

Walter APARICIO

**NOUVEAUX RÉCITS À L'ÉPOQUE DES TECHNOLOGIQUES NUMÉRIQUES DE
L'INFORMATION**
LE PROCÉS DE CREATION D'UN WEB DOCUMENTAIRE

Mémoire de Master 2
Médias Numériques : Enjeux et Technologies
sous la direction de Monsieur Philippe Bootz

Université Paris 8 - Vincennes - Saint Dennis
UFR MITSIC - Département Hypermédias
Septembre 2012

À l'Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis

Lieu des échanges, des discussions et des opportunités.

Sommaire

SOMMAIRE	3
CHAPITRE I - CONTEXTUALISATION DU SUJET ET DÉFINITIONS DES TERMES.....	10
QUE SE PASSE-T-IL SUR LE WEB DANS LE CHAMP DOCUMENTAIRE.....	12
QUELQUES DEFINITIONS DE TERMES QUE NOUS UTILISERONS	14
<i>Documentaire</i>	14
<i>Rich Media</i>	19
<i>Transmédia</i>	21
<i>Cross-media</i>	24
CHAPITRE II - LES PRINCIPAUX TYPES DE DOCUMENTAIRES	27
ROBERT FLAHERTY ET DZIGA VERTOV, LES PERSONNALITES TUTELAIRES DU DOCUMENTAIRE.....	29
LES TYPES D'APPROCHE DANS LE DOCUMENTAIRE	31
<i>Le documentaire convivial</i> :	32
<i>Le documentaire dialogique</i>	33
<i>Le documentaire distancié</i>	34
<i>Le documentaire critique</i>	35
<i>Le documentaire d'interpellation</i>	36
<i>L'essai documentaire</i>	37
<i>Le documentaire mosaïque</i>	38
CHAPITRE III - LE WEB-DOCUMENTAIRE, UN DOCUMENTAIRE ENRICHIS.....	40
TROIS EXEMPLES DE WEB DOCUMENTAIRE	41
1. « <i>Voyage au bout du charbon</i> ».....	42
2. « <i>Prison Valley</i> ».....	49
3. « <i>Code Barre</i> ».....	63
CHAPITRE IV - PRODUCTION DU WEB-DOCUMENTAIRE « AU-DELÀ DES MOTS »..	69
LE LABORATOIRE PARAGRAPHE, LE LIEU DU STAGE	70
LE SUJET DU WEB-DOCUMENTAIRE.....	75
L'EXPERIENCE DU DEVELOPPEMENT D'UN WEB-DOCUMENTAIRE	77
AU-DELA DU PROCESSUS TRADITIONNEL DE LA PRODUCTION DOCUMENTAIRE.....	78
QUELLE DEMARCHE PROJET POUR CE WEB-DOCUMENTAIRE?	82
CHAPITRE V - LE WEB-DOCUMENTAIRES : PERSPECTIVES	85
LE PROBLEME DU MODELE ECONOMIQUE	86
LES ASPECTS DU DEVELOPPEMENT ET DE LA MISE EN LIGNE D'UN WEB-DOCUMENTAIRE.....	88
DES AUDIENCES, DES UTILISATEURS A CHERCHER POUR LE WEB-DOCUMENTAIRE.....	93
CONCLUSIONS	95
BIBLIOGRAPHIE	96
SITES WEB CONSULTÉES.....	98
ANNEXES.....	102

Introduction

« On ne lit plus, on explore¹ ».

Aujourd'hui la manière dont nous lisons est complètement bouleversée par les nouveaux outils numériques que nous avons à notre disposition dans notre vie quotidienne. Nous allons vers les récits qui nous sont proposés sur les plateformes numériques (ordinateur, portable, tablettes, etc.) avec un esprit d'exploration, qui nous amène dans le déchiffrement permanent des interfaces, pour arriver à comprendre tout de suite la manière de se promener et d'interagir dans ces histoires.

Auparavant, par exemple, le comportement des spectateurs de documentaires diffusés à la télévision, était complètement passif par rapport aux récits proposés. Établies dans une logique verticale d'émission, par la nature propre des médias dans le XX^{ème} siècle, nous sommes restées devant la télévision seulement pour la démarrer et recevoir la signal unidirectionnel des chaînes de télé.

Dans les deux dernières décennies, les développements des technologies numériques en général, de l'Internet et des outils numériques personnels plus exactement sont en train de nous amener à un développement de capacités multitâches en permanence, dans lequel les pratiques lectorales² et leurs façons se développent assez vite comme la technologie qui pousse cette transformation.

Dans cette transformation, nous ne lisons pas comme auparavant, la lecture d'aujourd'hui se transforme en une permanente consultation et exploration des liens à l'intérieur des récits et aussi en dehors d'eux, pour communiquer, enrichir et lier avec les données qui sont éparpillées sur la toile. Nous lisons, en

¹ Piffault Olivier, « Multimedia Et Fiction : Vers De Nouveaux Modes Narratifs ? », Dans « La revue des livres pour enfants » N° 195, 2000 Paris.

² Nous voulons dire avec "les pratiques lectorales", toutes les pratiques en rapport avec la consommation de livres, de cinéma, de la télé, du théâtre, de la production culturelle diverse.

demandant à n'importe quel type de récit, qu'il nous amène à l'intérieur d'un réseau des références, qui doivent être en relation les unes avec les autres, en utilisant tous les médias possibles, c'est-à-dire, textes, images, vidéos, sons et plus.

Le défi de cette transformation de la lecture est mis entre les mains des réalisateurs, créateurs, producteurs et le reste des acteurs de la production culturelle, pour développer des nouveaux récits, qui peuvent profiter au mieux des outils numériques pour enrichir leurs univers et nous amener grâce cette pratique à des expériences immersives et encore plus riches dans certains cas.

Dans cette vaste production culturelle, la production des documentaires est, depuis quelques années, en train de se transformer en permanence. Les réalisateurs, les journalistes, les photo-journalistes, les producteurs, bouleversés pour les nouvelles technologies, ont eu besoin de re-imaginer leur façon de s'attaquer à leurs sujets documentaires, pour faire un produit dans lequel les lecteurs/utilisateurs peuvent interagir avec les éléments qu'ils ont mis dans leur récit, avec eux-mêmes et les acteurs principaux, comme les personnages de la production. Pour cela est advenu le temps d'une production que nous appelons aujourd'hui "le web-documentaire".

À l'intérieur de la production des web-documentaires, les narrations traditionnelles se sont transformées en narrations multimédias, rich media, narrations distribuées, transmédia et crossmedia, toutes en même temps, grâce aux divers formats, plusieurs supports et des emplacements, dans lesquelles nous pouvons les utiliser pour placer un sujet précis.

Le but de la narration documentaire d'aujourd'hui est de développer un projet et non pas seulement de raconter une histoire, sinon de la proposer comme une expérience de consultation et d'exploration pour se plonger dans un fait vécu, une histoire inventée ou simplement pour traverser une expérience esthétique, dans laquelle les utilisateurs, ne sont pas seulement des spectateurs car ils en deviennent des "auteurs" de plus en plus actifs des œuvres, grâce à leurs

collaborations, commentaires, sociabilisations des sujets et feed-back permanent qu'ils en font.

Dans le champ de cette narration crossmedia, le web-documentaire a pris une place qui est maintenant en train de se développer d'une façon très dynamique. Pour cela, l'intention de ce mémoire est de s'interroger sur le développement du web-documentaire, leurs caractéristiques, les étapes de sa conception, sa création et de sa production, pour parvenir à une mise en ligne qui n'est pas tout à fait le dernier pas de son processus.

Cadre théorique

Pour réussir ce défi, il a fallu avoir un cadre théorique par rapport aux nouveaux médias et à l'écriture numérique, aussi comme un historique du documentaire, pour mieux comprendre notre sujet d'étude et voir son évolution.

D'abord, nous avons cherché les définitions de certains concepts, tout à fait importants dans notre recherche, comme par exemple le concept de documentaire, web documentaire, rich media, transmédia et crossmedia. Tous ces concepts au cœur de la réflexion de notre matière, qui nous ont aidé à expliquer les pratiques et les méthodes pour produire et gérer la production sur la toile.

Un ensemble de livres et articles qui traitent de la réflexion sur les nouveaux médias et en particulier de l'influence des nouveaux médias sur la consommation culturelle, a aussi fait parti du cadre théorique. Sur le plan général, nous avons consulté le livre de Clarisse Herrenschmidt « *Les trois écritures : Langue, nombre, code* », aussi comme « *Internet: un séisme dans la culture* » de Marc Le Glatin ou « *Les Hypermédias : conception et réalisation* » de Imad Saleh et autres. Sur ce terrain, une bibliographie tirée du monde anglo-saxon, dans lequel il y a des innovations conceptuelles par rapport à la grande masse des études au niveau du mouvement web-documentariste et journalistique, a été aussi très intéressante,

comme le livre « *Journalism and New Media* » de Jhon Pavlik qui offre un panorama diversifié sur les conditions du journalisme à l'ère du numérique.

Certains articles et entretiens de réalisateurs des web-documentaires, qui sont des "extras" sur leurs sites web, ont aidé à mieux modeler les idées que nous avons eu dans le processus de recherche. Ils sont, en fait, assez nombreux sur la toile, comme le matériel de diverses revues de communication comme Médias2 Revue des Médias.

De plus, un travail de recherche sur Internet par rapport aux divers éléments utilisés dans ce mémoire, qui sont en partie des définitions, des témoignages et aussi de données concrètes, a été tout à fait indispensable. Nous pourrions retrouver ces sources plus qu'importantes grâce aux notes en bas de page.

Corpus d'étude

Le corpus dont nous nous sommes servi pour analyser notre sujet a été divisé en deux : l'un est celui consulté sur la toile et l'autre celui produit au sein d'un stage que nous avons fait au deuxième semestre du M2-NET.

Le premier groupe du corpus se compose des trois web-documentaires, qui ont marqué, chacun à leur façon, d'importants éléments de la construction d'un web-documentaire, à savoir :

1. « *Voyage au bout du charbon* » de Samuel Bollendorf, qui a été l'un des premiers web-documentaires sur la toile.
2. « *Prison Valley* » de Philippe Brault et David Dufresne, qui a été un succès majeur dans le genre et qui a donné un champ énorme de réflexion sur le sujet et, finalement,
3. « *Code Barre* » de Pascal Brouert et une équipe des réalisateurs et de web-développeurs qui ont fait un web-documentaire ludique, par rapports aux objets du quotidien, éloigné des pratiques journalistiques auquel le genre a été associé à son debut.

Le deuxième groupe du corpus, a été composé pour le web-documentaire « Au-delà des mots », qui parle de la poésie numérique et certains de ses acteurs en France. Nous avons développé ce projet au sein du Laboratoire Paragraphe, dans lequel nous avons travaillé sous la tutelle de M. Imad Saleh et M. Philippe Bootz, respectivement directeur et intégrant du laboratoire.

Méthode

La méthode de travail a été d'analyser les sites web des productions citées et la procédure que nous avons expérimenté pour la production de notre web-documentaire, tirée des techniques de l'ethnométhodologie.

Nous avons procédé avec une description des sites web, pour analyser ensuite les éléments qui nous ont semblé les plus remarquables dans leur développement, en réfléchissant sur les aspects d'interactivité comme la communication établie avec les utilisateurs.

Nous nous sommes plongés dans les univers narratifs de ces projets pour mieux comprendre toutes les démarches de leur développement. Pour voir aussi le fonctionnement des réseaux sociaux créés à son intérieur et comprendre mieux leurs mécanismes, ainsi que pour voir le feedback avec lequel les utilisateurs vont nourrir tous ces projets.

Le plan du travail

Le mémoire est établi en cinq chapitres qui vont nous amener à la clarification des concepts jusqu'aux perspectives du web-documentaire.

Dans le premier chapitre, j'ai mis le point sur certains concepts avec lesquels nous aurons à travailler dans le mémoire, tels que documentaire, web-documentaire, rich media, transmédia et crossmedia.

Dans le deuxième chapitre, j'ai fait un historique du documentaire, pour mieux comprendre les enjeux de son évolution d'aujourd'hui.

Dans le troisième chapitre, je me suis dédié à l'analyse des trois web-documentaires, pour voir en détail les démarches de leurs développements, comme les enjeux qu'il y a dans leur mise en ligne.

Dans le quatrième chapitre, je parle de ma propre expérience, avec le développement d' « Au-delà des mots ».

Dans le cinquième chapitre, je me suis dédié aux perspectives du web-documentaire comme genre et comme outil d'aide pour divers secteurs comme dans le monde éducatif.

* * *

J'espère que l'ensemble de ce mémoire pourra montrer au lecteur une perspective variée des enjeux de la production d'un web-documentaire aujourd'hui en France. En raison de ce qu'est une nouvelle perspective dans le terrain de la narratologie avec les nouvelles technologies, j'espère avoir contribué à cette réflexion, malgré mes limitations extérieures ou personnelles qui se me sont imposées dans la démarche de ce travail.

Chapitre I - Contextualisation du sujet et définitions des termes

Le développement de la technologie numérique de la dernière décennie a permis, dans plusieurs terrains, l'innovation dans la conception de toutes sortes de produits. Sur une vaste quantité de professions et métiers, même si auparavant toutes ces professions et métiers ont eu une utilisation très limitée des outils et ressources numériques.

Dans le champ de l'éducation de la communication et de l'information, l'effet a été tellement puissant, qu'il a finalement bouleversé la façon de s'attaquer à la production d'un produit éducatif, communicationnel et informatif. De plus, les nouvelles technologies ont eu un impact sur les professionnels de l'éducation, de la communication et du journalisme, ils ont dû adapter leur façon de s'établir et de faire leur travail, raison pour laquelle ils ont eu besoin de se réinventer en chemin, pour ne pas se perdre dans la vague avec laquelle la révolution numérique a frappée toute la société contemporaine.

Il est évident que tout le monde n'a pas pu survivre à cette vague. Nous assistons à la fusion de plusieurs médias journalistiques, la décroissance du pouvoir de la télévision dans l'opinion publique³ et, en revanche, le sacre de la communication, de l'information et finalement la mobilisation pour Internet⁴ qui a été faite dans plusieurs cas, par des amateurs mais aussi par des professionnels qui ont pu remonter cette vague de renouvellement technique, de demandes d'acquisition de nouvelles compétences et, bien sûr, d'une ouverture sur les possibilités

³ Même si la télévision est toujours un média puissant, son impact n'est pas celui qu'elle a eu dans la deuxième partie du XX^{ème} siècle. L'impact de l'internet dans ce cas précis est largement étudié aujourd'hui.

⁴ Sujets qui ont été au cœur de la recherche de Patrice Flichy dans son livre « *Le sacre de l'amateur* », dans lequel l'auteur nous montre la montée en puissance des amateurs, qui dans une zone de flou, entre la pratique professionnelle et non professionnelle, ils ont investi tous les aspects de la culture contemporaine, d'après leur utilisation de l'informatique et du web participatif. En bouleversant la production de la connaissance, le partage de ceci, la création des œuvres et l'encouragement de cette pratique pour tout le monde.

exploratoires dans le langage communicationnel qui a été reconfiguré pour cette révolution technologique⁵.

En fait, les professionnels de l'éducation, de la communication et du journalisme ont pu voir au-delà de la crise momentanée et bouleversante qui est arrivée dans ce terrain de travail, ils ont pu ouvrir des espaces de production, dans lesquels les produits qui se sont développés ont attiré l'attention des spectateurs, des utilisateurs et des consommateurs en général d'un côté et des maisons de production, des médias traditionnels, des réalisateurs audiovisuels, des photographes, des développeurs web et autres.

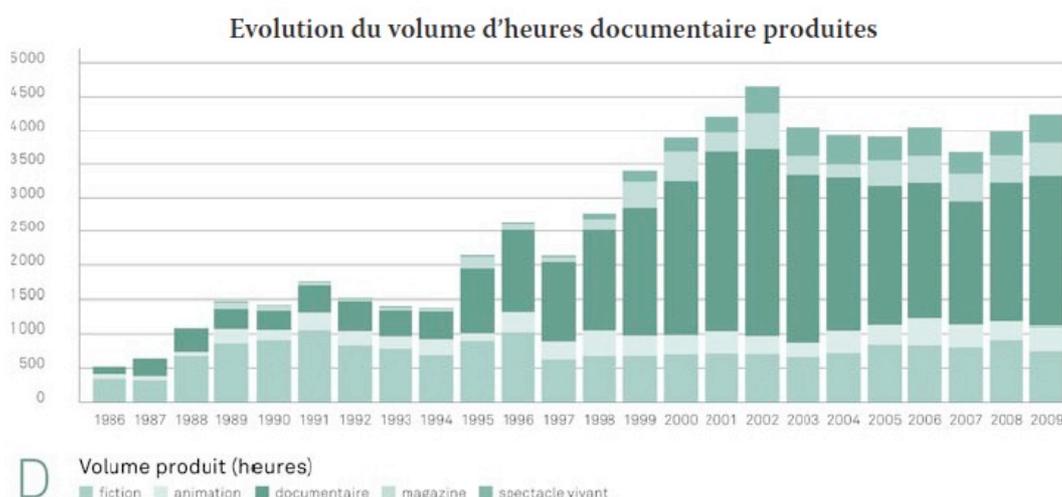
Par exemple, dans le terrain de la production documentaire, nous avons vu la montée de la production des web-documentaires ces cinq dernières années, qui ont très bien profité de toutes les possibilités que le développement numérique a pu leur offrir, et sur lesquels ce mémoire repose, comme nous avons vu déjà dans l'introduction de ce travail.

Aussi, pour entrer et mieux comprendre la production d'un web-documentaire, je vais vous faire un petit résumé de ce qui se passe dans le champ du web aujourd'hui et je vais vous présenter aussi certains concepts qu'il faudra prendre en compte, pour mettre en perspective le déroulement d'un web-documentaire et envisager de la meilleure façon les possibilités de ce nouveau type de récit. Récits qui sont devenus d'un intérêt thématique différent des autres produits audiovisuels et multimédia dans la production communicationnelle avec des intérêts techniques bien spécifiques.

⁵ Par exemple, le bouleversement du monde journalistique d'après les réseaux sociaux et surtout, le développement de Wikileaks, qui a dévoilé de l'information tellement important, qu'il a fallu le concours de cinq journaux référents dans le monde occidental, pour gérer la publication de cette masse d'information.

Que se passe-t-il sur le web dans le champ documentaire

La production des documentaires en France et dans le monde, s'est agrandie ces deux dernières décennies à un rythme soutenu⁶. La baisse de prix des outils audiovisuels et informatiques, pour le développement du numérique, a permis une démocratisation d'accès dans un terrain qui auparavant était réservé seulement aux réalisateurs de grandes maisons de production ou des chaînes de télévision qui ont eu presque le monopole de la production documentaire.



Source: CNC, dossier#315, La production audiovisuelle aidée en 2009, p13⁷

Pour cela, l'exploration dans ce format a permis de montrer aux réalisateurs et producteurs, la vaste quantité des sujets qui n'ont pas été traités pour les reportages télé ou le cinéma de fiction mais surtout d'affiner la cible vers laquelle ils ont voulu se diriger.

Par ailleurs, la révolution technologique qui a amené ce changement, a poussé avec l'Internet, la nécessité de réfléchir et préparer ces productions avec de nouveaux codes qui sont au cœur du langage audiovisuel⁸, qui ont donné un

⁶ <http://www.uspa.fr/public/actus/doc/rod-2000-10.pdf>

⁷ Ibid

⁸ Dans ce sens là nous pouvons dire que le montage qui c'est fait pour un production qui va être disposé sur la toile, ne peut pas avoir les mêmes éléments qu'un autre qui va être fait pour la télévision ou les salles de cinéma. Dans le premier cas les temps de séquences de production dans la toile, sont plus courts et synthétiques, qui doivent, en plus, permettre la possibilité des entrées de plus d'information quand il sera en déroulement.

terrain d'exploration au langage documentaire assez large comme ces sujets. De plus, la convergence de plusieurs développements comme le CD-Rom, le jeu vidéo et autres possibilités propres à l'Internet, a été réalisée au milieu de son chemin pour le documentaire, qui a bien profité pour grandir avec ces possibilités.

La production mixte de tout ce type de genres et formats a donné une diversité de productions à une échelle mondiale, pour laquelle il est vraiment difficile, et inutile d'ailleurs s'il ne s'agit pas d'une recherche historique et large, de faire une étude qui peut arriver à nous montrer quels sont les premiers web-documentaires qui se sont fait.

En tout cas, nous pouvons dire que les diaporamas avec du son, qui se sont fait dans les principaux journaux du monde, comme le New York Times ou The Guardian ou Le Monde, ont été les premiers projets qui ont configuré l'arrivée du web-documentaire telle que nous le connaissons maintenant.

De toute façon, nous pouvons dénombrer certaines œuvres pionnières du genre, comme « La cité des morts⁹ » qui a été faite dans les années 2005, « Thanatorama¹⁰ » qui a été faite dans les années 2005, « Gaza Sderot¹¹ » qui a été fait dans les années 2008 et finalement « Voyage au bout du charbon¹² » qui a été fait dans les années 2008 également, et sur lequel on verra plus tard dans ce travail certains aspects d'un web-documentaire.

Aujourd'hui, depuis six années de configuration de ce genre de récits, qui n'est pas terminé bien sûr, le web-documentaire est toujours en train de se faire une place dans la production multimédia en général. En fait, il se bat surtout avec les possibilités financières dont il a besoin au regard de son public, aux possibilités narratives et techniques et il est en train de très bien réussir.

⁹ <http://www.lacitedesmortes.net/>

¹⁰ <http://www.thanatorama.com/>

¹¹ <http://gaza-sderot.arte.tv/>

¹² http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html

Quelques définitions de termes que nous utiliserons

Avant de se plonger complètement dans l'analyse et décortiquer le processus de production d'un web-documentaire, il faudra tout d'abord prendre en compte certains concepts qui existent déjà et d'autres qui sont en train de se développer, avec la profusion de productions multimédias qu'il y a dans le monde aujourd'hui.

D'abord il est nécessaire de revisiter le concept de documentaire, pour voir quels sont les éléments que nous devons prendre en compte quand on parle de ce genre. Je vais essayer aussi de rassembler les concepts qui sont donnés pour établir ce qu'est un web-documentaire. Nous verrons aussi le concept de rich media pour voir de quoi il s'agit dans un produit de communication qui rassemble plusieurs médias inscrit dans un récit particulier. Par la suite, il faudra aussi visiter les concepts de Transmedia et Cross-Media qui va nous permettre de voir certaines voies dans le développement des web-documentaires mais aussi les perspectives que nous pouvons prévoir dans le développement de ces produits communicationnels.

