

Introduction

Kira Kitsopanidou
et Guillaume Soulez

Un double phénomène semble caractériser le cinéma et la télévision aujourd'hui, sous l'impact conjugué de la convergence numérique, du bouleversement de l'accès aux contenus *via* le Web et les écrans mobiles, ainsi que de l'émergence de nouvelles pratiques de consommation. D'une part, ce qu'on appelle « cinéma » et « télévision » migre sur un nombre très diversifié de supports et de plateformes de diffusion, se retrouvant noyé au cœur d'un foisonnement de nouveaux objets audiovisuels (webfilms, webséries, webdocumentaires, web-reportages, objets hybrides entre films en jeux vidéo, productions amateurs diffusées sur YouTube ou ailleurs, *fanfics*...). D'autre part, le « cinéma » et la « télévision » sont arri-més à une économie de l'audiovisuel toujours plus structurée par les *formats* (collections, séries, modules transmédia, webdocumentaires...). Si les travaux sur l'intermédialité permettent d'avoir aujourd'hui du recul par rapport à ce « choc Internet », ils sont souvent aimantés par l'idée que la concurrence entre médias a (eu) pour effet de favoriser la recherche d'une spécificité formelle et matérielle : leur « médiagénie ». Ce numéro de *MEI* voudrait explorer l'hypothèse inverse : les *médias* (le « cinéma », la « télévision »...) ne survivent-ils pas au-delà de leurs *médiums* et dispositifs « historiques » (la salle, le téléviseur, etc.) ? Pourquoi, alors que les logiques de diffusion dématérialisées de contenus audiovisuels pourraient tendre à les rendre interchangeables, continuons-nous à parler de « cinéma » ou de « télévision » lorsque nous regardons sur Internet des objets détachés de la salle de cinéma ou de la grille de programmes ? Comme le montre le rôle des « grandes formes » (conventions et genres audiovisuels, formats de la télévision ou du Web), les médiums ne sont-ils pas toujours saisis à travers des médias ? Dans un paysage marqué par l'éclatement touchant tant les enjeux de la diffusion que ceux de la définition créative, les médias n'assurent-ils pas une fonction de maintien des règles de lecture, voire de fabrication ?

Notre hypothèse centrale est que les médias ne sont pas seulement des industries ou des supports, mais les véritables lieux où se joue la *morphologie des médias*. Ils sont le moteur d'une activation de certaines formes audiovisuelles en lien avec les publics. Ils *in-forment* la création audiovisuelle au sens où ils font poids sur les formes, ils *trans-forment* les agencements audiovisuels. C'est l'idée d'un « levain » des médias permettant de penser les relations entre médias du point de vue de l'impact d'un *média* (en tant qu'organisation sociale) sur un *médium* (en tant que matériau formel). Dans le cadre de la nouvelle économie de l'audiovisuel à l'ère d'Internet, on peut donc sans doute explorer davantage les interactions

entre la *raison sociale* des médias et la forme des objets qu'ils proposent. On peut aussi s'interroger sur la manière dont les pratiques professionnelles et les nouveaux usages attestent du travail des acteurs de la création et des publics sur la dimension proprement *média* du cinéma pour le maintenir comme tel, ou le faire évoluer. De même, l'intermédialité peut être vue non comme une simple relation entre « séries culturelles » relativement autonomes (chaque média ayant sa médiagenèse et sa « médiagénie »), mais véritablement comme un lieu de mutation et de contamination des formes audiovisuelles sous l'emprise des logiques propres à un média. D'où les deux faces de la réflexion menée dans ce numéro : il s'agit d'abord de décrire cette structuration croissante du cinéma et de l'audiovisuel par les « formats » ainsi que les lieux de l'invention possible dans ce cadre (ou hors de ce cadre), puis d'examiner les questions de relations entre médias – ou « intermédialité » – liées au développement d'un cinéma ou d'une télévision en ligne comme nouvel espace de contraintes et d'innovation.

