

Webreportage - webdocumentaire : des genres entre prolongements et limites

Afin d'appréhender les nouvelles productions webdocumentaires, nous proposons une analyse croisée de socioéconomie des dispositifs médiatiques et d'ethnographie narrative des publics, qui nous fait associer l'écosystème (trans)médiatique en devenir à un dispositif socationarratif. Nous y analysons l'évolution d'un genre, le webdocumentaire, dans ses configurations multi et transmédiatiques, au sein d'une économie incitative, tout autant que dans son inscription entre les deux pôles du réel et de la fiction. Par quels mécanismes interdépendants, législatifs, économiques et industriels, par quelles articulations socioprofessionnelles, par quelles reconfigurations narratives et quelles évolutions prescrites ou réelles de la participation des publics la webproduction documentaire peut-elle pérenniser son existence ?

À la vision de leur corpus de webdocumentaires, Bolka et Gantier (2011, 127) constatent le « paradoxe de [s']attendre à voir des œuvres documentaires et de [se] trouver finalement dans une information de flux dont les codes renvoient davantage au reportage ». « Le problème de [cette] promesse éditoriale » non tenue est également souligné par d'autres textes (Bonino, 2013 ; Broudoux, 2011), pour lesquels la stabilisation du genre reste encore pour l'essentiel en devenir. Ces textes pointent trois directions interdépendantes, qu'il nous semble indispensable ici de prolonger. Une économie organisée, incitative, facilite la création des marchés sous l'impulsion simultanée de la législation, des subventions, et de l'investissement massif des acteurs du service public. L'hybridation d'industries auparavant quasi autonomes (audiovisuel, journalisme, web développeurs ou jeux vidéo) tente de pérenniser, par de nouvelles configurations industrielles et financières et par de nouveaux dispositifs unificateurs des pratiques professionnelles, un écosystème transmédia en équilibre avec les écosystèmes existants. Enfin, ce que nous devrions appeler la ductilité du genre documentaire, dans son rapport entre le réel et la fiction, largement reconstruite pour cette dernière, par les facteurs ludique et participatif du transmédia, doit interroger selon nous le sens même du terme webdocumentaire.

En quoi le webreportage et le webdocumentaire prolongent, complètent ou modifient-ils la production et la réception de ces genres originaux ? Par quels mécanismes interdépendants, législatifs, économiques et industriels, par quelles articulations socioprofessionnelles, par quelles reconfigurations narratives et quelles évolutions prescrites ou réelles de la participation des publics peuvent-ils légitimer leur existence ? Enfin, en quoi le webdocumentaire participe-t-il à un brouillage des frontières entre reportage et documentaire, en particulier des instances énonciatrices, narratives et visuelles ?

Afin de mener à bien cette étude et d'en illustrer les problématiques en articulant socioéconomie des médias, analyse des structures narratives et étude ethnographique des publics, notre corpus sera principalement constitué de l'étude des pages Webdocumentaires de France 24 et du quotidien Le Monde, de la page Webproductions d'Arte.tv, ainsi que des nouvelles écritures proposées par France Télévisions. Nous y comparerons les conditions de production, d'écriture, et de mise à disposition du public des webreportages et des webdocumentaires qui y sont proposés. Nous analyserons ainsi la forme multimédiatique actuelle du webdocumentaire, et, nous basant sur une réactualisation de la critérisation de la production transmédiatique de contenus, interrogerons sa forme transmédiatique en devenir.

Mélanges des genres, mélanges des offres

Sans doute vouloir comparer le webdocumentaire et le webreportage à leur genre respectif d'origine tient-il de la gageure tant, comme nous le verrons, le terme générique de webdocumentaire relève plus du dispositif sociotechnique que de l'héritage esthétique ou d'une intermédialité reconnue. Pour autant, force est de constater qu'en s'astreignant à ce parcours se dessine plutôt une première filiation dans les conditions de production et d'éditorialisation propres à éclairer et à entretenir la confusion des genres.

