

## Interactivité/participation/gamification : Les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle

Webdocumentaire, documentaire interactif, idoc → convergence des technologies et d'un genre cinématographique/télévisuel (documentaire = logique informative)

selon Lev Manovich :

- les données utilisées pour construire l'histoire
- la narration : trajectoire liant ces données (navigation)
- le public accède à la base de données de manière multiples à travers une narration non linéaire déterminée par une interface
- objet modulaire et variable nécessitant une participation active (interactivité)
- ↳ étend le champ d'expériences de l'utilisateur dans une trame narrative déterminée (point de vue de l'auteur)

↳ interface = partie intégrante du récit qui se construit par la navigation de l'utilisateur

«Une interface n'a d'intérêt que si elle raconte l'histoire qu'elle porte»  
(Alexandre Brachet UPIAN)

Rq : influence déterminante des jeux vidéos : narration non linéaire, création d'univers et personnages différents, implications du joueur dans la continuité narrative

## Interactivité/participation/gamification : Les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle

- multiplication des entrées (parfois sur différents supports) et des points de vue (narratif/formel) car délinéarisation des contenus selon une arborescence prédéterminée

↳ « interactivité » (dimension esthétique, communicationnelle et narrative)

- impression d'individualisation de l'information /personnalisation de l'expérience (identification parfois)

↳ « immersion » dans le récit

- engagement avec participation de l'utilisateur au-delà de la navigation (réseaux sociaux, forum, chats)

↳ différent du modèle vertical classique propre aux médias de masse

Interactivité/participation/gamification : Les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle

Webdoc → double logique : informative et interactive

Selon Sandra Gaudenzi : 3 degrés d'interactivité

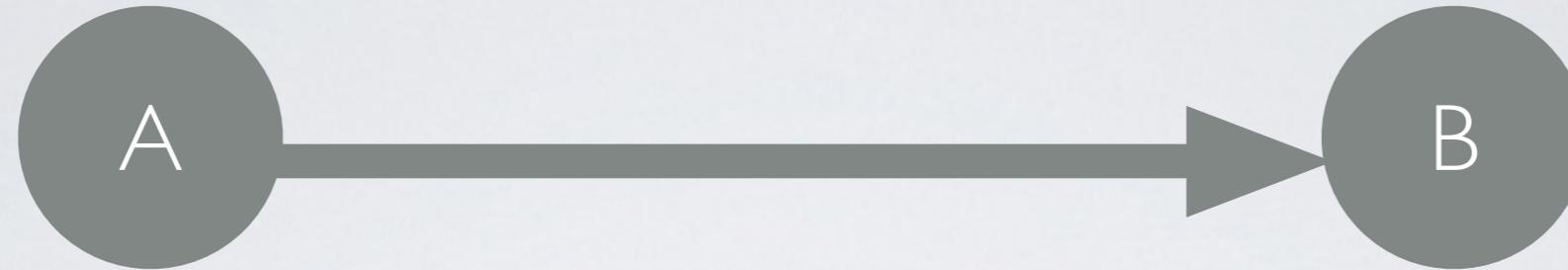
- **semi-fermé** : navigation possible mais impossible de modifier le contenu
- **semi-ouvert** : participation de l'utilisateur mais pas de modification de la structure narrative finale
- **ouvert** : utilisateur et doc interactif s'adaptent l'un à l'autre

*Rq : moins une interactivité avec l'œuvre qu'avec la machine (le programme) via une navigation personnalisée donc distinguer interactivité et participation*

