

## UNE TYPOLOGIE DU WEBDOCUMENTAIRE ORIENTÉE UTILISATEUR

Nicolas Bole\*

Depuis que le webdocumentaire s'est fait un nom, on entend beaucoup parler des nouvelles formes de narration induites par l'avènement du web et du très haut débit permettant l'utilisation de fichiers lourds (son, infographie et bien sûr vidéo). A France Télévisions, on évoque même les *Nouvelles Ecritures*. Mais que recouvre réellement cette nouveauté souvent décrite? Peut-on vraiment dire que le web a créé une nouvelle façon de se voir raconter des histoires pour le spectateur?

Avec le documentaire classique, tout est simple. Le spectateur entre dans une salle de cinéma ou allume sa télévision, s'installe confortablement et regarde le film du début à la fin. Et si se laisser porter par la narration ne signifie pas nécessairement être passif, la directivité de l'histoire qui lui est racontée est presque totale: sa seule façon de s'en échapper, d'exprimer de l'enthousiasme ou un avis contraire est de quitter la salle, d'éteindre sa télévision ou de se boucher les yeux et les oreilles. Car le documentaire est, dans la plus grande majorité des cas, un art du récit: le réalisateur use de sa virtuosité, de la façon de mettre en scène, de filmer et de monter son film pour narrer son histoire de manière (selon ses intentions) la plus captivante, émouvante ou persuasive possible. La narration s'en trouve régie par des principes intangibles: selon la célèbre formule attribuée à Jean-Luc Godard, "un début, un milieu, une fin... mais pas forcément

---

\* Rédacteur en chef - webdocumentaires et nouveaux médias pour Le Blog Documentaire, Concepteur indépendant de projets interactifs, 75 Paris, France. E-mail: nicolasbole@yahoo.fr

dans cet ordre”. Les exceptions sont toujours là pour confirmer la règle: mais pour un *Sans Soleil* de Chris Marker, déambulation documentaire onirique, combien de milliers de films (documentaires ou fictions) qui racontent une histoire linéaire?

L'apparition du web fait entrer dans le champ des possibles de la narration une nouvelle dimension de la figure du spectateur. Changement majeur, celui-ci peut interagir dans la narration d'un webdocumentaire.

C'est donc tout naturellement que le terme de “nouvelles formes de narration” est apparu: il évoque la façon dont, avec le web, l'amateur de documentaire se serait mué en spectateur actif, en *spect'acteur*, intervenant sur la narration, rejetant ainsi la position de spectateur “traditionnel” au rang, par opposition symétriquement langagière, de spectateur passif.

Mais vouloir à tout prix que le spectateur fasse partie intégrante de la narration ne peut faire oublier les principes du récit, sur lesquels sont basés la majorité des histoires (documentaire ou fiction). Intégrer la figure d'un internaute à mi-chemin entre le spectateur et le réalisateur n'a rien d'évident; c'est un choix lourd de conséquences. Et cette promesse de l'internaute actif sur le déroulement de la narration fait bien souvent passer cette interactivité ou cette délinéarisation comme un tiers encombrant et inapproprié.

C'est ici que, du point de vue de la construction de la narration, naît ce qu'on pourrait appeler le piège du “syndrome *Pulp Fiction*”. Tout se passe comme si le changement de l'outil de diffusion, du cinéma/télévision au web, avait également changé radicalement les principes de la narration. Or une confusion (pourtant simple) apparaît souvent entre les modalités du récit et les modalités de son énonciation.

C'est tout le dilemme du film de Quentin Tarantino. Délinéarisé dans la forme, le film est un assemblage de séquences re-linéarisées par le réalisateur lui-même pour faire naître le suspense de l'histoire. Mais

quiconque se penche sur l'histoire conviendra de l'extrême linéarité du film de Tarantino. Autrement dit, si *Pulp Fiction* est un film dit délinéarisé, il l'est dans son *énonciation*, non dans la *conception* du récit.

Ce "syndrome *Pulp Fiction*" est un piège dans lequel beaucoup de réalisateurs qui confondent linéarité du récit et des usages possibles d'Internet tombent. La question se pose même de savoir si le terme si couramment employé de "narration délinéarisée" a vraiment un sens: comment raconter sans poser des enjeux, des situations, camper des personnages, faire monter une intensité dramatique, bref, écrire, c'est-à-dire linéariser un récit ?

La typologie suivante s'appuie sur une observation de nombreuses œuvres, qui se désignent elles-mêmes comme des webdocumentaires. Elle propose quatre grands types d'organisation qui portent quatre promesses différentes pour l'internaute. Pour chacun des modes, nous examinerons la façon dont l'interactivité et la délinéarisation, deux des modalités majeures du web, peuvent être utilisées.