Documentaire et reportage : ces frères ennemis

François Niney note, fort à propos, trois niveaux d'oppositions entre documentaire et reportage : « La relation au langage audiovisuel » tout d'abord oppose l'objectivité du « formatage » de la rédaction qui assimile l'audiovisuel à un « outil » à l'« implication » de l'auteur-documentariste qui déploie un « dispositif de tournage » subjectif. Il évoque ensuite « le mode de production » : le reportage comme « commande » d'une rédaction, obéissant à une « division du travail », tandis que le documentariste, en tant qu'auteur à toutes les étapes de la fabrication, impose le « suivi du même regard » (2009, 120-122). Enfin, « la notion même de sujet » est à interroger : « couvrir un sujet » sensationnel, extraordinaire se différencie totalement de faire un documentaire sur « l'ordinaire », sur « l'anormal du normal » en montrant « l'envers du décor » dans « une logique de découverte de fond » (ibid, 123-124).

Le reportage reste un programme de flux, lié à l'actualité, à vie courte. Oscillant entre le didactique et le recours à la fiction, le documentaire tire ses lettres de noblesse de son apparition dans l'industrie cinématographique. Pérenne, il est relié à de véritables mouvements esthétiques et sociaux : cinéma-vérité, documentaire de création ou militant...

Il existe un réel décalage entre la production linéaire et la webproduction de documentaires, symbole d'une production en construction, d'autant plus souligné par la qualité de l'accès à leurs pages-écrans. Arte expose le mieux sa page webproductions à égalité dans son pied de page avec les rubriques : À l'antenne, Magazines, Séries, Film et Infos. S'affichent alors, sans hiérarchie aucune, une mosaïque de webproductions sous-titrée « Tous les webdocumentaires, webreportages et webfictions d'Arte ». France 24 propose un accès à sa page Webdocumentaires en pied de page dans une sous-rubrique : Aller plus loin, qu'elle organise en Infographie, Carte, Diaporama, Diaporama sonore, Reportage interactif, Chronologie et enfin webdocumentaire. La césure entre reportage interactif et webdocumentaire est peu assumée ; trois des neuf reportages sont aussi présents dans la rubrique webdocumentaire. La page Webdocumentaires du journal Le Monde n'est pas directement accessible de la page d'accueil. Elle se distribue entre webdocumentaires et multimédias englobant portfolio, portfolio sonore, vidéo, reportage multimédia, chronologie et carte interactive.

Les économies productives des cadres éditoriaux

Deux stratégies se dessinent, signe d'une organisation de l'offre autant que de la production. Arte constitue une offre incertaine, relevant d'un geste proprement éditorial ; la collection ou le catalogue, issu de ses différentes composantes, laisse le choix aux internautes. France 24 et Le Monde tentent de hiérarchiser leur offre dans le cadre de la stricte culture journalistique, et de la stratégie de marque du média. L'intégration du vocable webdocumentaire au sein du processus de travail de la rédaction semble être leur principal enjeu. Il vise à conformer et à délimiter, selon nous, l'espace de leur webproduction en accompagnant la polyvalence pluri-

modale, demandée depuis plusieurs années aux journalistes, vers une polyvalence multimodale et transmédia. Ce qui s'affiche sur nos écrans d'ordinateur en termes de proposition ressemble donc fort à une post-rationalisation stratégique et à un formatage des *process* de travail. Premièrement, parce que ces productions de télévision et de presse, multi et parfois transmédias, se doivent d'être « massmédiatiques » (Cailler, Masoni 2014), reliées à une production linéaire préexistante, ou/et élaborées au sein d'une rédaction ou d'un service de webproduction, faisant partie d'un tout-rédactionnel : du complément d'information à la nouvelle expérience d'un contenu. Deuxièmement, la formation, tant continue qu'initiale, des journalistes est complétée depuis peu, au-delà du montage audiovisuel, par la maîtrise de progiciels comme Klynt, Djéhouti ou 3WDOC. L'intégration *a priori* des éléments (vidéo ou autres) dans une chaîne de montage préformatée cadre l'usage et la conception, par la grammaire simpliste de ces progiciels. *A contrario*, les webdocumentaires, réellement ambitieux (*Fort Mac Money, La Zone, Code Barre, ...*) ont été produits au travers de progiciels adaptés pour la phase de développement et pour la phase de réalisation, en association avec des studios de développement.