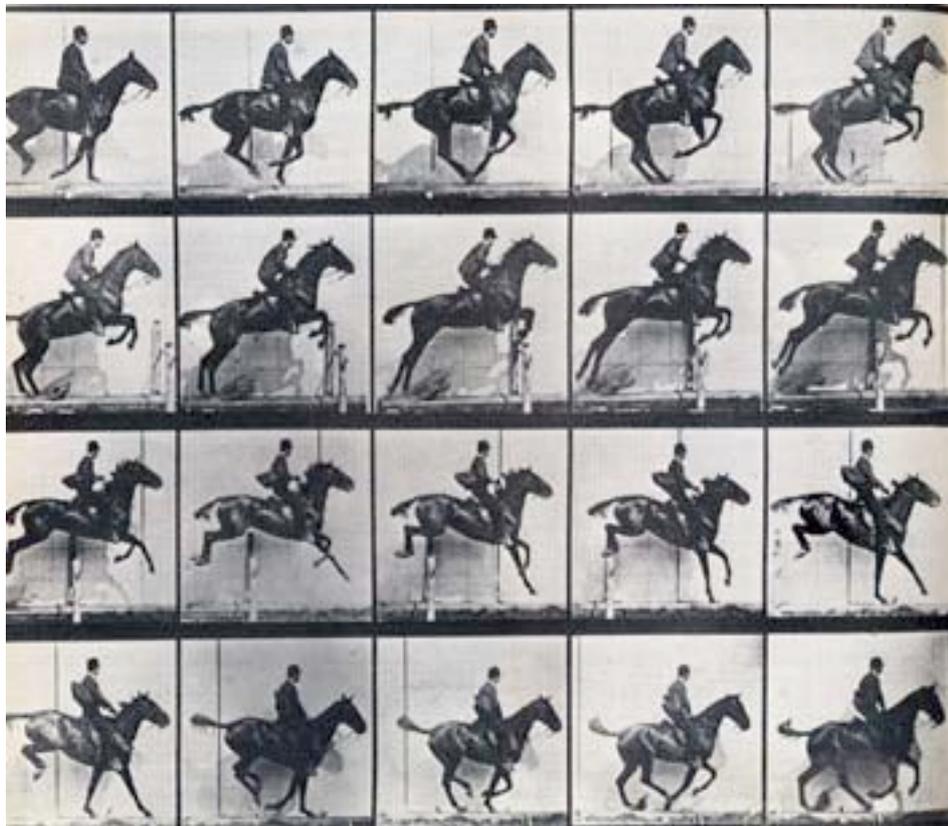
Documentaire

Jacques Mouriquand a signalé dans le chapitre « *Les incertitudes de définition*¹³ » de son livre « *Pratique du documentaire télévisé* », que "*l'écriture audiovisuelle en générale, et celle du documentaire en particulier pose d'importants problèmes de définition*" et ceci par rapport aux diverses possibilités que nous pouvons constater dans le développement de ce genre audiovisuel.

Si nous pouvons aller plus loin, nous pourrions voir que le mot documentaire a été admis dans le dictionnaire en 1879, comme un adjectif, qui a eu pour but de dire qu'une certaine chose "a le caractère de document".

¹³ Mouriquand Jacques, *Pratique du documentaire télévisé*, Victoires Éditions, Paris, 2004.

Nous pouvons considérer dans cette compréhension par exemple les travaux photographiques d'Étienne Jules Marey, "*physiologiste français qui (dès 1882) se spécialisa dans l'étude des mouvements et rapporta avec la Chronophotographie, les allures d'un cheval au trot et au galop, en inscrivant automatiquement le temps que dure l'appui pris sur le sol par chacun des pieds de l'animal*¹⁴", expérience dans laquelle nous pouvons constater l'utilisation d'une part de Jules Marey d'un outil d'étude scientifique pour capter le réel par rapport aux mouvements du cheval mais aussi, dans d'autres de ses travaux, pour étudier la marche chez l'homme et toute sorte d'autres mouvements. Pratique scientifique qui a été développée aussi pour Eadweard Muybridge au Royaume Uni.



Mouvement du cheval et son cavalier. Travail de documentation des mouvements de Jules Marey.

¹⁴ *Histoire du cinéma*, Jean Mitry, Éditions universitaires, 1967, p. 39

Puis, dans les années de 1885, il a pris un sens cinématographique, avec les premiers enregistrements et diffusions des Frères Lumières pour toutes les séquences de la vie courante qu'ils ont enregistrées, sans jamais en imaginer l'importance, qui n'a pas été seulement celle de son invention technique de ce jour-là, sinon de nous faire parvenir jusqu'à nos jours des images en mouvement de la fin de XIXème siècle.

Durant l'année 1922, le concept de documentaire cinématographique va prendre toute sa place pour la production du film "Nanook, l'esquimau" de Robert Flaherty, premier travail d'enregistrement de la vie du peuple Inuit du pôle nord du continent américaine. Quelques années plus tard l'Oxford Dictionary va définir le mot "documentaire cinématographique" comme un "film accompagné d'un commentaire explicatif".

En 1948, les cinéastes réunis au Congrès de l'Union Mondiale du Documentaire, ont redéfinis le documentaire comme "un film qui rend compte de faits réels et vise à faire comprendre des problèmes d'ordre économique, culturel ou relatif aux rapports humains"¹⁵.

Après l'intention de définir le mot documentaire, on verra dans la deuxième partie du XXème siècle, que la pratique de ce genre audiovisuel, va développer plusieurs façons de s'attaquer à son sujet et de développer son langage particulier. Raison pour laquelle il faudra revisiter le concept de ce mot, qui dans la conception de 1948, est limité à certaines stipulations qui ne sont pas prises en compte en ce temps là, par exemple la malléabilité et la potentialité avec lesquelles les sujets des "faits réels" peuvent être traités.

D'après cette malléabilité et potentialité nous aurons divers sous-genres comme le documentaire traditionnel, le documentaire basé sur des faits réels, le documentaire fiction, le documentaire mixte, le faux documentaire, que nous pourrons voir plus en détail dans le chapitre prochain de ce mémoire.

¹⁵ Les dossier de l'audiovisuel, p.9 (G. Van Cauwenberge "Vers un définition du documentaire", 1990)

En tout cas, dans cette large compréhension du mot documentaire, pour résumer, nous pouvons dire que le documentaire audiovisuel est la production d'un produit audiovisuel qui peut comporter des faits réels ou fictifs issus de tous les domaines de la connaissance humaine, dans le but de montrer et d'exprimer une réalité du point de vue de ces réalisateurs et producteurs.

Web-documentaire

Nous pouvons trouver sur la toile, plusieurs essais pour réussir à comprendre ce qu'est un web-documentaire, par exemple dans le site webdocu.fr, où l'on trouve la phrase suivante :

« Il est compliqué de définir le webdocumentaire. C'est un mot « valise », qui désigne un concept plutôt qu'un objet précis. Le mot webdocumentaire regroupe ainsi toutes les nouvelles formes de reportage ou de documentaire interactif sur le web. S'il fallait proposer une définition, se serait peut-être : un documentaire (film didactique), adapté au web, c'est à dire qu'il utilise les outils du web (multimédia, interactivité) au service d'une narration.¹⁶ »

Puis, dans le site web medias2.revue-medias.com, ils ont essayé aussi de définir ce genre, en finalisant avec plus de questions que de certitudes :

"Un webdocumentaire est un documentaire diffusé sur le Net, utilisant photos, textes, sons, vidéos avec une dimension interactive. Manière de s'approprier l'information sur le Web? Nouvelle forme d'information permise par les nouveaux supports ? Approche innovante de l'actualité ou mythe de l'interactivité et simple copier-coller?¹⁷"

¹⁶ <http://webdocu.fr/web-documentaire/2010/08/10/quest-ce-quun-webdocumentaire/>

¹⁷ <http://medias2.revue-medias.com/event/45//webtv--les-webdocumentaires--revolution-ou-effet-de-mode>

Nous avons aussi l'avis de certains internautes, qui dans l'incertitude de traiter ce nouveau genre de documentaire, vont écrire :

"La définition du Web documentaire reste donc difficile à donner. Mais pour essayer d'en donner une, je dirai que le Web documentaire reprend cette première définition¹⁸ et, qu'à celle-ci, s'ajoute toutes les notions interactives qui vont le lier à son support de diffusion : Internet. Il va donc retranscrire une réalité, pas seulement à l'aide d'un film et d'images, mais en utilisant toutes les technologies mises à disposition par le « multimédia »¹⁹"

Par contre, pour le Lieu d'Expériences pour le Cinéma, les Lettres, Arts et technologies, L'ECLAT, qui appartient au Pôle Régional d'Education Artistique et de Formation au Cinéma Région PACA, nous pouvons trouver dans sa note de synthèse de l'année 2010, la définition suivante :

"Apparu avec Internet, se développant avec le web 2.01, le web-documentaire est un format audiovisuel et multimédia qui introduit un rapport dynamique entre documentaire, reportage vidéo, photojournalisme et texte. Il est difficile d'apporter une définition stricto sensu tant ses formes peuvent être variées et sujettes à évolutions ; de l'aveu même de ses précurseurs, le web-documentaire en est encore à ses « balbutiements »

Sont aujourd'hui nommés web-documentaires des minis sites internet dédiés, au contenu original, composés d'une agrégation de contenus multimédias liés par le récit d'un auteur. La structure narrative est non linéaire mais interactive et proche du jeu vidéo : les web-documentaires les plus récents invitent par exemple les visiteurs à dialoguer entre eux, avec les auteurs et parfois même avec les protagonistes du film.²⁰"

¹⁸ Les définitions ordinaires du documentaire comme celles que nous avons vu dans la définition du documentaire.

¹⁹ <http://blog.spicedworks.fr/web-documentaire/>

²⁰ <http://www.pole-cinema-paca.org/blog/IMG/pdf/Webdocumentaire.pdf>

D'après tous ces types de définitions, nous pouvons voir clairement, même si nous n'avons pas un consensus général pour avoir un concept ponctuel, qu'un web-documentaire est un produit qui documente une "réalité" en mélangeant des genres du cinéma, de la télévision, du journalisme, du photojournalisme, des jeux vidéos et qui utilisent la plateforme Internet et ses particularités, pour se servir de ses possibilités et augmenter les capacités de son langage propre.

Pour se plonger dans le détail de la compréhension du web-documentaire et élargir notre champ de réflexion et le concept qui est finalement peut-être plus satisfaisant, il faudra voir les concepts suivants, pour établir de meilleure façon les particularités du documentaire dans la toile.

Rich Media

Pour arriver à la compréhension du terme Rich Media, il faut commencer avant tout pour se souvenir du terme Multimédia, car le premier est lié à ce terme-là, et qu'il est la potentialité de puissance du deuxième.

Il est attribué à François Billetdoux la création du néologisme multimédia²¹, dans lequel Jean-Baptiste Touchard dans son livre « *Multimédia Interactif, Édition et production* », nous dit que "le terme de multimédia fait référence à la capacité de certains nouveaux supports de stocker des informations de natures diverses : son, image, texte, (et) données de tous ordres²²".

Dans ce sens-là, Françoise Séguy nous rappelle que :

« Les conditions d'apparition du multimédia sont totalement différentes de celles de l'hypertexte puisqu'il semble résulter d'une offre

²¹ L'année exacte de cette attribution est l'année 1978, que l'on trouve dans le site web de wikipedia version en français, mais, nous pouvons aussi voir, que dans la version en anglais, la référence de la création de ce mot est attribuée à Bob Goldstein, qui a promotionné son spectacle de sons et lumières avec cet adjectif, pour se distinguer d'autre artiste nommée Dick Higgins, qui a utilisé l'adjectif inter-média pour parler de ses spectacles d'"art-making".

²² Touchard Jean-Baptiste, *Multimédia Interactif, Édition et Production*, Éditions Microsoft Press, 1995

technologique foisonnante et propice, depuis l'unité de stockage qu'est le CD-Rom, jusqu'aux systèmes de compression de l'image vidéo en passant par la carte son. L'approche s'en trouve donc complètement modifiée : plusieurs acteurs, issus des sphères de l'informatique d'abord, du graphisme ou du design ensuite, vont disposer d'outils nouveaux, plus ou moins performants, permettant d'associer le texte, l'image fixe, le son et quelques animations pour commencer. C'est ainsi que naîtra le multimédia : il est le résultat d'une volonté d'exploiter des ressources techniques désormais disponibles sur le marché. ²³»

D'abord limité aux CD-Rom, il faudra un peu de temps pour qu'il puisse s'émanciper des outils et supports dans lesquels il est contenu. Le développement du Web va lui permettre d'agrandir dans ce sens là, pour arriver aussi dans un espace on-line, dans lequel le développement furieux de l'hypertexte en combinaison avec le multimédia, va nous permettre la construction des structures multidirectionnelles, ce qui n'empêche pas d'interagir avec l'utilisateur qui construit un parcours personnel dans un ensemble de données.

Avec ces possibilités de créer, utiliser ou piloter plusieurs médias de façon simultanée que nous appelons multimédia, nous entendons aujourd'hui le concept de Rich Media, qui est à la base la possibilité de l'interactivité dans l'ensemble des éléments du multimédia et de l'hypertexte. En fait, dans la pratique courante, on utilise le terme Rich Media ou interactivité multimédia comme des synonymes. Notions dans lesquelles il faut remarquer, la présence de l'hypertexte et du multimédia en combinaison de potentialités.

D'un autre côté, dans diverses conceptualisations du Rich Media, nous avons aussi la remarque que le Rich Média doit nous permettre les possibilités de visibilité de diverses données à l'intérieur de données, par exemple dans le site web de l'Université de Washington, nous pouvons lire :

²³ Séguy Françoise, *Les Produits Interactifs et Multimédia*, Presses Universitaires de Grenoble, 1999

« Not surprisingly, rich media presents numerous accessibility challenges. However, rich media can be made accessible if all the elements are developed with accessibility in mind and the end product is used or viewed on accessible media players. Accessible rich media typically includes captioning, audio description, and navigation using a keyboard.²⁴ »

Dans cet ensemble de concepts et révisions historiques du mot multimédia et Rich Media, nous pouvons rassembler les divers concepts, pour dire maintenant que le Rich Media est la possibilité d'enrichir l'ensemble des éléments d'un produit multimédia, qui structuré pour l'hypertexte, a le but de nous apporter des voies et facilités pour la meilleure compréhension d'un produit développé et que, en plus, peuvent être disposés avec des métadonnées de l'information interne, comme sont les descriptifs des images et d'audio ou l'information de navigation et autres, qui peut apparaître quand nous passons le souris sur les éléments dans l'écran.

Transmédia

Le transmédia storytelling est un concept qui est apparu avec force la dernière décennie, pour expliquer les méthodes de développement d'œuvres de fiction ou documentaires et de produits surtout de divertissement, utilisant la combinaison de plusieurs médias²⁵, dans la construction d'un récit, narration ou univers particuliers distribués.

Même si d'abord il y a eu une réflexion artistique dans son développement, c'est surtout pour les intérêts du marketing qu'il y a eu une forte croissance comme méthode du travail. Ce sont les séries de télévision, les films, le jeux vidéo, qui se sont servi du transmédia storytelling avec l'objectif de mélanger un univers narratif sur divers supports de distribution pour les placer dans le cinéma, la

²⁴ <http://www.washington.edu/accessit/articles?1146>

²⁵ Dans ce cas là : son, texte, images, vidéo, graphiques, etc.

télévision, l'Internet, les smartphones, la radio, les tablettes ou inclus les manifestations culturels tels que le street art, les installations ou le street marketing.

À la base de la conception de transmédia storytelling, nous pouvons trouver les réflexions de Dick Higgins dans son œuvre *Statement of Intermedia*²⁶, qui introduit la notion d'Intermédia qu'il a opposé au Mixmedia, en relation avec ses démarches artistiques et son travail théorique au sein du groupe d'art et de recherche expérimentale Fluxus, qui a eu son centre d'activités en Allemagne, mais qui a concentré divers artistes de nombreux pays. Dès années les années 60 Higgins nous dit :

« Cependant, à cause de la diffusion de l'alphabétisation de masse, de la télévision, de la radio transistor, nos sensibilités ont changé. (...) Comme au temps des cubistes, nous demandons une nouvelle manière de regarder les choses, mais plus totalement, comme nous sommes plus impatientes et soucieux d'aller aux idées de base.

...les artistes ont changé leurs média pour convenir à cette situation, au point que ces média se sont détruits dans leurs formes traditionnelles, n'étant plus que des éléments puristes de références.

C'est l'approche des intermédia, pour mettre l'accent sur la dialectique entre les médias.

Nous devons trouver les façons de dire ce qui doit être dit à la lumière de nos nouveaux moyens de communication. Pour cela, nous aurons besoin de nouvelles tribunes, organisations, critères, sources d'information.²⁷ »

Dans la décennie des années 70, divers artistes vont expérimenter avec les possibilités de narrations collectives, dans lesquelles ils ont mélangé les développements techniques de leur époque, pour produire des produits et

²⁶ Higgins Dick, *Statement of Intermedia*, 1966

²⁷ Ibid.

théories qui deviendront les piliers de la conception transmédia d'aujourd'hui, sans l'appeler directement comme cela.

C'est en 1991, dans le livre "*Playing with Power in Movies, Television and video Games*²⁸" que Marsha Kinder parle de "transmedia structures", pour faire référence aux enjeux idéologiques et commerciaux dans les démarches de production des produits culturels de divertissement et le marketing avec lesquels il sont transmis. C'est à dire le placement des idéologies, des valeurs culturelles, politiques, religieuses, qui nous sont véhiculées dans l'ensemble de productions culturelles populaires.

Au-delà de cette préoccupation sociologique, le théoricien des États Unies Henry Jenkins, va faire le point sur le Transmedia Storytelling²⁹ dans un article publié en 2003 dans *Technology Review*³⁰, dans lequel il murît sa conception pour y revenir après dans son ouvrage central « *Convergence Culture* », dans lequel il nous dit « *une histoire transmédia se développe sur plusieurs supports media, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit* », et pour cette raison « *cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à un divertissement collectif et actif.* »

Aujourd'hui, le transmédia storytelling nous a envahi avec diverses productions culturelles de la télévision et du cinéma, qui ont un développement varié pour attirer l'attention du public³¹. Un cas exceptionnel dans l'ensemble de ce type de productions, même s'il n'est pas fait pour le grand public, mais tout à fait intéressante et avec une approche artistique comme probablement l'aurait imaginée Higgins, sont les films de Peter Greenaway, surtout "The Suitcases de

²⁸ Kinder Marsha, *Playing with Power in Movies, Television and video Games*, University of California Press 1991

²⁹ <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

³⁰ Célèbre revue scientifique du Massachusetts Institute of Technology - MIT.

³¹ Dans le site web de l' "Association of Independent in Radio", nous pouvons trouver un liste avec les meilleurs projets transmédia qui se sont développés aux années 2010 et 2011 : <http://www.airmedia.org/PageInfo.php?PageID=704> la diversité des sujets c'est un élément à remarquer.

Tulser Luper³²", univers fictif qui comporte quatre films, d'innombrables sites web, des émissions de radio, des expositions d'art, des installations diverses, des performances de DJ's et VJ's et des facilités de dérivations de cet univers pour les spectateurs / utilisateurs de ce travail proposé pour Greenaway.

Cross-media

Si nous avons vu que le transmédia, est un développement d'un univers narratif dans un ensemble des médias, qui ont pour but donner un partie de cet univers en chaque média, nous devons donc constater de que tout ceci appartient au processus de création et mis en place d'un univers réparti en plusieurs morceaux.

Par contre, le concept de cross-média va nous parler de la transmigration d'un contenu spécifique, qui a été produit par exemple pour la télévision, mais qui va être distribué sur un ensemble de supports, en laissant le premier média, dans ce cas la télévision, seulement comme la source de ce contenu. Nous pourrons par la suite, voir le même contenu sur d'autres supports comme l'Internet, les smartphones, les tablettes et autres. Nous pourrons voir un contenu qui "voyage" dans un ensemble de supports sans changer de nature.

Il est important de remarquer dans ce sens-là, que la première source de distribution du contenu ne va pas être forcément la plus forte ou centrale dans la chaîne de distribution. Par exemple, une émission télé peut avoir une certaine quantité de spectateurs au moment de son émission, c'est-à-dire à moyen terme, mais il peut y avoir dans un temps plus long, plusieurs spectateurs dans le site web de cette même chaîne de télévision, tels que cela se passe par exemple avec les séries de télévision. Dans ce contexte, il est important de voir, que la possibilité du crossmedia offre en plus une audience plus large, car l'Internet l'ouvre à un public mondial qui a, à sa disposition, le contenu 24h/24.

³² Pour information générale du projet : http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Tulser_Luper_Suitcases
Pour accéder à un des sites web du projet : <http://www.tulselupernetwork.com/basis.html> et
pour une approche de cette œuvre, il est possible de consulter le site web :
http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/peeters_art.htm

Pour revenir au développement et concept du Crossmedia, nous pourrions constater qu'il s'agit, une seconde fois, de l'intérêt et des possibilités de fonctionnement qui peuvent être obtenus. Dans divers secteurs de production de contenu, tels que le cinéma, la télévision, l'imprimerie, les efforts pour agrandir les possibilités du profit, ont amené à l'adaptabilité d'un contenu à tous les supports que la technologie peut nous offrir aujourd'hui.

Dans ce sens-là, il y a une variabilité dans la méthode et l'utilisation de techniques du crossmedia qui peuvent être mis en marche. Par exemple, pour Gary Hayes³³, il y a quatre catégories de cross-media :

- Cross-media 1.0 – Pushed = Dans lequel il s'agit du même contenu dans tous les médias.
- Cross-media 2.0 – Extras = Dans lequel il s'agit d'un contenu qui va offrir un petit peu en plus de tout ce qui a été transmis dans le premier média source.
- Cross-media 3.0 – Bridges = Dans lequel il aura un contenu pour attirer l'attention du public, pour se rendre par exemple dans une émission de télé ponctuelle ou au cinéma pour un film spécifique. Par exemple, les bande d'annonces d'un film emis sur la télé ou éparpillée sur la toile.
- Cross-media 4.0 – Experiences = Dans lequel nous pouvons compter avec le développement des univers fictionnels, c'est-à-dire, les univers de transmédia storytelling, pour un récit distribuée qui se développe en plusieurs supports.

Tout ce développement, nous dit l'auteur, pour arriver à une construction d'un *personalize-media*. C'est-à-dire, une adaptation de tous les dispositifs de communication, pour permettre aux utilisateurs de choisir, selon chacun, quels dispositifs ils souhaitent pour accéder à un contenu spécifique, ponctuel et programmé dans la grille qui est offerte.

³³ Hayes Gary, Social Cross Media – What Audiences Want, 2006.
<http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>

Chapitre II - Les principaux types de documentaires

Le but de ce chapitre est de voir l'évolution du documentaire, dès sa naissance jusqu'au début du XXIème siècle, dans un bilan rapide, qui peut nous montrer le panorama de son développement, pour avoir quelques dates importantes et, surtout, pour essayer d'établir les différents sous-genres qui se sont développées à l'intérieur.

Nous avons déjà vu que, pour les cinéastes réunis au Congrès de l'Union Mondiale du Documentaire, qu'il est établi comme « *un film qui rend compte de faits réels et vise à faire comprendre des problèmes d'ordre économique, culturel ou relatifs aux rapports humains*³⁴ ». Définition assez large, que nous pourrions prendre aussi pour la fiction, mais, avec la différence des "faits réels". De ce point de vue nous avons opposé traditionnellement le film documentaire au film de fiction, en prenant les différences de la nature de l'approche dans les deux genres filmiques. Jean-Paul Desgoutte nous rappelle que dans ce cas, le documentaire, est d'une instance référentielle qu'il décrit et dans l'autre, la fiction, d'une instance énonciative qui le constitue³⁵.