## **La narration**

Le webdocumentaire se nourrit de multiples influences, mais la majorité de ceux qui s'y intéressent proviennent encore du cinéma ou du journalisme. C'est donc tout naturellement que la forme du récit a été surreprésentée dans le genre: le webdocumentaire est d'abord et avant tout narratif, comme le montrent nombre des œuvres incontournables présentées dans cet ouvrage.

La narration promet de raconter une histoire: d'un homme, d'un lieu, d'un mouvement politique et artistique... Sa forme la plus rituelle est certainement le "il était une fois" des contes. La fascination, ce par

quoi l'internaute aujourd'hui, le lecteur ou le spectateur hier (et encore aujourd'hui), s'émerveille, tient à l'histoire elle-même bien sûr, mais aussi au talent du narrateur pour architecturer le récit en épisodes et en rebondissements.

Le webdocumentaire, de ce point de vue, ne déroge pas à l'univers du documentaire, et du cinéma en général: raconter une histoire suppose un point de vue, une intention, une subjectivité. Et la délinéarisation semble dans cet exercice, sinon impossible, tout du moins très délicate. Qu'il s'agisse de *Prison Valley*, d'*Alma* ou de *Welcome to Pine Point*, l'histoire, telle qu'elle est racontée, a un sens qu'il n'est pas forcément pertinent de remettre en cause. La façon dont le rythme même de l'histoire progresse, par le montage, fait de la linéarité du récit une condition presque *sine qua non*. Car s'il est techniquement possible pour l'internaute de choisir l'ordre de visionnage et de "se balader" dans l'œuvre, quel plaisir en retirera-t-il s'il perd la singularité du point de vue de celui qui raconte l'histoire?

Il n'en est pas de même de l'interactivité qui peut, elle, apporter une couche supplémentaire au récit. C'est le cas dans *In Situ*. Le webdocumentaire d'Antoine Viviani n'est pas *stricto sensu* linéaire: il nous raconte des histoires plutôt qu'une seule histoire (mais cela est discutable: on pourrait aussi dire qu'il raconte une histoire de l'art dans l'espace urbain). En revanche, il utilise l'interactivité dans plusieurs scènes courtes qui jalonnent son film: jouer le champ/contre-champ d'un artiste et de ses spectateurs sont des dispositifs discrets d'interactivité qui ajoutent de la poésie à l'œuvre.

Dans *Prison Valley*, l'interactivité mène l'internaute à des contenus supplémentaires et surtout au forum qui lui permet d'échanger avec les protagonistes et ainsi de prolonger ses questionnements nés en découvrant l'histoire.

Dans *Welcome to Pine Point*, le livre que l'on feuillette est en soi un procédé interactif où, porté par la linéarité du récit, nous sommes conviés à découvrir les différents témoignages (photos, vidéos, textes) de l'ancienne ville disparue.

Dans *Thanatorama*, l'histoire est là aussi très linéaire et le choix proposé à l'internaute constitue une interactivité de type narratif (c'est-à-dire inhérente à l'histoire elle-même et non "gratuite"), puisqu'elle oriente vers des récits différents. C'est d'ailleurs dans cette voie qu'il serait possible d'innover sur de nouveaux types de récits interactifs: le réalisateur, en proposant un choix important à chaque étape à l'internaute, pourrait ainsi potentiellement construire des milliers d'histoires différentes. Cela supposerait non seulement de tourner un nombre impressionnant de modules, mais aussi que l'agencement de ceux-ci puisse avoir été pensé et écrit par le réalisateur... Défi non relevé jusqu'à présent.

Délinéarisation et interactivité sont donc deux modalités qui, sauf évolutions ultérieures dans la manière de raconter des histoires, ne sont pas essentielles à la narration. La délinéarisation lui est même parfois contre-productive, laissant porter sur l'internaute le fardeau d'une narration que le réalisateur n'a pas su proposer. L'interactivité en revanche peut permettre de créer des développements intéressants, quoique à la marge, sur la narration.

### **La déambulation**

Dès lors que la volonté du réalisateur n'est plus de raconter *une* histoire en particulier mais *des* histoires, nous quittons le registre de la narration pour emprunter celui que nous pourrions appeler *déambulation*. Ce terme paraît le mieux adapté pour rendre compte de ce que le spectateur

ressent quand il aborde des œuvres comme *Le bruit des mots*, *Gaza/Sderot*, *Portraits d'un nouveau monde* ou encore *La Zone*.

Car ces webdocumentaires considérés dans leur globalité ne racontent pas à proprement parler *une* histoire singulière. Ils n'apportent donc pas la même promesse à l'internaute: moins "happé" par le fait de suivre un récit, celui-ci sera davantage invité à se promener dans l'œuvre, en partir et y revenir, passer d'un personnage ou d'une situation à l'autre... On ne parle donc plus vraiment d'une narration mais bien d'une déambulation.

