



HAL
open science

**Commentaires et rapports d'interdépendance dans le
dispositif des web-séries créées en autoproduction.
L'appropriation par l'interaction**

Marie-Caroline Neuvillers

► **To cite this version:**

Marie-Caroline Neuvillers. Commentaires et rapports d'interdépendance dans le dispositif des web-séries créées en autoproduction. L'appropriation par l'interaction. Sciences de l'information et de la communication. Université Sorbonne Paris Cité, 2019. Français. NNT : 2019USPCA023 . tel-02166983

HAL Id: tel-02166983

<https://theses.hal.science/tel-02166983>

Submitted on 27 Jun 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITE SORBONNE PARIS CITE
UNIVERSITE SORBONNE NOUVELLE-PARIS 3

ED 267 Arts et Médias

EA 1484 - Communication, Information, Médias (CIM) Centre d'Études sur les
Images et les Sons Médiatiques (CEISME)
Labex ICCA Industries Culturelles et Création artistique

Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la
Communication

Marie-Caroline Neuvillers

**Commentaires et rapports d'interdépendance dans le
dispositif des web-séries créées en autoproduction.**

L'appropriation par l'interaction

Sous la direction de Monsieur François Jost
Professeur Émérite des Universités

Soutenue le 13 mars 2019

Membres du jury :

M^{me} Marie-France Chambat-Houillon, Maître de conférences HDR, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

M^{me} Marida Di Crosta, Maître de conférences HDR, Université Jean Moulin – Lyon 3 (Rapporteur)

M. François Jost, Professeur Émérite, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

M. Sébastien Rouquette, Professeur, Université Clermont Auvergne (Rapporteur)

Commentaires et rapports d'interdépendance dans le
dispositif des web-séries créées en autoproduction.

L'appropriation par l'interaction

Université Sorbonne Nouvelle – Paris Cité

ED 267 Arts et Médias

Images et les Sons Médiatiques (CEISME)

Labex ICCA Industries Culturelles et Création artistique

Résumé

Commentaires et rapports d'interdépendance dans le dispositif des web-séries créées en autoproduction. L'appropriation par l'interaction.

Cette recherche vise à comprendre de quelle manière le dispositif de la web-série autoproduite crée une interdépendance entre créateurs et communautés de spectateurs. Elle se fonde sur l'analyse des commentaires et des interactions relevés sur les plateformes de diffusion d'un corpus de web-séries françaises, relevant de la science-fiction, du fantastique ou de l'*heroic fantasy*. Les web-séries font partie intégrante d'un champ de création sur le web qui ne cesse de s'élargir. Depuis plus de dix ans, elles ont bâti des univers fictionnels qui ont su fédérer des communautés de spectateurs. Pourtant, leur réalisation est encore loin d'être évidente et leur parcours de production souvent jalonné de difficultés, principalement financières. Nombreuses sont les équipes qui choisissent, volontairement ou à défaut, le circuit de l'autoproduction, que leurs membres soient des professionnels de l'audiovisuel ou des amateurs. Les communautés que parviennent à former et à mobiliser certaines web-séries deviennent alors les rouages indispensables d'un dispositif qui repose sur la visibilité et l'interaction pour exister. Elles possèdent une valeur aussi symbolique que matérielle, et leur engagement est déterminant dans la viabilité de l'objet. Les échanges des communautés sur les différentes plateformes où existent les web-séries, témoignent d'une véritable appropriation de celles-ci et sont marqués par un rapport de proximité avec leurs créateurs. Ainsi, les actions produites par ces communautés tendent à façonner l'image et l'identité de l'objet autour duquel elles se mobilisent dans une perspective collaborative, autant que le dispositif de la web-série conditionne leurs activités.

Mots-clés : web-série, autoproduction, amateurisme, dispositif, communauté, sémiopragmatique.

Abstract

Commentaries and relationship of interdependence in the self-produced created web-series's device. Appropriation through interaction.

This research aims to understand how the device of the self-produced web-series is generating interdependence between creators and communities of spectators. It is based on the analysis of the comments and the interactions recorded on the platforms of diffusion of a corpus of French web-series, all belonging to sci-fi, fantastic or heroic fantasy fields. Web-series are part of a web creative field, which constantly grows. For more than a decade, they have built fictional universes that were able to federate communities of spectators and lived beyond the web. Yet, their making is still far from easy and their production path is often marked with difficulties, mainly financial. A lot of crews choose, voluntarily or not, a self-produced system, whether their members are audiovisual professionals or amateurs. The communities that managed to form and to mobilize certain web-series then become the essential cogs of a device that relies on visibility and interaction to exist. These communities possess a value as symbolic as material, and their commitment is decisive in the viability of the object. The exchanges of communities on the different platforms where the web-series exist show a real appropriation of these and are marked by a relation of closeness with their creators. Thus, the actions produced by these communities tend to shape the image and the identity of the object around which they unite, in a collaborative perspective, as much as the device of the web-series conditions their activities.

Keywords : web-serie, self-production, amateurism, device, community, semio-pragmatic.

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier François Jost d'avoir accepté de diriger ma thèse quand il avait pourtant décidé de ne plus prendre de doctorant. J'ai pu, durant ces cinq années, saisir l'étendue de cette chance qui m'a été donnée. Je le remercie pour sa disponibilité, son attention, son exigence et sa bienveillance qui ont marquées chaque étape de ce travail et mon parcours en tant que jeune chercheuse.

Je remercie Marie-France Chambat-Houillon, Marida Di Crosta et Sébastien Rouquette d'avoir accepté de faire partie de ce jury ainsi que de l'attention qu'ils ont bien voulu prêter à ce travail.

Je remercie Virginie Spies qui, la première, m'a donné le goût de la recherche, m'a encouragé et accompagné en tant que directrice de mémoire puis en tant qu'amie. Je sais tout ce que je lui dois. Je remercie les membres du CEISME, du laboratoire du CIM et du Labex ICCA pour avoir si souvent nourrit et fait avancer mes réflexions.

Le doctorat peut être un parcours parfois solitaire. J'ai eu la chance d'y rencontrer de véritables amies qui l'ont rendu bien plus facile. Je remercie Marianne Alex, Claire Baudet, Juliette Crépet, Clémence de Montgolfier, Chrystel Jeandot et Héléne Monnet-Cantagrel pour leur amitié, leurs conseils, leurs relectures et encouragements. Elles sont devenues, bien au-delà de la thèse, indispensables.

Quelques lignes ne seront jamais suffisantes pour exprimer toute ma reconnaissance à ma famille. Je remercie mes parents et mon frère de croire en moi bien plus que je ne le ferais jamais. Merci de leur présence, de leur amour. Ils comptent plus que tout. Je remercie particulièrement mon père qui a eu le courage de relire patiemment chacune de ces pages... Merci à Alexandra, Aurélie, Agathe, Raphaël et Maxime pour ce qu'ils m'apportent chaque jour.

Lors de ma première année de thèse, j'ai rencontré Matthieu Prudhon, nous sommes devenus amis. Lors de ma dernière année de thèse, il est devenu mon fiancé. Je le remercie pour sa patience, son implication, son soutien. Je le remercie d'avoir eu confiance en moi et souvent pour moi, de toujours voir plus loin et de ne jamais lâcher ma main.

Enfin, merci à tous ceux qui un jour ont écrit, filmé, monté et diffusé ces fictions, souvent avec peu. Merci à ceux qui les ont trouvés drôles, belles et qui les ont commentés et partagés. Vos mondes ont été les miens, ils sont passionnants.

Sommaire

Résumé	3
Abstract	4
Remerciements	5
Indications relatives à la lecture	9
Introduction générale	12
Avant-propos	20
Première partie	27
La web-série : définition et dispositif	27
Chapitre I - Spécificités et caractéristiques d'un objet pluriel et singulier	29
1.1. Critères constitutifs et critères normatifs : ce qui est et ce qui n'est pas une web-série 32	
1.1.1. Définition des termes : règles constitutives et règles normatives	33
1.1.2. Critères constitutifs de la web-série	35
1.1.3. Critères normatifs de la web-série	50
a. L'autoproduction	55
b. La temporalité	58
c. L'amateurisme	60
d. Récit feuilletonnant	68
e. Dimension transmédiatique	73
1.2. Synthèse et conclusion	80
Chapitre II – Anatomie d'un dispositif	85
2.1. Aux origines	85
2.2. Les plateformes de diffusion : l'outil du lien	100
2.3. Le dispositif de la web-série autoproduite : la clé de compréhension	107
2.4. Synthèse et conclusion	117
Chapitre 3 – Amateurisme et communauté interprétative	123
3.1. L'amateur, l'industrie et le web	123
3.2. Mise en perspective : web-série autoproduite et autoproduction musicale	133
3.3. Communautés virtuelles et communautés interprétatives.....	148
3.4. Synthèse et conclusion	161
Deuxième partie	174
Une communauté en action : la construction de l'interdépendance ?	174
Chapitre IV – Du spectateur à l'utilisateur	176
4.1. Des communautés plurielles	186
4.2. Un champ d'expression numérique	195
4.3. De l'utilisateur au créateur : double figure/figure unique.....	201
4.4. Synthèse et conclusion	222
Chapitre V – Résultats, obstacles et analyse	233
5.1. Un corpus à l'épreuve du temps et de l'archivage	236
5.1.1. La composition du corpus	236
5.1.2. Le commentaire	241
5.1.3. Les éléments de contexte	253
5.2. Classements du corpus de commentaires	257
5.2.1. Classement par épisodes	274
a. Délibération, qualification et évaluation.	275
b. Des médias « légitimes » : un rapport complexe et confus	348
5.3. Classement par sollicitations.....	381
5.3.1. Sollicitations à implication	382