Nouveaux agencements narratifs et industriels et continuité

Il y a donc plus qu'une anecdote à souligner la différence entre les deux vocables webproduction et webdocumentaire : le premier est porteur de nouveaux agencements industriels et narratifs, le second représente une possibilité de continuité, de prolongement pour un métier et sa corporation, qui ne sont peut être pas les plus légitimes pour s'y inscrire.

À ce stade, l'usage par certains acteurs de l'appellation générique webdocumentaire pour proposer toutes sortes de produits multimédias, dont le webreportage et le webdocumentaire, et la confusion intrinsèque qui en découle, tient selon nous d'un impensé fondamental.

En investissant un marché à externalité de réseau, en assumant l'hybridation d'une partie de leur production en la numérisant et en se contentant de l'affubler des attributs du multimédia/transmédia, ces acteurs ont-ils pris la pleine mesure du déplacement de la valeur du contenu « documentaire » ou « reportage » vers la consommation associée « webdocumentaire » ? Ont-ils mesuré leur investissement en réelles innovations narratives pour créer un engouement accompagnant un redéploiement sur Internet ? La confusion patente entre produits multi et transmédias dans une offre agrégée, mal proportionnée vis-à-vis des différents publics, n'est-elle pas une stratégie à petit prix et une impasse ?

Les économies narratives en question

Jusqu'ici, nous avons présupposé le fait que le webdocumentaire entrerait largement dans la catégorie du transmédia. Pourtant, si nous retenons les cinq critères suivants comme élémentaires à la production du transmédia : l'intertextualité radicale et la multimodalité (Jenkins 2013), la participation des publics et l'intelligence collective (Chatelet, Di Crosta 2014), la continuité/rupture entre temps différé et temps réel à la fois de la conception et du jeu comme axe de production prolongée, nous constatons combien la webproduction oscille plutôt entre multimédia, rich média, et transmédia à de rares exceptions.

L'impensé de la complémentarité

En effet, les économies narratives de ces productions nous semblent clairement hiérarchisées et fermées au niveau conceptuel. Le journaliste comme le documentariste restent maîtres des contenus proposés. Seul un « transmédia de connivence » via les réseaux sociaux est proposé, qui influe peu sur les parcours narratifs. On discerne donc, dans le cas des webdocumentaires transmédiés, une « économie de la clôture narrative », car ils ne congruent pas avec leur éventuelle version linéaire, même s'il existe une forme d'« évènementisation narrative » via les réseaux sociaux, comme dans *Fort Mac Money* et son « sondage du jour ». (Cailler & Masoni, 2014). Cette dernière remarque sur les formes narratives nous amène à mieux caractériser l'impensé susmentionné ; doublé par la confusion des genres déjà entrevue, il s'agit surtout d'un impensé de la complémentarité, intermédia, déjà révélé par la primauté de ses conditions de production, et intramédia, par l'adoption de formes narratives pour le moins figées.

Notre analyse des productions multi et transmédiatiques organisées en dispositif sicionarratif, nous fait croiser cinq couples conceptuels. Nous proposons une mise sous tension des critères de la transmédiabilité, autour des deux axes de la narration et des publics. La narration accueille trois couples dichotomiques principaux : la relation à l'écriture : linéaire ou délinéarisée (hypertextuelle, multimodale...), sous la perspective de l'intertextualité ; la relation à la temporalité : réelle ou différée, sous la perspective de la synchronicité, la relation à l'énonciation : avec l'affirmation de l'intention d'un auteur ou son effacement énonciatif, sous la perspective de la contextualisation. La question du public oppose, sous la perspective de l'interactivité, l'injonction participative (des modèles de production (trans)médiatiques) aux usages réels des publics. Enfin, la question des nouvelles formes d'écritures, qui sont autant de nouvelles manières de convier les publics, se saisit d'usages narratifs *et* spectatoriels renouvelés (Cailler & Masoni, 2014) sous l'interrogation plus générale de : « Comment penser le réel ? », dans une complémentarité problématique du réel et de la fiction.