Toutefois, telle a été le développement des deux genres, même à ses origines, nous pouvons trouver des productions dans lesquelles les genres peuvent se croiser. Pour Jean Luc Godard³⁶ par exemple « *tous les grand films de fiction*

³⁴ Les dossier de l'audiovisuel, p.9 (G. Van Cauwenberge "*Vers un définition du documentaire*", 1990)

³⁵ Desgoutte, Jean Paul « *Le documentaire de création* » <http://jean-paul.desgoutte.pagesperso-orange.fr/ressources/docu/Typologie%20documentaire.htm> (Consultée le 28 mai 2012)

³⁶ Nous nous intéressons à l'œuvre de J. L. Godard, qui n'est pas seulement un réalisateur cinématographique des fictions et des documentaires, mais aussi penseur du langage cinématographique et des tous les éléments techniques, sociaux et éthiques de son développement.

Alors que cela a été laissé un peu de côté bien que cela soit vraiment important dans sa filmographie, la réalisation, entre les années 1988-1998, du documentaire «*Histoire(s) du cinéma*», travail dans lequel Godard oblige le documentaire à devenir un outil de pensée sur lequel il peut nous offrir son regard critique sur le cinéma, avec de nombreuses références philosophiques et tirées du monde de l'art. Dans ce travail, les liaisons que fait Godard entre le texte, le son et l'image, vont tellement vite, que le "spectateur passif" d'aparavant a été devant

tendent au documentaire, comme tous les grands documentaires tendent à la fiction », parce-que finalement « *qui opte à fond pour l'un trouve nécessairement l'autre au bout de chemin*³⁷ ».

C'est dans ce territoire de croisement que le documentaire et la fiction, se sont enrichis de façon mutuelle, jusqu'à arriver à des exemples dans lesquelles nous pouvons parfaitement voir un film de fiction, avec toutes les techniques d'un documentaire et inversement³⁸.

Cet enrichissement dans le cas de la production documentaire, bien-sur pour la vaste exploration des sujets auquel le documentaire peut s'attaquer, a donné plusieurs manières d'aborder ces sujets, que nous appelons sous-genres. Dès la naissance officielle du documentaire, avec « *Nanouk l'Esquimau*³⁹ » de Robert

ce film comme un personnage auquel il va être injecter/projeter des films de façon étourdissant, qu'il devient comme un malade incapable de traiter l'information immédiatement, et qu'il lui faudra recourir à d'éventuels livres pour arriver à comprendre tous les enjeux que Godard met en jeu. En fait, dans la version DVD du documentaire, il y a une liste des toutes les références des œuvres citées dans le documentaire et des études pour comprendre mieux le discours, ligne par ligne, du documentaire. Il s'agit donc d'un matériel "Rich Media Analogique", qui essaye de mettre l'ordre dans une masse de données ingérables pour un « spectateur passif », qui n'a pas devant lui, au moment du visionnage du documentaire, les liens pour suivre réellement le discours de l'oeuvre qu'il regarde.

Nous pourrons voir dans les chapitres suivants, que d'une certaine façon, comme l'une de ces caractéristiques, un web-documentaire, est un documentaire qui profite aussi du développement et des capacités du monde numérique par rapport aux bases de données, pour mettre des données à l'intérieur d'un projet, (références statistiques, géographiques, journalistiques et plus), pour les présenter comme un élément qui peut être gérable aux utilisateurs, donc au récit en entier, à l'univers auquel il prétend donner une forme. Tâche à laquelle le web-documentaire essaye de s'atteler.

« *Histoires(s) du cinéma* », malgré le fait qu'il soit un chef-d'oeuvre, est impensable à faire aujourd'hui comme dans les années 80 et 90, parce que les possibilités et outils numériques ont changé le langage des réalisateurs cinématographiques et la manière avec laquelle ils peuvent s'attaquer aujourd'hui à leur sujet, parce que les outils numériques ont transformé le "spectateur passif" du XXème siècle et un utilisateur qui demande de gérer l'information, qui aurons lui le proposer.

³⁷ *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Éd. de l'étoile, Paris, 1985.

³⁸ D'après la vision de Godard, s'agit-il d'une vérité dans la fiction et de quelque chose de fictif dans le documentaire, pour la capacité artistique du réalisateur. Nous croyons nonobstant que cette condition peut arriver à un mélange technique pour l'utilisation des ressources maîtrisé du langage cinématographique, qui seront employé dans le récit cinématographique, même s'il s'agit de la production de quelqu'un qui n'est pas tout à fait un maître renommé du cinéma.

³⁹ Ce qui nous permet de dire que c'est le début du documentaire ethnographique aussi.

Flaherty et « *L'homme à la caméra*⁴⁰ » de Dziga Vertov, jusqu'à « *Voyage au bout de charbon* » de Samuel Bollendorff et « *Prison Valley*⁴¹ » de David Dufresne et Philippe Brault, il y a plusieurs sous-genres qui nous essayerons de comprendre, pour mieux voir les enjeux de ce développement dans le genre documentaire, jusqu'à arriver aux possibilités que le numérique propose aujourd'hui au récit documentaire.

Robert Flaherty et Dziga Vertov, les personnalités tutélaires du documentaire

C'est grâce à « *Nanouk l'Esquimau* » de 1922 et « *L'homme à la caméra* » de 1929, que le documentaire a pris sa place légitime dans la production cinématographique des années 20 du XXème siècle. Leurs réalisateurs se sont détachés de la production ordinaire de ces années là⁴², pour aller vers le tournage de "faits réels", dont tous les deux sont sortis avec un matériau complètement différent, l'un par rapport à un groupe d'indigènes et l'autre par rapport à l'activité de la ville vue par les yeux d'un cameraman.

Les conditions d'enregistrement des deux documentaires ont aussi été différentes. Dans le cas de « *Nanouk, l'esquimau* » il y a eu plusieurs reprises pour lesquelles Flaherty a fait une mise en scène, pour montrer la vie des indigènes Inuit avec une approche ponctuelle sur l'un d'entre eux et de sa famille. Dans le cas de « *L'homme à la caméra* » les enregistrements que Vertov a fait ont pris la vitesse des villes industrialisées, Odessa et d'autres villes, dans lesquelles se développe l'action. Par contre, si nous avons un montage qui essaye d'être ordinaire sur « *Nanouk, l'esquimau* », nous avons un montage

⁴⁰ Ce qui nous permet de dire que c'est le début du documentaire expérimental.

⁴¹ Les deux derniers projets sont des références incontournables dans la production web-documentaire française.

⁴² Production basée sur l'enregistrement des sujets édifiants et des curiosités scientifiques par exemple, qui n'ont pas eu un travail d'organisation de leurs discours, ce qui changera avec le travail de Flaherty et Vertov. Les deux pionniers du documentaire ont mis en place un enchaînement de "faits réels" orienté vers un but : dire quelque chose de ponctuel sur quelque chose de général.

vertigineuse sur «*L'homme à la caméra* », qui profite en plus des connaissances techniques de la photographie pour faire tout sorte d'acrobaties avec les images.

Dans les deux cas, nous sommes devant des œuvres qui ont une approche complètement différente l'une de l'autre. Cependant nous sommes devant deux œuvres documentaires, qui dans le même moment sont en train de dévoiler le documentaire comme genre et sont aussi en train d'ouvrir les portes pour le développement des interne des sous-genres.

D'après cette potentialité ouverte pour Flaherty et Vertov, nous aurons le développement des divers sous-genres comme le documentaire historique, le documentaire scientifique, le documentaire de fiction, le documentaire ethnographique, le faux documentaire, etc. Cependant nous pourrons voir dans les pages suivantes une classification pour le type d'approche que le réalisateur a fait de son sujet.

Un autre père fondateur du documentaire

Dans le récit historique du documentaire, il est important de signaler, que c'est John Grierson⁴³, critique et documentariste anglais de l'époque, pionnier à la fois du documentaire social, le premier a parler du documentaire comme d'un nouveau genre dans le cinéma. Il a écrit dans « *First principles of documentary*⁴⁴ », par rapport aux valeurs documentaire du film « *Moana* » de Robert Flaherty, qui a été fait en 1926. Il fait pour ce film une énumération des divers principes propres à l'art documentaire cinématographique. D'après Grierson, le potentiel du cinéma documentaire d'observer la vie au quotidien, pouvait être exploité

⁴³ Information du site Web Television Observer : <http://webtelevisionobserver.com/2011/10/4-questions-a-hugues-sweeney-responsible-des-productions-interactives-a-lonf/> (Consulté le 28 Mai 2012)

⁴⁴ Consulté le 30 Mai 2012 sur le site web : <http://artsites.ucsc.edu/faculty/gustafson/FILM%20161.F08/readings/griersonprinciples.pdf>

dans une nouvelle forme d'art, dans laquelle tous les éléments originaux de la production, les acteurs, la scène, les faits, étant de meilleurs guides que de celui que nous pouvons voir dans le cinéma de fiction, qui cherche dans certains films à interpréter le monde moderne. Grierson dirait pour le cinéma documentaire que *« c'est une forme d'art qui vise une élaboration créatrice de la réalité susceptible de provoquer une réaction face aux événements »*.

Cette personnalité, a été aussi l'un des principaux acteurs de la création de la Office National du Film de Canada, institution qui a fortement investi dans le développement du cinéma au Canada jusqu'à nos jours, dans lequel l'encouragement des produits pour la toile et des produits interactifs et vraiment fort. Hugues Sweeney, producteur interactif de l'ONF signale les procédures de cet encouragement : *« à travers le Fonds des Médias du Canada, on oblige maintenant toutes les productions documentaires linéaires à produire un deuxième volet que l'on appelle "convergence", pour des projets enrichis, au-delà du streaming, qui doit être une vraie déclinaison du documentaire TV, sans quoi le producteur n'aura pas accès au fonds. Il existe aussi un autre fonds, le Fonds Expérimental, dédié à 100% à l'interactif, un vrai programme auquel les producteurs multimédia peuvent accéder.⁴⁵ »*

Les types d'approche dans le documentaire

Nous ferons dans cette partie, une typologie du documentaire par rapport au type d'approche que nous pouvons développer pour traiter notre sujet. En fait, il nous semble plus intéressant, de parler de la diversité des approches que nous pouvons développer dans le documentaire, que des sous-genres à son intérieur. Nous observons que une typologie de sous-genres peut être flou, parce que le

⁴⁵ Information tirée du site web de l'Office National of Film du Canada http://www.onf-nfb.gc.ca/fra/portraits/john_grierson/ (Consulté le 4 July 2012)

mélange entre eux est assez courant dans la production documentaire. Nous prendrons quelques approches de la classification qu'a fait Guy Gauthier dans son ouvrage « *Le documentaire un autre cinéma*⁴⁶ », mais nous essayerons aussi de prendre en compte d'autres éléments pour établir cette liste.

Nous avons dans cette typologie à peu près sept types de documentaire, à savoir:

Le documentaire convivial :

Qui est le documentaire dans lequel le réalisateur, sans se résigner dans un rôle d'observateur neutre, s'introduit dans l'intimité d'un groupe pour nous montrer les enjeux de son sujet, avec une possibilité de participer aux actions de façon "participative", qui cherche d'une certaine manière à provoquer l'empathie des spectateurs avec les personnages principaux de l'histoire.

Nous pouvons trouver dans ce type de documentaire, par exemple « *Nanouk, l'esquimau*⁴⁷ », dans lequel nous vivons de près les péripéties et activités courantes et ordinaires de Nanouk et sa famille comme si nous étions présent.

Dans ce type d'approche, le réalisateur peut placer la caméra au centre des activités qui vont se développer, sans "déranger" les personnages qui sont autour de cette activité. Pour telle situation, un temps assez long de connaissance avec le groupe ou la communauté dans laquelle nous voulons enregistrer est assez important. Faire devenir la caméra l'un des "personnages" du documentaire est l'une des approches de plus compliquées que nous pouvons développer. Un autre exemple que nous pouvons prendre en compte est le documentaire musical « *Buena Vista Social Club*⁴⁸ » de Win Wenders.

⁴⁶ Gauthier Guy, *Le documentaire un autre cinéma*, Éd. Armand Colin Cinéma Paris 2008

⁴⁷ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0013427/>

⁴⁸ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0186508/>

D'autre part, le réalisateur peut aussi devenir le personnage du documentaire, comme dans le film de Werner Herzog « *Ennemis intimes*⁴⁹ », dans lequel il va nous parler de sa relation amour-haine avec son acteur fétiche Klaus Kinski.

Le documentaire dialogique

Dans cette approche, le réalisateur est un témoin des activités qu'il est en train d'enregistrer. Dans cette circonstance, il ne peut pas s'introduire au cœur des activités ou de l'événement de lequel dont il prend connaissance.

Nous pouvons voir ce type d'approche sur divers documentaires ethnographiques ou sur les documentaires de voyage, qui veulent montrer les singularités d'une autre culture. Dans ce type de documentaire le public cible est celui qui ne connaît pas l'autre culture, et le réalisateur essaye de donner une fresque des éléments de la culture qu'il a enregistré. Aussi dans des documentaires qui montrent les particularités d'un groupe, sans donner un avis de jugement négatif ou de sympathie.

Nous trouvons dans ce type de documentaire par exemple, de nombreux films ethnographiques de Jean Rouch comme « *Moi, un noir*⁵⁰ », « *Les maîtres fous*⁵¹ » ou « *L'enterrement du Hogon*⁵² ». Films dans lesquels Rouch a voulu montrer certains éléments des cultures africaines, avec une approche proche mais lointaine en même temps, dans le sens de ne pas s'investir de façon directe dans l'activité qu'il est train de suivre, même s'il est dedans, ce sont seulement ses yeux qui participent à la scène.

Dans des exemples plus récents, nous pouvons trouver le film « *Capturing the Friedmans*⁵³ », documentaire qui montre la chute morale d'une famille des

⁴⁹ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0200849/>

⁵⁰ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0051942/>

⁵¹ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0048363/>

⁵² Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0210027/>

⁵³ Fiche technique du film <http://www.imdb.com/title/tt0342172/>

Etats Unies, dans lequel nous découvrons le comportement pédophile du père. Même s'il y a dans le film des vidéos qui ont été enregistrées par les membres de la famille, nous assistons à ce documentaire avec un regard qui ne prennent pas une place pour juger, mais qui quand même essaye de comprendre les mécanismes de dégradation, sans prendre en aucun cas une position d'exaltation, d'apologie ou de jugement.

Le documentaire distancié

Comme ceux que nous pouvons voir dans les films scientifiques, dans lesquels nous observons un sujet traité avec une méthodologie descriptive du laboratoire. C'est une approche qui nous permet de montrer un fait telle qu'il est ou telle qu'il a été, même s'il y a des commentaires qui peuvent donner un avis personnel, le récit documentaire reste pour présenter le sujet ponctuel que décrit le film.

Nous pouvons trouver dans cette catégorie par exemple, les séries documentaires produit pour la BBC « Planet Earth⁵⁴ » et « Wonders of the Universe⁵⁵ ». Dans la première série nous assistons à un bilan magnifique et émouvant de la diversité animal sur la terre, dans lequel aussi il y a une réflexion sur les conditions du bouleversement écologique actuel. Dans la deuxième série, nous pouvons voir la configuration des corps célestes dans l'univers, c'est aussi une série de documentaires émouvants par rapport aux merveilles de l'univers.

Nous avons aussi « *La grotte des rêves perdus*⁵⁶ » et « *Grizzly Man*⁵⁷ » de Werner Herzog. Magnifiques documentaires dans lesquels nous assistons, dans le premier, au travail de scientifiques qui travaillent dans la grotte Chauvet au sud de la France, et dans le deuxième à la relation d'un jeune

⁵⁴ <http://www.imdb.com/title/tt0795176/>

⁵⁵ <http://www.imdb.com/title/tt1854226/>

⁵⁶ <http://www.imdb.com/title/tt1664894/>

⁵⁷ <http://www.imdb.com/title/tt0427312/>

homme canadien avec les ours de la forêt, qui malheureusement tourne à la tragédie, mais qui, au-delà de cette circonstance, nous montre les relations que les humaines ont avec la nature, à laquelle ils se sentent très attachés, bien qu'ils ne réfléchissent pas aux limites de leur condition humaine.

Le documentaire critique

Le type d'approche dans lequel le réalisateur prend place face à une problématique. Ce type d'approche est au cœur des pratiques journalistiques, dans lesquelles les journalistes vont faire une enquête, et ils auront besoin de prendre une place critique quelquefois, ou même de dénonciation. Ce type d'approche demande au réalisateur d'être militant avec une position particulière qui peut être sociale, politique, économique ou éthique.

Nous pouvons trouver ce type d'approche pour exemple, dans les nombreux documentaires de Michael Moore, dans lesquelles ce réalisateur porte plainte sur divers sujet de la société des États Unies, du point de vue social, politique et éthique. Pour exemple dans le film « Bowling for Columbine⁵⁸ » nous assistons à la dénonciation de la facilité avec laquelle nous pouvons acheter des armes aux États Unies, raison pour laquelle il y a des fusillades permanentes, comme dans le cas de l'école de Columbine. Aussi nous avons le film « Fahrenheit 9/11⁵⁹ », qui montre les raisons pour lesquelles George Bush, ancien président de ce pays, a amené les États Unies à la guerre avec l'Irak.

Nous pouvons trouver aussi la série documentaire « *Zeitgeist : The Movie*⁶⁰ », documentaire de Peter Joseph, qui s'attaque aux développements idéologiques de la culture occidentale et à ses limites de la compréhension du monde. Ce documentaire n'a pas été présenté à la télévision ou au cinéma, il a été destiné au téléchargement via les fichiers torrent et le visionnage sur Youtube. Ce documentaire a été un succès d' audience, nous pouvons

⁵⁸ <http://www.imdb.com/title/tt0310793/>

⁵⁹ <http://www.imdb.com/title/tt0361596/>

⁶⁰ <http://www.imdb.com/title/tt1166827/>

compter sur la page de Youtube, qui héberge le documentaire, qu'il a été consulté presque 18 millions de fois jusqu'à maintenant[1]. Sans compter les milliards de téléchargements qu'il y a eu dans les réseaux peer-to-peer.

Le documentaire d'interpellation

Dans ce type d'approche documentaire, nous trouvons les documentaires qui posent de question sans désir forcément d'y répondre. Car le but, en fait, est de nous questionner pour nous amener à la réflexion sur un sujet ponctuel. Même s'il y a un récit qui essaye de montrer un fait tel qu'il est, le réalisateur n'arrive pas à dévoiler tous ses points de vue. Par contre il donne des éléments avec lesquels les spectateurs peuvent construire leur propre vérité.

Nous pouvons trouver dans ce type d'approche, les documentaires de Adam Curtis, réalisateur anglais, qui dans son travail pose plusieurs questions par rapport aux événements dans la psychiatrie, l'économie, la sociologie, la politique, pour nous faire réfléchir à la manière dont toutes ces disciplines ont été modélisées de la société du XX^{ème} siècle. Séries documentaires comme « The Trap: What happened with our dreams of freedom ?⁶¹ » ou «The century of the self⁶² », montre l'enchaînement des événements dans la recherche des sciences humaines et sciences physiques, lesquels ont permis aux politiciens de modéliser la société occidentale du XX^{ème} siècle. Avec un accent fort sur les problématiques politiques pour comprendre la société occidentale, Adam Curtis, est un réalisateur incontournable pour comprendre les enjeux politiques d'aujourd'hui.

Un autre exemple est le film « *An inconvenient truth* ⁶³ » d'Al Gore, qui dévoile et questionne sur la problématique de réchauffement climatique que nous avons commencé à vivre depuis 40 ans, pour l'accélération des sociétés industrialisées et l'impact environnemental sur les ressources naturelles.

⁶¹ <http://www.imdb.com/title/tt0979263/>

⁶² <http://www.imdb.com/title/tt0432232/>

⁶³ <http://www.imdb.com/title/tt0497116/>

L'essai documentaire

Cette approche permet au réalisateur de se placer devant son sujet et de réfléchir par rapport à ses éléments. Peu importe le sujet, cette approche permet aux réalisateurs de décortiquer son sujet d'étude, d'après aussi la recherche des fonds variés, comme ceux que nous pouvons trouver dans des archives en tout genre. Cette approche avec laquelle nous pouvons aller d'avant et en arrière, peut contenir des éléments abstraits qui sont utiles pour la réflexion personnelle.

Par exemple, nous avons la série documentaire « *Histoire(s) du Cinéma*⁶⁴ » de Jean Luc Godard, nous assistons à une lecture critique, d'un point de vue philosophique et artistique, aux événements du développement du cinéma. Godard utilise dans ce documentaire une grande quantité des matériaux d'archives de l'histoire du cinéma, mais aussi de la photographie, la peinture et le monde des images en général. Avec une voix-off qui nous amène vers la réflexion de l'art cinématographique, nous sommes plongé dans les pensées d'un des maîtres du cinéma.

Nous avons aussi plusieurs films de Johan van der Keuken, qui ont une approche réflexive sur ces sujets, par exemple « *Les Vacances du cinéaste*⁶⁵ » dans lequel lui se questionne par rapport à son métier. Aussi « *Un Moment de silence* », dans lequel nous assistons à une réflexion contemplative, qui est établie seulement avec les images de la ville d'Amsterdam qui s'arrête pour une minute, temps que le réalisateur profite pour montrer une idée de sa ville.

Autre exemple plus récent dans ce type d'approche, c'est le documentaire « *The five obstructions*⁶⁶ » de Lars Von Trier et Jørgen Leth. Documentaire dans lequel les deux réalisateurs vont mettre en oeuvre un défi, celui de

⁶⁴ <http://www.imdb.com/title/tt0097514/>

⁶⁵ <http://www.imdb.com/title/tt1169852/>

⁶⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0354575/>

refaire un film documentaire ancien de Leth qui s'appelle «*The Perfect Human*⁶⁷», ce qui leur permettra de réfléchir sur leur métier, en prenant un position créative mais aussi éthique par rapport aux sujets qu'ils doivent traiter.

Le documentaire mosaïque

Finalement nous avons une approche en mosaïque, qui prend de multiples éléments pour mettre de l'ordre, les combiner dans un récit et les établir au centre d'un discours. Ce documentaire permet aux réalisateurs de toucher par exemple des problématiques très répandues, pour lesquelles il faut montrer une diversité des faits, des personnages, des endroits et en général des éléments divers, pour s'attaquer au sujet choisi.

Le cas le plus emblématique de ce type d'approche, nous le trouvons sur «*L'homme à la caméra*⁶⁸ » de Dziga Vertov, dans lequel nous pouvons voir un ensemble de faits, qui vont constituer un ensemble d'éléments par rapport à un sujet précis, dans ce cas là, l'activité dans les grandes villes au début du XXème siècle, en enregistrant le mouvement du matin à soir, explorant tous les facettes du travail, des loisirs et des faits divers, que le caméraman cherche pour son travail d'enregistrement mais qui en même temps se trouve dans son cabinet de montage.