5.3.2. Sollicitations matérielles.....	404
5.3.3. Sollicitations à collaboration	422
5.4. Classement par annonce.....	434
5.4.1. Des interactions qui densifient l'univers	435
5.4.2. Un renforcement de la cohésion au sein de la communauté.....	450
5.5. Synthèse et conclusion.....	463
Chapitre VI – Les formes de l'appropriation.....	471
6.1. Les conditions de l'appropriation	473
6.2. Les leviers de l'appropriation	481
6.3. Authenticité réelle, authenticité feinte	492
6.4. Synthèse et conclusion.....	501
Conclusion générale	507
Bibliographie	519
Annexes	532
Annexe 1 – Tableaux de classement des commentaires par types.....	533
Annexe 2 – Entretien avec François Descraques.....	551
Annexe 3 – Entretien avec Ségolène Zaug	587
Annexe 4 – Entretien avec Renaud Jesionek	613

Indications relatives à la lecture

Afin de faciliter et de fluidifier au mieux la lecture, nous souhaitons préciser ici quelques éléments relatifs à la forme. Nous avons fait le choix de surligner parfois des termes en gras dans certain passage afin d'en accentuer l'importance et de les distinguer ainsi que pour rendre la lecture plus facile.

Nous avons systématiquement traduit les citations de l'anglais au français dans le corps du texte, toutes les citations originales sont néanmoins indiquées en note de bas de page.

Certains des commentaires relevés et analysés ont été transcrits directement dans le corps du texte et ne sont donc pas présentés par le biais d'une capture d'écran dans leur forme originale. Nous avons fait ce choix pour des raisons de lisibilité, pour un gain de place dans le cas de tableaux, mais aussi pour fluidifier la lecture. Nous indiquons également qu'aucun des commentaires transcrits n'a été modifié. Ils comprennent donc (pour beaucoup) des fautes faites par leurs auteurs. Le chapitre 5 de la seconde partie de cette thèse est d'une longueur plus importante que les autres, nous souhaitons préciser ici que cela est principalement dû au fait de nombreuses illustrations et de captures d'écran de commentaires.

Certaines citations de ce travail sont issues d'entretiens exploratoires. Ils peuvent être trouvés en annexes 2, 3 et 4.

The place is the web ; the audience is potentially huge ; the artist could be you.

Susan Miller

Introduction générale

Tout se passe comme si la simple adjonction de l'adjectif amateur suffisait à renvoyer à l'insignifiant, au ridicule, au méprisable, voire à l'inexistant, ce qu'il qualifie.¹

Cette citation de Roger Odin, issue des premières lignes d'un chapitre consacré au cinéma amateur et qui déplorent son oubli dans les études théoriques du cinéma, semble tout aussi adéquate pour signifier notre propre étonnement aux prémices de ce travail. Très académiquement sans doute, notre premier geste dans l'idée de débiter cette recherche aura été de chercher ce qui avait déjà pu être écrit à propos de la web-série avant de délimiter notre propre cadre de recherche. Cette première incursion dans les lectures scientifiques a été à la fois rapide et surprenante car les travaux sur le sujet étaient en réalité peu nombreux. Bien évidemment, le rapport entre le cinéma amateur et la web-série n'est pas une évidence ici et cette citation comme préambule à ce travail peut interroger. Nous anticipons ainsi d'ores et déjà la question : la web-série n'est pas synonyme d'amateurisme et elle n'est pas réalisée exclusivement par des amateurs. Cependant, c'est sans doute le qualificatif qui lui est le plus souvent imputé lorsqu'il s'agit de la définir, et ce particulièrement dans un spectre dépassant les travaux scientifiques pour celui de la presse. Sans envisager la web-série comme insignifiante ou méprisable, celle-ci semble pourtant avoir été déconsidérée avant même d'être considérée, ses productions envisagées comme amateur. Ainsi, si l'amateurisme ne constitue pas le thème principal de ce travail, il en fait malgré tout intégralement partie par différents prismes du dispositif de la web-série, tant celle-ci tend à interroger et redéfinir la place et le statut de l'amateur et du professionnel.

La web-série est un objet de recherche qui, dès lors que l'on s'y penche, apparaît comme façonné dans un réseau dense et complexe. Celui-ci lie des éléments pluriels, allant du format au récit, de l'amateurisme à la création sur le web, de la fictivisation à la délibération, qui tous, dessinent les contours de chacun de ses aspects. Elle n'est pourtant que trop rarement encore au cœur de recherches et d'études, se voyant souvent préférer d'autres formes issues du web, notamment celle du podcast. Elle évolue ainsi depuis plus de dix ans dans un cercle encore relativement restreint, adulé par certains et complètement méconnu par d'autres. La web-série interroge

¹ Odin, R., « Le cinéma amateur » In Brunetta, G-P., *Storia del cinema*, Giulio Einaudi, 2001, tome 4, pp.319-354.

pourtant. Tour à tour considérée comme la forme de l'expérimentation, du dépit, de l'avenir ou de l'amateurisme, elle présente l'intérêt majeur et fascinant de pouvoir être en effet tout cela, comme rien de tout cela à la fois. Elle peut être un outil marketing, une première réalisation pour un vidéaste, une alternative à la télévision ou le premier jalon d'un univers transmédiatique. Mais elle est avant tout, une forme à part entière. Et au-delà de sa forme, c'est l'ensemble de son dispositif qui questionne : encore souvent en marge des circuits de réalisation et de production classiques. Diffusées sur des plateformes qui ne lui sont pas spécifiquement dédiées et qui sont tout autant destinées à la création qu'au simple visionnage, la web-série doit être en mesure de capter rapidement l'attention de spectateurs largement sollicités par une offre éparse.

Ce premier pas doit également conduire à un véritable engagement de la part de celui qui visionne pour lui permettre d'être suffisamment visible et donc viable. Sans doute plus qu'aucun autre média, le web, dans la définition de ses usages, suscite l'emploi du terme de communauté pour qualifier les regroupements et contributions collectives autour d'un objet ou d'un projet. Dans le cadre de la web-série, la notion de communauté trouve une place pertinente et justifiée. De communauté interprétative, issue d'un processus symbolique, les spectateurs se muent de par leurs échanges et actions, en communauté participative, active et consciente d'elle-même.

La communauté confère à la web-série plus que la visibilité ou le moyen de se développer. Elle provoque autour d'elle des actions qui contribuent à densifier son univers fictionnel ainsi qu'à étendre son cercle d'influence en en devenant la prescriptrice auprès d'autres spectateurs, mais aussi auprès d'acteurs institutionnels ou d'autres médias qui peuvent être de potentiels coproducteurs, diffuseurs, ou soutiens. La relation qui se tisse entre les créateurs de ces objets et les communautés qui participent à son développement, repose sur une forme d'interdépendance produite par le dispositif de la web-série. Tout l'enjeu de ce travail est donc d'en comprendre le fonctionnement et de mettre au jour les liens complexes construits au sein de cet agencement, qui influent sur son contenu et sur sa forme. Les communautés représentent désormais plus que l'indice de l'intérêt ou du succès d'un objet. Elles sont également devenues une plus-value à la fois symbolique et économique.

Construite dans un environnement qui lui est propre, celui du web, la web-série en a adopté des caractéristiques et s'est modelée en fonction d'une partie de ses normes et de ses contraintes. Elle n'appartient pas seulement au web pour autant, car elle est

avant tout le fruit de l'intermédialité et module sa forme avec d'autres objets. Définir la web-série est ainsi une étape indispensable avant de chercher à comprendre son fonctionnement et ceux des éléments qui lui sont intrinsèquement rattachés. La web-série est souvent définie comme étant simplement une série sur le web. Cette explication aussi rapide que réductrice n'est pas entièrement fautive, mais – bien entendu – pas entièrement vraie non plus. Une web-série est en effet un objet sériel, de fiction, diffusé sur internet. Ces premiers points sont pourtant loin de parvenir à synthétiser ce qui fait d'une web-série... Une web-série. Son fonctionnement repose sur un dispositif à la fois machinique et conceptuel, qui prend la forme de rouages ne fonctionnant que comme un ensemble.