Les usages des producteurs de contenus, auteurs et publics, sont alors analysés en fonction du curseur, que nous leur voyons positionner sur ces lignes dissensuelles, et qui nous permet de typologiser leurs productions.

La fixation ludo-immersive des narrations webdocumentaires

Le webreportage comme le webdocumentaire laissent ainsi apparaître certaines caractéristiques transversales, qui créent un véritable dispositif narratif.

Du diaporama au RPG ou à l'ARG, l'immersion est devenue une nécessité scénaristique. Y concourt une contextualisation du réel, commune aux deux genres de webproduction. Celle-ci se construit par la mobilisation de tous les sens du téléspectateur, quitte à les abuser ou à feindre en édulcorant ou effaçant les conditions de captation du réel proposé. La question du regard subjectif (ou objectif) de l'auteur, et de son évincement, devient problématique, puisque son intervention est niée en partie ou totalement par l'enrôlement du joueur-spectateur et par l'injonction du ludique pour les formes narratives les plus avancées, mais encore souvent trop convenues. On peut dès lors se demander si ce n'est pas ce dispositif, qui fonde webreportage et webdocumentaire, en dépit de leur différence dans l'usage abouti de ces logiques conceptuelles, dans une même démarche formatée de production.

Plus précisément, on peut ainsi distinguer différentes productions multi ou transmédiatiques, en fonction de leur relation à un produit médiatique original, de l'enrichissement proposé en termes de contenus, de leur relation aux codes narratifs issus du jeu vidéo, enfin de leur scénarisation de l'interactivité. POM (petites œuvres multimédias) ou News POM, webreportages

en série, webdocumentaires peuvent ainsi satisfaire leurs concepteurs, producteurs et développeurs, qui agrémentent un produit médiatique traditionnel (de presse, télévisuel ou radio-phonique), à l'écriture linéaire, avec des contenus multimédias très codifiés, diffusés sur le second écran, selon une conception avancée comme interactive. Sur France 24, *Billet Retour* décline un reportage télévisé originel vers une mosaïque de reportages web, accompagnée de l'élément convenu de visualisation que représente une carte. Les reportages interactifs, *Le Paris des Arts*, découpent en rubriques les interviews de différents artistes, revenant sur leur actualité en proposant leur parcours parisien, qu'accompagne une cartographie. La superficialité de l'écriture dévoile une matière découpée, sans travail de fragmentation du récit. L'injonction à l'interactivité et à la mobilité s'affuble de plans en extérieur, d'une cartographie et de la symbolique superficielle du déplacement en tant que parcours. Les codes de l'interview ne sont nullement revisités.

La multimodalité peut s'entendre, *a minima*, comme la juxtaposition de deux supports, la bande dessinée et le jeu vidéo, par exemple, dans le webdocumentaire *Iranorama* coproduit par France 24, à la navigation, aux choix de parcours, à l'écriture à choix multiple très (trop) encadrés. Mais une scénarisation amont du ludique, qui pense la complémentarité du jeu et de l'accès à l'information ou à la connaissance, offre des œuvres impliquant une interactivité qui engage les concepteurs et les publics vers une œuvre « potentiellement » à co-construire. *Type:Rider*, d'Arte France, invite le joueur à parcourir l'histoire de la typographie, avec une installation interactive de polices de caractères à manipuler sur un mur magnétique, où le jeu se déploie comme dispositif, et un jeu Facebook, qui peine, en revanche, à dépasser la superficialité de la relation conversationnelle réticulaire.

David Dufresne, ex-journaliste à Libération, romancier, cinéaste et documentariste, auteur du célèbre webdocumentaire d'Arte *Prison Valley* a lancé cette année, en ligne *Fort McMoney*, sur le site du Monde, un objet hybride, jeu documentaire interactif en association avec Arte. La gamification du parcours expérimental, permet au joueur, sur le modèle d'un jeu de type construction de communauté comme *SimCity*, de voter et prendre des décisions sur l'évolution virtuelle de la ville de Fort McMurray. La logique du jeu oscille ici entre : apporter un complément au récit, selon un de ses *game designer*, Guillaume Perrault, ou faire fusionner les deux mondes de l'industrie du jeu et du documentaire, selon Dufresne.