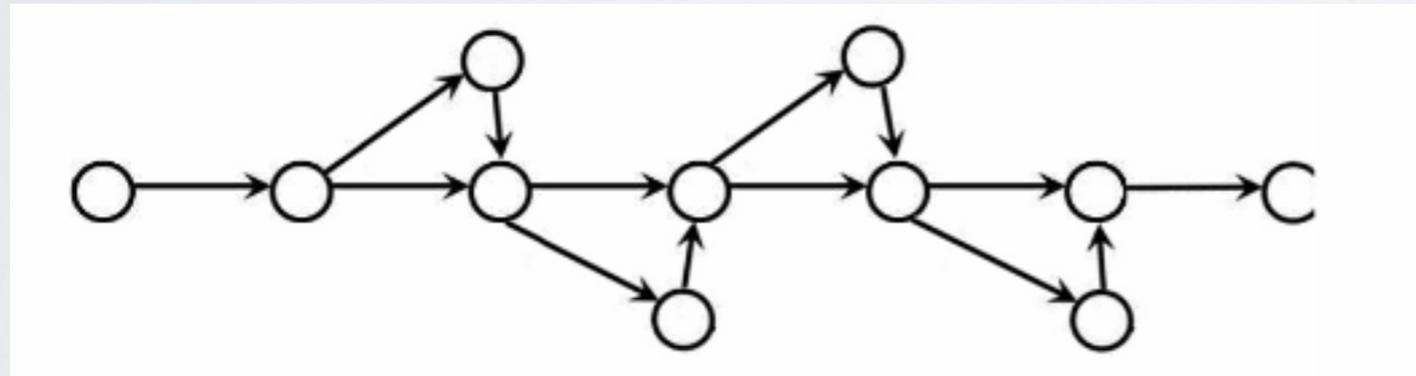
« Ce n'est pas parce que l'on clique sur un module que c'est interactif » (Arnaud Dressen)

« Le seul dénominateur commun de l'interactivité est que l'utilisateur est activement impliqué dans l'expérience [de réception] (...). Le degré d'interactivité ne dit pas si un projet est bon ou mauvais. On doit chercher le niveau d'interactivité pertinent pour ce qui est raconté ». (Hugues Sweeney)

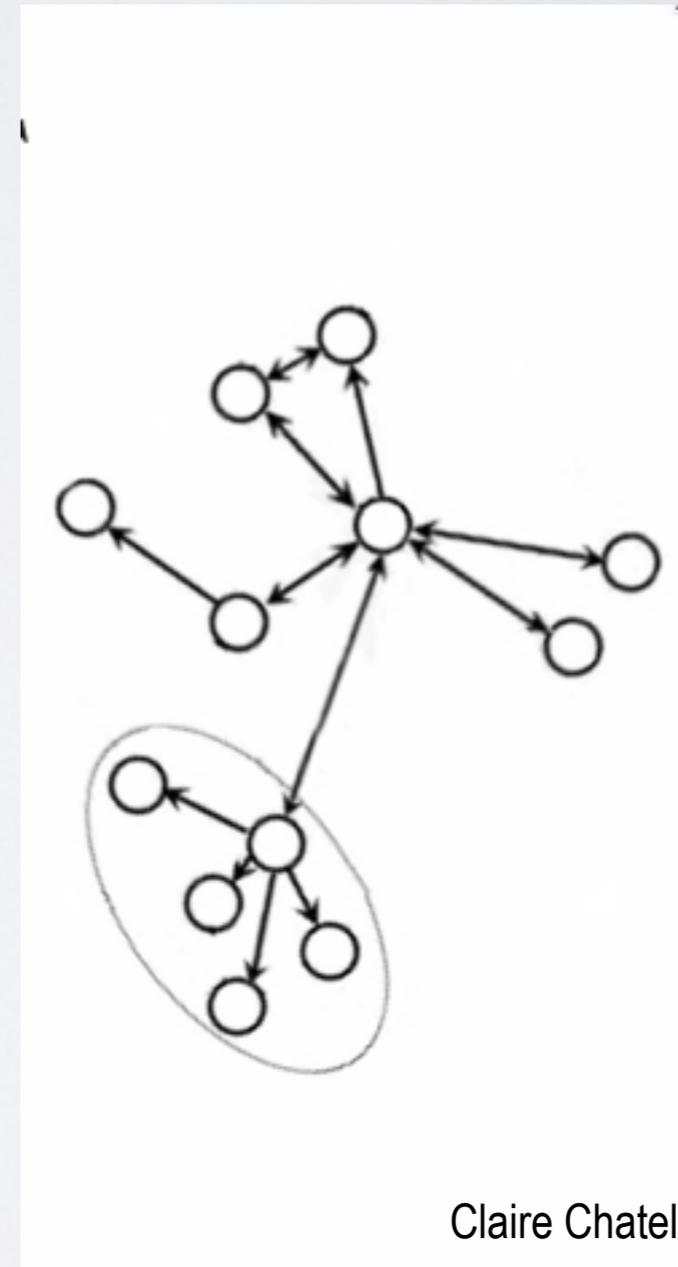
# Interactivité/participation/gamification : Les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle



NARRATION LINEAIRE



NARRATION NON LINEAIRE



## Interactivité/participation/gamification : Les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle

- ✓ Selon Oliver Crou : différents types de narration (scénarisation) possibles :
  - ▶ **arborescente** : en fonction de niveaux
  - ▶ **indéterministe** : d'un point de départ à un point d'arrivée, mais selon des parcours multiples
  - ▶ **évolutionniste** : un point de départ mais pas de point d'arrivée, le monde se crée au fur et à mesure du parcours de l'utilisateur
  
- ✓ Selon Nicolas Bole, 4 types possibles d'organisation des webdoc
  - ▶ **narration** (*Alma*)
  - ▶ **déambulation** : se promener dans l'œuvre (*La Zone*)
  - ▶ **ludo-action** (*Fort Mac Money*)
  - ▶ **expérience documentaire** (participation de l'internaute à l'œuvre) (*High Rise*)

Ce qui importe :

- une adéquation fond forme
  - une réflexion sur l'usage du web : doit être un vecteur de la narration
  - web : outil et pas un simple média (support de diffusion)
- ↳ quelle narration ? comment ?
- ↳ quelle déambulation ?
- ↳ quels régimes d'engagement, d'expérience ?

## Conclusion sur les enjeux esthétiques des médias numériques

La montée en puissance d'internet et des technologies numériques :

→ modification des formes audiovisuelles : décloisonnement des disciplines et des pratiques, hybridation technique et formelle, convergence narrative, fictionnalisation des formes via les dispositifs techniques

selon Lev Manovich ➡ mise en crise du concept de « médium » comme support (matériau générant une forme) d'où une « esthétique post-média » qui repose sur la façon dont les données sont organisées et organisent l'expérience de l'utilisateur

→ transformation des modes de l'expérience spectatorielle : des régimes d'action et d'engagement spécifiques où se croisent le « mode fictionnalisant », le « mode documentarisant » et le « mode ludisant » (A. Rueda)

➡ « culture post-documentaire » (John Corner)

► adaptation juridique au développement des contenus numériques

Diffusion ?

exemple : Arrêté de juillet 2009 sur chronologie des médias en France

- 4 mois : la VoD à l'acte
- entre 10 et 12 mois : chaîne de télévision de cinéma payante
- 22 mois : TV payantes et non payantes hors cinéma coproductrices du film
- 30 mois : toutes télévisions (hors chaînes cinéma)
- 36 mois : les services de VoD payants par abonnement
- 48 mois : les services de VoD gratuits

## Diffusion ?

Exemple : Législation sur les SMAD (Services des médias audiovisuels à la demande)

### Décret du 12 novembre 2010

→ dispositions relatives à la contribution au développement de la production d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles européennes et françaises

- une part du chiffre d'affaires annuel consacré à certaines dépenses listées par le décret (art 7), dont 3/4 pour le développement de la production indépendante

- une obligation de consacrer 60% de leur offre à des œuvres européennes et 40% à des œuvres françaises pour les SMAD offrant au moins 20 films de long-métrage

- une obligation de visibilité dans les pages d'accueil pour ces programmes (bandes-annonces)

## Droit d'auteur ?

Exemple : loi DADVSI (droit d'auteurs et droits voisins dans la société de l'information) de 2006 et loi HADOPI (Haute autorité pour la diffusion des oeuvres et la protection des droits sur internet) ou loi «création et internet» de 2009

- système de protection et contrôle des oeuvres numériques (DRM)
- principe de l'interopérabilité
- principe de l'exception pour copie privée
- extension du système de dépôt légal

## Droit d'auteur ?

Exemple : Rapport Lescure : Contribution aux politiques culturelles à l'ère numérique (mai 2013)