Ce travail s'inscrit dans une temporalité particulière où, entre le moment où il a été entrepris et le moment où il se termine, la création audiovisuelle sur le web a connu un essor retentissant. Si elle apparaît bien avant les plateformes de streaming, celles-ci ont largement contribué à son développement, y compris économique. L'évolution des pratiques spectatoriennes, la démocratisation des outils permettant d'avoir accès au web mais également de créer des contenus que l'on peut y diffuser, ont donné le jour à un nombre aujourd'hui difficilement quantifiable de vidéos qui sont venues enrichir les plateformes de diffusion en ligne. Ces conditions réunies, leurs utilisateurs ont été nombreux à se lancer dans la création, donnant le moyen à de nombreux amateurs de se rendre visible en dehors d'un cercle restreint, grâce à un mode de diffusion annexe, mais également grâce à un système de production en marge : l'autoproduction. Ces contenus ont pris des formes diverses qui se sont peu à peu normalisées pour donner le jour à des objets qui possèdent désormais leurs propres critères constitutifs. Une forme en particulier concentre aujourd'hui toutes les attentions et connaît un développement aussi rapide que massif, celle que l'on peut qualifier de podcast mais qui se voit synthétiser par l'activité de ses créateurs et par son lien avec la plateforme qui leur a permis de se développer : les *youtubers*. Parfois confondue avec la forme de la web-série, cette dernière s'en différencie par un dispositif plus complexe et des contraintes souvent plus importantes. La web-série possède des spécificités qui cristallisent des intérêts nombreux parmi lesquels, la fiction, la sérialité, l'interaction, la visibilité et le lien particulier avec des communautés de spectateurs qui se mobilisent autour d'elle.

La web-série autoproduite, sur laquelle nous avons axé notre travail, se construit autour de deux dimensions : celle de la fiction qu'elle développe à travers un récit et et

sa mise en image, et celle de la réalité des étapes de sa fabrication qui transparait dans l'énonciation audiovisuelle et verbale. Cette seconde dimension est particulièrement prégnante, non pas seulement dans le cas de web-séries créées par des amateurs, mais bien lorsque celle-ci dispose uniquement des moyens que son ou de ses créateurs peuvent mettre à sa disposition. En effet, l'autoproduction n'est pas l'apanage de l'amateur, même s'ils sont nombreux à y avoir recours. Les contenus autoproduits sur les plateformes de streaming leur permettant une diffusion et un hébergement gratuit, sont aussi créés par des professionnels de l'audiovisuel, qui voient là le moyen d'expérimenter ou de diffuser un objet autrement. Néanmoins, la confusion entre autoproduction et amateurisme est courante, et le manque de moyens qui va souvent de pair avec ce circuit plus souvent adopté par obligation que par choix, peut être visible à l'écran et est fréquemment intégré dans le récit. Cette particularité de l'autoproduction n'en est, à vrai dire, pas réellement une dans le champ de la web-série. Celle-ci connaît des difficultés à trouver un modèle économique stable, tout comme la plupart des créations audiovisuelles sur le web. Ainsi, elle est souvent adoptée comme système temporaire avant d'être en mesure de trouver une structure extérieure en capacité de financer l'objet, ou comme système permanent, dans l'idée de garantir une indépendance dans la création.

L'autoproduction amène des éléments particulièrement intéressants à la web-série, qu'il s'agisse de son dispositif, de sa forme ou de l'influence qu'elle peut avoir sur son rapport aux spectateurs qui la visionnent. Elle est ici un parti pris mais aussi le résultat d'un constat : les web-séries françaises qui font figure de référence pour leur public, sont toutes issues de l'autoproduction. La première démarche pour débiter ce travail de recherche a été de déterminer qu'elles étaient les web-séries les plus visionnées et les plus plébiscitées. La réponse s'est construite par l'intermédiaire de classements, d'articles et de sondages : *La Flander's Company*, *Noob* ou *Le Visiteur du Futur* ont rapidement sonné comme des récurrences dans les résultats obtenus. Étonnamment, cette même recherche réalisée aujourd'hui donne, à peu de choses près, des résultats similaires. Il est apparu rapidement que ces web-séries – outre le fait d'être appréciées par leur public – étaient considérées comme des figures de proue. Deux éléments étaient alors particulièrement notables : leur création en autoproduction, et leurs références à des thèmes et des genres similaires, naviguant entre la comédie, la science-fiction et ce que l'on qualifie d'*heroic-fantasy*. Ces objets ont été un point de départ pour explorer plus à même l'univers dont elle découle. Il s'est rapidement avéré

que leurs similitudes ne tenaient pas nécessairement au hasard, car leurs histoires étaient liées bien au-delà de la fiction, à travers des inspirations et des références qui constituent le socle de la web-série. Notre corpus s'est dessiné au fur et à mesure de ces explorations dans l'univers de la web-série autoproduite, à travers les premières observations de son dispositif, des interactions opérées par ses spectateurs et les sélections des compétitions françaises et internationales. Cette première phase a été guidée par la nécessité de composer un corpus à la fois homogène et hétérogène : il s'est donc construit autour d'objets créés dans une temporalité différente, issue de contextes de créations divers, et par des créateurs ne possédant pas les mêmes compétences ou caractéristiques et enfin, jouissant de communautés d'importance différente. À l'inverse, ces objets ont tous pour point commun d'avoir été créés en autoproduction, et de mobiliser des thèmes et des genres communs. Ils appartiennent également à ce que nous avons ici qualifié de réseau, c'est-à-dire, que leur création et leur développement reposent sur des points de convergence qui les lient les uns aux autres.

Si le fait de fédérer une communauté suffisamment active pour soutenir l'objet pourrait être interprété comme un premier signe de succès de la web-série, celui-ci mérite cependant d'être défini en fonction de la portée de ce soutien. Nous avons pour intérêt de comprendre le fonctionnement global du dispositif d'une web-série autoproduite et l'action de sa communauté. Nous restreindre à quelques titres connus et ayant déjà su fédérer et engager autour d'elles ne suffisait pas pour mener un travail représentatif, cela aurait plutôt tenu d'un cas d'étude spécifique et non applicable à l'ensemble qui nous intéressait. Nous avons donc inclus des productions plus récentes à notre panel, qui ont rencontré pour certaines un succès plus confidentiel, mais qui bénéficient malgré tout d'un appui réel et d'une reconnaissance plus ou moins institutionnalisée par des sélections et des récompenses à des festivals de web-séries. Une fois notre panel établi, l'enjeu de cette recherche a été de comprendre dans quelle mesure les communautés interprétatives, soudées en tant que communautés participatives, peuvent influencer sur le dispositif auquel elles appartiennent. Quelle est leur place au sein de cet agencement ? Cette place diffère-t-elle en fonction de l'objet ? De quelle nature sont les actions qu'elles sont en capacité de produire ?

C'est à partir des interactions sur les espaces discursifs liés à chacun des objets que nous avons basé notre analyse pour apporter des réponses à ces questionnements. Nous avons alors interrogé la possibilité d'un schéma similaire entre les web-séries. Peut-on lier les fonctionnements de chaque web-série – au-delà du dispositif global de l'objet – ou celles-ci produisent-elles des actions et des cheminements différents pour leur communauté en fonction de leurs univers de référence ? Et si des similitudes sont mises au jour, quels en sont les facteurs ? Résultent-ils du dispositif lui-même ou bien du genre sur lequel les objets sont basés ? Outre le rapport entre dispositif et communauté, quel lien façonne les créateurs avec cette dernière ? Ses actions de la communauté sont-elles la conséquence d'un rapport communicationnel et affectif avec la figure du créateur – et si c'est le cas, quelle est réellement sa nature ? – ou sont-elles seulement impulsées par l'appareil qui entoure la web-série ?

Les similitudes observées dans les interactions au sein de la communauté vis-à-vis de l'objet et plus largement de l'univers de fiction, puis entre créateurs et communautés, ont rapidement mis en lumière une forme d'évaluation commune des contenus dans le corpus. Celle-ci nous a amené à nous interroger sur les critères sur lesquels reposent ces évaluations ainsi que sur leurs fondements. Sont-ils inhérents aux communautés ou au dispositif de la web-série autoproduite ? Existe-t-il une échelle de valeurs propre à la forme de la web-série et le mode de production influe-t-il dans l'appréciation et la représentation que l'on se fait de la qualité ?

Pour apporter des éléments de réponse, il nous faudra d'abord établir une approche propre à ce travail, permettant d'englober les échanges et commentaires inscrits dans des situations récurrentes à chacun des objets du corpus. D'une part pour déterminer les fondements de l'évaluation, d'autre part pour déterminer les spécificités et les dissemblances existantes dans les autres actions entreprises par les communautés. Cette analyse s'est bâtie en fonction d'un classement construit à partir de points d'ancrage communicationnels, et s'est efforcée de rendre lisible les sources de l'implication des communautés dans la construction des objets. Elle montre qu'au-delà des sollicitations des créateurs, la volonté de contribuer à la création de l'univers de la web-série – tant dans son dispositif que dans sa fiction – naît d'abord du premier rapport entretenu : l'interprétation. Comment conditionne-t-elle les rapports entre le spectateur et l'objet, et au-delà de l'objet, avec son créateur ? Quels sont les éléments qui, dans le processus interprétatif, sont identifiés comme des indices sur le contexte de

création de l'objet ? Comment conduisent-ils à une proximité avec la figure du créateur ? L'interprétation est-elle le levier de l'implication, d'abord pour le spectateur, puis pour la communauté ?