Un autre exemple de ce type d'approche, est la série des films documentaires new-age : «*Baraka*⁶⁹ », «*Koyanitqatsi*⁷⁰ » ou «*1 Giant Leap*⁷¹». Autour de tous ces documentaires est la problématique de la façon de vivre que les humains ont développé pendant le XXème siècle, comme des pratiques spirituelles de

⁶⁷ <http://www.imdb.com/title/tt0376821/>

⁶⁸ <http://www.imdb.com/title/tt0019760/>

⁶⁹ <http://www.imdb.com/title/tt0103767/>

⁷⁰ <http://www.imdb.com/title/tt0085809/>

⁷¹ <http://www.imdb.com/title/tt0312296/>

diverses cultures traditionnelles, qui sont laissés de côté par une société versée de façon compulsive dans la consommation.

* * *

Comme nous pouvons le constater, la façon avec laquelle nous pouvons développer une approche documentaire, change par rapport au sujet et la ligne éditoriale que nous voulons lui donner. Ces types d'approche se sont développés dès la naissance du genre comme nous l'avons vu, nous verrons maintenant que ces types d'approche ne changent pas dans le développement du web-documentaire, et bien au contraire reprennent plusieurs éléments de chaque approche, ou une approche ponctuelle, pour développer son sujet.

Il est important de signaler, que nous avons voulu montrer cette typologie, parce-qu'elle nous semble la plus pertinente par rapport à une typologie des sous-genres, dans laquelle nous pouvons tomber aussi à l'intérieur du web-documentaire.

La chose qui change néanmoins dans le développement du web-documentaire, sera l'approche que nous prendrons pour présenter le sujet traité, car avec un consommateur de documentaires sur internet, nous ne pouvons pas rester dans les approches que nous avons vues maintenant. Il s'impose de développer des approches que n'ont pas été conçus auparavant, comme par exemple une approche basée sur la relation de navigation que les utilisateurs ont avec un jeu vidéo. Ce type d'approche, par exemple, est tout à fait différent des approches que nous avons vu dans ce chapitre parce-que cette approche doit s'établir par rapport aux logiques développées pour l'utilisation des gadgets numériques d'aujourd'hui. Ceci est très important car ce type de logique fera partie aussi du récit qui va se présenter dans un documentaire.

Chapitre III - Le web-documentaire, un documentaire enrichi

Comme nous l'avons vu, les web-documentaires peuvent comporter certaines caractéristiques qui ont augmenté les possibilités du langage documentaire. Chaque nouveau projet dans ce genre va comporter certaines caractéristiques techniques, narratives, de ressources et d'intérêt sémiotique que les autres projets n'ont pas.

Rappelons-nous qu'avant cette révolution, nous avons été devant un documentaire, et peu importe de quel genre, avec une position passive, seulement devant un écran qui nous a imposé un discours linéaire "arbitraire", dans une heure de programmation fixe et dans lequel nous avons été devant le dernier élément de la chaîne de sa production, à savoir, s'émission télé. De plus, la possibilité de s'exprimer par rapport à tout cela comme nous l'avons vu est inimaginable ; et cela comprend les possibles interactions entre le reste du public mais aussi, avec les réalisateurs, producteurs et participants d'un projet, sauf, bien sûr, dans un événement spécial.

C'est pour tout cela qu'il est tout à fait intéressant d'analyser quelques exemples de web-documentaires, pour décortiquer leurs caractéristiques et aller plus loin dans la compréhension de leurs mécanismes de production et de leur développement.

Dans ce chapitre, nous ferons l'analyse de trois web-documentaires, qui sont remarquables dans la production de ce type de projets, pour pouvoir se plonger dans les éléments qui ont fait de chacun d'entre eux une œuvre complètement différente l'une de l'autre.

Nous pourrons voir aussi comme les éléments et les concepts dont nous avons parlé dans le premier chapitre vont nous être utiles pour comprendre la mobilité des discours narratifs, la construction de leur structure, la transformation de ce discours par rapport au média dans lequel ils peuvent être consulté, comme la capacité multidirectionnelle qu'ils peuvent prendre entre participants d'un

projet et leurs spectateurs/utilisateurs, qui dans le cas de cette dernière peuvent devenir des participants aussi dans un second degré du projet.

Trois exemples de web documentaire

Il est important de signaler qu'un démarrage de ce genre, a été poussé surtout par la presse et, plus exactement, pour le travail des photo-journalistes, qui avec la crise qui a surgi dans leur métier, ont dû innover avec les possibilités des nouvelles technologies. Pour de telles raisons, nous trouverons plusieurs projets de web-documentaires qui se basent fortement sur l'utilisation de matériaux photographiques et du son.

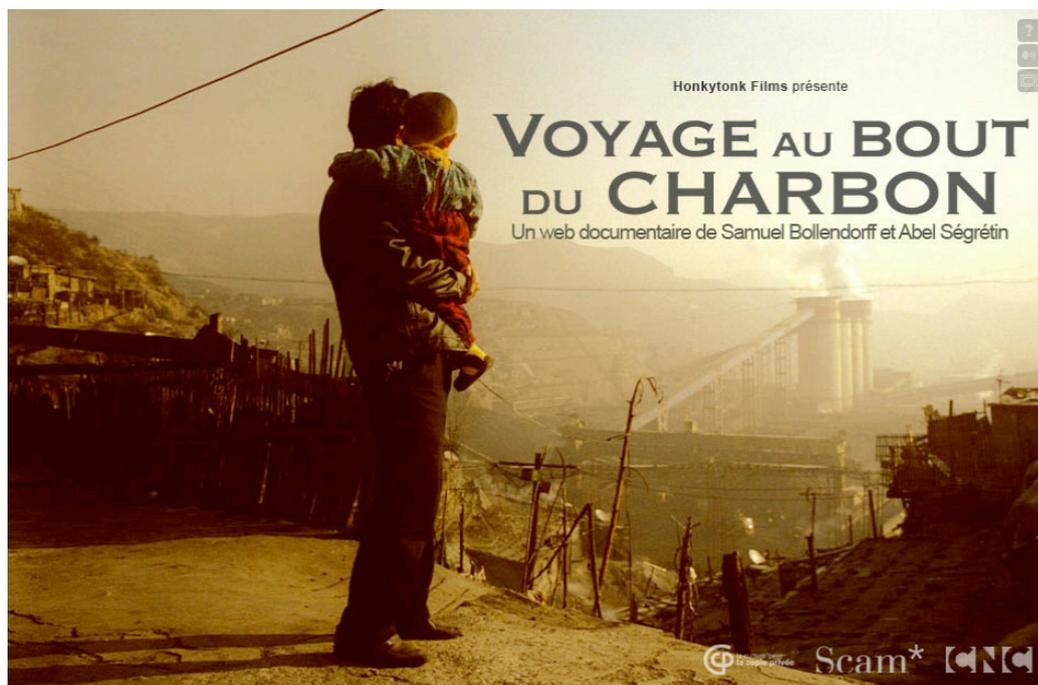
Pour voir avec plus en détail cet aspect, nous avons choisi trois web-documentaires phares de la production Française de ce genre. Chacun d'entre eux avec une spécificité remarquable.

Le premier est « *Voyage au bout du charbon* », qui pour certains a marqué un important point de départ dans la production française, même s'il n'est pas été le premier à avoir été fait.

Le deuxième web-documentaire est « *Prison Valley* », qui grâce à sa qualité exceptionnelle, est un web-documentaire qui a pris une importance majeure dans l'ensemble des productions journalistiques et documentaires des dernières années.

Le troisième web-documentaire auquel nous nous intéresserons est iconoclaste, « *Code Barre* », production Franco-Canadienne, qui a réuni un groupe des réalisateurs autour des objets que nous avons à portée de main tous les jours.

1. « Voyage au bout du charbon »



Capture d'écran du portail du web-documentaire « Voyage.. ».

Fiche de production⁷²	
Site Web :	http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html
Réalisateur :	Samuel Bollendorff
Co-auteurs :	Abel Ségrétin & Grégoire Basdevant
Design Sonore :	Frédéric Blin
Conception multimédia :	Remi Toffoli
Chef du projet multimédia :	Guillaume Urjewicz
Producteur :	Arnaud Dressen
Production de Honkytonk en partenariat avec TRENTE.ET.UN.SEPTEMBRE	
Avec le soutien du CNC ⁷³ et de la SCAM ⁷⁴	

⁷² Tous les éléments de la fiche de production comme du descriptif du projet, ont été pris du site web de ce projet.

⁷³ CNC = Centre national du cinéma et de l'image animée

⁷⁴ SCAM = Société Civile des Auteurs Multimédia

Diffusé⁷⁵ le 18 novembre 2008 pour Le Monde.

Descriptif du projet

À la rencontre des mineurs de la vallée su Shanxi.

2 semaines de reportage. Plus de 2000 km parcourus à travers la Chine. « Voyage au bout de charbon » vous emmène sur les traces de deux grandes reporters français, à la rencontre de celles et ceux qui participent chaque jour au "miracle" économique de leur pays.

À 300 km au Nord-Ouest de Pékin, vous commencez votre investigation par la visite guidée de la principale mine d'État de la région de Shanxi.

Le projet, comme ça marche

Établi comme un jeu vidéo, « Voyage au bout du charbon » est « un voyage dangereux » si l'on peut dire et surtout une enquête pour comprendre les conditions du travail des mineurs Chinois.

Le projet a été développé en flash⁷⁶ et bien qu'il s'appuie surtout sur la forte présence du photographe expérimenté Samuel Bollendorff et le son de Frédéric Blin, il y a aussi d'autres éléments comme un plan, des vidéos, des boutons et une interactivité dans laquelle nous devons prendre des décisions qui peuvent nous amener à comprendre les enjeux du travail des mineurs. C'est donc à nous de réussir ce « défi ».

Le projet offre une navigation qui se déclenche avec quelques informations et consignes que nous devons prendre en compte, une vidéo dans laquelle nous

⁷⁵ C'est le mot que le journal Le Monde a utilisé pour la mise en ligne de ce web-documentaire.
http://abonnes.lemonde.fr/asi-pacifique/article/2008/11/18/voyage-au-bout-du-charbon-un-webdocumentaire-au-c-ur-de-la-realite_1119410_3216.html?xtmc=samuel_bollendorff&xtcr=6

⁷⁶ Logiciel d'Adobe pour développer des animations et sites interactifs.

sommes "transportés" sur le terrain. Ensuite, pour chaque séquence, nous avons la possibilité de choisir entre deux possibilités d'enquête que l'on doit mener. Puis dans la navigation dans le site web, divers boutons nous fournissent de l'information par rapport au lieu dans lequel nous sommes, sur un personnage ou sur une situation que nous sommes en train d'explorer, c'est-à-dire par rapport à l'univers narratif du documentaire. Mais nous avons aussi des boutons pour nous informer par rapport à la navigation et au projet, au cas où nous serions perdu.

L'idée d'un projet "interactif" a été conçue dès le début, le producteur Arnaud Dressen, nous dit à ce sujet, « *on s'est demandé dans quel rôle il fallait placer l'internaute. On a pensé à un morceau de charbon, mais finalement on a choisi le journaliste*⁷⁷ ». En fait, une fois que nous avons démarré le web-documentaire, en cliquant sur un bouton qui va apparaître dans la première image du site, dans un écran noir qui affiche un texte avec un effet telewriter⁷⁸, nous avons un explication qui nous parle de la course à la croissance que livre la Chine sur la scène du marché international, des problèmes écologiques et des conditions de travail qui doivent être adaptés pour que la Chine devienne la troisième puissance économique mondiale, pour nous dire ensuite, dans un nouvel écran noir, que nous sommes des journalistes indépendants et que c'est à nous de mener une enquête sur les conditions de travail des mineurs dans les mines de charbon réputées les plus dangereuses du monde. Si nous voulons nous échapper, nous pouvons fermer la fenêtre du navigateur, sinon, nous sommes pris dans le jeu et il faut nous mettre dans la peau d'un journaliste.

Le but de son réalisateur, Samuel Bollendorff, photo-journaliste expérimenté, a été de faire une approche ludique de cette problématique, mais en gardant le côté sérieux du sujet. Nous nous intéresserons au destin de ces mineurs, mais « *on ne joue pas avec ces destins, c'est vraiment un documentaire*⁷⁹ » ce sont des

⁷⁷ http://abonnes.lemonde.fr/asia-pacifique/article/2008/11/18/voyage-au-bout-du-charbon-un-webdocumentaire-au-c-ur-de-la-realite_1119410_3216.html?xtmc=samuel_bollendorff&xtcr=6

⁷⁸ Effet vidéo pour disposer un texte, dans lequel une lettre va apparaître derrière une autre, en révélant toutes les lettres qui font un mot et après une phrase.

⁷⁹ Ibid.

faits réels et non pas un jeu vidéo, bien que le projet soit présenté comme tel.

Pour la conception du projet, il a fallu scénariser le matériel pour proposer diverses possibilités de parcours aux utilisateurs, même si le matériel ne semble pas spécialement généreux, il y en a suffisamment pour avoir une galerie diverse de personnages avec lesquels nous pouvons nous faire une bonne idée de la composition humaine de cette région.

« Voyage au bout... » - particularités

D'abord il faut dire que « Voyage... » est un web-documentaire qui reste néanmoins fermé sur lui-même et ne s'ouvre pas sur d'autre type de ressources que la toile peut nous offrir. En raison de son caractère pionnier, il reste d'une certaine façon lié aux débuts des possibilités multimédia que nous connaissons dans le développement du CD-Rom. Samuel Bollendorff s'exprime à ce sujet en disant : *«il faut bien garder à l'esprit que nous ne sommes vraiment qu'au début d'une nouvelle forme d'écriture. Il faut se laisser du temps.⁸⁰ »*

Plus exactement, par rapport aux similitudes avec le CD-Rom, le réalisateur nous dit qu'*«il y a évidemment des points communs avec le CD-ROM »* mais que *« le webdoc a ceci de différent du CD-ROM qu'il est dématérialisé. C'est une différence de taille ! Plus besoin de l'acheter, le projet est directement accessible⁸¹ »*.

D'un autre côté *« l'enjeu du web-documentaire réside (...) dans la question de savoir à qui on s'adresse vraiment. Si on ne s'est pas rendu compte que le public, qu'il soit différent ou pas, n'est pas dans la même position que lorsqu'il est devant la télé, on n'a pas compris l'enjeu de l'interface, du clic.⁸² »* Parce que en fait à Bollendorff il *« a semblé intéressant d'utiliser le positionnement des boutons d'action dans l'idée du jeu vidéo (...) pour dire à l'internaute : « vous avez déjà ces*

⁸⁰ <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/14/webdocumentaire-entretien-avec-samuel-bollendorff/>

⁸¹ Idem

⁸² Idem

réflexes, vous ne vous posez pas la question de la navigation quand vous êtes sur le site ». (Parce que) C'est intuitif.⁸³ »

Au-delà de la motivation du réalisateur et du producteur de ce projet, dans la construction du « Voyage... » nous pouvons observer que nous avons les caractéristiques d'un projet qui comporte surtout des éléments Rich Media, grâce auxquels nous pouvons accéder à l'information par rapport à notre emplacement, aux détails de cet emplacement, à l'information complémentaire des acteurs du documentaire et d'autres choses en plus. Même si nous n'avons pas vraiment d'information, nous avons déjà dit qu'il n'y a pas une abondance de données, il y a juste des données suffisantes pour se procurer les éléments qui peuvent nous servir pour faire une analyse de la réalité du travail dans les mines chinoises. En fait, la nature fermée du site ne permet pas de profiter des ressources en ligne, comme par exemple des archives du site qui ont été mis en ligne, c'est à dire le site web du journal Le Monde, qui a pu s'enrichir notablement d'informations complémentaires par rapport à l'industrialisation de la Chine d'aujourd'hui.

Une chose importante dans la proposition du « Voyage... », même quand nous savons qu'il est un web-documentaire parce que c'est comme ça leur présentation, il est établi comme un jeu vidéo, dans lequel nous avons la possibilité de choisir deux possibilités à la fin de chaque séquence. Pour telle raison, dans certaines circonstances de la navigation, dans lesquelles nous n'avons pas choisi la « bonne » décision, nous serons amenés au bureau de l'autorité qui veut nous empêcher de poursuivre notre enquête. Ces éléments là, ont été vécus d'une certaine façon pour les réalisateurs du projet, puis ils ont cherché dans la logique des possibilités de jeu vidéo à faire revivre cette complication de l'enquête journalistique aux utilisateurs. De toute façon, nous pouvons revenir dans le site web à notre emplacement initial pour suivre le voyage, il s'agit de nous informer de la problématique à laquelle s'attaque le projet, pas de nous de nous faire perdre la partie.

⁸³ Idem

Les enjeux de « Voyage au bout du charbon » et les mécanismes de sa mise en ligne

La structure de ce projet est néanmoins "linéaire", nous entrons dans le vidéo-train qui nous amène dans les territoires des mines et, à la fin, nous rentrons à Pékin qui est la ville de départ de ce voyage. Donc, la navigation établie comme voyage, comporte un point de départ et un autre d'arrivée.

Pourtant, dans notre navigation, nous ne pouvons pas aller plus loin que le point d'arrivée de notre voyage, mais, par contre, nous pouvons revenir aux autres points où nous nous sommes déjà trouvé pour, par exemple, choisir une autre option que celle que nous avons choisie en premier lieu.

Cette disposition nous permet de voir une progression ordonnée dans les événements qui vont se passer, pour ne pas perdre des éléments constitutifs du sujet dont nous parle le web-documentaire. De plus, nous sommes confronté aux obstacles que les journalistes peuvent trouver lors de leur cheminement au moment de faire un enquête ce qui nous donne un autre élément de la réalité que nous pouvons trouver aussi dans ces mines.

À la fin du parcours nous avons divers liens qui nous sont proposés. Nous avons avec eux la possibilité de partager l'expérience en envoyant le lien du projet ou d'écrire aux auteurs du projet. Malheureusement, dans le cas du deuxième lien, nous croyons que ça a marché seulement quelque mois après de la mise en ligne du web-documentaire. Maintenant, après cinq années du lancement du site web, reste seulement la première option.

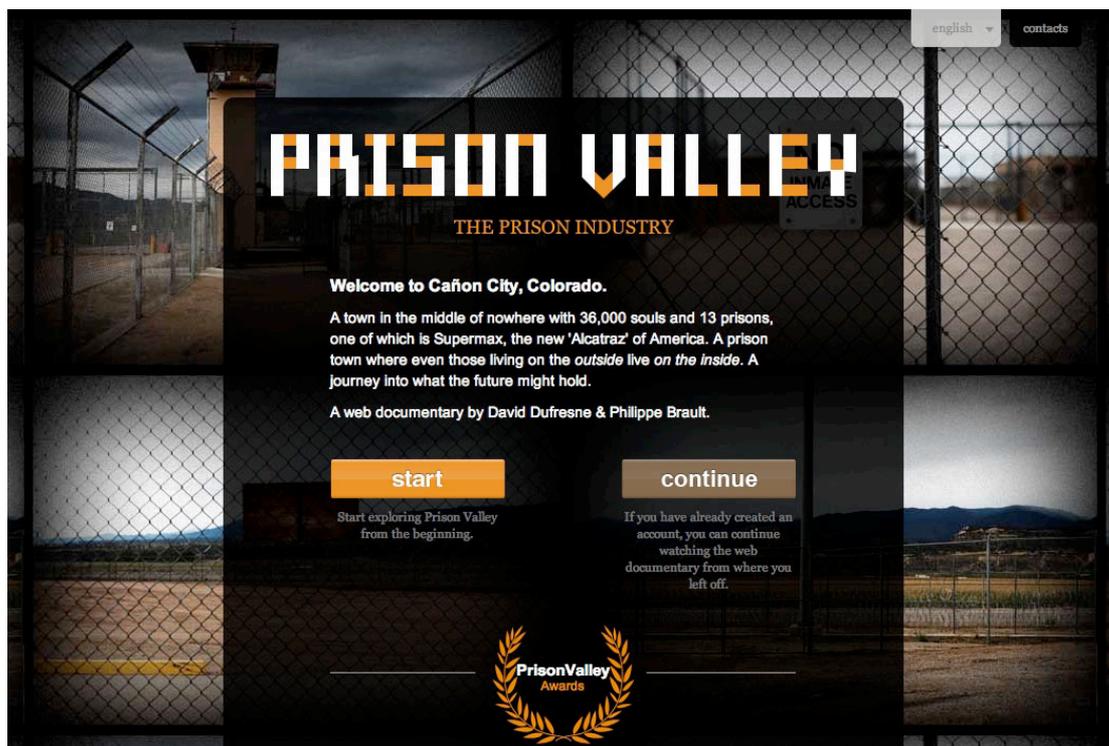
Avec une structuration simple, presque linéaire, mais qui quand même profite bien des possibilités Rich Media et du développement général du documentaire, que nous avons vu dans le deuxième chapitre, ce travail est constitutif des possibilités narratologiques au temps d'Internet. Pour finir, la complicité que

demande ce « Voyage... » prend environ 20 minutes⁸⁴ minimum de navigation sur la toile, ce qui est une réussite par rapport au temps ordinaire que les gens vont passer sur le dossier de un sujet précis dans le site web d'un journal.

Bien qu'il existe des limites sur « Voyage... », nous ne perdons pas la perspective qu'il s'agit d'un des premiers à avoir été produit à cette époque, il a constitué une progression pour le développement du documentaire, le photojournalisme et, bien sur, les possibilités narratives avec la complicité et la participation active des utilisateurs sur la toile.

⁸⁴ Les éléments pour définir la durée moyenne d'une visite sur un site web, dépend de plusieurs facteurs, par exemple l'utilité du site web pour l'internaute, le temps de réponse du site web, la longueur de l'information et autres. Nous prenons en compte les chiffres du rapport de Google Analytics, qui donne pour la période comprise entre 1er novembre 2010 et le 1er février 2011, une moyenne de 4mn40s pour le temps moyen passé sur un site web. Source : <http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/statistiques-sites-web/pages-par-visite.shtml>

2. « Prison Valley »



Capture d'écran du portail du web-documentaire « Prison Valley ».

Fiche de production ⁸⁵	
Site web :	http://prisonvalley.arte.tv/
Réalisateurs :	David Dufresne & Philippe Brault
WebDesign & Interface :	Sébastien Brothier
Montage	Cédric Delpont
Développement Web	Upian
Producteur :	Alexandre Brachet
Rédaction en chef Arte.tv :	David Carzon
Une production d'UPIAN et ARTE.tv - 2010 - Avec la Participation du CNC	
<p>« Prison Valley » a reçu plusieurs prix, plus précisément :</p> <ul style="list-style-type: none"> - World Press Photo (Amsterdam) : first prize of the interactive category for the multimedia contest. - AIB (England) : Best cross-media/online production. - Visa pour l'image RFI/France 24: best webdocumentary. - Film festival Bellaria (Italy) : Best Crossmedia program. - Prix Italia (Torino, Italia): Best interactive site linked to a TV program. 	

⁸⁵ Tous les éléments de la fiche de production comme du descriptif du projet, ont été pris du site web de ce projet.

Descriptif du projet

Bienvenue à Cañon City, Colorado.

Quelque part dans le Colorado. Un coin reculé de 36.000 âmes et 13 prisons, dont «Supermax», la nouvelle Alcatraz américaine. Une ville-prison où même ceux qui vivent *dehors* vivent *dedans*.

Prison Valley, c'est ça : un road movie interactif dans une ville-prison. Une plongée dans l'industrie carcérale. Une plongée dans ce qui pourrait bien être le monde futur.