Cette idée de la fusion, pour le moins de la confluence, entre différents mondes socionarratifs fonde notre analyse de la transmédiabilité.

Les injonctions paradoxales de la multimodalité socionarrative

Il est intéressant de revenir sur les traces que l'internaute laisse à la suite d'une visualisation ou d'une lecture d'objets multimédiatiques à vocation interactive, et que nous pouvons rapidement typologiser en détectant les différents commentaires qui y affèrent. Deux classes principales apparaissent : un « prendre note », qui pourrait correspondre au « Like », en ce sens où l'internaute « coche » une information avant même d'avoir consulté plus en profondeur l'offre. La deuxième classe, prédominante, correspond à un usage en ligne spécifique de la recommandation ; l'internaute y affirme son individualité en positionnant ce qu'il a vu ou lu « d'autre » et qui correspond à la thématique exploitée. Les commentaires s'avèrent restreints et pourraient témoigner d'une superficialité de son engagement, si celui-ci ne pouvait être découvert ailleurs. En d'autres termes, la participation du public est à déceler dans le cadrage économique-ludique de la co-construction narrative de projets multi- et plus encore transmédiatiques, non dans la pratique peu engageante du commentaire.

Les exemples traités dénotent, du côté de la sphère de production médiatique, une volonté d'impliquer les publics, qui se traduit par une injonction plus ou moins bien gérée à l'interactivité en vue de la captation. Nous affirmons le décalage, voire l'irréconciliabilité entre accoler des gadgets interactifs à un objet hybride web et construire, c'est-à-dire scénariser en amont, la relation du public à l'œuvre (co)produite. Contre le degré zéro de la liberté de l'internaute, nous avançons la valeur pédagogique d'un accompagnement de l'intervention narrative et ludique du spect-acteur, scénarisée en amont du projet. L'orientation réception de la scénarisation transforme la narration en parcours, où les différentes étapes font sens pour le lecteur-joueur, vers la question de la construction du sens de l'œuvre même.

La confluence de la narration et de l'engagement nous convie à analyser plus avant le format transmédiatique expérimental du webdocumentaire, dans le cadre de notre dernier exemple : *The End, etc.*, de Laetitia Masson, expérience interactive de cinéma produite, en 2013, par France Télévisions, qui questionne l'engagement politique, humain, amoureux dans notre société. La dimension cinématographique du documentaire s'y déploie, posant/résolvant la tension entre le réel et la fiction, évoquée ci-dessus, et que Laetitia Masson, dans une interview sur le Blog de France Inter dédié à son projet¹, confirme : « J'ai toujours pensé qu'il fallait filmer la fiction comme du documentaire et admettre la dimension fictionnelle du récit ». La richesse du propos documentaire de Laetitia Masson se construit à l'articulation de plusieurs langages, les langages de la fiction, de la musique et de l'engagement. Car c'est bien de cela qu'il s'agit ; l'interactivité passe par un langage de l'engagement, solidaire de la narration, de l'univers narratif.

L'internaute, dans ce projet web natif, en cliquant sur trois des mots que l'auteure a distribués sur trois écrans, crée son film à partir d'une matière cinématographique, qu'il sera amené à parcourir. Différents niveaux sémantiques s'offrent à sa navigation, sa construction diégétique ; l'association des trois mots ne créant jamais le même film. Un niveau, plus participatif, autorise le lecteur à une indexation de la base de données sémantique, qui permet, en outre, l'exploration libre de l'ensemble des séquences. Chaque internaute peut « tagger » les séquences réalisées par l'auteure, en proposant ses propres mots liés à la question de l'engagement et en enrichissant le corpus établi par l'auteure. Le récit se fragmente en séquences et met en abyme l'engagement du lecteur par rapport au thème même du projet. L'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou a conçu et réalisé cet espace : « Prolongez l'expérience », qui traduit une pratique nouvelle d'écriture et d'éditorialisation, générée par l'annotation de la vidéo, son indexation et son enrichissement collaboratif, qu'a engagé une réflexion sur les dispositifs de contribution. En composant son propre montage, en créant ses propres lectures transversales, en indexant ses propres mots à la base de données, le spectateur agit sur le corpus, sur le corps du texte, et exerce une influence sur l'expérience filmique connectée.