L'appropriation peut ici être définie en tant qu'élément déclencheur : de l'implication, de l'évaluation, de la co-construction et même, du dépassement et du détachement de la figure du créateur par la communauté. En effet, si elle est un rouage essentiel au dispositif de la web-série autoproduite, elle peut dans certain cas exister uniquement par elle-même pour faire vivre l'objet. Les espaces dédiés à la web-série le sont aussi à la communauté. Sans elle, ils restent seulement des sources d'informations quant à l'actualité de la web-série, mais ne contribuent pas nécessairement à développer ou densifier son univers. Ils ne sont pas non plus des lieux d'échanges et de cohésion. Ces éléments proviennent de la communauté elle-même, qui contribue à son identité en la pourvoyant en détails, anecdotes et en productions qui viennent renforcer le monde qu'elle contribue à construire. Si elle repose sur une culture commune et des références qui la soudent initiés par les créateurs de l'objet dans un univers spécifique, elle reste néanmoins une entité qui, possède ses propres codes et qui, lorsqu'elle est importante, se régule. Pour autant, est-elle entièrement libre dans ses actions et le choix de celles-ci ? Les relations entretenues avec les créateurs au sein du dispositif, tout comme l'interprétation qui est faite des objets, contribuent-elles à modeler ses activités ? Par conséquent, celles-ci sont-elles orientables et ajustables en fonction de l'intérêt des créateurs ? La web-série autoproduite, souvent décrite par ses communautés comme résultant d'une démarche plus authentique, plus sincère, est-elle réellement le dispositif transparent défendu par certains ? Ce qui paraît authentique, peut-il être feint ?

Le plus grand intérêt de la web-série, et de la web-série autoproduite plus spécifiquement, provient sans doute de sa capacité à imposer à celui qui l'étudie de ne pas s'arrêter à l'un ou à l'autre de ses aspects. Travailler sur sa forme impose de travailler sur sa réception, travailler sur son dispositif impose de travailler sur l'ensemble des rouages et des acteurs qui le composent. Travailler sur une fiction implique souvent d'en prendre d'autres en compte, créées avant ou après elle. Création et réception s'imbriquent et se mêlent pour former un appareil dont le moteur reste la visibilité et l'engagement. La perspective semio-pragmatique est donc la plus

pertinente dans les outils qu'elle offre, pour considérer l'ensemble de cet objet, du point de vue des contenus qu'elle donne à voir et des interactions qu'elle produit. Le choix d'aborder la web-série par le prisme des communautés qu'elle fédère s'est révélé être le moyen sans doute le plus efficace ici, d'apporter un éclairage sur un ensemble homogène et évolutif, tout en abordant par delà les frontières du web, d'autres objets médiatiques. Ce travail se propose d'ouvrir une première fenêtre de réflexion sur le dispositif de la web-série comme producteur d'une interdépendance entre communautés et objet et créateur et communauté. Il se concentre sur une frange importante mais certainement pas unique de la web-série en France, qui constitue une part historique de son développement et un pan toujours très actuel et en mouvement. Cependant, son avenir la conduit vers d'autres horizons, plus structurés et plus hétéroclites que nous espérons avoir également l'occasion d'étudier.

Dans la première partie de ce travail, nous nous proposons d'étudier les éléments qui constituent la web-série ainsi que ceux qui, sans la définir, sont récurrents dans son dispositif. Un dispositif que nous étudierons également, comme la place qu'y occupent les plateformes de diffusion. À travers la web-série et son dispositif, nous aborderons le rôle de l'amateur dans ces productions et de façon plus générale, dans l'industrie audiovisuelle. Il s'agira enfin de définir la notion de communauté interprétative et de comprendre les rouages d'une communauté virtuelle dans ce contexte. La seconde partie visera justement à étudier la pluralité des communautés qui entourent les web-séries de notre corpus, ainsi que l'interdépendance produite au sein du dispositif par leurs échanges. Ceux-ci ont été classés en fonction de leurs types, qu'ils proviennent des spectateurs ou des créateurs, et nous permettront de comprendre comment l'appropriation de l'objet par les communautés résulte de leur interprétation.

Avant-propos

Afin de faciliter la lecture et de donner une vue d'ensemble du corpus, nous proposons ici une présentation brève et factuelle des sept web-séries créées en autoproduction et étudiées dans ce travail. Celles-ci sont classées par ordre chronologique et ont été créées entre 2007 et 2014.

Flander's Company

Date de création : 2007.

Nombre de saison : 5

Nombre de vues cumulées : chaine Olydri YouTube : 18 547 61

Auteur(s) : Ruddy Pomarède

Statut : en cours de production

Mode de production : autoproduction

Plateforme de diffusion actuelle : YouTube

Genres : comédie, fantastique.

Synopsis : La Flander's Company est spécialisée dans le recrutement et la formation de super-vilains par la suite proposés comme *némésis* à des super-héros. Parodique et humoristique, elle suit le quotidien et les aventures des employés de la société tous dotés de super pouvoirs.

Histoire : Créé par Ruddy Pomarède déjà auteur de Damned, la Flander's Company est issue du collectif Les Guardians. La web-série est tournée dans les locaux du magazine AnimeLand. Lors de leur sortie, les épisodes sont d'abord diffusés sur la chaine Nolife avant d'être mis en ligne une heure plus tard sur WatTV. Après un arrêt de six ans (2012-2018), le tournage reprend et les anciens et nouveaux épisodes sont hébergés sur la chaine YouTube d'Olydri (Noob).

Autres supports : bande-dessinées (2 tomes).

Ruddy Pomarède est particulièrement lié à la chaine Nolife à laquelle il a contribué à de nombreuses reprises, notamment avec sa web-série. Ses productions sont souvent citées à titre d'exemple et de référence par d'autres créateurs de contenus.

Noob

Date de création : 2008

Nombre de saison : 9

Nombre de vues cumulées : chaîne Olydri YouTube : 76 117 737
chaîne Olydri Dailymotion : 1,8 M

Auteur(s) : Fabien Fournier

Statut : en cours de production

Mode de production : autoproduction

Plateforme de diffusion actuelle : YouTube

Genres : comédie, heroic fantasy

Synopsis : la web-série relate les aventures des joueurs de la guilde Noob au sein du MMPORG Horizon 1.0, considérée comme la plus mauvaise équipe du jeu vidéo.

Histoire : Noob est, avec Le Visiteur du Futur, la web-série française qui connaît le plus de succès. Adressée à une cible très spécifique, celle des gamers, elle réalise à deux reprises des records de dons en quelques heures lors de deux crowdfunding destinés à la réalisation de films et d'un jeu vidéo. Avec la création de la société Olydri, Fabien Fournier s'attèle à la réalisation et à la création de contenus divers qui viennent renforcer un univers de base créé dans la web-série.

Autres supports : bande-dessinée (16) romans (5) spin-off (1).

Olydri compte pour sa part 4 autres productions, ainsi que 2 sous l'étendard de Funglisoft, le précédent nom adopté par l'équipe. Se décrivant comme une licence transmédia indépendante, Olydri comporte désormais un volet éditions qui lui permet d'éditer ses propres ouvrages et bandes dessinées mais également ceux d'autres auteurs. Un volet merchandising est aussi lancé afin de commercialiser des DVD et produits dérivés de l'univers.

Le Visiteur du Futur

Date de création : 2009

Nombre de saison : 4

Nombre de vues cumulées : chaîne Watchthevisitor YouTube : 24 140 098

chaîne VDF Dailymotion : 21,6 M

Auteur(s) : François Descraques

Statut : production arrêtée pour la web-série mais en cours pour l'édition d'ouvrages et d'un film.

Mode de production : autoproduction des saisons 1 et 2, coproduction des saisons 3 et 4 (Ankama – Nouvelles Écritures France Télévisions).

Plateforme de diffusion : YouTube, Dailymotion

Genres : comédie, science-fiction

Synopsis : un personnage étrange arrivé du futur tente de mettre en garde Raph, à des instants inopinés, sur les conséquences de certaines de ses actions qui pourraient s'avérer catastrophiques pour l'avenir.

Histoire : connaissant un succès rapide, Le Visiteur du Futur est devenu en quelques années une véritable référence dans le monde de la web-série, au même titre que Noob. Coproduit par Les Nouvelles Écritures de France Télévisions, la web-série bénéficie de plus de moyens après ses deux premières saisons et ouvre la voie à François Descraques pour de nombreuses autres collaborations et projets, y compris télévisuels.

Autres supports : roman (1) bande-dessinée (1) jeu de plateau (1).

Les membres du collectif Frenchnerd créé par François Descraques sont impliqués dans de nombreux projets sur le web et sont associés à d'autres productions dont celles, entre autres, de Golden Moustache. En octobre 2018, François Descraques annonce sur les réseaux sociaux l'écriture et la production du long métrage du Visiteur du Futur.