Le projet, comme ça marche

« Prison Valley » est un road-movie/web-documentaire. Ici, comme spectateurs/utilisateurs, nous serons la plupart du temps à la place d'un passager à l'arrière d'une voiture pour accompagner les deux journalistes et réalisateurs du projet. Cependant, nous pourrions choisir la vitesse à laquelle le projet va nous amener, nous pourrions aussi nous enfermer dans une chambre d'hôtel, pour explorer des documents relatifs à l'enquête que les journalistes sont en train de mener. Puis, nous pourrions *nous amuser avec la télévision* ou *aller au cinéma*, car dans la chambre qui est la base d'opérations du projet où nous pouvons nous munir de tickets nous avons des portails d'autres endroits du « Prison... ». Nous avons aussi, à certains endroits du projet, la possibilité de nous exprimer par rapport à un sujet traité dans le web-documentaire et enrichir ce coin du projet. Tous ces éléments, nous les trouverons, dans l'univers narratif à l'intérieur de ce web-documentaire.

De plus, après ou dans le même temps, nous sommes plongé dans le projet ; nous avons un ensemble de réseaux sociaux, dans lesquels nous pouvons suivre les réactions que des utilisateurs/participants du projet sont en train de montrer ou qui sont déjà dans la base de données de ce réseau. Il y a dans cet ensemble de

communautés, des réseaux sociaux généraux, qui sont au-delà des confins du projet, dans lesquels nous pourrions entrer avec nos identifiants habituels, mais, nous avons aussi des réseaux sociaux à l'intérieur du projet, comme par exemple divers forums pour élargir les discussions par rapport à un point précis qui a été traité dans le web-documentaire.

Nous sommes alors dans un projet vaste, qui demande une observation plus précise, pour comprendre mieux tous les mécanismes qu'il y a à l'intérieur de cet univers, il faudra prendre du temps pour réussir à bien s'en servir et essayer de ne rien rater de ce road-movie/web-documentaire.

La motivation de faire un web-documentaire et le réussir avec succès.

En vue de l'immensité du projet, il a fallu "l'imaginer" comme un autre produit traditionnel de la télévision, c'est à dire, un récit linéaire de 59 min qui peut être diffusé par une chaîne de télévision. Mais ce matériel est utilisé comme l'ossature de l'ambitieuse œuvre que Brault et Dufresne ont tout d'abord imaginé. Dufresne signale :

« A nos yeux, le webdocumentaire est avant tout un travail d'auteurs et un mode de diffusion. Une liberté retrouvée, la fusion des métiers et la profusion des styles. Sans carcans, sans bible, sans codes. C'est une vision neuve d'un vieux métier: raconter des histoires, avec les outils d'aujourd'hui.⁸⁶ »

Et pour cette fusion des métiers il faut une sociologie des auteurs extrêmement variée, des professionnels voyant comment les outils numériques ont changé leurs métiers et la façon d'interagir entre eux et que cela est justement remarquable et intéressant. Car *«c'est évidemment (que) dans cette diversité que se situent les réels enjeux néo-médiatiques (...) Dans les frontières qui s'estompent, dans les écritures qui se mêlent, s'influencent, changent, (se) bousculent. Dans la fusion des métiers, et des savoirs, des cultures et des contre-cultures. C'est en tout*

⁸⁶ <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2010/01/05/«le-webdocumentaire-en-plein-essor»/>

*cas ce qu'on essaye d'expérimenter dans Prison Valley. Fondre les métiers, non les superposer.*⁸⁷ » Nous fait réfléchir à nouveau Dufresne.

En novembre 2009, au temps de la post-production de « Prison Valley », le CNC organisait un atelier sur les nouveaux médias au Forum des Images en Paris. Avec la participation de l'équipe de production du projet « Prison Valley » entre les invités et d'autres réalisateurs et producteurs des web-documentaires, que se sont investi ces derniers années dans l'expérimentation de ces nouvelles voies documentaires. Parmi eux, Eric Viennot, créateur des jeux vidéo signale que « *ça fait quinze ans, que dans le monde du jeu vidéo, nous nous sommes posés les questions du récit linéaire et de comment le casser* », même s'il sait déjà que dans le monde dans lequel il vit, ils ont réussi à le faire et... ce n'est pas le seul à le savoir : Dufresne écoutant a soudain devant lui un monde qui s'ouvre.

Ainsi était le principal enjeu de recherche pour lui et l'équipe du projet à l'époque de la post-production : « *comment raconter différemment une histoire, parce que la technologie le permet, parce qu'il est temps (...) de changer les codes ? Comment garder la nervosité et la rigueur journalistiques pour en faire d'autres choses, parce que la crise que traverse le journalisme le commande ? Comment changer les narrations ? Comment intéresser un public à une histoire comme celle de l'industrie des prisons aux Etats Unis ?*⁸⁸ ».

Dans une pause au milieu des rencontres au Forum des Images, Dufresne et son équipe vont demander au concepteur de jeux vidéo Viennot, « *Dis nous, c'est où C'est quand ? C'est comment, c'est qui les grands scénaristes de jeux vidéos ?*⁸⁹ ». Situation à laquelle l'expert va sourire avant de libérer l'information précieuse, qui sera très bien capitalisée pour l'ensemble du projet.

Quelques mois plus tard, néanmoins, et après beaucoup de travail, « Prison Valley » est mis en ligne et diffusé à la télévision. Le web-documentaire est *sur la*

⁸⁷ <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2009/11/20/nouveaux-medias-et-frontieres-qui-s-estompent/>

⁸⁸ Idem.

⁸⁹ Idem

route et c'est donc le moment pour les utilisateurs/internautes de prendre place à l'arrière de la voiture.

Sur la route vers « Prison Valley ». Que se passe-t-il quand nous déclenchons le web-documentaire ?

Quand nous ouvrons le site, nous sommes déjà dans une séquence embarquée, nous serons toujours dans la place à l'arrière, mais avec un point de vue complet, accompagné par l'œil et la voix des réalisateurs. Nous découvrirons la vallée jusqu'à l'arrivée à l'hôtel, dans lequel il faut s'enregistrer pour profiter de toutes les ressources du travail proposé.

Soudain, nous sommes attirés par ce récit qui nous appelle dans son univers dans lequel nous ne pouvons pas nous éloigner.

À ce moment-là, nous avons un explicatif sur les avantages à se connecter avec un compte, n'importe lequel. Par exemple, nous pouvons nous connecter au projet à partir de nos comptes Facebook ou Twitter, que le projet va capitaliser pour informer notre réseau de ce que nous sommes en train de voir, si nous avons choisis l'option de mettre à jour notre statut au cours du récit. Nous pouvons aussi créer un compte dans le site web du web-documentaire pour profiter d'une exploration que nous pouvons interrompre, si au fil du temps dont nous aurons besoin. Puis, ce compte, vas nous aider à participer aux forums et pour profiter des extras qui se sont disposés au long du projet. Avec cette option nous pouvons entrer dans le site, le quitter, revenir et trouver le point dans lequel nous l'avons laissé et aussi pour y revenir et suivre les débats que les divers thèmes ont fait évoluer ou ce qu'ils ont déclenché.

Nous pouvons aussi être des utilisateurs visiteurs, mais avec cette option nous ne pourrons rien garder de notre exploration, ni participer au forums et réseaux sociaux auxquels le projet est connecté. Il faut être dedans pour savoir entièrement ce qui se passe à « Prison Valley », sinon nous risquons de perdre les

données qui font la différence dans un projet comme celui-ci et nous serons en dehors de toutes ces possibilités qu'un web-documentaire peut proposer.



La chambre qui est la base d'opérations pour faire l'exploration sur « *Prison Valley* ».

Immédiatement après cette connexion, nous avons accès à la chambre de l'hôtel, la vraie base d'opérations de l'exploration du projet, dans laquelle nous pouvons accéder à un ensemble des ressources qui sont éparpillées dans cet espace. Nous avons par exemple :

1. Les boutons pour retourner vers la narration centrale du récit.
2. Des divers éléments sur le lit qui peuvent nous informer par rapport :

À la façon dans lequel nous pouvons accéder aux contenus cachés du récit.

Au lieu géographique précis, dans lequel nous sommes ou dans lequel nous voudrions aller, en utilisant l'API⁹⁰ de Google Maps qui est intégrée au projet.

Aux fiches des divers personnages et les extensions narratives du récit, comme à l'histoire du comté de Fremont (Colorado - USA) et

Aux portails qui nous amèneront aux bonus du web-documentaire.

3. Nous avons aussi dans la chambre, un calepin, dans lequel nous avons l'information de contact des personnages du « *Prison Valley* », qui vont apparaître au cours du récit.
4. L'accès aux forums du projet
5. Et trois portails qui ont une fonction de gadget à l'intérieur de la chambre, à savoir : les options « Fenêtre sur la cour », « Réception » et « Infos », qui sont, en réalité, des petits points de fuite dans le récit.

⁹⁰ Application Programming Interface -->
http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_de_programmation

Dans la structure centrale de « Prison Valley », nous trouvons les séquences vidéos, qui sont les chapitres moteurs du récit. Ils sont établis de façon traditionnelle, avec une utilisation permanente de la photographie, qui nous amène dans un autre temps et autre style des documentaires traditionnels diffusés à la télévision. « Prison Valley » est parfois, plus proche de l'esthétique qui règne dans le court-métrage «La Jetée » de Chris Marker⁹¹, mais aussi avec de forts éléments du cinéma d'aventure « road movie » qui a été développé aux États-Unis.

Les enchaînements d'une séquence à l'autre sont très bien faits, car les auteurs étaient conscients de la possible exploration en discontinu des utilisateurs internautes. Nous pouvons reprendre le récit d'un jour sur l'autre ou nous placer à côté dans les autres compartiments du projet que ne sont pas les vidéos, comme les forums, le blog, l'information des personnages, pour suivre n'importe quel fil de discussion sur les forums intégrés dans les réseaux du projet ou pour se plonger sur l'information d'un point ou personnage précis. La narration principale est distribuée de la même manière que l'information d'une série télévisée, qui nous donne des pistes pour le chapitre suivant et nous laisse avec l'envie d'en savoir plus, mais, en même temps, nous signale que nous pouvons attendre et couper l'exploration et qu'il y aura toujours de nouvelles choses à découvrir.

Par contre, les éléments de la narration délinéarisée des jeux vidéos ne sont pas assez développés dans « Prison Valley » comme nous avons pu l'imaginer d'abord, car en fait nous ne sommes pas dans ce web-documentaire à la place d'un personnage⁹². N'oublions pas, que nous sommes des spectateurs privilégiés situés à la place arrière de la voiture, que nous pouvons établir notre propre exploration à l'intérieur du projet, mais, sans aucune possibilité de choisir aucun élément déclencheur au cour du récit, qui pourrait lui donner une autre

⁹¹ Auteur et écrivain pionner dans l'utilisation des possibilités multimédia. Par rapport à son ouvre nous pouvons consulter « *Chris Marker, écrivain multimédia ou Voyage à travers les médias* » de Guy Gauthier.

⁹² Comme dans le cas de « Voyage au bout de charbon ».

perspective sinon seulement sa mise en route vers la narration. Ce n'est pas comme dans "les livres dont vous êtes le héros"⁹³ propre aux jeux vidéos.

« *Prison Valley* » a su profiter de la narration délinéarisé des jeux vidéos, pour la multiplicité des interfaces qui se sont développées pour accéder à l'information, comme dans le développement des éléments et personnages que nous pouvons trouver dans le récit. Dans son univers narratif distribué, nous trouvons les éléments d'un sujet qui nous plonge sur la problématique pénitenciers des États Unies, d'après plusieurs lignes et perspectives croisées.

D'un côté, il y a, dans un petit coin du projet, à la fin d'un des témoignages qui nous sont donnés dans les vidéos principales du web-documentaire, la possibilité de nous exprimer et enrichir le matériel propre de l'univers du récit. C'est dans la séquence "La peur" dédiée à Christie Donner, l'un des personnages de «*Prison Valley* », militante pour la réforme pénale en Canyon City. nous pouvons nous y exprimer par rapport à ce qui nous fait peur dans la vie. Il faudra dans cette partie, faire un enregistrement avec la webcam de l'ordinateur, pour mettre notre avis à côté de ceux de tous les autres utilisateurs-internautes, mais, surtout, à côté des personnages du film. C'est à dire, dans l'univers narratif du projet en lui-même, donc, si nous faisons notre enregistrement à ce moment-là, nous deviendrons aussi un petit morceau de la documentation du sujet dans le projet d'ensemble.

Dans ce sens là, en parlant des possibilités d'enrichir le projet de la part des utilisateurs du projet, comme nous l'avons déjà dit la chambre-interface du projet est l'antichambre d'après laquelle nous pouvons gérer tous les mouvements que nous aurons dans le site pour explorer «*Prison Valley* » en entier. Cette chambre est aussi l'espace principal dans lequel nous pouvons aller vers les forums et les réseaux sociaux, dans lesquels, nous aurons, cette fois la complète possibilité d'enrichir le projet avec nos commentaires et en plus de générer du buzz pour le projet aux alentours de son univers avec l'activité que nous produisons.

⁹³ Voici un forum web dédiée aux jeux vidéo qui parle de ce type des livres : <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=885910>

Il est important de dire qu'il y a dans l'écran et ce de façon permanente, pendant que nous sommes plongé dans les 32 séquences principales du documentaire, des boutons au bas de l'écran, afin de partager à travers les réseaux sociaux de la toile, telles que Facebook, Twitter ou Delicious. Il y a aussi, deux autres boutons pour aller aux réseaux sociaux du projet, le premier est pour dialoguer avec les utilisateurs internautes connectés dans un chat permanent et le deuxième bouton pour entrer dans les forums thématiques de «Prison Valley » ou dans d'autres activités qui peuvent y être organisées, comme par exemple un "chat live" avec des participants directs du projet.

« Prison Valley » : particularités du Rich Média, Transmédia et Cross-media dans son univers narratif

Quelque soient les possibilités d'une analyse universitaire dans le cadre d'un mémoire, nous ne pourrons pas approfondir tous les éléments qui font partie de l'univers de « Prison Valley ». Il y a une telle quantité d'éléments et plusieurs angles à exploiter pour la discussion. Peut-être une étude multidisciplinaire entièrement dédiée à ce projet peut décortiquer au mieux chaque morceau. Malheureusement ce n'est pas le cas ici et nous devons nous concentrer sur les aspects de développement du documentaire et aux conséquences de ses bouleversements internes par rapport à l'impact numérique.

Dans ce sous-chapitre nous nous limiterons à parler des éléments et concepts abordés au premier chapitre de ce mémoire.

Les éléments Rich Media

Les éléments Rich Media sont innombrables dans « Prison Valley ». En fait, nous pouvons parler de deux types d'éléments:

- Ceux qui sont à l'intérieur du site web du projet et

- Ceux qui sont à l'extérieur du site web du projet, mais qui sont intégrés à son univers narratif.

À l'intérieur du projet, les éléments propres au récit :

Dans le premier groupe des éléments, nous avons toutes les choses qui sont disposées comme matériel autour des séquences vidéos, qui en sont la structure principale du récit mais qui ne sont pas moins importantes qu'eux, sinon qu'elles appartiennent à l'information avec laquelle les internautes peuvent prendre une perspective assez large par rapport à la problématique du sujet traité.

Toujours dans la chambre interactive, qui est la base d'opérations de l'exploration du web-documentaire, nous avons les éléments suivants qui appartiennent au premier type des éléments :

D'abord nous avons trois sous-groupes :

1. Dans le premier sous-groupe, qui se trouve sur le lit de la chambre,

- Un historique de la région dans laquelle est située « Prison Valley »
- Des statistiques par rapport aux problèmes pénitentiaires dans les États-Unis et l'Europe
- Des portfolios photographiques divers :
 - D'une cérémonie en hommage aux gardiens de prison morts en service
 - De la production du vin de « Colorado Correctional Industries » qui est fait pour les prisonniers
 - D'un musée des prisons
 - Du centre de détention de Fremont County

- Des vidéos en extra de certains personnages pour approfondir un sujet précis
- Des vidéos en plus pour en connaître d'autres histoires par rapport à la région et les prisons et
- Des documents du département de justice des États Unies et
- Un portail pour télécharger la musique produite pour le projet

2. Dans le deuxième sous-groupe, qui est dans le "calepin", cette fois dans le guéridon à côté du lit, toujours dans la chambre :

- Des fiches descriptives de tous les personnages qui sont apparus au long du récit, avec des informations plus détaillées de leur parcours personnel. Nous avons dans les fiches la possibilité de revoir leur séquence, de voir aussi une vidéo supplémentaire d'un point précis et d'établir une conversation potentielle avec eux ou de suivre dans un forum une discussion déjà établie avec eux.

3. Dans le troisième sous-groupe qui se trouve dans la petite table dans laquelle il y a l'ordinateur, nous pouvons trouver :

- L'accès aux forums...
- Nous avons l'accès aux forums, qui sont disposé en quatre ramifications : «discuter», « dialoguer », « réagir » et «chat live ». Les trois premiers vont nous amener à une section dans laquelle nous trouverons des onglets par rapports aux « thèmes », « discussions », «personnages » et le dernier dans un onglet pour faire de la recherche ponctuelle d'un sujet. La quatrième option des ramifications, « chat live », va nous amener dans le blog du projet, dans lequel nous aurons des nouvelles des évènements par rapport au destin du projet.

À l'extérieur du projet, les éléments en dehors du projet, mais qui appartiennent aussi au projet :

Dans le deuxième groupe, nous avons les éléments suivants :

- Des portails, qui sont des minis site web à l'intérieur du site web, pour aller à voir ou écouter par exemple :

- La bande d'annonces des films hollywoodiens, qui se sont fait dans la région de Canyon City, par rapport à l'activité de colonisation, criminel ou d'aventures. Les vidéos que nous pouvons voir ici sont intégrées à la liste des vidéos qui sont sur la plateforme vidéo Youtube.

- L'histoire d'une chanson qui parle d'un prisonnier condamné à la peine de mort. Nous avons une collection de clips musicaux de diverses reprises de cette chanson, tous figurent sur le site de Youtube aussi.

- Une intégration du plan de la région Canyon City, auprès d'une API de Google Maps, pour repérer l'emplacement des personnages qui sont dans le récit.

À l'extérieur du projet, pour les éléments en dehors du projet, vers lesquels nous serons envoyées pour information complémentaire :

- Nous avons dans cette partie, plusieurs liens qui vont nous amener à l'information complémentaire d'une donnée précise ou à divers sites web personnels des personnages. La quantité de liens qui sont indexés dans cette partie est abondante, par exemple, dans la partie des statistiques nous avons un lien pour chaque donnée et, dans certains cas, plus.

* * *

Comme nous pouvons voir, les dispositifs de Rich Media qui sont à l'intérieur du « Prison Valley » sont assez nombreux. Il y a un entrelac des relations qui sont dans le site, mais aussi qui peuvent aller aux divers confins de la toile. Tout cet ensemble de relations donne à ce projet web-documentaire ses caractéristiques de développement de Rich Media, qui ne reste pas seulement dans son

information centrale, sinon qui est élargi à la diversité de sources pour enrichir le récit qui nous est proposé.

La caractéristique Transmédia et Cross-média de Prison Valley

Les éléments qui font du « Prison Valley » un projet transmédia et cross-média, souvenons-nous, sont la diversité des supports sur lesquels le projet a été distribué et la façon différente dans laquelle tous ces éléments ont été mis sur chaque support. Pour les supports, à savoir :

- La télévision
- L'internet
- Les téléphones portables
- Dans un livre
- Dans une bande sonore

Même si l'émission télé est presque la même que ce que nous pouvons voir dans le site web⁹⁴ ou les dispositifs mobiles⁹⁵, elle n'est pas tout à fait identique.

D'un point de vue d'utilisation, dans le site, nous devons interagir dans le site web pour enchaîner un chapitre et un autre, il y a au milieu plusieurs éléments aussi qui vont s'ajouter. D'abord, par exemple, quand nous avons déjà vu la séquence d'introduction, nous devons choisir une possibilité d'inscription ou pas, pour suivre le récit. Toutes les images qui composent cet enchaînement font partie du récit, parce-que, en tant que nouvelles images et étapes à démarrer, ils vont nous transmettre une autre information, qui n'est pas la même que nous avons eu dans l'émission télé.

Pour essayer de faire une meilleure distinction, nous dirons par exemple, qu'une émission de télé-reportage peut être chargée dans le site web depuis la chaîne de

⁹⁴ Nous verrons cette particularité dans l'analyse suivante, dédiée à leur caractéristique Cross-média.

⁹⁵ Nous n'avons pas pu essayer le projet dans un smartphone ou un tablet, parce que nous n'avons pas à disposition aucun de ces outils, ce qui a limité notre recherche.

télévision, qui a émis ce reportage et, que nous avons, pour le consulter de nouveau, seulement besoin de cliquer dans le bouton "Play" pour le voir en entier. Nous le recevrons sans aucun changement dans sa narration, sans image ajoutée, tel qu'il a été conçu pour la télé.

Aussi l'émission du documentaire à la télévision, n'est pas la même que nous trouvons dans le web-documentaire car il comporte, au-delà des logiques d'interactivité propres à Internet ou aux dispositifs mobiles, des éléments qui nous font repérer des images en plus, que nous n'avons pas trouvé auparavant.

D'un autre côté, comme nous avons vu dans le premier chapitre, la caractéristique transmédia peut être englobée dans une des variations que peut prendre un développement Cross Média. En fait, selon Gary Hayes⁹⁶, le transmédia appartient au développement Cross-media du quatrième type, c'est à dire, le Cross-media des expériences, qui vont traverser un ensemble de supports pour nous amener dans un univers narratif distribué, mais qui est toujours dans le même récit.

* * *

Les enjeux d'une vaste production comme « Prison Valley » sont toujours dangereux, car avec les possibilités des chemins que nous avons ouverts, nous pouvons nous perdre facilement et tomber dans ce que Philippe Brault dit, par rapport à la photographie numérique : à force de « multiplier les prises de vues, (nous pouvons prendre) le risque de se disperser⁹⁷ ».

Nous croyons que pour le projet « Prison Valley », David Dufresne, Philippe Brault et l'équipe d'Upian, ont bien réussi le défi de créer un univers narratif, que par moments ils peuvent avoir perdu les ramifications qui se sont développées, mais que, au final, c'est un univers cohérent et magnifique, qui a pris tout ce que les technologies peuvent offrir aujourd'hui. De plus, avec un sujet d'un intérêt

⁹⁶ Hayes Gary, Social Cross Media – What Audiences Want, 2006.

<http://www.personalizedmedia.com/cross-media-what-audiences-want/>

⁹⁷ <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2010/02/19/«-autant-dexperiences-diverses-qui-font-soudain-sens-»/>

notable par rapport à l'état du monde dans un contexte assez compliqué et fermé, telle que sont les prisons aux États-Unis⁹⁸.

3. « Code Barre »



Capture d'écran du portail du web-documentaire « Code Barre ».

Fiche de production⁹⁹	
Site Web :	http://codebarre.tv/fr/#/fr
Réalisateur :	Pascal Brouard
Co-auteurs :	Tally Abecassis, Raphaëlle Benisty, Diego Briceño et 27 réalisateurs en plus.