- taxation de 1% des appareils connectés (smartphones, les tablettes, le cloud computing) pour financer la création
- suppression de la loi Hadopi → CSA pour contrôler le téléchargement illégal
- incitation à l'autorégulation des acteurs privés contre le piratage
- révision de la chronologie des médias (18 mois pour les SMAD contre 36, avec dérogations possibles)
- défense de l'exception culturelle

[http://www.culturecommunication.gouv.fr/var/culture/storage/culture\\_mag/rapport\\_lescur/index.htm](http://www.culturecommunication.gouv.fr/var/culture/storage/culture_mag/rapport_lescur/index.htm)

Quel modèle économique ? Quel financement ?

Les aides :

✓ aides aux projets nouveaux médias du CNC (depuis 2007) consolidé et pérennisé par la parution du décret n°2012-269 du 24 février 2012 qui détermine les conditions et les critères d'octroi des aides.

aide sélective à l'écriture et au développement pour les contenus multi-supports, incluant la télévision et/ou le cinéma

- max : 50 000 €

aide sélective à l'écriture et au développement pour les contenus destinés spécifiquement à Internet et/ou aux écrans mobiles, à l'exclusion des jeux vidéo

- max : 20 000 €

aide sélective à la production pour les contenus destinés spécifiquement à Internet et/ou aux écrans mobiles, à l'exclusion des jeux vidéo

- max : 100 000 €

Depuis sa création en 2007 : près de 360 projets financés. En 2012 : 95 pour 2,4 millions €.

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ Le WEBCOSIP

Le décret n°2011-364 du 1er avril 2011 modifie le décret n°95-110 régissant le COSIP, en étendant le soutien automatique aux productions financées par une plateforme internet sans diffuseur télévisé, il s'agit donc d'un fonds automatique pour certains producteurs web.

Ce web COSIP vise à accompagner le développement et la production d'œuvres patrimoniales audiovisuelles sur internet (soit soutien automatique, soit avance)

*Pour rappel : le COSIP : compte de soutien à l'industrie des programmes audiovisuels*

Quel modèle économique ? Quel financement ?

Les programmes concernés ?

oeuvres audiovisuelles originales à vocation patrimoniale, appartenant aux genres suivants :

- fiction ;
- animation ;
- documentaire de création, d'une durée cumulée supérieure à 24 minutes ;
- recréation et captation de spectacles vivants.

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ Fonds SACD Fictions 2.0 (nouveaux médias) depuis 2010

soutenir les auteurs - confirmés ou jeunes auteurs - en apportant une aide leur permettant de passer de l'écriture au pilote afin de proposer un projet plus abouti aux diffuseurs.

destiné à la réalisation d'un pilote de série de format court : fiction, animation, humour, sketches (1 à 5 min)

mutiplication des fenêtres de diffusion + interactivité + prise en compte du public

Exemple : Code Secret (web série de Yohan Zaoui)

<https://vimeo.com/44373201>

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ bourses d'aide à l'écriture de la SCAM (société civile des auteurs multimédias)

depuis 2010 : brouillon d'un rêve multimédia : aide aux écritures émergentes (web-documentaire, web-reportage, film sur mobile, 3D relief, réalité augmentée, multimedia interactif, etc. qui utilisent des outils innovants (Internet, téléphonie mobile, photo/vidéographie numérique, écrans tactiles, multi-écran...)).

- montant : 6 000 €

Exemples (Lauréats 2011) :

Jacques Perconte, *Impressions*

<http://impressions.technart.net/>

Cyril Bérard & Samuel Picas, "*Au pays de la duce vita le culte vivant d'un dictateur mort*"

<http://www.darjeelingprod.com/duce-vita/>

Quel modèle économique ? Quel financement ?

## LA SCAM

brouillon d'un rêve numérique : aide à la création de l'art numérique (projets d'œuvres numériques, interactives ou linéaires, à caractère documentaire et/ou expérimental, proposées par des auteurs francophones et diffusées sur support ou réseaux).