Le Vrac (Vaisseau Refuge des Apprentis Cinéastes) : Les Souverains – Cluster Agency

Date de création : 2010 (Les Souverains 2011/ Cluster Agency 2014)

Nombre de saison : Les Souverains : 2/ Cluster Agency : 1

Nombre de vues cumulées : chaine Le Vrac YouTube : 129 415

Auteur(s) : Alexandre Michalak

Statut : Les Souverains : en cours de production/ Cluster Agency : production arrêtée

Mode de production : autoproduction

Plateforme de diffusion : YouTube

Genres : science-fiction

Synopsis : Les Souverains : une entité extraterrestre piégée dans le corps d'un jeune homme, cherche à tout prix à protéger une sacoche dont le contenu est particulièrement dangereux et convoité.

Cluster Agency : Une mystérieuse compagnie emploie des êtres doués de pouvoirs extraordinaires pour mener à bien des missions dans un monde corrompu.

Histoire : L'association Le Vrac annonce son arrêt en 2017 mais poursuit ses différents projets, initiés pour la plupart par Alexandre Michalak. Les Souverains rencontre un réel succès dans plusieurs festivals dédiés à la web-série et est primée à plusieurs reprises, tout comme Cluster Agency. Plus discrètes que *Noob* ou *Le Visiteur du Futur*, les crowdfunding initiés pour leurs réalisations ont malgré tout toujours été menés à bien.

Il est courant que les épisodes des web-séries réalisées par Alexandre Michalak soient retravaillés et donc retirés des plateformes de streaming pour les remplacer par de nouvelles versions techniquement remasterisés. Nous avons choisi d'incorporer Le Vrac en tant qu'association au corpus pour l'originalité de son projet visant à travailler en équipe, pour donner plus de chances à des productions avec très peu de moyens.

Ulysse

Date de création : 2013

Nombre de saison : 2

Nombre de vues cumulées : chaîne Ulysse YouTube : 957 688

Auteur(s) : Nicolas Nedellec, Émilien Parron

Statut : arrêt de la production, poursuite du récit sous forme de roman

Mode de production : autoproduction

Plateforme de diffusion actuelle : YouTube

Genres : science-fiction

Synopsis : Deux récits parallèles racontent l'histoire d'Ulysse, un être immortel vivant à notre époque, et celle d'Elena, orpheline dans un futur après-guerre en 2038, qui découvre un carnet racontant les aventures du jeune homme.

Histoire : Alors qu'une troisième saison est censée voir le jour, les créateurs annoncent finalement que celle-ci ne pourra pas être tournée en raison de l'absence de l'un des comédiens. Souhaitant malgré tout poursuivre le récit et ne pas décevoir leur communauté, ils décident de continuer l'histoire sous la forme d'un livre dont les premiers extraits sont publiés en ligne.

Autres supports : roman (1)

Les créateurs de la web-série sont également les organisateurs des Coulisses des web-séries, un événement ayant eu lieu en 2015 à Paris et qui réunissait de nombreux vidéastes pour une rencontre de deux jours. Les coulisses des web-séries avaient pour but d'organiser débats, échanges et conseils autour de la web-série. La première édition ayant rencontré beaucoup de succès, une deuxième rencontre est organisée. Programmée les 14 et 15 novembre 2016, veille des attentats à Paris, elle n'aura jamais lieu.

Random

Date de création : 2014

Nombre de saison : 2

Nombre de vues cumulées : chaine Random YouTube : 163 212

Auteur(s) : Rémi Noël, Sullivan Le Corvic

Statut : en cours de production

Mode de production : autoproduction pour la saison 1, financement de partenaires pour la saison 2

Plateforme de diffusion actuelle : YouTube

Genres : fantastique

Synopsis : Six nouveaux colocataires passent une soirée dans leur appartement, avant de s'y trouver piégés face à un phénomène paranormal qui les empêche d'en sortir.

Histoire : la web-série bénéficie de très peu de moyens mais cherche à produire un contenu de qualité, les créateurs font en sorte de s'entourer de professionnels bénévoles. Ils organisent très tôt des crowdfunding afin de pouvoir acheter ou louer du matériel. Cependant ces recherches de financements et le travail sur la qualité ont pour conséquences d'imposer des délais longs entre chaque épisode.

Random fait partie des web-séries autoproduites plus récentes qui donnent beaucoup de place à la qualité technique et n'hésitent pas à chercher des financements en faisant appel aux spectateurs très rapidement dans le développement des contenus. Elle est diffusée sur Xtra, la plateforme web de TF1 et trouve rapidement des partenaires diffuseurs ou financeurs. Remarquée par la presse, elle est également primée à plusieurs reprises dans des festivals.

Nexus VI

Date de création : 2014

Nombre de saison : chroniques : 2/ web-série : 1

Nombre de vues cumulées : chaîne Nexus VI YouTube : 6 817 861

Auteur(s) : Renaud Jessoniek

Statut : en cours de production

Mode de production : autoproduction

Plateforme de diffusion actuelle : YouTube

Genres : science-fiction

Synopsis : L'équipage de contrebandiers du Nexus VI se lance à la découverte et la conquête d'une nouvelle planète, Nouveau Texas. Seulement, ils ne sont pas seuls dans cette quête.

Histoire : La web-série Nexus VI Legends s'inscrit dans l'univers de Nexus VI, à la frontière entre fiction et chroniques d'œuvres de science-fiction. Les chroniques rencontrant un succès certain, l'équipe décide de lancer en 2016, après un an et demi, un contenu exclusivement fictionnel et sériel. L'histoire reprend les mêmes personnages et en partie les mêmes décors, particulièrement travaillés. La web-série compte à ce jour seulement deux épisodes, les contraintes financières imposant un rythme de sortie relativement lent.

Nexus VI connaît un succès rapide, qui s'intensifie grâce au soutien de vidéastes connus comme Antoine Daniel ou François Theurel. Comme Random, l'accent est mis sur la qualité et les décors, notamment celui du vaisseau spatial qui est réellement construit pour les besoins des tournages. Si les chroniques sont plus nombreuses que les épisodes de la web-série, celles-ci en sont malgré tout proches dans leur forme. En octobre 2018, l'équipe annonce le lancement de son crowdfunding destiné à financer plus facilement les épisodes 7 et 8 des chroniques.

Première partie

La web-série : définition et dispositif

Chapitre I - Spécificités et caractéristiques d'un objet pluriel et singulier

L'univers fictionnel n'est jamais accessible qu'à travers l'aspectualité spécifique de la feintise représentationnelle qui nous y donne accès. S'il est effectivement vrai que c'est le "contenu" qui nous fait nous intéresser à la fiction, il est tout aussi vrai que ce contenu ne se donne qu'à travers une "forme particulière" dont il n'est pas détachable.²

Cette réflexion de Jean-Marie Schaeffer a une résonance toute particulière lorsque nous l'associons à une recherche sur la web-série. En effet, dans le cas que nous étudions ici, la forme et le contenu sont indissociables, l'un influant sur l'autre. Si définir la web-série passe donc avant tout par la définition de sa forme, son contenu intervient forcément dans sa caractérisation, tant ces deux composantes interagissent. La forme de la web-série a contribué à modeler sa narration, le ton et les genres qui y sont le plus souvent développés et réciproquement. S'interroger sur la web-série amène alors à s'interroger sur l'ensemble des éléments qui font d'elle un objet pluriel :

La spécificité de cet objet audiovisuel consiste à se situer à l'intersection de paramètres qui trouvent dans cette hybridation la pleine expression des potentialités qui leurs sont habituellement attribuées. Ainsi le caractère sériel, qui invite à la fidélisation, rencontre-t-il la dimension participative et le caractère amateur, le tout produisant une émulation dans laquelle le caractère collectif du fonctionnement de l'objet, de sa production à sa réception, atteint son apex. De même, l'aspect technique, que cela soit le numérique (sur lequel se fonde en partie l'amateurisme) et le web 2.04, ou la configuration (Elias, 1970) socioculturelle se croisent à la même intersection, avec pour effet de se renforcer et, dans le même temps, de renforcer chacun des autres paramètres.³

En étudiant le cas spécifique de la web-série autoproduite *Noob* – que nous aborderons également dans ce travail – Julien Péquignot fait ainsi état des différents carrefours auxquels se trouve la web-série, amenant systématiquement celui qui souhaite l'étudier au-delà du simple fait de l'objet audiovisuel.

² Schaeffer, J-M., *Pourquoi la fiction ?* Paris : Éditions du Seuil, 1999, 347 p.

³ Péquignot, J., « Objet hybride et hybridations sémiotiques », *Questions de communication* [En ligne] 2015, vol.28, pp.127-144, p.129, consulté le 23 février 2016. Disponible sur : [http:// questionsdecommunication.revues.org/10076](http://questionsdecommunication.revues.org/10076).

En effet, la web-série a cela de fascinant qu'elle semble se bâtir à la fois envers et avec d'autres médias et d'autres formes. Elle est un objet qui peut paraître aisé à définir, de prime abord ; mais dès qu'on s'en approche, elle se révèle, en fait, être complexe. Du fait de son dispositif, la web-série est indissociable de ceux qui la font vivre : ses spectateurs. C'est bien sûr aussi le cas de la série télévisée ou du film, mais la différence est ici que le spectateur paraît intervenir à chaque stade du développement de la web-série et entretenir avec la production, une forme d'interdépendance. Cette complexité et cette hybridité inhérente à un statut d'objet numérique est déjà explorée par Jean-Marie Schaeffer en 1999, qui voit les fictions numériques comme étant porteuses d'un double statut. À la fois en tant que fictions esthétiques et en tant que fictions ludiques :

C'est précisément là, me semble-t-il, que se situe la véritable nouveauté des fictions numériques : elles sont indifférentes au partage traditionnel entre jeux fictionnels et œuvres de fiction. Ou pour le dire autrement : elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques.⁴

Dans le cas de la web-série, la part ludique de la fiction résiderait dans la part interactive qui la constitue, et qui caractérise son rapport aux spectateurs, rapport qui contribue lui-même à modéliser sa forme et ses évolutions.