⁹⁸ En fait, un étudiant de cinéma présent à la présentation du projet à Amsterdam l'année 2010, a résumé le projet avec une question intéressante : « Vous traitez du sujet de l'emprisonnement et de la privation de liberté. Et, dans le même temps, vous nous donnez à nous, spectateurs, une liberté inédite à notre place. Vous avez pensé à cette confrontation des libertés ? » Source : <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2009/11/27/les-3-jours-de-prison-valley-a-amsterdam-la-rouge/>

⁹⁹ Tous les éléments de la fiche de production comme du descriptif du projet, ont été pris du site web de ce projet.

Conception et programmation :	Nicolas S. Roy
Application iPhone :	Hugues Bruyère, Eli Zananiri
Producteurs :	Hugues Sweeney, Joël Ronez
Production d'ARTE France - Office National du Film du Canada et Quark Productions. 2011	

Descriptif du projet

Les objets de notre vie ont une fonction utilitaire. Avec eux, nous assurons notre survie, nous communiquons, nous nous déplaçons, nous nous divertissons. Les objets marquent le temps en traversant le passé, le présent et l'avenir.

Les objets sont aussi les symboles qui jalonnent notre existence. Nous entretenons avec eux des rapports affectifs, des sentiments d'appartenance, des protocoles identitaires. Ils deviennent images, codes et métaphores.

Au moyen de 100 films et du regard de 30 cinéastes français et canadiens, « Code Barre » invite à explorer ce que nous sommes à travers le prisme des objets qui nous entourent.

Le projet, comme ça marche

Co-produit par ARTE et l'ONF du Canada, « Code Barre » est un web-documentaire, qui contient 100 films courts dans sa structure principale et plusieurs ressources par rapport à chaque élément qu'il y a dans les films, à savoir, des objets de la vie quotidienne.

À la différence des web-documentaires antérieurs que nous avons déjà analysés, « Code Barre » n'est pas un projet qui s'intéresse à une réalité des événements d'aujourd'hui ni développé par rapport aux intérêts journalistiques qui peuvent

et essayent, en fait, d'amener la discussion dans un sujet ponctuel. C'est un web-documentaire dans lequel le but est de s'approcher des objets ordinaires à partir d'un regard décontracté.

Dans ce sens là, ce web-documentaire est conçu comme un catalogue, dans lequel nous pouvons « chercher », « scanner » ou « raconter », pour trouver des objets dont nous avons la curiosité d'en savoir plus, comme un sac plein de choses, dans lequel nous pouvons mettre la main pour chercher n'importe quoi. Recherche dans laquelle l'objet que nous trouverons est lié aux autres objets du site par sa classification, sa nature ou simplement par hasard.

Dans ce projet, pour faire des films qui ont la structure du web-documentaire, ont participé trente réalisateurs de France et du Canada, situation qui donne à l'ensemble du projet une caractéristique hétérogène, cohérente avec la diversité des objets que nous pouvons y trouver. Cependant, l'ensemble du projet a été dirigé et coordonné par Pascal Brouard, pour établir une cohérence dans le site et les possibilités transmédias qu'il comporte.

Même si à la base, le web-documentaire est établi en sa structure pour les vidéos qui le composent, il est complètement impossible d'en faire une émission à la télévision, tel qu'il est. L'approche qu'ont choisie les réalisateurs dans les vidéos nous donne, comme nous l'avons déjà dit, un groupe des vidéos hétérogènes dans lesquelles les sous-genres du documentaire vont se frôler en permanence. Nous avons par exemple des morceaux documentaires qui vont emprunter le style du vidéo-art ou de la vidéo documentaire traditionnelle ou avec des prises de vues de style « reportage » mais sans aucun dialogue sinon seulement la prise de son ambiante.

Cette nature hétérogène de regards et matériaux n'a été possible à gérer qu'avec une conception délinéarisée et complètement expérimentale du web-documentaire, comme nous pouvons maintenant l'imaginer, à partir du développement de l'écriture numérique. Car sinon, avec une structure classique de documentaire, comment dire aux spectateurs/utilisateurs de s'approcher de

ce groupe de matériel divers et donner un sens à l'ensemble sans aucune piste de démontage ?

En ce sens là, par rapport à la motivation qu'ont eue les réalisateurs du projet, nous pouvons lire dans le site web du projet :

« Cette collaboration n'est pas née d'une nécessité financière ou technique, mais d'une véritable envie d'innover ensemble (entre Arte et l'ONF), en mettant nos expériences en commun (en se posant la question), comment repousser les frontières du documentaire interactif ? Comment contribuer à marquer un nouveau jalon dans son évolution ?

« Code Barre » est conçu comme un projet dans lequel la forme et le contenu ne font qu'un.¹⁰⁰ »

Et ils doivent le faire comme ça car *« la production numérique ne peut pas toujours être quelque chose que l'on ajoute, les projets vont devoir être de plus en plus natifs sur plusieurs plateformes. On réfléchit à toutes les plateformes en même temps et à la manière de raconter une histoire¹⁰¹ »*, nous dit Hugues Sweeney, l'un des responsables du projet.

« Code Barre » - particularités

Nous avons dans « Code Barre », trois façons d'interagir à l'intérieur de son univers, nous pouvons :

*CHERCHER: Pour lancer une recherche d'un objet avec lequel nous pouvons commencer à naviguer sur le site. Nous pouvons établir un chemin par rapport à une catégorie ou à un objet précis.

¹⁰⁰ <http://codebarre.tv/fr/#/fr>

¹⁰¹ <http://webtelevisionobserver.com/2011/10/4-questions-a-hugues-sweeney-responsable-des-productions-interactives-a-lonf/>

*SCANNER : Nous pouvons déclencher une recherche, en utilisant la webcam de l'ordinateur. Avec cette possibilité nous devons approcher le code barre d'un objet et attendre que le programme puisse reconnaître le groupe auquel l'objet appartient, situation qui déclenchera une ressource à l'intérieur du site.

*RACONTER: Nous pouvons, dans cette troisième possibilité, enrichir le projet en ajoutant un objet sur lequel nous voulons nous exprimer.

Pour ce projet il y a aussi une application iPhone, laquelle nous permet d'explorer les objets que nous entourent. Il nous donne une possibilité de mobilité complète. Nous pouvons, même si nous ne sommes pas devant notre ordinateur, faire la recherche des objets partout, placer son code barre devant la caméra et le scanner pour suivre la position de cet objet et sa catégorie à l'intérieur du web-documentaire. Cette application nous révèle la caractéristique de transmedia et crossmedia avec lequel le projet a été conçu.

Autres aspects transmédia de « Code Barre »

« *Code Barre* » n'est pas seulement un projet qui se développe autour d'Internet et de l'application pour l'iPhone. Comme autre caractéristique transmediatique, il y a eu aussi une exposition/installation itinérante des objets qui font partie de la sélection qu'il y a dans le catalogue de « *Code Barre* ».

Cette caractéristique dans le développement de « *Code Barre* » nous permet d'apercevoir les possibilités de l'« Internet des Objets¹⁰² », conception qui parle de l'extension d'Internet aux choses et éléments qu'il y a dans le monde physique, pour lesquels nous trouverons toutes sortes d'informations et de référents qu'il peut y avoir sur la toile.

¹⁰² Pour une approche plus détaillée de ce qu'est l'Internet des Objets et ses enjeux, nous pouvons aller vers Pierre-Jean Benghozi, Sylvain Bureau et Françoise Massit-Folléa « L'Internet des objets - Quels enjeux pour l'Europe ».

Pourtant, nous pouvons considérer que la caractéristique transmédiatique de «Code Barre» est au-delà des projets qui ont pour environnement global l'Internet et le numérique. Nous pouvons, avec ce projet, apercevoir les possibilités documentaires de toute l'information que nous avons à portée de main, mais qui reste complètement fermée à nos yeux, car elle est codée avec plusieurs types de conventions, comme par exemple, dans le cas de ce projet, par le code barre de produits.

Même si le projet « Code barre » reste centralisé sur son site, nous pourrions parler de celui-ci, comme d'un projet qui comporte une transmediatisation des éléments numériques et, aussi, analogues ou physiques, dans lequel la place de l'utilisateur est de nourrir la documentation, avec un point de vue émotionnel, de conservation ou, simplement, de divertissement.

Car, comme réfléchit Hugues Sweeney par rapport à « Code Barre » :

« Au fond, il en est de même pour n'importe quel média. Les médias deviennent complètement éclatés car la technologie permet différentes formes d'accès ou différentes applications. Comme la radio ou la télévision, ce sont des médias qui ont des univers et un langage propres. En ce moment, nous sommes amenés à réfléchir, face à la multiplication des plate-formes. C'est une période privilégiée de pouvoir créer dans ce contexte où les choses se redéfinissent avec beaucoup d'ouverture.¹⁰³ »

¹⁰³ <http://webtelevisionobserver.com/2011/10/4-questions-a-hugues-sweeney-responsable-des-productions-interactives-a-lonf/>

Chapitre IV - Production du web-documentaire « Au-delà des mots »

Dans le cadre de la recherche que nous avons fait pour le mémoire, nous avons eu la possibilité de faire un stage dans un laboratoire, institution ou entreprise liée au terrain de développement de ce qui nous intéresse, afin d'enrichir le point de vue de notre sujet et d'avoir, sur le terrain professionnel, les contraintes qui sont imposées dans le développement numérique d'aujourd'hui.

Dans ma recherche d'un emplacement dans lequel j'ai pu amener mon enquête, j'ai été accueilli pour le Laboratoire Paragraphe, rattaché à l'Ecole doctorale n°224 Cognition, Langage et Interaction de l'Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis, pour développer un petit web-documentaire par rapport à la poésie numérique et certains de ses acteurs.

Malgré les conditions limitées du projet¹⁰⁴, (par rapport aux possibilités de financement et de former un groupe de production audiovisuelle, graphique et du développement web), nous avons réussi à faire un petit web-documentaire sur la poésie numérique avec certains acteurs Français. Production qui va nous permettre maintenant, de faire l'analyse de la production d'un web-documentaire pas à pas. Production dans laquelle aussi nous verrons qu'il faut prendre les contraintes d'une production audiovisuelle, mais aussi les contraintes d'une production du développement multimédia. Car il s'agit, à la fin,

¹⁰⁴ Le financement d'un web-documentaire et son modèle économique, sont aujourd'hui un terrain de discussion et des possibilités qui sont exposé autour des plusieurs tables rondes, rencontres, articles, débat et plus des activités, qui font avancer le statut de ce genre au niveau de sa faisabilité financière au long de temps. Il faudra un environnement plus établie dans la toile, pour voir des acteurs liés aux productions, des institutions publiques, comme des réalisateurs aussi, pour y arriver à comprendre quels sont les enjeux "stables" sur Internet, pour maintenir certaines voies de développement de façon permanent.

Dans l'immensité d'information au respect de ce sujet, nous pouvons conseiller un vidéo débat produit pour le site web Revue Medias 2 qui s'attaque au sujet « *Quel modèle économique pour les web-documentaires ?* » : <http://medias2.revue-medias.com/event/142/innovations/nouveaux-medias--nouveaux-outils/quel-modele-economique-pour-les-webdocumentaires> (consulté le 10 juin 2012)

Et en plus, un article qui développe assez bien le sujet : « *Webdoc recherche financements* » <http://petitespacej.toile-libre.org/?p=193> (consulté le 10 juin 2012)

de mélanger tous ces types de production pour réussir avec un projet de web-documentaire.

Le Laboratoire Paragraphe, le lieu du stage

Le laboratoire Paragraphe est un laboratoire de recherche interdisciplinaire en sciences de l'information et de la communication et psychologie cognitive de l'Université Paris 8, qui est rattaché à l'école doctorale *Cognition, Langage et Interaction* de la même université. En fait, le nom "Paragraphe" provient du groupe des littéraires et des informaticiens qui ont fondé le Département des Hypermedias de la Université Paris 8, dans lequel Roger Laufer a été l'un des grands impulseurs, et qui deviendra après le premier directeur du laboratoire aux années 1984. Puis en 1990, le laboratoire a été dirigé par Jean-Pierre Balpe, écrivain et chercheur dans le domaine de la relation entre littérature et informatique, et depuis 2004 jusqu'à maintenant par Imad Saleh, professeur des universités en science de l'information et de la communication.

D'après les informations de son site web, nous pouvons savoir que le « *Laboratoire PARAGRAPHÉ fait partie intégrante de deux laboratoires d'excellence, nouvelle forme d'organisation issue du programme investissement d'avenir dont l'objectif est la réorganisation et la valorisation des laboratoires de recherches en sciences et en sciences humaines et sociales*¹⁰⁵ ».

Les projets du laboratoire se développent dans six directions, à savoir :

1. Méthodes et outils de génération automatiques ;
2. Méthodes et outils d'hypertextualisations dynamiques ;
3. Systèmes de documentation ;
4. Etudes et analyses des impacts et des enjeux sociaux des technologies de l'information ;
5. Communication Homme/Machine ;

¹⁰⁵ <http://paragraphe.info/index.php?lang=fr>

6. Ergonomie des relations homme/technologies.

Tous ces projets du laboratoire se développent d'après cinq équipes de recherche :

Equipe CITU - "Cybermédia, Interactions, Transdisciplinarité Et Ubiquité" : Dans lequel les thématiques de recherche s'inscrivent dans une approche expérimentale et pragmatique de la science de l'information et de la communication. Elles visent à comprendre, analyser et à optimiser les processus de conception collaborative de documents et de réalisations hypermédias multi-usages, dans une problématique orienté vers leurs usages et leurs impacts sur les usagers.

Equipe "Ecritures Et Hypermédiations Numériques" : dans lequel l'équipe conduit ses recherches dans des domaines très variés qu'elle aborde sous l'angle de la technologie et du numérique. La fiction, la poésie, le cinéma, la vidéo, les écritures du web, les nouvelles formes artistiques, la transmission des savoirs, les médias urbains, la muséographie, etc. Tous ces domaines, qu'ils soient anciens ou plus récents sont aujourd'hui profondément renouvelés par le développement du numérique et des réseaux.

Equipe C.R.A.C. - "Compréhension, Raisonnement Et Acquisition De Connaissances" : Dans lequel les recherches de l'équipe sont orientées vers l'étude des processus cognitifs impliqués dans les activités de compréhension, de raisonnement, et d'acquisition des connaissances, dans une perspective générale, développementale et avec un fort accent sur les différences individuelles et culturelles et sur les implications éducatives.

Equipe C3u - "Conception, Création, Compétences, Usages" : dans lequel les thématiques des recherches sont centrées sur le développement et l'usage des instruments et des ressources en situation de travail, formation, art et vie quotidienne.

Equipe Index - "Information Et Documents En Contextes" : dans lequel sont mis à place les études des dispositifs de traitement de l'information dans leur relation avec les pratiques et les usages, avec l'objectif de montrer comment les

usages participent au processus d'innovation et au développement des organisations formelles et informelles.

Le laboratoire a amené diverses réalisations dans divers terrains numériques, nous pouvons savoir par rapport à ce point que :

« Les réalisations du laboratoire Paragraphe se rapportent à son caractère interdisciplinaire et portent d'une manière générale sur les évolutions des stratégies de créations des hypermédias, notamment le Web. Les différents outils réalisés la plus part de temps à titre expérimental ou dans le cadre d'un brevet mettent en évidence un scénario d'interdépendance entre nouveaux outils et nouveaux usages tant sur le plan conceptuel que pratique. Par ailleurs, les avancées en terme d'interfaces, d'écritures (collectives), de scénarisation (interactive, collaborative), de représentations de l'espace (page écran, hors champ), du temps (chronologie pluridimensionnelle), poussent incessamment le laboratoire à réinterroger ou à redéfinir son périmètre d'action et à proposer des outils plus adaptés au contexte actuel (adéquation entre besoins sociétaux et fonctionnalités offerts par l'outil).¹⁰⁶ »

Nous avons dans la liste des réalisations effectuées au sein du laboratoire, trois orientations par rapport à la nature des projets. Il y a dans la liste les réalisations informatiques, les réalisations multimédia et les réalisations artistiques.

Dans les réalisations informatiques nous pouvons voir les projets suivants :

EFRARD (2008) Encyclopédie collaborative en ligne consacrée à la Recherche-Développement et à l'Innovation dans l'espace Francophone (Francophonie).

Ouighour (2006) Moteur de recherche multilingue Français et Ouïghour.

SPECS (2006) Système de création de contenus éducatifs.

Cosmopolis (2006) Ecrire la ville est une exposition multimédia et interactive centrée sur le sujet de l'urbanisation planétaire et les défis majeurs

¹⁰⁶ <http://paragraphe.info/content/view/10/58/lang/fr/>

qu'elle propose à l'humanité dans une perspective de développement durable.

Proospace (2005) Logiciel collectionniste pour le web.

Trajectoires Roman interactif et génératif pour internet, prix de la fondation Hachette 2000.

K-Web Organizer (2002) Système de supervision de travail collaboratif.

ICRS (2004) Système de recherche collaborative d'informations

HyWebMap HNLS (2006) HNLS : créer, gérer et générer des espaces d'informations personnalisés en ligne

HyWebMap local Système hypertexte pour la navigation et la structuration des documents sur le Web

Dans les réalisations multimédia nous pouvons voir ces projets :

Aujourd'hui/Demain Spectacle musical interactif pour enfants utilisant un générateur de texte, 22 juin 2000, commande de l'ENM de Montbéliard.

Syntax error Générateur pour le spectacle musical de Jacopo Baboni-Schilingi, commande de l'ENM et du CICV de Montbéliard, festival de Belfort, décembre 2000.

Labilogue Installation interactive et générative commandée par la mission de la langue française (Lyon, Bruxelles, Montréal, Dakar), avec Maurice Benayoun (scénographe) et Jean-Baptiste Barrière (compositeur) octobre 2000-janvier 2001

MeTapolis Installation interactive et générative commandée par le musée Marco, l'AFAA et l'Alliance française (Monterey, Mexique), avec Jacopo Baboni-Schilingi (compositeur) et Miguel Chevalier (scénographe) février-avril 2002.

...nographies Spectacle génératif pour la Biennale internationale des poètes en Val de Marne (théâtre Molière, 18 novembre 2003).

Fictions Installation (MCP Montreuil 10-26 juin 2004) et site informatique d'un roman génératif et interactif (SITE WEB)

Fictions d'Issy... Interdit au moins de 16 ans.

Performance Générative Hypermédia, théâtre Interfaces, Sion (Suisse), 3, 4, 5 février 2006.

Dans la section des réalisations artistiques, le laboratoire Paragraphe a développé des projets au sein du CITU (équipe de « *Cybermédia, Interactions, Transdisciplinarité, et Ubiquité* » rattaché à la fois au Laboratoire Paragraphe).

Nous pouvons constater pour l'ensemble de ces projets, la vaste exploration et expérimentation qu'il y a au laboratoire Paragraphe.

Par rapport à notre travail, nous avons été placé au sein de l'équipe d' « Écritures et Hypermédiations Numériques », dans lequel, ces dernières années, les travaux de Philippe Bootz, Alexandra Saemmers et Serge Bouchardon ont été publiés dans plusieurs revues et sites à l'international, comme dans le site web d'ELO, Electronic Literature Organization, qui est l'une des organisations phare du développement et organisation de la littérature numérique d'aujourd'hui.

D'autre côté l'équipe des "Écritures et Hypermédiations Numériques", accueille et investi fortement dans les manifestations internationales de la littérature numérique, comme la première édition du cours Erasmus de littérature numériques, qui a eu lieu à Madrid au mois de juillet 2012, avec une participation de cinq universités européennes et des nombreux étudiants étrangers.

Dans cet investissement, il est tout à fait important de signaler, que l'équipe d' "Écritures et Hypermédiations Numériques", est aujourd'hui au centre de l'organisation de la conférence internationale ELO 2013, qui aura lieu de nouveau à Paris. C'est l'une des raisons pour laquelle explorer et développer un projet de web-documentaire, par rapport à la poésie numérique en plus, a trouvé sa place de façon naturelle au sein du Laboratoire Paragraphe.

J'ai été pendant mon temps de stage, sous la direction de Monsieur Philippe Bootz, qui a encadré le processus d'enquête sur le sujet du web-documentaire et me faire réfléchir sur les contraintes à prendre dans le développement de cette nouvelle façon d'écrire et d'imaginer des documentaires sur la toile.

Le sujet du web-documentaire

Dirigé sur les axes d'intérêts du laboratoire, je suis allé à la recherche de la poésie numérique et certains de ses acteurs en France. Depuis quelques décennies du développement de la littérature numérique et, plus exactement, de la poésie numérique, nous pouvons trouver dans cette nouvelle pratique littéraire, un milieu avec un activité intellectuelle et productrice assez intéressante et forte.

Pour Philippe Bootz, théoricien et poète numérique, la « *littérature numérique (est) toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium.*¹⁰⁷ »

Description qui peut nous amener vers les conceptions que nous avons vu dans le premier chapitre et qui peuvent être aussi pertinentes pour réfléchir au développement de la littérature à l'essor du numérique. C'est-à-dire, pour comprendre le développement de la littérature d'aujourd'hui, à l'égard de conceptions comme Rich Media, Transmedia et Crossmedia. Parce que sont des concepts que doivent se comprendre en relation aux façons d'écrire que peuvent se développer aujourd'hui. Dans ce sens là, c'est clair que dans la production littérature, nous devons penser aussi à ces phénomènes. Ça nous permettra de donner un cadre, aux nouvelles contraintes et possibilités que les écrivains ont avec les outils numériques que, comme dans les cas des réalisateurs documentaires, ils peuvent maintenant élargir ses capacités créatives, donc expressives des langages.

Dans cette circonstance, et pour remonter au début de la poésie numérique, nous dirons que le développement du multimédia a donné diverses possibilités d'exploration aux poètes¹⁰⁸, qui ont voulu expérimenter avec les nouvelles façons de concevoir et d'écrire les choses dans cet univers des nouvelles technologies et des langages.

¹⁰⁷ http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php

¹⁰⁸ Défi dans lequel les poètes sont assez nombreux comme les réalisateurs des web-documentaires et gardent, avec eux, un terrain d'exploration très vaste.

En fait, nous pouvons dire qu'avec l'essor du numérique que la littérature s'est plongée aussi dans une révolution, pour laquelle elle a été poussée vers de nouvelles façons de s'écrire, de se conceptualiser et de s'expérimenter. Des défis pour la littérature qui vont au-delà de la conception d'une littérature créée et imaginée pour le multimédia, et que traversent l'ensemble des nouvelles technologies qui se sont imposées dans notre quotidien. Un défi que nous pourrions voir depuis la perspective de quelqu'un qui voit les changements technologiques pour se demander : comment garder l'esprit littéraire dans un moment où les façons d'écrire sont en train de se transformer, sinon en prenant la route vers cette nouvelle façon de ré-imaginer le monde?

Et dans ce défi, qui est toujours en train de se développer, l'expérimentation littéraire elle-même est arrivée aux développements qui traversent l'utilisation du multimédia pour devenir littérature numérique mais aussi intéressée par les codes du langage informatique, pour pouvoir pousser jusqu'au bout les possibilités de cette nouvelle façon d'écrire, qui ne repousse pas seulement sur les intérêts des capacités multimédia des outils numériques, mais aussi, qui s'essaye aux potentialités combinatoires des machines à calculer, tels que sont les ordinateurs. Tout ce développement amené pour les écrivains numériques, avec un esprit poétique qui repousse les frontières du langage, qui ouvre en fait des nouveaux genres dans la littérature, dans la poésie et aussi dans la façon dont nous construisons le langage que nous utilisons tous les jours¹⁰⁹.