La première partie aborde la question du format à travers l'exemple du champ documentaire. Le format est d'abord analysé dans sa dimension politique. Surdéterminée par la critique du formatage, la notion renvoie aux jeux de pouvoir entre partenaires (techniques, artistiques et financiers) de la création d'une œuvre, mais aussi aux conflits entre le monde de la production et celui de la réception. Elle fait l'objet d'une forme de négociation permanente au sein de la profession d'une part (entre créateurs et diffuseurs), et entre les forces de l'industrie et les spectateurs d'autre part. Émilie Sauguet analyse, par exemple, comment la construction de la catégorie « documentaire de création » se rapporte moins à des formes spécifiques qu'à la question du partage des responsabilités créatives entre partenaires, ainsi qu'à la création d'une communauté professionnelle à même de partager un langage et de se retrouver dans une pratique commune. En revanche, dans le processus d'explicitation des projets aux diffuseurs, l'horizon culturel d'une case de programmation ou d'une collection définit des normes formelles très précises pour les œuvres qui permettent de valider celles-ci sur des critères stables. Le format apparaît ici comme un cadre qui facilite la coopération entre partenaires (Thomas Schmitt). Mais il a aussi une fonction structurante pour l'expérience spectatorielle, jouant un rôle d'« opérateur d'interprétation » des intentions d'un programme, permettant aux spectateurs de mettre en balance les enjeux que chaque situation engage. Dans leur analyse de l'émission hybride *Le Jeu de la Mort*, Camille Jutant et Valérie Patrin-Leclère montrent comment les spectateurs eux-mêmes intègrent cette question en jonglant entre les formats auxquels la télévision les a habitués (en l'occurrence : jeu, expérimentation, documentaire). Comme le montre Guillaume Soulez, le public, au nom duquel le « format » est mis en oeuvre par les chaînes, se sert aujourd'hui de cette notion même pour fixer des limites à l'industrie et indiquer ce qu'il apprécie comme différent ou original. Ce que désigne alors le format plus précisément, selon Guillaume Soulez, est la capacité nouvelle des spectateurs à identifier au sein du

film ou du programme « la part de format » (le poids des conventions imposées par l'industrie). Cette capacité spectatorielle à s'interroger sur les manières dont se structure l'agencement formel peut participer à desserrer l'étau du format. L'auteur invite à penser la « plasticité du format » (contre sa rigidité *a priori*) en s'appuyant sur l'expertise des spectateurs pour redynamiser les formes endormies ou figées dans le format lui-même.

Le format est enfin analysé dans sa capacité à ouvrir au sein d'un genre donné toute une gamme de médiations possibles, permettant à des publics variés de s'approprier l'enjeu d'une œuvre de différentes manières. S'agissant du format docufiction, Céline Schall montre comment ce dernier traduit le nouveau rapport entre le documentaire et le public et agit sur les aspects formels du genre documentaire (durée, rythme, esthétique de l'image, écriture, place du spectateur dans le dispositif...), sans pour autant effacer le genre. Inversement, l'« instance documentaire » (Raul Grisolia) peut circuler dans presque tous les formats audiovisuels, au service du renforcement de leur structure nucléaire propre, tout en se modifiant elle-même. La deuxième partie de ce numéro revient sur la relation *média-médium* à l'aune des médias numériques et des nouvelles pratiques et compétences des publics. Que deviennent les formes audiovisuelles et les régimes d'expérience spectatorielle qu'elles proposent lorsqu'elles sont transposées dans un autre médium ? Qu'en est-il du *médium* au sein des dispositifs transmédiatiques où l'on observe une fluctuation de la notion de format et des modes de production ainsi qu'un polymorphisme des modes d'énonciation ? Trois analyses, d'abord, du cas du clip musical (Gaudin, Péquignot) puis du jeu vidéo (Blanchet), apportent chacune un éclairage différent en rapport avec la première question. S'agissant du clip, Antoine Gaudin souligne qu'Internet n'est pas une simple structure technique qui permet la diffusion des clips, mais, de manière décisive, un dispositif formel et culturel qui les fait fonctionner esthétiquement et culturellement d'une certaine façon. Prolongeant cette réflexion, Julien Péquignot montre comment Internet a fait exploser le clip au point d'en faire une matrice formelle mobilisable de manière indifférenciée pour des usages médiatiques fort divers (cinéma amateur, documentaire et expérimental, expérimentation audiovisuelle et synesthésique, installation plasticienne, art vidéo, blog audiovisuel...). En même temps, les possibilités offertes à tout un chacun de produire des objets médiatiques selon cette forme particulière conduisent à retrouver une « pureté » du médium originel en cherchant à l'abstraire des contraintes industrielles. Pour Alexis Blanchet, en revanche, la transposition de contenus vidéoludiques hors du dispositif vidéoludique telle qu'une console de jeu le met en place (*machinima*, sites de partage de vidéos en ligne, séries télévisées « interactives »...) manifeste *a contrario* la très forte intrication du média et du médium vidéoludiques qui définit ce qu'on appelle le « jeu vidéo ». Si, en effet, les images des jeux vidéo peuvent être reprises dans d'autres dispositifs spectatoriels et ont la capacité à produire un spectacle qui peut fonctionner de manière autonome, elles ne peuvent plus être des images qui manifestent la « dimension *play* » de l'activité ludique.