En débutant ce travail de recherche, et en les regardant de plus près, il apparaît que les web-séries possèdent une histoire qu'il est difficile de comparer à celle d'autres objets culturels. Cette histoire en revanche, est comparable avec l'histoire du web social et avec la façon dont celui-ci se construit. En dépit de cela, il s'agit d'un *objet audiovisuel*, d'images montées, de récits et d'histoires à regarder. Ainsi, si chaque média s'est construit en s'appuyant sur celui qui l'a précédé⁵, la web-série s'est elle aussi construite à partir de la télévision autant qu'elle l'a dépassée et s'en est différenciée par son dispositif de production, de diffusion et par sa relation au public. Jean Châteauvert, en faisant part du rapport de la web-série aux autres médias, indique que :

⁴ Schaeffer, J-M., *op.cit.*, p.315.

⁵ Bolter, J-D; Grusin, R., *Remediation. Understanding new media*. Cambridge : First MIT Press paperback, 1999, 295 p.

Ces relations complexes avec les autres médias donnent lieu à une multiplication de genres, de registres, de factures audiovisuelles et se traduisent par des séries qui expérimentent avec de nouvelles avenues dans leur écriture, leur mise en scène ou leur réalisation.⁶

Pour appréhender au mieux la web-série en tant qu'objet d'étude, et avant de nous pencher plus en détail sur le rapport que ceux qui la produisent entretiennent avec ceux qui la regardent, nous analyserons avant tout ce qui la caractérise. Si l'on s'en tient aux – désormais nombreuses – définitions que l'on peut trouver, les web-séries seraient de simples mini-séries, disponibles sur internet, souvent réalisés par des amateurs. Pourtant, nous avons tôt fait de dépasser cette définition trop simple et trop rapide, dès lors que nous poussons plus loin nos propres observations. Sont-elles réellement disponibles seulement sur internet ? Est-ce que toute série disponible sur internet est alors, par définition, une web-série ? Sont-elles véritablement réalisées majoritairement par des amateurs, et si c'est bien le cas, ces amateurs le sont-ils réellement ?

Au regard des contenus que l'on peut trouver sur le web, aucune réponse à ces questions ne semble aller de soi, bien au contraire. Ainsi, avant de comprendre la complexité des rapports que produit le dispositif de la web-série entre ses auteurs, et les communautés d'interprétation qui se forment autour de ces productions, c'est à la web-série elle-même que nous nous intéressons dans un premier temps. Une démarche essentielle pour comprendre et englober l'ensemble des enjeux à prendre en considération dans la suite de nos analyses. Sans ce travail préalable, il semble en effet que tous les éléments ne seraient pas réunis afin de cerner le plus justement le mécanisme de la web-série, et plus précisément, le mécanisme de la web-série lorsqu'elle est autoproduite. Nous avons donc d'abord opéré un travail de *déconstruction* pour reformer par la suite un ensemble cohérent.

Cette déconstruction est, paradoxalement, aussi une construction, puisqu'elle permet de voir s'édifier, petit à petit, la structure de la web-série et de son dispositif. C'est donc du pied de cet édifice que nous sommes partie : le web. C'est la notion même qui la caractérise, qui rend singulier l'objet qu'elle désigne. Celui-ci induit une somme d'éléments dans l'agencement de la web-série, sous la forme de pratiques et

⁶ Châteauvert, J., « Le regard des séries web » [En ligne] 23 p., p.3, consulté le 06/07/2018. Disponible sur : https://www.academia.edu/8020029/Le_regard_des_s%C3%A9ries_web.

d'usages, mais également de normes et de contraintes qui participent de la constitution de la web-série. Pour autant, ces éléments n'influencent pas de la même manière, et n'ont pas nécessairement le même rôle dans le paradigme de la web-série. Au cours de notre recherche, nous avons pu déterminer les critères fondamentaux de la web-série, ceux qui la caractérisent en tant que telle, pour les différencier d'éléments qui, bien que récurrents, ne sont pas pour autant fondateurs.

1.1. Critères constitutifs et critères normatifs : ce qui est et ce qui n'est pas une web-série

Comprendre et analyser les rouages du dispositif de la web-série autoproduite pour comprendre comment ce fonctionnement particulier est porteur d'enjeux déterminants dans son évolution, requiert au préalable de définir la web-série elle-même. Il existe aujourd'hui sur le web un nombre incalculable de contenus vidéo sur des plateformes diverses et dédiées spécifiquement, ou non, à leur visionnage. Pour autant, tous ces contenus ne sont pas nécessairement des web-séries et ne sont pas produits dans une perspective de création et de diffusion auprès d'un large public. Sans établir de classification précise de l'ensemble des contenus vidéo qu'il est possible de trouver sur le web, il nous a paru nécessaire de déterminer précisément ce qui est et ce qui n'est pas une web-série.

Ainsi, en préambule à notre recherche et à notre travail d'analyse, nous avons cherché à répertorier, d'une part les critères constitutifs de la web-série, et d'autre part, les critères qui en sont normatifs. Pour plus de clarté et de précision, il nous est apparu que poser ce que nous appellerions ici les *fondations* de notre définition de la web-série – et par la suite de la web-série autoproduite – éclairera notre propos quant aux formes diverses que cet objet peut prendre, et qui constitueraient ici les éléments normatifs (parmi lesquels, l'autoproduction).

Les critères constitutifs de la web-série, s'ils peuvent sembler évidents au premier abord, n'ont, en réalité, pas été si faciles à établir. La frontière peut en effet être fine entre les différentes formes qu'il est aujourd'hui possible de trouver sur le web, et leur évolution constante. Si nous sommes sans nul doute capables de citer de

nombreuses caractéristiques de la web-série, il nous est apparu rapidement que ces caractéristiques pouvaient tout à fait correspondre à d'autres objets, à la fois similaires tout en étant très différents, du format étudié ici. Ce constat fait, il est d'autant plus primordial de mettre au jour les éléments constitutifs de la web-série. Ainsi, si certains des critères cités ici peuvent également s'appliquer à d'autres formats, ils n'en restent pas moins ceux qui déterminent la web-série comme telle.

1.1.1. Définition des termes : règles constitutives et règles normatives

Les règles constitutives fondent et régissent une action dont l'existence dépend logiquement des règles.⁷

Le terme constitutif est employé ici dans le sens que lui donne John Searle, lorsqu'il définit les deux types de règles qui, selon lui, sont indispensables à la régulation des comportements dans le monde : les règles constitutives, et les règles normatives. Dans un article datant de 1988, pour expliciter la recatégorisation des représentations des univers interactionnels, Robert Nicolai reprend et synthétise justement la définition donnée par John Searle de cette manière :

(1) *Les règles normatives* (RN) qui gouvernent des formes de comportement préexistantes ou existantes de façon (logiquement) indépendante par rapport à elles comme, par exemple, les règles de politesse. Ces règles ont la forme caractéristique 'faites X' ou si 'Y, alors faites X'.

(2) *Les règles constitutives* (RC) qui créent ou définissent de nouvelles formes de comportement (cf. les règles du jeu de football ou des échecs) ; ces règles ne disent pas seulement *comment on joue* mais *créent la possibilité même* de jouer. Elles fondent et régissent ainsi une activité dont l'existence dépend logiquement d'elles. L'activité est constituée par l'application des règles mais on doit aussi ajouter au corps de ces règles certaines autres qui déterminent quel est "*le but du jeu*" (Searle (1972: 73, note 10)). D'une façon générale les règles constitutives peuvent être ramenées à la forme 'X revient à Y' ou 'X revient à Y dans la situation S'.⁸

Robert Nicolai ajoute également que :

⁷ Searle, J., *Les actes de langage. Essai de philosophie linguistique*, Paris : Éditions Hermann, 1972, 260 p., p.74.

⁸ Nicolai, R., « Normes, règles et changement. Remarques sur la Recatégorisation des Représentations. », *Journal of pragmatics*, 1988, vol.12, pp.161-174, p.162.