Exemples (2011) : Marie-Laure Cazin «Les crises magnétiques» (living cinema)  
<http://www.marielaurecazin.net/>

- fiction qui se construit simultanément sur scène et à l'écran
- forme cinématographique qui intègre dans sa réalisation une partie live, variable et interactive (interactivité peut exister entre des interprètes sur scène et le film ou bien entre le public et le film via un système de capteurs de mouvements)

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ aide aux projets internet et multimédia de la SACEM (Société des Auteurs, Compositeurs et Editeurs de musique)

soutien de la création et la production multimedia, couvrant d'une part les supports (DVD) pour contribuer à élargir l'éventail des canaux de diffusion pour la musique à l'image ; et d'autre part le « on line » (sites Internet) pour aider à la connaissance et à l'information sur la musique à l'image.

↳ la création de musique à l'image, proposant informations, base de données, actualités, interviews, web-documentaires...

entre 4 000 € et 12 000 €

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ aides privées

▶ bourse Orange-fondation Beaumarchais SACD : aide à l'écriture aux formats innovants

- destiné aux auteurs

- dossier : un synopsis, une note d'intention justifiant du caractère innovant du projet, un développement (synopsis développé, bible, séquences dialoguées), une présentation de l'univers graphique, une présentation des auteurs

- montant : 7 000 €

- 27 projets aidés en 3 ans

critères de sélection : «une écriture originale, un univers narratif riche se développant simultanément sur plusieurs plateformes et une intrigue forte permettant de fédérer et d'impliquer une communauté».

## Quel modèle économique ? Quel financement ?

### ✓ aides privées

#### ▶ aide au développement d'Orange

- ▶ les ateliers Orange de la création : un concours destiné aux producteurs, créateurs de contenus et aux jeunes talents des écoles.
  - des thématiques : «ma vie digitale autour du football, des jeux, du cinéma et des séries, aujourd'hui et demain» (2013)
  - genre : fiction ou animation
  - durée : si série, chaque épisode ne devra pas excéder 4mn. Si le programme est un unitaire, il ne devra pas excéder 10 mn.
  - montant : 100 000 € (pour le financement de la prod)
  - nécessité pour le lauréat de s'associer à une société de prod
  - 350 projets soumis depuis 2010

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ aides privées

▶ bourse créateur numérique Fondation Jean-Luc Lagardère

- un projet de site Web de nature ludique, artistique, pédagogique, journalistique...
- un projet d'œuvre numérique (images fixes ou animées, création musicale, installation...)
- un projet de contenu numérique adapté aux nouveaux supports de diffusion mobile (téléphonie, console de jeux vidéos, GPS...)
- dotation : 25 000€
- âge max : 30 ans
- dossier : présentation des candidats et du projet : nature du projet, spécificités de l'écriture numérique, synopsis du contenu ; descriptif du public concerné, de la ligne graphique et de la navigation ; budget prévisionnel ; maquette de présentation du projet (CD, DVD, site Internet)

Quel modèle économique ? Quel financement ?

✓ aides privées

- ▶ Dailymotion Creative Fund (Bourses dailymotion)
  - dotation : 50 000 euros (pour 2013)
  - pour développement ou écriture d'un projet + apporter un plan de diffusion et de visibilité du projet sur Dailymotion.

Lauréat 2011 (10 000 € chacun) :

*Pékin Underground* de Alain Le Bacquer et Mihai Zamfirescu-Zega, [www.pekinunderground.com](http://www.pekinunderground.com)

*La nuit oubliée* de V. Terrasse et T. Salva (Studio Hans Lucas)

[http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/10/17/la-nuit-oubliee\\_1587567\\_3224.html#ens\\_id=1586465](http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/10/17/la-nuit-oubliee_1587567_3224.html#ens_id=1586465)

➤ positionnement de co-producteur :

exemple : *Looking4Galt* de Gasface N. Venancio et M. Rochet (production Full Rhizome)

<http://www.lookin4galt.com/>

[http://www.dailymotion.com/video/xvlqv9\\_lookin4galt\\_music?start=26#.UT5ZbOucH9I](http://www.dailymotion.com/video/xvlqv9_lookin4galt_music?start=26#.UT5ZbOucH9I)