Le web ouvre un espace à la création filmique codifiée, où la confrontation du documentaire et de la fiction conquiert une autre résonance.

Parce que le réel s'impose là où la fiction se compose, le documentaire étire son genre dans de multiples directions. Or nous avons démontré comment le webdocumentaire, soit ignore le principe de la fictionnalisation, soit en abuse par la couche supplémentaire du ludique, afin de renforcer l'injonction faite au public de participer à la « dissémination coordonnée » (Di Cros-

¹ <http://www.franceinter.fr/blog-the-end-etc-le-web-cinema-est-ne-the-end-etcavec-laetitia-masson>

ta, 2013) de la logique transmédia quand elle a réellement lieu. Di Crosta avance encore l'idée d'articulation de l'expérience transmédia, plutôt que « la simple accumulation de parties éparpillées, à condition que ces passerelles aient été scénarisées – à savoir conçues et « scriptées » - en amont du développement du projet, et mises en adéquation cohérente avec l'ensemble de ses volets ». Radicalisant cette avancée, nous avons démontré la nécessité d'une interrogation amont de la complémentarité narrative et participative, ressortissant d'une pratique critique du dissensus. Enfin, outre son lien ambigu originel avec le documentaire linéaire, c'est bien, selon nous, ce qui travaille également en profondeur, l'éclatement du genre webdocumentaire ; à savoir son éparpillement entre une interactivité syntagmatique, reconstructive d'un contenu coréapproprié pour laquelle le but ultime reste la résolution de la diégèse et sa maîtrise conceptuelle, et une interactivité élaboratrice (*elaborative*) d'un contenu co-construit, interactivité principalement syntaxique, en équilibre avec la première, et pour laquelle gérer le rythme, les écarts narratifs comme les indépendances modales, traduit avant tout le souci d'élaborer une transmédiabilité profonde.

Le terme webdocumentaire, nous apparaît dès lors porter une acception plus technique qu'esthétique et artistique, récusant en cela une partie de sa filiation. Ce que ses conditions de production et la nature de ses artisans et thuriféraires semblent par ailleurs accentuer. Il devrait sans doute être réservé à quelques notables/nobles exceptions, et d'autres termes comme webreportages ou webinfotainment plus assumer leur cousinage.

Bibliographie

Bolka L., Gantier S. (2011), « L'expérience immersive du web documentaire : étude de cas et pistes de réflexion », in Les Cahiers du journalisme, n°22/23, 118-130.

Bonino F. (2014), « Le webdocumentaire en lien avec le transmédia ou la pertinence de l'interactivité et de la réticularité dans notre rapport au réel », in Les Cahiers de Champs visuels, n°12/13, Paris, L'Harmattan.

Broudoux E. (2011), « Le documentaire élargi au web », in Les enjeux de l'information et de la communication, n°12/2, 25-42.

Cailler B. & Mazoni Lacroix C. (2014) « Industries narratives et publics de télévision : le défi de la logique transmédia », in Télévisions, n°5, La télévision et après : vers le transmédia, Paris, CNRS Editions.

CNC, La production audiovisuelle aidée en 2013, □ En ligne □ <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/4893373>, consulté le 25 mars 2014.

Chatelet C. & Di Crosta M. (2014), « Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia », in Les Cahiers de Champs visuels, n°12/13, Paris, L'Harmattan.

Di Crosta M. (2013), « Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales ? », in Terminal, n°112, Le transmedia storytelling, 103-114, Paris, L'Harmattan.

Jenkins H. (2013), « La licorne Origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling » (traduit par Bourdaa M.), Terminal, n°112, 11-27, Paris, L'Harmattan.

Niney F. (2009), Le documentaire et ses faux-semblants, Paris, Klincksieck.