Quand la règle est constitutive le comportement qu'elle régit peut recevoir des *spécifications* ou des *descriptions* qu'il serait impossible de donner si cette règle n'existait pas.⁹

John Searle, afin de spécifier au mieux sa définition, indique que les règles normatives ne peuvent exister qu'en fonction de règles constitutives :

Lorsque la règle est purement normative, on peut donner la même description ou la même spécification [...] au comportement qui obéit à cette règle, que celle-ci ait existé ou non, à condition que la description ou la spécification ne fasse pas explicitement référence à la règle. Mais, lorsque la règle (ou le système de règles) est constitutive, le comportement qu'elle régit peut recevoir des spécifications ou des descriptions qu'il serait impossible de donner si cette règle ou ces règles n'existaient pas.¹⁰

Ainsi, nous empruntons cette notion dans ce cadre, afin de déterminer les éléments qui créent les conditions d'existence de la web-série, et qui sont par conséquent, nécessaires et indissociables à son existence. Les règles normatives elles-mêmes peuvent exister en raison de la « clôture » créée par les règles constitutives et en sont donc partiellement dépendantes, puisqu'elles constituent des « spécifications » pour reprendre ici le terme utilisé par Searle. Nous souhaiterions cependant ici transgresser quelque peu la définition exposée, et exclure le mot règle pour le remplacer par celui de critère. La web-série étant un objet évolutif et donc changeant, il nous semble que ce terme convient mieux pour déterminer les éléments qui la constituent. La règle se rapporte à l'institutionnalisation d'une pratique ou d'un système, et semble donc peu convenir à la caractérisation de la web-série en tant qu'objet audiovisuel.

Pour John Searle, il serait « trivial de dire que la création d'une règle rend possible une nouvelle forme de comportement, à savoir le comportement qui obéit à cette règle.¹¹ ». Dans le cas que nous étudions ici en revanche, sans critères constitutifs de la web-série, la web-série n'existerait pas en soi. Elle dispose d'un statut et elle est une forme à part entière seulement par l'agencement de ses composantes fondamentales. Par critères constitutifs, nous entendons donc les éléments qui

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Searle, J., *op.cit.* pp.74-75.

¹¹ Searle, J., *op.cit.* p.74.

définissent une forme, un contenu, en tant que web-série, l'application de ces éléments créant ainsi les conditions de son existence.

Si les critères constitutifs sont les composants fondamentaux de la web-série, les critères normatifs sont eux, leur autorité de régulation. Pour Michel Seymour, les règles normatives sont « des prescriptions faisant suite à des régularités qui émergent d'un comportement qui se comprend indépendamment de ces règles¹² ». Ainsi, la web-série, si elle ne dépend pas de ces critères normatifs pour exister, se voit néanmoins contrainte en partie par ceux-ci. Dans ce cadre, il s'agit à la fois de codifications découlant d'usages et de pratiques, et d'éléments techniques inhérents à l'espace sur lequel vit la web-série, et qui contribuent à la façonner. Les critères normatifs représentent un pan déterminant de la définition de la web-série, et caractérisent son système, au même titre que les éléments constitutifs qu'ils gouvernent.

1.1.2. Critères constitutifs de la web-série

La complexité à déterminer la forme de certains objets audiovisuels sur le web nous amène ici à établir clairement un cadre de définition pour la web-série, afin d'y intégrer ce qui est, effectivement, une web-série, et ce qui n'en n'est pas. L'aspect fondamental des éléments que nous allons énoncer et analyser ici, est donc indissociable de la structure de la web-série et du dispositif dans lequel elle s'intègre.

Le premier élément constitutif de la web-série concerne son processus de production, ou plus exactement l'intention autoriale; par intention, nous n'évoquons pas le processus créatif ou artistique, mais le support à destination duquel la web-série est créée : le web. Si définir la web-série comme une série sur le web revenait à simplifier de façon inexacte ce qu'elle est réellement, il serait néanmoins juste de réaffirmer ici qu'elle est d'abord un objet à destination du web. Ainsi, une série télévisée visible sur internet ne peut être qualifiée de web-série, le web n'étant pas son support initial de diffusion. Le web, en tant que média, produit des contraintes et des caractéristiques qui lui sont propres et qui modèlent l'écriture et le format des contenus qu'il héberge, dès leur création. Ici, nous définissons comme web-série des contenus

¹² Seymour, M., *L'institution du langage*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2005, 446 p., p.16.

originaux dont la diffusion première est réservée au web et dont la création est inhérente à ses modalités de production et de visionnage.

Cette première base de définition de la web-série peut cependant sembler erronée. En effet, de nombreuses stratégies transmédias¹³ intègrent aujourd'hui le format de la web-série. Les chaînes de télévision produisant des séries télévisées n'hésitent plus à créer des formats spécialement dédiés à ce que nous qualifierions ici *d'entre-saison* pour combler le vide et l'absence de la fiction sur les écrans de la télévision, en investissant ceux des ordinateurs et tablettes. Des séries à succès comme *Clem*¹⁴ ou même des formes brèves - pastilles- comme *Parents mode d'emploi*¹⁵ produites respectivement par TF1 et par France 2 ont eu droit à de véritables fictions originales sur le web. Pour autant, et même si le premier critère constitutif de la web-série énoncé semble correspondre, s'agit-il réellement de la même forme ?

Nous ne le pensons pas, car la création pour le web concerne également l'intentionnalité de celui qui crée et pas uniquement le procédé technique qui l'accompagne. Si un contenu produit dans une visée transmédia peut être une web-série, les séries télévisées déclinées sur le web ne s'inscrivent pas dans le même schéma. En effet, ces fictions sur le web n'ont pas pour but de décliner une fiction initiale en une fiction annexe d'égale importance, mais plutôt de compléter le récit télévisuel en permettant à ses spectateurs (nous parlons ici de spectateurs en général puisqu'il s'agira alors tout aussi bien de spectateurs de télévision que de spectateurs sur le web) de combler des lacunes de l'intrigue suivie à la télévision. Nous parlerions alors plutôt d'une fiction complémentaire, voire même d'une fiction de « remplissage ». Ces contenus ne sont, la plupart du temps, plus mis à jour dès lors que la fiction principale fait son retour à la télévision.

Ici, l'argument des plateformes de *streaming* payantes pourrait également contredire ce premier critère. Parmi ces plateformes à péage, prenons celle qui

¹³ Henry Jenkins définit le transmédia comme « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée ». Contrairement au crossmédia dont le but est de raconter un récit sur plusieurs médias, l'objectif du transmédia est de fragmenter et disséminer des morceaux d'un même récit sur des supports médiatiques différents. Henry Jenkins, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013, 336p.

¹⁴ *Clem*, Rey Magnan, E ; Fontanille, P. 2010, TF1, Merlin Productions.

¹⁵ *Parents mode d'emploi*, Gardin, B ; Fournera, B ; Santerre, ES. 2013, Elephant Story France 2.

rencontre aujourd'hui un succès mondial : Netflix. Bien que Netflix, en tant que plateforme du web, ait créé un mode de production qui lui est également spécifique, les séries, que cet acteur désormais incontournable de la production fictionnelle développe, ne sont pas des web-séries. Si une partie des contenus disponibles sur Netflix n'est pas créée ni même produite par la plateforme, celle-ci développe en effet des séries dont elle encadre la création : du financement au choix des scénaristes, elle produit des contenus originaux, visibles en permanence par ses abonnés. Et son mode de production se fonde justement sur ce principe. Pour une très grande partie des séries, les épisodes de chaque saison produite sont disponibles dans leur intégralité, la saison étant mise en ligne en une fois. Dans d'autres cas, et de plus en plus fréquemment, les épisodes sont mis en ligne de façon hebdomadaire, dans un mode de fonctionnement similaire à celui de la programmation télévisuelle, puis restent disponibles durant un certain laps de temps lorsque la plateforme joue seulement le rôle de diffuseur. Netflix remplace régulièrement des contenus par d'autres, afin de renouveler son offre. C'est donc bien à celui qui visionne de choisir la fréquence à laquelle il regardera une série.

Ainsi, le mode de production et de diffusion de Netflix est-il plus axé sur l'usage et la pratique de ses spectateurs que modelé sur les spécificités du web. C'est sur la prise en compte des habitudes du public des séries que s'est calqué un processus qui, s'il s'inscrit dans ce que l'on pourrait qualifier *d'usages* du web, ne confère pas pour autant à ces productions le statut de web-série. Ajoutons également ici que l'accessibilité à ces productions dépend du pays où l'abonnement à la plateforme est contracté et du pays dans lequel l'abonné se trouve. Contrairement à la web-série, son offre est donc restreinte en cela qu'elle la « fractionne » géographiquement. Or, le second critère constitutif que nous mettons au jour est bien celui d'une offre mondiale.

Les plateformes de diffusion en ligne étant le support privilégié des créateurs de web-séries, leurs épisodes s'en trouvent dès lors visibles dans le monde entier. Sans que les contenus soient nécessairement adaptés pour une diffusion *internationale*, nombreuses sont les équipes de productions qui cherchent aujourd'hui à les traduire en les sous-titrant – un travail qui est souvent confié bénévolement à des membres de leurs communautés. Ce second critère semble découler logiquement du premier, car, si la web-série est effectivement créée pour le web, elle se doit également d'obéir à sa caractéristique première qui est l'absence de frontières, tout du moins géographiques. Si la web-série doit conquérir les différents *territoires* du web pour évoluer et se rendre

visible, elle n'aura, en revanche, pas de difficultés particulières à être vue hors de son pays d'origine. En témoignent aujourd'hui les nombreux festivals organisés partout dans le monde autour du format de la web-série, et qui récompensent les productions les plus réussies. Appelés « web-fest », ils existent désormais pratiquement sur chaque continent. L'un des plus connus et des plus réputés au monde reste le Marseille Web Fest, organisé chaque année depuis 2011 à l'automne, qui regroupe des web-séries du monde entier et propose également un marché des nouveaux contenus. Les sélections opérées dans ces web-fest, dans tous les pays, se font systématiquement à l'international.