Les webdocumentaires qui abordent cette forme ont pour unité différents éléments : un lieu (Tchernobyl pour *La Zone*, la frontière israélo-palestinienne pour *Gaza/Sderot*, un lycée canadien dans *Le bruit des mots* et d'une manière générale, toutes les navigations avec une carte pour mode central de navigation), un thème (le nouveau monde dans *Portraits d'un nouveau monde*, de nouvelles images d'Alger dans *Un été à Alger*) ou encore une chronologie (*60 secondes pour un quinquennat*, *127, rue de la Garenne* et la plupart des navigations par le biais de la "ligne de temps").

Pour ces webdocumentaires, la délinéarisation et l'interactivité sont intimement liées. Et elles sont non seulement importantes, mais elles constituent même parmi les enjeux les plus importants pour la navigation de l'internaute dans l'œuvre. Comment, en agençant les différents médias autour d'un même thème, le réalisateur va-t-il donner une raison à l'internaute de se déplacer, de parcourir l'œuvre, un peu à la manière d'un visiteur dans une exposition? Créer des micro-histoires au sein de ce grand ensemble choral que représente le webdocumentaire déambulatoire est une possibilité. Mais la déambulation peut aussi amener l'internaute à sortir du cadre du récit, à faire jouer ses sens souvent oubliés dans une histoire trop bien construite, se repérer à la bande-son pour déambuler

entre les modules... Il s'agit d'une première rupture fondamentale avec la structure du récit à laquelle est chevillée la quasi-totalité des documentaires classiques. Ici, il existe encore peu de références dans la manière de raconter des histoires, ce qui donne la sensation que les œuvres déambulatoires sont en pleine phase d'expérimentation.

Les réalisateurs pourraient s'inspirer de la muséographie et de l'art contemporain, dans lequel la déambulation du visiteur est un élément de la réussite d'une exposition. Car les possibilités, si elles sont presque infinies, doivent cependant refléter le sujet abordé dans le webdocumentaire pour fonctionner aux yeux de l'internaute. L'interactivité doit être inventive et adaptée au propos. Ainsi, dans *Gaza/Sderot*, l'internaute a la sensation de se promener sur la frontière des deux pays. L'interactivité, le geste de l'internaute, est un élément qui devient signifiant pour l'expérience de l'œuvre.

Dans *The End, etc.* en revanche, la promesse est moins réussie. D'une portée très large, l'œuvre de Laetitia Masson propose à l'internaute de déambuler dans l'interface en se laissant happer par la notion d'engagement et de désengagement. Mais *The End, etc.* promet dans le même temps de raconter une histoire, celle que l'internaute aura choisie parmi les modules tournés par Laetitia Masson. Résultat: cette oscillation entre narration et déambulation rend précisément l'œuvre décevante, trop interactive et délinéarisée pour être un récit (où est le point de vue de l'auteur?), trop attachée à l'idée d'une histoire pour constituer une déambulation faisant appel à d'autres ressorts que la narration.

C'est sans doute l'un des meilleurs exemples qui montrent que narration et déambulation ne peuvent réellement cohabiter dans la promesse faite à l'internaute. L'une des deux modalités doit en être le moteur principal, même si des éléments de narration ou même, nous allons le voir, de jeu, peuvent y être associés.

## La ludo-action

Dans la *ludo-action*, l'auteur propose une entrée très immersive dans l'histoire. Mais comme pour la déambulation, le webdocumentaire basé sur la ludo-action ne raconte pas *stricto sensu* une histoire. Il met en place un cadre documenté dans lequel il permet à l'internaute de se raconter *sa propre histoire* au sein de l'œuvre.

Cette différence fondamentale transforme effectivement (selon la promesse du web) le spectateur en spect'acteur. Car si l'internaute n'agit pas dans l'interface, la ludo-action n'a tout simplement pas lieu et le webdocumentaire ne "raconte" rien.

Proposer à l'internaute de jouer un personnage et de lui faire jouer un rôle dans le récit est une forme nouvelle dans le documentaire: son utilisation est donc encore totalement expérimentale. Le jeu vidéo, fort de 40 ans d'expérience, sert de socle théorique pour la construction d'histoires documentaires envisagées comme des ludo-actions. C'est le cas de *Manipulations, l'expérience web* et du prochain projet de David Dufresne, *Fort Mc Money*, mais aussi celui de *Voyage au bout du charbon*.