Evidemment, avec la dimension du projet, nous n'avons pas pu résoudre toutes les questions et points de vue qui sont maintenant en train de se poser. Nous avons eu pour ceci, l'intérêt de présenter un petit groupe de poètes numériques, pour qu'ils puissent s'exprimer sur leurs activités littéraires numériques, leurs visions et l'avenir de la poésie numérique, en présentant aussi quelques morceaux de leurs oeuvres.

¹⁰⁹ Dans le livre « *Les trois écritures : langue, nombre, code* » de Clarisse Herrenschmidt, nous pouvons avoir un regard sur les systèmes d'écriture développés dans l'histoire de l'humanité. L'auteur nous dit que « nous vivons la troisième révolution graphique (...) celle de l'écriture informatique et réticulaire. (...) Elle ne s'intéressa d'abord qu'aux nombres et aux calculs, puis en vint à traiter avec les mêmes machines et signaux les textes en toutes sortes de langues, les graphiques et les dessins, les images fixes et mobiles, les sons de la musique et de la voix. ».

Dans le cadre de ce travail, nous verrons dans les pages suivantes les procès du développement du web-documentaire dédié à la poésie numérique «*Au-delà des mots* » et le chemin que nous avons eu besoin de prendre pour arriver à le faire.

L'expérience du développement d'un web-documentaire

L'expérience de développer un web-documentaire demande plusieurs étapes, d'un côté nous avons la part dédiée à la production documentaire en elle-même et, d'un autre, celui du développement web. Deux aspects qui doivent à un moment se mélanger pour mettre en place le projet mix. Cette partie a pour but de faire une description de ce processus en prenant en compte les techniques de description des éléments de l'ethnométhodologie. De cette façon, nous pourrions nous attaquer aux méthodes et modalités qui ont fait partie des démarches que nous avons suivies au long du projet.

D'abord, il faut organiser les travaux de telle sorte que les étapes traditionnelles de la production audiovisuelle et du développement web peuvent se rencontrer à divers moments de la création du web-documentaire.

L'équipe doit comprendre un ensemble de métiers différents qui peuvent développer une création avec la utilisation des divers médias, qui pourra ensuite se consulter sur divers supports. Il faut toujours prendre en compte que, dans le développement du web-documentaire, fond et forme vont ensemble tout le temps. Pour cela, l'élaboration de la narratologie d'un projet, doit comprendre que son récit peut avoir aussi des interruptions que l'utilisateur pourra faire pendant la consultation. Il faut donc faciliter ces espaces de "pause" dans l'ensemble des composants d'un projet web-documentaire, c'est-à-dire, jouer avec les éléments Rich Media que nous pouvons disposer dans le récit. Nous pourrions de cette façon glisser l'information que nous voulons mettre en place et intéresser les utilisateurs de façon permanente et avec plusieurs angles. Il faut donc, savoir où il faudra ajouter les éléments d'accroche tout au long du récit,

sinon nous risquons de faire une création qui n'a pas une cohérence narrative, et nous nous perdrons dans les ressources techniques que le numérique nous offre.

Cette particularité dans la conception du projet va marquer les décisions qu'il faudra prendre dans la conception narrative et architecturale du projet, comme dans les décisions qui doivent se prendre avant, pendant et après sa mise en ligne¹¹⁰.

Au-delà du processus traditionnel de la production documentaire

Quand nous avons la responsabilité de faire un documentaire, il faut répartir le projet en trois étapes très définies pour sa construction¹¹¹. Nous avons les étapes de :

- Pré-production : dans laquelle nous verrons la recherche du sujet, l'écriture, la recherche de documentation, les repérages, la localisation des lieux où nous devons nous rendre, les tests de tournage, etc.

- Production : étape dans laquelle nous serons déjà sur place. Une fois que nous avons effectué la reconnaissance du terrain et que nous avons fait le repérage de tous les éléments qui font partie de la production, nous serons avec les personnages du documentaire pour faire le tournage des interviews et des endroits dans lesquels se déroule l'action dont nous voulons parler, etc. Il faut compter en plus, une reprise de tous les éléments qui peuvent ne pas avoir été imaginés au début, mais qui vont se présenter sur le terrain pour les utiliser comme matériel dans le documentaire.

¹¹⁰ Nous utiliserons cette formule pour parler du lancement d'un web-documentaire, parce-que l'utilisation d'« émission » n'a plus sa place car il n'y a plus d' « heure ponctuelle » et un public qui attend un émission sur la toile, sinon la mise en ligne, d'après laquelle le produit pourra être consulté.

¹¹¹ Pour le CNC les étapes vont se composer de la façon suivante : écriture, recherche de documentation, repérages, expérimentation des choix de réalisation, recherches de financements, tournage, montage et émission. Source : <http://www.cnc.fr/web/fr/365> (Consulté le 28 mai 2012)

- Post-production : étape orientée vers le montage du film, comme de tous les éléments que le composent, c'est à dire, le montage des sons, la création des effets s'il en est besoin, la création du titre du film et des génériques qui font partie de l'œuvre.

Ce développement classique d'une production documentaire peut changer naturellement, cela dépend de la nature de chaque sujet et projet qui va être développé. En fait, cette segmentation du processus en trois démarches permet de l'ajouter dans un agenda pour ordonner le déroulement des activités, qu'il faut mener dans une production documentaire. Cela nous donnera une méthode dans laquelle les objectifs de développer un récit cohérent vont être plus sûres que dans les autres cas.

L'importance de faire un ordonnancement du projet que nous avons vu est que, si nous ne le faisons pas, nous risquons de ne pas pouvoir encadrer les activités de tous les participants qui sont engagés dans le projet, puis de voir ou non la pertinence de leur participation à un moment précis. Une programmation effective nous donne aussi une structure plus fine des démarches à faire. Même s'il y aura toujours des imprévus.

Nous pouvons voir jusqu'ici les démarches et décisions pour la production documentaire que nous avons prises. Nous avons eu besoin à ce moment-là de prendre en compte aussi les démarches du développement d'un site web, pour parvenir, à la fin, à la conception de notre web-documentaire.

Même s'il y a des processus qu'il faut toujours prendre en compte et qui peuvent se ressembler dans la production des produits communicatifs¹¹², comme dans un documentaire et le développement d'un site web, il y a d'autre côté des différentes des méthode par rapport aux processus de chaque produit communicationnel.

¹¹² Nous pouvons dire que une production documentaire comme le développement d'un site web, sont à la fois des productions communicatifs, parce qu'ils vont envisager l'émission d'un message que nous voulons passer vers un publique déterminée.

Par exemple, dans la production documentaire traditionnelle, qui a été faite pour se présenter à la télévision, une fois a été définie le public-cible, il n'a pas fallu un développement d'interface pour l'émission de ce documentaire. Il n'a pas fallu aussi faire une étude qui peut se demander par rapport au niveau d'expertises techniques des téléspectateurs avec son appareil, pour profiter du programme. La nature en masse d'une émission de télévision, a créé, aussi, des téléspectateurs en masse, qui doivent comprendre certaines caractéristiques d'âge, démographiques, sociaux, politiques et qui doivent avoir diverses pratiques de consommations culturelle. Ça a été pareil aussi, dans le cas d'un documentaire technique ou qui présente un sujet vraiment spécialisé, nous pouvons allumer la télévision et nous pourrons profiter de l'émission. Dans ce cas par exemple, nous avons besoin d'une expertise de sujet pour entendre mieux le programme, mais pas pour le voir vraiment. Il est tout simple l'interface, un bouton on/off avec tout discrétion, qui est a milieu entre l'émission et nous. Auparavant, en fait, pour profiter d'un documentaire émis à la télévision sur n'importe quel sujet, il fallait seulement allumer l'appareil d'un simple geste ce qui a crée les spectateurs passifs du XXème siècle.

Par contre, pour la production/développement d'un web-documentaire d'aujourd'hui, une fois que nous avons établi le public-cible, il faut aussi se demander quelles sont ses compétences techniques numériques et ses connaissances de la toile, pour que cela nous permette de le développer en fonction de leurs types d'expertise. Puis, même dans la conception, nous pourrons imaginer les enchainements dans le discours narratif et, aussi, développer des fonctionnalités qui peuvent rendre le projet plus performant et attirant au niveau du discours que nous voulons développer pour les futurs utilisateurs.

Cette caractéristique donne au développement d'un projet web-documentaire, une certaine complexité, que nous n'avons pas eu auparavant dans le développement traditionnel d'un documentaire.

C'est dans ces moments-là que les méthodes du développement d'un site web doivent s'aligner sur et compléter les méthodes de production documentaire.

Pour faire le point sur les étapes du développement web, le guide du style de Patrick Lynch et Sarah Horton¹¹³, nous dit que pour la réussite normale d'un site web, nous devons compter avec les étapes suivantes :

- Définition du site et planification
- Définir l'architecture du site
- Conception graphique
- Développement du site web
- Marketing du site web
- Suivi, évaluation et maintenance du site web

Par ailleurs, l'une des choses importantes dans le développement web est qu' « *il est conseillé de proposer le plutôt possible des prototypes aux utilisateurs potentiels afin d'observer et d'analyser leurs réactions et leurs performances pour ainsi apporter au fur et à mesure les correctifs qui s'imposent. C'est ce que John D. Gould et Clayton Lewis appellent un cycle de conception itératif*¹¹⁴ ».

Dans cette conception et méthodologie itérative, dans laquelle il est important de développer les sites web, il est tout aussi important de réfléchir aux étapes de la production documentaire, pour entrer dans une logique à laquelle nous pouvons parvenir avec les décisions appropriées pour réussir la production générale. C'est à dire que la logique de la production documentaire, doit prendre aussi quelques éléments de la méthode itérative de la conception web, pour améliorer la performance de son discours.

¹¹³ Lynch Patrick et Horton Sarah « *Web Style Guide, 3rd edition: Basic Design Principles for Creating Web Sites* », Yale University Press.

¹¹⁴ Mkadmi Abderrazak et Saleh Imad, « *Bibliothèque numérique et recherche d'information* » Hermès Lavoisier, 2008, Paris.

Quelle démarche projet pour ce web-documentaire?



Capture d'écran de la première version du web-documentaire « *Au-delà des mots* ».

Un projet qui parle d'un sujet assez expérimental comme la poésie numérique, doit aussi essayer d'être expérimental comme son sujet. Donc, la conception d'un web-documentaire doit garder une certaine cohérence par rapport au sujet qu'il va traiter. Car même s'il ne s'agit pas de la seule décision éditoriale que nous pouvons prendre, la caractéristique du sujet, en ce cas l'expérimentalité, doit être au cœur des éléments à prendre en compte.

Pour le développement d' « *Au-delà des mots* », nous avons fait notre exploration/incursion dans les différents projets que les poètes français ont développés en plus des travaux qui se sont fait ailleurs. Nous avons trouvé dans cet ensemble d'œuvres une variété assez importante, et, dans certains cas, ces œuvres ont poussé à leurs limites les possibilités techniques de leur époque.

Au vu de la petite taille de notre projet, nous n'avons pas pu développer quelque chose qui a pu être dans les dimensions expérimentales que nous avons vu dans les œuvres littéraires. Donc, nous avons réfléchi, pour le développement du site web, à jouer avec les éléments de base de l'écriture binaire, le 1 et le 0 et la

couleur verte phosphorescente sur fond noir des premiers écrans des ordinateurs personnels, avec des animations très simples qui peuvent aussi montrer les liens du site, en affichant les nouvelles pages pour donner un air assez décalé, que sûrement, les premières utilisateurs ont perçu¹¹⁵.

En plus nous avons réfléchi à utiliser seulement les outils et langages que nous pouvons maîtriser et arriver à maîtriser pendant la durée du stage. C'est pour ça que nous avons choisi d'utiliser HTML5 et CSS à la base, pour la structuration et le développement du site web. La taille de l'équipe¹¹⁶ et ses compétences techniques aussi, nous sont imposées comme des limitations pour résoudre tous les éléments que nous avons pu imaginer au début du projet.

Par contre, nous avons voulu donner au projet, un ensemble de ressources qui puissent être intéressantes pour les utilisateurs, au-delà des vidéos qui feraient partie du site web, lesquelles seraient en fait la part centrale du récit. En réfléchissant à la problématique conceptuelle du projet, nous nous sommes demandé, une fois définie la cible de notre public¹¹⁷, s'il peut être intéressant

¹¹⁵ Nous avons laissé la possibilité de travailler avec Flash, même s'il est utilisé pour presque tous les web-documentaires, parce que, tout d'abord nous ne le maîtrisons pas et, surtout, parce que c'est un option sur lequel nous devons être attentifs, vers les limitations que les fichiers créés pour ce logiciel ont, par rapport à la compatibilité avec les gadgets de l'entreprise Apple, plus précisément avec le mobile iPhone et la tablette iPad. Si les fichiers Flash ont cette limitation seulement avec les gadgets d'Apple, l'iPhone est un acteur majeur de la navigation mobile, qui crée des tendances et qui peut aller jusqu'à "éliminer" l'intérêt du développement interactif avec Flash, même s'il est assez répandu sur la toile.

Ce point n'est pas moins important que d'autres dans l'élaboration de un web-documentaire, car comme nous venons de dire, le développement web de la plupart des web-documentaires se sont fait avec Flash, situation qui empêche sa consultation sur ce type d'outils numériques, qui sont à première vue, presque des terminaux parfaits pour l'"utilisation" d'un web-documentaire.

Un autre chose et non moins importante est la capacité de référencement, qui est un point faible sur Flash qui n'aide pas aux navigateurs à trouver les tags (étiquettes) que sont les éléments pour lesquelles les internautes peuvent trouver des contenus.

Des questions toujours à réfléchir sur quel sera l'avenir du web-documentaire au niveau technique. Pour plus d'information sur ce sujet, voici un article qui parle de ce sujet aussi <http://blog.3wdoc.com/fr/2010/09/14/html5-flash-deux-technologies-pour-le-webdocumentaire/>

¹¹⁶ À vrai dire, j'ai amené le projet presque tout seul et j'ai compté avec l'aide et la participation opportune de Mlle Noémie Thiard, qui a été la responsable de coordination aux poètes pour rechercher de l'information sur leurs parcours et faire les interviews d'après un questionnaire que j'avais défini.

¹¹⁷ A voir en annexes.

pour les utilisateurs/visiteurs du site web de suivre le récit que nous leur proposerions.

Établir une ligne du temps de la littérature numérique a été la réponse presque tacite à cette question, pour montrer quels sont les événements qui se sont enchainés et qui font partie de cette littérature. Ensuite, naturellement, nous n'avons pas pu oublier l'évolution des outils de cette littérature, en d'autres termes, les outils de la technologie numérique, son développement que nous traversons de façon continue depuis trois décennies. C'est pourquoi, nous avons développé deux lignes du temps en une, qui met en évidence et en parallèle les deux développements, chacune liée à l'autre évidemment, pour voir de façon ponctuelle les cheminements de ces deux dimensions qui sont le point central de notre sujet.

Dans le développement de cette ligne du temps, qui mentionne les événements les plus importants, chaque élément est à la fois un lien pour en savoir plus sur ce sujet et une référence de date. En utilisant les ressources qu'il y a sur la toile, nous avons enrichi notre web-documentaire et nous avons mis de l'ordre dans des données et des informations qui étaient éparpillées sur la toile. C'est l'une des caractéristiques Rich Media d' « *Au-delà de mots* ».

Chapitre V - Le web-documentaires : perspectives

Comme nous avons vu, les possibilités qui se sont ouvertes avec le web-documentaire sont multiples. C'est pour cela qu'il est important de se demander quelles peuvent être les perspectives pour ce nouveau documentaire, qui ne cesse de chercher des sujets et s'attaquer aux eux. Dans ce chapitre nous nous attaquerons aux enjeux à moyen terme qui doivent se réfléchir pour la production de ce nouveau type de récit, et quelles sont les pistes à suivre pour mieux voir l'horizon sur lequel le web-documentaire envisage son développement.

Nous constatons qu'il y a divers champs qui doivent se discuter. Il y a des contraintes économiques, méthodologiques, du développement et de gestion de données qui doivent se réfléchir, pour voir quelle peuvent être les voies du développement qui prendra ce type de production. Dans cette démarche, nous pouvons organiser cette perspective dans trois angles très définis : du point de vue économique, du point de vue de la production et du point de vue des publics à lesquelles le web-documentaire peut s'adresser.

Nous verrons les contraintes du modelé économique que le web-documentaire doit développer de façon assez rapide, en posant des questions générales, parce que c'est une perspective assez floue, et le but de cette partie n'est pas d'approfondir les diverses considérations qui doivent être prisent en compte pour ce type de démarches.

Ensuite, nous verrons les aspects du point de vue de la production, par rapport aux possibilités narratologiques qui se sont déjà ouvertes pour le web-documentaire, les contraintes à prendre pour gérer la masse d'information que chaque projet peut avoir et nous parlerons aussi des outils qui se développent et qui sont en train de se mettre en place pour le développement ponctuel des récits interactifs.

Puis, du point de vue des publics auxquels le web-documentaire peut s'adresser, nous verrons les divers secteurs dans lesquelles l'offre des web-documentaires peut convenir, comme dans le champ de l'éducation et du journalisme.

Le problème du modèle économique

Les aspects du modèle économique est un sujet qui inquiètent toujours les producteurs, mais qui inquiètent aussi les réalisateurs indépendants et le public qui s'intéressent à ce type de production. Chaque fois qu'il y a un développement pionnier n'importe dans quel secteur, nous avons du mal toujours à imaginer et à trouver les voies de financement que nous aurons besoin pour une production soutenue. Pour la légende, nous savons que, même pour les frères Lumière, l'invention du cinématographe a été quelque chose sans avenir commercial et nous pouvons voir aujourd'hui comme il a fonctionné.

Les web-documentaires nés dans les bureaux journalistiques pour les démarches du photojournalisme, ont donné à la version web des journaux, une possibilité d'amener le public vers leurs sites et ont proposé quelque chose de nouveau, qu'il n'a pas dans l'édition papier, puis, le développement coûteux a empêché une production plus soutenue et nous regardons quelques petites productions qui restent sur le site web des journaux, mais qui ne sont pas les plus ambitieux par rapport aux possibilités narratologiques qui peuvent se développer. Dans un terrain dans lequel la presse a perdu beaucoup face à la libération des sources sur Internet ces dernières années, ces limitations sont presque normales.

Pourtant, même s'il y a des problèmes à résoudre par rapport aux types de financement que ce type de projet peut trouver sur le long terme, ce sont les chaînes de télévision qui se sont investies dans une production permanente des web-documentaires, qui a fait agrandir à un rythme assez important les deux dernières années l'offre des produits sur leurs pôles web. Il est clair que jusqu'à maintenant l'intérêt a été concentré sur les sujets plus d'actualité, mais il faudra

aussi un développement qui peut aider à une production variée des sujets, qui pourront aller vers des thématiques moins conjoncturelles.

À présent, il y a une attention des institutions du développement de l'audiovisuel comme le CNC, qui ont créé des aides pour encourager ces types de production, et les chaînes de télé comme ArteTV ou France 5, se sont fortement investies pour le développement du pôle web, pour lesquelles il y a aujourd'hui de grands acteurs dans la mise en ligne de web-documentaires, qui permettent aux maisons de productions comme UPIAN, HonkyTonk et Narrative, d'avoir un rythme assez soutenu de production ces deux dernières années.

Reste la question pour les projets indépendants, qui ne peuvent pas accéder à ces voies de financement, à cause du choix de leur sujet, qui n'auront pas de financement public ou de l'encouragement des chaînes de télévision.

De toute façon, nous considérons qu'il n'a pas de modèle économique complètement établi, l'économie très agile d'Internet, permettra au web-documentaire de se développer. Nous avons entendu déjà Hugues Sweeney dans le cas de l'encouragement de la production à Canada, l'ONF « *oblige maintenant toutes les productions documentaires linéaires à produire un deuxième volet que l'on appelle "convergence", pour des projets enrichis, au-delà du streaming, qui doit être une vraie déclinaison du documentaire TV*¹¹⁸ ». Même, avec ce rythme de convergence des contenus qui est concentré sur Internet, il arrivera un temps où la production web va être la plus importante, et, cette fois si, elle devra faire des déclinaisons pour la télé et d'autres types de supports.

¹¹⁸ <http://webtelevisionobserver.com/2011/10/4-questions-a-hugues-sweeney-responsable-des-productions-interactives-a-lonf/> (Consulté le 28 Août 2012)

Les aspects du développement et de la mise en ligne d'un web-documentaire

Dans le champ de la méthodologie et du développement des web-documentaires nous pouvons nous poser quelques questions, comme :

- Quels seront les outils pour un développement qui peut se consulter sur plusieurs supports, en vue par exemple de la restriction que Flash¹¹⁹ a sur des supports très étendue dans le marché ?
- Comme gérer les bases de données et la communauté qui peut se créer autour d'un projet, après de sa mise en ligne ?
- Est-ce que les web-documentaires seront toujours attachées aux récits journalistiques ?

Nous pouvons constater que il aura toujours plusieurs aspects qu'il faudra prendre en compte au-delà de ces trois questions, mais essayons d'abord de voir des voies dans ce groupe de questions.

L'empêchement que l'entreprise Apple a crée au plugin de Flash pour s'installer dans ces produits iPhone et iPad¹²⁰, a amené les développeurs web à la recherche de nouveaux outils et langages avec lesquelles peuvent se faire des produits interactifs, qui doivent se consulter sur plusieurs supports. Dans cette circonstance, l'encouragement pour la production multimédia qu'a pris le HTML5 ces derniers années, par rapports à ses possibilités techniques et surtout qu'il s'agit d'un outil open source, a trouvé un réponse d'accueil bienvenue dans la communauté des développeurs.

¹¹⁹ Nous disons Flash seulement parce que c'est l'un des outils le plus puissants avec lequel se sont fait la plupart des projets.

¹²⁰ En vue de la puissance de création de tendances que a Apple dans le marché, il est important de remarquer les enjeux qui vont se créer après de ces résolutions techniques.

En vue de cela, nous pouvons trouver maintenant dans le marché, des logiciels que peuvent compiler le HTML5¹²¹, en présentant une interface graphique qui facilite énormément le travail, pour les réalisateurs qui veulent eux-mêmes maîtriser les aspects de la création du site web du web-documentaire. Les plus importants logiciels qui se sont développés en France sont :

KLYNT¹²²

Développé pour l'un de plus importantes maisons de production des web-documentaires, Honkytonk Films, Klynt veut devenir un outil incontournable pour le développement du storytelling. Ils font ainsi sa présentation:

« Klynt is an editing & publishing application dedicated to visual storytellers. It was designed as an affordable and creative solution to explore new narrative formats on the internet. »

3WDOC¹²³

Développé par HECUBE, agence qui travaille dans le secteur des médias à la recherche de points de contact entre le Web, la radio, la presse et la télévision, ils disent, 3WDOC est :

« Un outil de montage universel, dont tout le monde peut désormais se servir pour raconter des histoires interactives pour les diffuser partout sur le web, sur tout type de plate-forme mobile ou prochainement sur la TV connectée. »

¹²¹ Si bien il y a beaucoup des points forts sur le HTML5, il est toujours un langage qui reste fermé pour ce groupe de gens que ne veulent pas se mettre de côté du développement web, donc des logiciels qui peuvent compiler le code d'après une interface graphique seront toujours intéressants.