La question des interactions entre les médias et les formes qu'ils sous-tendent acquiert une dimension particulière dans les logiques de production *trans-cross-inter médias*. D'une part, en raison des interdépendances inédites entre stratégies narratives, médiatiques et économiques (Marida Di Crosta) et des frontières de plus en plus poreuses entre les œuvres et leurs paratextes, les deux s'inscrivent dans une même continuité, dans un même ensemble narratif (Kira Kitsopaniou). D'autre part, parce que la construction de narrations transmédiatiques suppose d'étudier les potentialités « organiques » d'une interaction de plusieurs médias. Marta Boni soutient ainsi que la notion de construction de mondes (*world-building*), notion qui est au centre des préoccupations de Jenkins lorsqu'il décrit le transmédia, permet de comprendre que le *médium* doit être étudié dans les relations et les interactions qu'il entretient avec d'autres systèmes sémiotiques. Boni explique que les appropriations des spectateurs fixent et élargissent les limites d'un monde en valorisant l'espace entre les médias. Elles servent avec les paratextes, de support pour une interaction.

Un phénomène est enfin particulièrement intéressant à constater à l'ère des récits audiovisuels éclatés ; le fait que, dans le droit d'auteur français, la notion d'« œuvre cinématographique », qui s'était coulée dans les années 1980 dans la notion générique d'« œuvres audiovisuelles » (dont le régime est pensé comme un moyen d'accompagner le développement d'un marché médiatique plus global), refait surface dans le Code de la propriété intellectuelle en 2009 (Dominique Bougerol).

Ce numéro se conclut par une réflexion autour des transformations et des mutations des formes audiovisuelles au contact de nouveaux « formats », à partir du cas du webdocumentaire. Qu'arrive-t-il au film documentaire lorsqu'il est transposé sur le web ? Qu'advient-il d'une tradition de narration du réel lorsqu'elle se trouve hybridée avec des nouveaux formats audiovisuels interactifs qui définissent une écriture plus stratifiée et complexe ? Que change le médium Internet aux formes « classiques » du film documentaire ? Trois auteurs adoptent des points de vue différents sur ces questions. Pour Etienne-Armand Amato, le webdocumentaire conserve de la cinématographie dont il est issu sa « filmicité » (son caractère de film) tout en tirant profit de la capacité du web à encapsuler tout type de médiums et de médias. De sorte que, si au sein d'un webdocumentaire, la proportion de flux audiovisuel reste majoritaire, l'« interacteur » peut s'impliquer par le biais de ce que Amato appelle le « surf scénarisé », flâner d'écran en écran, de textes en images, dans un réseau de ressources documentaires organisées selon un véritable principe d'associativité. En retour, le genre documentaire vit une mise à nu de ses ressorts et coulisses, par le moyen de l'interactivité, c'est-à-dire du choix ou de la manipulation, qui permet à l'ancien spectateur de travailler le matériau documentaire à la manière d'un réalisateur, d'un cadreur ou d'un monteur. Cette « auto-narration » propre à l'interactivité est pour Amato une possible source de réflexivité permettant d'amplifier le projet documentaire. Stefano Odorico utilise la notion anglophone de « documentaire interactif », caté-