Dans *Manipulations* comme *Voyage au bout du charbon*, la figure de l'enquêteur est mise en avant pour permettre à l'internaute de créer sa propre histoire. Pour *Voyage au bout du charbon*, qui ressemble sur certains points à *Thanatorama* avec une forme de narration linéaire par choix, l'aspect circulaire du récit s'apparente pourtant davantage au jeu : incarnant un journaliste, l'internaute peut se heurter plusieurs fois dans le récit à la figure de l'autorité chinoise qui lui barre l'accès aux mines de charbon. Par cette ludo-action, l'internaute crée bien sa propre histoire, son propre cheminement dans le matériau documentaire.

Il en résulte que l'interactivité, dans la ludo-action, est nécessaire et incontournable. C'est elle qui donne l'illusion du choix à l'internaute

et lui permet de “jouer” sa propre histoire. La délinéarisation, elle, n’est qu’une option: à l’instar de beaucoup de jeux vidéo qui proposent différents paliers, la ludo-action dans le documentaire peut également se dérouler de manière plus ou moins linéaire. Dans *Spent* par exemple, un jeu documentaire simulant la vie d’un travailleur pauvre pendant un mois, les choix que l’internaute fait dessinent un chemin singulier dans l’interface, tout en restant dans une linéarité temporelle.

En dehors de ces premières œuvres basées entièrement sur la logique ludiques, il existe aussi des croisements entre narration et ludo-action. *Moneyocracy* constitue l’exemple d’un webdocumentaire narratif intégrant des éléments de ludo-action sur le financement des campagnes électorales américains, qui ont pour objectif d’immerger l’internaute dans l’œuvre.

### **L’expérience documentaire**

Autre mode d’expression du webdocumentaire, l’expérience documentaire se distingue de la narration classique ou de la ludo-action par le fait qu’elle propose à l’internaute de participer pleinement à l’objet de l’œuvre. Les projets les plus symptomatiques de l’expérience documentaire ont tous été réalisés, pour le moment, par l’ONF: *HighRise*, *Ici chez soi*, *Code Barre* (en coproduction avec ARTE) et plus récemment *Journal d’une insomnie collective*. Honkytonk Films travaille aussi sur un projet, *Marlisco*, qui questionne la façon dont nous percevons les déchets que nous produisons qui contient aussi cette promesse. Ici, ce n’est pas tant l’histoire racontée qui compte, car celle-ci n’est pas formulée comme dans une narration classique : il s’agit davantage de faire vivre à l’internaute une expérience, de le faire réfléchir et, si possible, agir sur

un thème de société (les grands ensembles urbains pour *High Rise*, la vie dans la rue pour *Ici, chez soi*, les objets manufacturés dans *Code Barre*, le problème de l'insomnie dans *Journal d'une insomnie collective*).

Différence fondamentale avec la narration classique donc : le webdocumentaire ne fait que commencer à vivre lors de sa mise en ligne. Généralement promise à être développée sur un temps long (3 ans pour *Ici chez soi*), l'expérience documentaire utilise le documentaire, sinon comme un prétexte, en tout cas comme un élément et non comme le cœur même du propos. Dans *Journal d'une insomnie collective*, le programme convie l'internaute à "hypothéquer une partie de sa nuit" pour vivre l'insomnie d'un personnage avec qui il prend rendez-vous. Ressentir dans son être, physiquement, ce dont le webdocumentaire est le sujet: façon extrêmement impliquant de concevoir l'interactivité pour convoquer la participation des internautes et faire que le projet prenne vie, se développe «dans la vie réelle». Un but qui, pour les quatre projets cités, s'apparente à une volonté de prise de conscience d'enjeux économiques, sociaux, urbanistiques ou environnementaux qui dépassent largement le cadre de la création documentaire.

Délinéarisation et interactivité ont donc une grande place dans ces projets où, à l'image d'un atelier ouvert à tous, la co-création avec les internautes et le partage des points de vue font partie des objectifs même de ces expériences documentaires. La composante sociale de ces projets les différencie des ludo-actions appliquées au monde réel que sont les *Alternate Reality Games*. Dans les ARG, du lien social se crée, comme il s'en crée autour des projets d'expérience documentaire, mais celui-ci est beaucoup plus souvent utile à la résolution d'une énigme de jeu, à une perspective ludique.

Rappelons-le, au risque de paraître péremptoire : si ces quatre modes (narration, déambulation, ludo-action, expérience documentaire) sont très

différents dans la promesse qu'ils soumettent à l'internaute, ils ne sont pas exclusifs les uns par rapport aux autres. Les croisements entre ludo-action et narration classique sont possibles, et l'expérience documentaire peut tout à fait adopter en partie la logique de la déambulation. Chacune des œuvres qui voient aujourd'hui le jour est susceptible de recomposer cette typologie, qui s'appuie sur la façon dont le web modifie la façon de mettre en scène un propos documentaire.