¹²² Site web <http://www.klynt.net/>

¹²³ Site web <http://www.3wdoc.com/fr/index.html>

Djehouti¹²⁴

C'est un autre outil pour le développement des récits non-linéaire qui promet de développer des histoires interactives sans une ligne de code. Ils disent :

« Vous agencez vos médias, vos textes, vos liens et vos boutons intuitivement. Vous visualisez le résultat en temps réel. »

C'est important de signaler, que les deux premiers outils ont été soutenus dans leur développement pour le RIAM¹²⁵, réseau de Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia, qui est rattachée au CNC, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, et OSEO, qui est une entreprise publique qui finance la croissance des PME : innovation, investissement, international, création et transmission.

L'autre point important au-delà de la production d'un web-documentaire jusqu'à sa mise en ligne, sont les aspects qui doivent se prendre en compte pour les gérer une fois qu'ils seront disponibles dans la toile. Comme nous avons vu, un web-documentaire n'est pas fini une fois il va être disponible au public, bien au contraire, il commence une étape dans laquelle, si le web-documentaire a eu de succès, il devra prendre en compte plusieurs éléments.

À cette étape, que nous appellerons « Maintenance de Production¹²⁶ », il faudra voir les aspects qui sont liées à la maintenance du documentaire au fil du temps, que nous considérons comme d'un minimum de un an après la mise en ligne. Bien-sûr que sa maintenance est liée à son évolution dans le temps, un web-documentaire qui a du succès, va forcément se prolonger à la différence d'un autre que n'a pas de succès. Cependant, quand il y a un projet qui utilise des bases de données, il est impératif de passer par cette étape, parce-qu'il n'a pas moins de sérieux dans un documentaire, qu'il devient seulement un reportage,

¹²⁴ Site web <http://www.djehouti.com/12-HOME.htm>

¹²⁵ Page web sur le RIAM : <http://www.cnc.fr/web/fr/riam> (consulté le 30 Août 2012)

¹²⁶ Pour ajouter une autre aux les trois étapes classiques de la production documentaire, à savoir : pre-production, production et post-production.

ancré dans un heure et lieu précis, sans aucune importance que celle des archives. C'est pour cela aussi qui est très important de faire soigneusement le tri des sujets qui doivent se développer.

Dans cette étape de « Maintenance de Production », il faudra contempler aussi les outils que doivent permettre de gérer l'écosystème que le web-documentaire peut développer, c'est-à-dire, les forums, le blog et l'espace live que le projet peut maintenir.

C'est important de voir que dans les récits Crossmedia que nous pouvons développer avec les outils, les plateformes, les réseaux que nous avons à notre disposition, l'une des étapes les plus importantes est celle que nous développerons pour le feed-back que nous pourrions établir avec les utilisateurs. Sinon, nous perdons les possibilités d'appropriation que les utilisateurs peuvent faire du projet et cela gêne, le propre sujet que nous avons mis en place, si non ne pouvons pas suivre au minimum les réponses du public.

Un autre aspect qui est important de voir sur l'évolution du web-documentaire, par rapport aux types de sujets auxquelles il s'attaque. Jusqu'à maintenant nous avons vu que les sujets de caractère conjoncturel, sans doute de perspective journalistique, ont été les plus abordés sur les productions qui se sont faites. En fait, cela été comme ça pour les conditions du lieu de naissance du web-documentaire, les bureaux journalistiques, dans lesquelles ces productions ont commencé à bouger.

Comme nous avons vu déjà, s'il y a la prétention de vouloir faire un documentaire, il est important que ce travail doit avoir une impulsion nécessaire pour avoir une durée au travers du temps. Sinon, nous risquons de faire de forts investissements pour travaux qui deviendront rapidement des productions avec un intérêt seulement archivistique.

Nous croyons que pour prolonger la vie de ces productions, nous devons voir les types de thèmes et les publics qui peuvent profiter bien de ces produits, donc

nous parlerons dans la dernière partie de ce chapitre par rapport aux publics que le web-documentaire doit se créer pour cela.

Des audiences, des utilisateurs à chercher pour le web-documentaire

Comme nous avons vu, le web-documentaire a de grandes possibilités de développement par rapport à ces diverses possibilités dans de divers champs. Il faudra cependant que tous les éléments soient alignés pour arriver à une production soutenue. La question qui se pose à ce moment est: où est l'audience captive de ce type de production ?

Nous croyons que le développement de ce type de production, qu'il pourra y avoir dans une de ces perspectives, la production des web-documentaires éducatives, peut être l'un des axes qui peut permettre un développement assez important.

Parce-que nous avons d'un côté, des audiences qui évoluent de façon assez vertigineuse sur le web, qui vont d'un site web vers un autre, a voir une production web-documentaire concentré sur les sujets journalistiques et qui est, en ce sens là, assez variée, est une situation magnifique pour les perspectives d'expérimentation, mais qui n'aide pas à définir les niches des utilisateurs de ce type de produit.

Et d'un autre côté, avec les discussions permanentes sur quel est le lieu du NTIC¹²⁷ à l'école, sont peu nombreuses les personnes qui parlent des contenus pour ces NTIC et la façon do,t elles doivent être traité dans les écoles. Situation qui révèle le vide sur les démarches à l'heure de traiter le problème.

Nous croyons que le web-documentaire est un format avantageux pour enseigner dans les écoles plusieurs matières.

Il permet, comme nous avons déjà vues, le traitement de n'importe quel sujet, avec des interfaces qui chaque fois peuvent être différentes, pour donner un apprentissage assez subtil des outils numériques et des ressources.

Nous pouvons aussi, d'après un projet web-documentaire, lier divers outils éparpillés sur la toile, qui peuvent être considéré importants à maîtriser dans un

¹²⁷ NTIC : Nouvelles Technologies de l'Information et la Communication

niveau déterminé à l'école. Même, l'arborescence que nous pouvons développer pour un web-documentaire peut enseigner aux élèves la façon dans laquelle peuvent organiser les connaissances.

Un autre aspect assez important à voir est la capacité que certains contenus peuvent avoir pour créer des communautés. Nous pouvons imaginer pour cette capacité par exemple, des contenus qui peuvent lier des élèves dans plusieurs régions d'un pays, qui peuvent, d'après un web-documentaire de sciences chimiques par exemple, développer des projets à distance, seulement liés pour le sujet qui a été présenté sur un web-documentaire et qui a facilité les échanges dans le réseau social mis à disposition des utilisateurs/élèves du site.

Apprendre quelque chose en en faisant une autre est une méthode qui est devenue très répandue pour l'utilisation des outils numériques. Et qui marche assez bien, comme nous le pouvons voir dans le champ des jeux vidéos dans lesquelles certaines idéologies et façon de faire, peuvent s'enseigner en jouant. Ce n'est pas pour rien que pour apprendre des techniques de combat de guerre, les États Unies utilisent les jeux vidéo pour l'entraînement de ses soldats.

La société pourra faire de mieux en mieux en enseignant aux enfants, avec des outils et des contenus qui dialoguent entre eux, des façons de penser diverses, autrement plus riches et plus variés que celles que la télévision et celui de son contenu vertical que nous a appris le XXème siècle.

Conclusions

Par rapport au documentaire :

- Le web-documentaire est une nouvelle étape du documentaire. Cela veut dire qu'il n'est pas simplement un sous-genre à l'intérieur du documentaire, sinon une progression du genre, dans son ensemble.
- La France est l'un de pays à la tête de cette évolution dans le documentaire
- Les pratiques d'utilisation d'un web-documentaire, ont fait que les utilisateurs deviennent plus exigeants et plus critiques que les consommateurs de documentaires traditionnels.

Par rapport aux outils numériques :

- Les outils et les langages numériques ont amené les possibilités pour que cette révolution puisse se développer. Auparavant cela était impensable, il n'avait pas les ressources pour le faire.
- Le développement des outils que sont conçu spécifiquement pour les récits non-linéaire pourront aider à l'incrémentation de ce type de récits
- À la conception des web-documentaires, il faut être attentif pour ne pas tomber en dessous des possibilités de la narratologie et des outils interactifs, à côté du sujet choisi.

Par rapport aux possibilités du web-documentaire

- Le web-documentaire peut être un matériau magnifique pour permettre de passer une information, en enseignant un outil numérique.
- Le développement d'un web-documentaire qui utilise diverses ressources sur la toile, peut permettre aux utilisateurs de découvrir ces outils ou bien d'approfondir ses connaissances par rapport à eux.

Bibliographie

Abderrazak, M., & Saleh, I. (2008). *Bibliothèque numérique et recherche d'information*. Paris: Hermès Lavoisier.

Benghozi, P.-J., Bureau, S., & Massit-Folléa, F. (2009). *L'Internet des objets / The Internet of Things: Quels enjeux pour l'Europe ? / What Challenges for Europe?* Editions MSH.

Cauwenberge, G. V. (n.d.). Vers un définition du documentaire. *Les dossier de l'audiovisuel - INA*.

Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Seuil.

Gauthier, G. (2001). *Chris Marker, écrivain multimédia ou voyage à travers les médias*. Editions L'Harmattan.

Gauthier, G. (2008). *Le documentaire, un autre cinéma* (3e édition.). Armand Colin.

Glatin, M. L. (2007). *Internet: un séisme dans la culture ?* Éditions de L'attribut.

Godard, J.-L. (1985). *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Éd. de l'étoile.

Herrenschmidt, C. (2007). *Les Trois Écritures: Langue, Nombre, Code*. Gallimard.

Kinder, M. (1993). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.

Lioger, R. (1999). Le documentaire dans son histoire. *Le Portique. Revue de philosophie et de sciences humaines*, (3). Retrieved from <http://leportique.revues.org/index307.html>

Lynch, P. J., & Horton, S. (2009a). *Web Style Guide, 3rd edition: Basic Design Principles for Creating Web Sites* (3rd ed.). Yale University Press.

Lynch, P. J., & Horton, S. (2009b). *Web Style Guide, 3rd edition: Basic Design Principles for Creating Web Sites* (3rd ed.). Yale University Press.

Mauro, D. (2005). *Le documentaire cinéma et télévision ; écriture - réalisation -*

production - diffusion - formation. Paris: Dixit.

Mitry, J. (1968). *Histoire du cinéma : Art et industrie*. Éditions Universitaires.

Mouriquand, J. (2004). *Pratique du documentaire télévisé* (1e ed.). Victoires éditions.

Piffault, O. (2000). Multimedia Et Fiction : Vers De Nouveaux Modes Narratifs ? *La revue des livres pour enfants*, 195.

Saleh, I., & Collectif. (2004). *Les hypermédias : Conception et réalisation*. Hermes Science Publications.

Salmon, C. (2008). *Storytelling : La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Editions La Découverte.

Samuel Bollendorff, photojournaliste - Interview Partie 3/4 : l'invention du web-documentaire on Vimeo. (n.d.). Retrieved August 27, 2012, from <https://vimeo.com/9551958>

Séguy, F. (1999). *Les produits interactifs et multimédias: méthodologies, conception, écritures*. Presses universitaires de Grenoble.

Touchard, J.-B. (1999). *Multimédia interactif: édition et production* (3e éd.). Microsoft Press.

Sites Web consultées

- [webTV] Les webdocumentaires, révolution ou effet de mode ? - Communauté revue-medias.tv. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://medias2.revue-medias.com/event/45//webtv--les-webdocumentaires--revolution-ou-effet-de-mode>
- 4 questions à Hugues Sweeney, producteur interactif à l'ONF | Web Television Observer. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://webtelevisionobserver.com/2011/10/4-questions-a-hugues-sweeney-responsable-des-productions-interactives-a-lonf/>
- CNC - documentaire : fonds d'aide à l'innovation audiovisuelle (aide au développement). (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.cnc.fr/web/fr/365>
- CNC - riam. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.cnc.fr/web/fr/riam>
- "Déclaration sur l'Intermédia' : l'hypothèse sociale des arts par Dick Higgins (Fluxus) - La Revue des Ressources. (n.d.). Retrieved August 29, 2012, from <http://www.larevuedesressources.org/declaration-sur-l-intermedia-l-hypothese-sociale-des-arts-par-dick-higgins-fluxus,1825.html>
- Dick Higgins: Statement on Intermedia. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>
- How Transmedia Storytelling Is Changing TV. (n.d.). *Mashable*. Retrieved August 29, 2012, from <http://mashable.com/2011/11/17/transmedia-tv/>
- HTML5, Flash – Deux technologies pour le webdocumentaire « 3wdoc. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://blog.3wdoc.com/fr/2010/09/14/html5-flash-deux-technologies-pour-le-webdocumentaire/>
- IAB - Rich Media Creative Guidelines. (n.d.). Retrieved August 29, 2012, from http://www.iab.net/iab_products_and_industry_services/1421/1443/1467
- La cité des mortes : web documentaire sur l'affaire des mortes de ciudad juarez. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.lacitedesmortes.net/>
- Laboratoire PARAGRAPHÉ [EA349] - Le site du Laboratoire PARAGRAPHÉ. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://paragraphe.info/index.php?lang=fr>
- Laboratoire PARAGRAPHÉ [EA349] - Réalisations. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://paragraphe.info/content/view/10/58/lang,fr/>
- Le nombre de pages par visite est en baisse - Statistiques sites Web - Journal du Net e-Business. (n.d.-a). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/statistiques-sites->

- web/pages-par-visite.shtml
- Le nombre de pages par visite est en baisse - Statistiques sites Web - Journal du Net e-Business. (n.d.-b). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/statistiques-sites-web/pages-par-visite.shtml>
 - Le récit filmique_l'utopie cinématographique_Jean-Paul Desgoutte_semiologie. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from http://jean-paul.desgoutte.pagesperso-orange.fr/ressources/docu/Typologie_documentaire.htm
 - Memoire Online - Le web documentaire : creation d'une societe de production - GwÃ©naÃ«lle Barzic, Sophie LÃ©ron, Ludovic F. (n.d.). *Memoire Online*. Retrieved August 27, 2012, from http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:1g6cb8IbA9IJ:www.memoireonline.com/04/12/5620/m_Le-web-documentaire--creation-d-une-societe-de-production2.html+qui+a+fait+le+premier+webdocumentaire&cd=7&hl=en&ct=clnk&client=safari
 - olats.org > QU'EST-CE QUE LA LITTERATURE NUMERIQUE ? (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php
 - Portrait des artisans - Office national du film du Canada. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from http://www.onfnfb.gc.ca/fra/portraits/john_grierson/
 - Prison Valley – Le blog ! » « Nouveaux Médias » et frontières qui s'estompent.... (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2009/11/20/nouveaux-medias-et-frontieres-qui-s-estompent/>
 - Prison Valley – Le blog ! » «Autant d'expériences diverses qui font soudain sens». (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2010/02/19/«-autant-d-experiences-diverses-qui-font-soudain-sens-»/>
 - Prison Valley – Le blog ! » «Le webdocumentaire en plein essor». (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2010/01/05/«le-webdocumentaire-en-plein-essor»/>
 - Prison Valley – Le blog ! » Les 3 jours de Prison Valley à Amsterdam la rouge ! (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://prisonvalley.arte.tv/blog/2009/11/27/les-3-jours-de-prison-valley-a-amsterdam-la-rouge/>
 - Quel modèle économique pour les webdocumentaires? (n.d.). *Médias[2] (La web-tv DU magazine sur les médias)*. Retrieved September 3, 2012, from

- <http://medias2.revue-medias.com/event/142/innovations/nouveaux-medias--nouveaux-outils/quel-modele-economique-pour-les-webdocumentaires>
- Quel modèle économique pour les webdocumentaires? - Communauté revue-medias.tv. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://medias2.revue-medias.com/event/142/innovations/nouveaux-medias--nouveaux-outils/quel-modele-economique-pour-les-webdocumentaires>
 - Samuel Bollendorff, photojournaliste - Interview Partie 3/4 : l'invention du web-documentaire on Vimeo. (n.d.). Retrieved August 27, 2012, from <https://vimeo.com/9551958>
 - Social Cross Media – What Audiences Want » PERSONALIZE MEDIA | PERSONALIZE MEDIA. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>
 - Social Cross Media – What Audiences Want | PERSONALIZE MEDIA. (n.d.). Retrieved August 29, 2012, from <http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>
 - Thanatorama / une aventure dont vous êtes le héros mort. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.thanatorama.com/>
 - The Association Of Independents In Radio [January 2012 AIRblast]. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.airmedia.org/PageInfo.php?PageID=704>
 - The Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Mediatic Journey through History by Heidi Peeters. (n.d.-a). Retrieved August 29, 2012, from http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/peeters_art.htm
 - The Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Mediatic Journey through History by Heidi Peeters. (n.d.-b). Retrieved September 13, 2012, from http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/peeters_art.htm
 - Transmedia Storytelling - Technology Review. (n.d.). *Technology Review*. Retrieved August 29, 2012, from <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
 - Transmedia, crossmedia, multimedia, plurimedia... Et si nous devons expliquer ces notions à quelqu'un.... (n.d.). *Transmedia Lab*. Retrieved August 29, 2012, from <http://www.transmedialab.org/economie/transmedia-crossmedia-multimedia-plurimedia-et-si-nous-devions-expliquer-ces-notions-a-quelquun-qui-travaille-dans-un-domaine-dactivite-completement-eloigne/>
 - the Tulse Luper Suitcases by Peter Greenaway. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.tulselupernetwork.com/basis.html>
 - Webdocu : entretien avec Samuel Bollendorff. (n.d.). *Le blog documentaire*. Retrieved August 27, 2012, from <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/14/webdocumentaire-entretien-avec-samuel-bollendorff/>

- Webdocu : entretien avec Samuel Bollendorff « Le blog documentaire. (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/14/webdocumentaire-entretien-avec-samuel-bollendorff/>
- What is rich media and how can I learn more about its accessibility? (n.d.). Retrieved September 13, 2012, from <http://www.washington.edu/accessit/articles?1146>
- What is rich media? - Definition from WhatIs.com. (n.d.). Retrieved August 29, 2012, from <http://whatis.techtarget.com/definition/rich-media>

Annexes

01. Planning du travail pendant le stage

Stage au Laboratoire Paragraphe	
Planning du travail Web-Documentaire	
Taches à faire pour le stagiaire Walter Aparicio	
MARS	
1er semaine	étude du sujet
2ème semaine	renseignement par rapport au sujet
3ème semaine	étude des outils pour le développement du projet
4ème semaine	suivi des cours par rapport au sujet / Préparation de cahier des charges
AVRIL	
1er semaine	Prendre contact avec potentielles participants du documentaire
2ème semaine	préparer les entretiens à niveau du récit et de la technique
3ème semaine	enregistrement des entretiens
4ème semaine	enregistrement des entretiens
MAI	
1er semaine	évaluer le matériel réunis pour les possibilités du montage
2ème semaine	montage documentaire
3ème semaine	montage documentaire
4ème semaine	montage documentaire / création des génériques
JUIN	
1er semaine	développement de site web pour le projet
2ème semaine	développement de site web pour le projet
3ème semaine	développement de site web pour le projet
4ème semaine	développement de site web pour le projet

Projet Web Documentaire
Un regard sur la poésie numérique
 - *Au-delà des mots* -

Responsable : **Walter APARICIO**

Présentation du projet

Le projet du web-documentaire « Au-delà des mots », se développe dans le cadre de la recherche du laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8, dans l'un de ses préoccupations sur les divers phénomènes des usages numériques dans l'activité créative et artistique en général.

Ce projet veut être un regard sur la pratique de la poésie numérique en France et approcher ce sujet à un public que s'intéresse aux pratiques et potentielles numériques dans le champ de la littérature, au-delà de la communauté qui participe et qui est plongée dans cette pratique, mais aussi avec elle.

Pour telle raison on veut présenter, en mots et travaux des poètes interviewés, trois aspects ponctuels de cette pratique littéraire :

- Qu'est-ce que c'est la poésie numérique et quels sont ses enjeux
- Qui sont les acteurs de cette pratique
- Et des exemples de poésie numérique

Objectif du site Web Documentaire « Au-delà des mots »

- Présentation de la pratique de la poésie numérique en France
- Présentation de certains poètes numériques et leurs projets
- Promotion de cette pratique aujourd'hui

Public visé

- Communauté des écrivains et artistes numériques
- Publique intéressées à l'avenir de la littérature et l'art numérique

- Publique intéressées à la pratique de la lecture et le multimédia

Interlocuteurs

Pour le laboratoire : M Philippe Bootz
Email : philippe.bootz@univ-paris8.fr

Langues

Le projet va être entièrement développé en français.

Ressources apportées

Nom du domaine (possible) : <http://www.paragraphe.info/audeladesmots>
Hébergement sur le site du laboratoire Paragraphe : <http://paragraphe.info>
Supports informatiques : vidéo, texte, images, illustrations.

Spécifications techniques

- Site Web développé avec html5 ou Wordpress
- Enregistrer les pages avec des noms parlant pour les URL en ligne
- Le logo doit permettre de revenir à l'accueil
- Avoir un accès à tous les pages du site de façon permanent
- Nommer chaque page dans la balise TITLE par des titres parlant
- Remplir les balises META pour les descriptions et les mots clés de chaque page
- Appliquer les styles CSS pour les mises en page et présentations
- Tester le site sur plusieurs configurations

Aspects et qualité du site

- Site avec un certain air expérimentale propre à la poésie numérique
- Site élaboré à niveau graphique comme les livres objets
- Accès rapide aux informations et à la diversité des ressources

Présentation du site web

- Intuitive
- Ludique
- Couleurs dominantes : noir et vert clair (pour jouer avec les références des anciennes ordinateurs)
- Typologie : polices utilisées pour les premières interfaces numériques

Graphisme

- Aspect technologique, mais ancienne
- Décalé, mais intéressante

Forme du design

Esthétique tirée du premiers temps de l'informatique

Contraintes

- Le documentaire à présenter doit avoir trois parties de 5min chacun (15 min environ du documentaire)
- Pour le développement du site, il faut l'utilisation de logiciels open source
- Il faut contempler son accessibilité depuis les dispositifs mobiles

Libertés

Libre choix des aspects créatifs du projet (par rapport au montage du documentaire et la graphique du site)

Interactivité

- Aucun interactivité dans le site web, seul la quel permet de aller d'un point à un autre dans le site
- Un espace réservé pour les commentaires
- Un page de contact e-mail

Contenu

Page 1 : Accueil (Animation qui présenté le projet – possibilité de sauter l'intro)

Page 2 : Présentation du projet – Links sur les divers pages du site web

Page 3 : Page principal du documentaire du projet

Page 4 : Les extras du projet

Page 5 : Page du réalisateur du projet

Page 6 : Page de commentaires

Page 7 : Page de contact

Référencement

- Site web du Laboratoire Paragraphe
- Site web de l'Université Paris 8
- Site web de sites français dédiés à la littérature numérique
- Moteurs de recherches générales

Maintenance

L'administrateur du site web du laboratoire Paragraphe

Délai

Deux mois pour le montage et le développement du site web du projet

Budget

Minimum