gorie plus large qui déplace le regard sur le nouveau régime d'engagement et de rapport à l'œuvre et à la réalité (qu'Odorico décrit par le triptyque participation/vision/interaction) avec participation de l'utilisateur au-delà de la navigation. Il montre comment différents degrés d'interactivité sont en train de modifier le lien unissant la narration documentaire à la réalité et à son public conduisant à une expérience documentaire où l'action, l'interaction, la participation et la communication ont lieu simultanément et contribuent à la construction de la « réalité ». Yann Kilborne s'interroge, quant à lui, sur ce qu'il reste des habitudes du format télévisuel dans le webdocumentaire. Son analyse d'un certain nombre de webproductions françaises l'amène à conclure que la rupture revendiquée avec le format télévisuel est bien plus complexe et qu'Internet, au contraire, renforce certains aspects du format télévisuel, en particulier les logiques de divertissement et de maintien de l'attention. Dans la grande majorité des cas, le passage au Web pour l'œuvre documentaire n'a pas eu pour effet de s'éloigner de la loi du format (adoption d'un projet, choix des sujets, orientation du traitement). On assiste ainsi à ce que Yann Kilborne appelle la « naturalisation du format », l'assimilation inconsciente par les auteurs des webdocumentaires français, des normes implicites des diffuseurs télévisuels (par exemple, la recherche d'une adhésion immédiate du spectateur au récit).

Le cas du webdocumentaire illustre bien comment la webcréation rend visible les formats anciens en les mettant à nu ou en tentant de les dépasser, tout en étant en prise avec les mêmes logiques formelles, culturelles, professionnelles ou économiques qui sont à l'œuvre au cœur des médias eux-mêmes de manière sous-jacente. On voit du coup réapparaître les formats, plus ou moins visibles, dans les productions web qui prétendaient les évacuer. Les bouleversements intermédiaires du cinéma et de la télévision à l'heure d'Internet, permettent ainsi d'observer sous un angle nouveau les relations entre formes et médias. En guise de conclusion provisoire, et en s'appuyant notamment sur les travaux présentés ici, Guillaume Soulez explore donc plus avant l'hypothèse d'un poids formel des médias sur les objets audiovisuels (dont le « format » n'est que la face la plus visible et la plus critiquée). Si l'étude comparée du « cinéma des premiers temps » avec le cinéma institué a permis de mettre en lumière la présence plus ou moins refoulée de « séries culturelles » plus anciennes (comme le théâtre, les fantasmagories, les spectacles didactiques, les féeries, etc.) au sein des formes cinématographiques elles-mêmes, le bouleversement provoqué par Internet permet sans doute, en retour, de mieux percevoir le rôle des médias comme agent formel. Une autre morphologie de l'audiovisuel devient alors possible.

Enfin, selon la tradition de *MEI*, ce numéro s'ouvre par un dialogue approfondi avec des professionnels du cinéma et de la télévision qui œuvrent aujourd'hui au sein d'un paysage audiovisuel largement transformé par la culture des formats et du transmédia. Comment pensent-ils la permanence ou la mutation des formes audiovisuelles dans ce contexte ? Réalisateurs, producteurs traditionnels

ou transmédia, diffuseurs, *game designers*, acteurs du *crowdfunding*... témoignent du changement de leurs pratiques ou du maintien de certaines conceptions attachées au « cinéma » et à la « télévision », et réciproquement (changement des conceptions, maintien des pratiques). Mêlant prospective et – déjà – premier bilan rétrospectif sur les dix dernières années, les professionnels nous permettent de dessiner avec beaucoup de netteté les nouveaux contours du paysage audiovisuel et numérique contemporain, ce qui s'avère fort utile pour mettre en perspective les travaux des chercheurs qui suivent et qui leur font souvent écho.

La publication de ce numéro a été possible grâce au soutien de l'Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) de l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3. Nous remercions chaleureusement son directeur, Laurent Creton. Il est issu de la réunion de deux journées d'études conçues dans la continuité l'une de l'autre : « Ce que le documentaire fait au format » (novembre 2010, organisée par Guillaume Soulez avec le concours de Yann Kilborne et de Thomas Schmitt) et « Le cinéma éclaté et le levain des médias » (mars 2012, organisée par Guillaume Soulez et Kira Kitsopanidou, en liaison avec Philippe Marion), dans le cadre du programme de recherche IRCAV « La Renaissance de la télévision ». Nous remercions également, outre les experts qui ont examiné les textes de ce volume, Thomas Pillard qui en a assuré la relecture, ainsi que Marie Thonon, qui a bien voulu relire une dernière fois l'ensemble des contributions.