Il aurait en effet pu sembler illogique de les cantonner aux frontières de leurs pays de production. La web-série française *Noob* a gagné plusieurs prix au web-fest de Los Angeles, de même que la web-série *Gabriel* a été reconnue comme meilleure web-série tous pays confondus de l'année 2015. Un titre qui lui a été décerné à partir d'un classement à points sur internet, en fonction des récompenses obtenues dans tous les web-fest du monde. La circulation du format de la web-série est ainsi particulièrement dynamique, et ce, même lorsqu'il trouve sa place à la télévision. Sans que la web-série ne soit nécessairement diffusée à la télévision, plusieurs chaînes et groupes font le choix de développer des plateformes en ligne, proposant des contenus à seule destination du web, parmi lesquels, la web-série. Il n'est alors pas rare de retrouver sur une plateforme française comme celle du Studio 4¹⁶ de France Télévisions, des web-séries belges ou canadiennes. La démarche du sous-titrage des contenus à destination des pays non francophones est alors pour les créateurs de web-série, plutôt une façon d'étendre leur visibilité que « d'exporter » un contenu qui n'a, en réalité, pas besoin de l'être puisqu'il est par nature, visible dans le monde entier.

Cette visibilité, qu'il est important d'accroître pour les créateurs de contenu, repose en partie sur un troisième élément constitutif : la possibilité d'interagir avec le contenu. Le format de la web-série se distingue, en effet, par le degré d'implication et d'interaction qu'il permet à son public. Et ces réactions et interventions sont aussi souhaitées qu'encouragées par les créateurs des productions. Si c'est bien le nombre de

¹⁶ Studio 4 est une plateforme web issue du département des Nouvelles Écritures de France Télévisions. La plateforme héberge et permet de visionner gratuitement des web-séries, tandis que le département des Nouvelles Écritures joue également le rôle de co-producteur, en émettant deux appels d'offres par an auprès de créateurs qui peuvent soumettre leur projet.

vues qui permet à une vidéo d'être plus visible sur une plateforme de diffusion en ligne – bien que cela ne soit pas le seul critère pour voir un contenu être mis en avant – les commentaires et traces écrites laissées par ceux qui visionnent sont également importants dans le succès d'un contenu. Ils ne sont pas seulement le signe que la vidéo a été vue, mais aussi celui de la réaction – positive ou négative – qu'elle a suscitée : c'est là un premier pont bâti entre celui qui regarde et celui qui crée et, possiblement, la première strate de l'engagement du premier envers le second, tout du moins du premier envers l'univers créé par le second. De ce fait, la web-série inscrite dans le dispositif des plateformes de *streaming*, peut être mis en parallèle avec avec la notion d'interface-film développé par Marida Di Crosta¹⁷. Il s'agit pour l'auteur de proposer un terme plus spécifique pour évoquer la nature « d'objets hybrides » permettant – et invitant même – à une interaction entre le le contenu et son récepteur. En effet, si le contenu d'un épisode ne nécessite pas forcément l'intervention de celui qui le visionne pour se développer¹⁸, la web-série elle-même a besoin de cette interaction pour exister en se rendant visible.

Ces commentaires sont aussi des retours, lus et souvent pris en compte par les créateurs de contenus. L'analyse des espaces dédiés à chacune des web-séries et les interactions entre créateurs et communauté¹⁹, démontrent que la question du commentaire est un vecteur commun au sein du corpus. Si tous les créateurs semblent prendre le temps de lire l'ensemble, ou tout du moins une partie, des messages laissés, les échanges relevés indiquent que les commentaires sont pris en compte dans le développement et l'évolution du travail autour de la fiction. Que cette prise en compte concerne une perspective d'amélioration de la technique, qu'elle ait pour objectif de clarifier ou de justifier un arc scénaristique (un élément narratif qui va se construire au fil du développement du récit la plupart du temps) de répondre à des questions concernant la production et la mise en ligne des épisodes ou même parfois, de contrer un développement de l'intrigue jugé trop prévisible. Les commentaires sont lus par les créateurs, et nombreux sont ceux qui y répondent et prennent part aux discussions qu'ils entraînent.

¹⁷ Di Crosta, M., *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles : De Boeck/INA Édition, 2009, 192 p.

¹⁸ Nous précisons toutefois que cela peut être le cas et que c'est alors bien le spectateur, par ses actions directes, qui choisit entre plusieurs options comment il souhaite voir avancer l'intrigue.

¹⁹ Voir au chapitre 5.

Dans cette forme de retour critique, l'interaction directe entre créateurs et spectateurs est une particularité importante à plusieurs niveaux. Du point de vue du dispositif global de la web-série autoproduite, mais également du point de vue du dispositif spécifique à la diffusion et au visionnage des épisodes sur les plateformes de *streaming*. En effet, dans le système de fonctionnement de la web-série autoproduite, l'interaction est, plus qu'une donnée associée à l'objet, un processus de construction de l'objet dans son intégralité. L'interaction est un lien sur lequel se bâtit la communauté et donc l'engagement nécessaire autour de la web-série autoproduite. Mais elle est également un moyen de visibilité important, d'une part pour l'image de l'objet sur le web en général – et ainsi possiblement au-delà du web – et d'autre part, au sein même des plateformes de diffusion de vidéos en ligne sur lesquelles elles doivent émerger parmi des milliers d'autres contenus. Si cette multitude de contenus disponibles pour l'internaute représente autant de fictions à suivre, pour celui qui crée, elle tient souvent plus de la contrainte. Être vu est un enjeu conséquent pour exister et évoluer, l'utilisateur et les différentes actions qu'il peut effectuer sur les plateformes de *streaming*, entre autres, est donc indispensable.

Les plateformes de diffusion comme YouTube ou Dailymotion, sont des éléments importants de par leur rôle. Il est à la fois « historique » et semiotechnique : ce sont ces plateformes qui permettent le téléchargement et le visionnage en *streaming* et qui ont donc participé à la possibilité de donner à voir plus largement des productions dites amateurs. Par là, nous entendons des productions non financées ou encadrées par des structures institutionnelles ou privées. Lorsque nous évoquons ici la notion de rôle historique, nous faisons référence à l'aspect économique et matériel de ces plateformes existantes depuis le début des années 2000, qui ont contribué au développement aujourd'hui massif de productions amateurs. Bien qu'elles n'en soient pas les uniques acteurs, il faut leur reconnaître ce rôle déterminant. Mais ce sont aussi elles qui offrent la possibilité, sur un espace numérique au moins, d'interagir autour de la web-série autoproduite. Par le biais du commentaire, mais aussi par la possibilité pour le spectateur de signifier qu'il a « aimé » ou non une vidéo grâce à une icône, le dispositif interne de ces espaces se mêle intrinséquement à celui de la web-série en cela qu'il lui permet d'évoluer.

Le simple fait de donner la possibilité aux spectateurs de rendre public leur avis et de l'énoncer dans les commentaires d'un épisode, contribue à la visibilité de la web-

série autoproduite²⁰. C'est alors autour de la visibilité que se joue aussi l'interaction : l'interaction que l'on peut nommer directe (les commentaires laissés sous l'épisode, l'interaction dans les commentaires avec d'autres spectateurs ou le/les créateurs de la web-série) et l'interaction que nous nommerons ici « indirecte » (les *like*, les partages de la vidéo, l'abonnement à la chaîne de la web-série, le compteur de vues). Plus ces deux types d'interaction sont importants autour d'un contenu, plus le contenu se rend visible sur la plateforme de diffusion en ligne, mais aussi potentiellement sur d'autres territoires du web. L'interaction, directe ou indirecte, enclenche donc en quelque sorte un processus de mise en visibilité dont résulte justement l'évolution de la web-série autoproduite : plus une vidéo est partagée au-delà de la plateforme de diffusion en ligne, plus son nombre de vues augmente. Et plus le nombre de vues augmente, plus la vidéo est visible. Dépasser les 1000 abonnés à une chaîne et atteindre 4000 heures de visionnage des contenus de celle-ci en l'espace de 12 mois est déclencheur d'une monétisation de la vidéo²¹ (monétisation faible certes, mais synonyme malgré tout d'une évolution financière voire d'une forme de professionnalisation) et plus celle-ci cumule de vues, plus elle est commentée, et donc de plus en plus visible. L'interaction participe de la création de ce que l'on pourrait qualifier ici de « cercle vertueux » pour la web-série autoproduite. En évoluant en termes de visibilité au sein même de l'espace de la plateforme, elle fait évoluer son dispositif dans sa globalité : les vues qui augmentent permettent, du point de vue matériel, une monétisation et, du point de vue symbolique, la formation et l'engagement d'une communauté, élément que nous pouvons rattacher à l'aspect matériel comme nous le verrons plus tard.

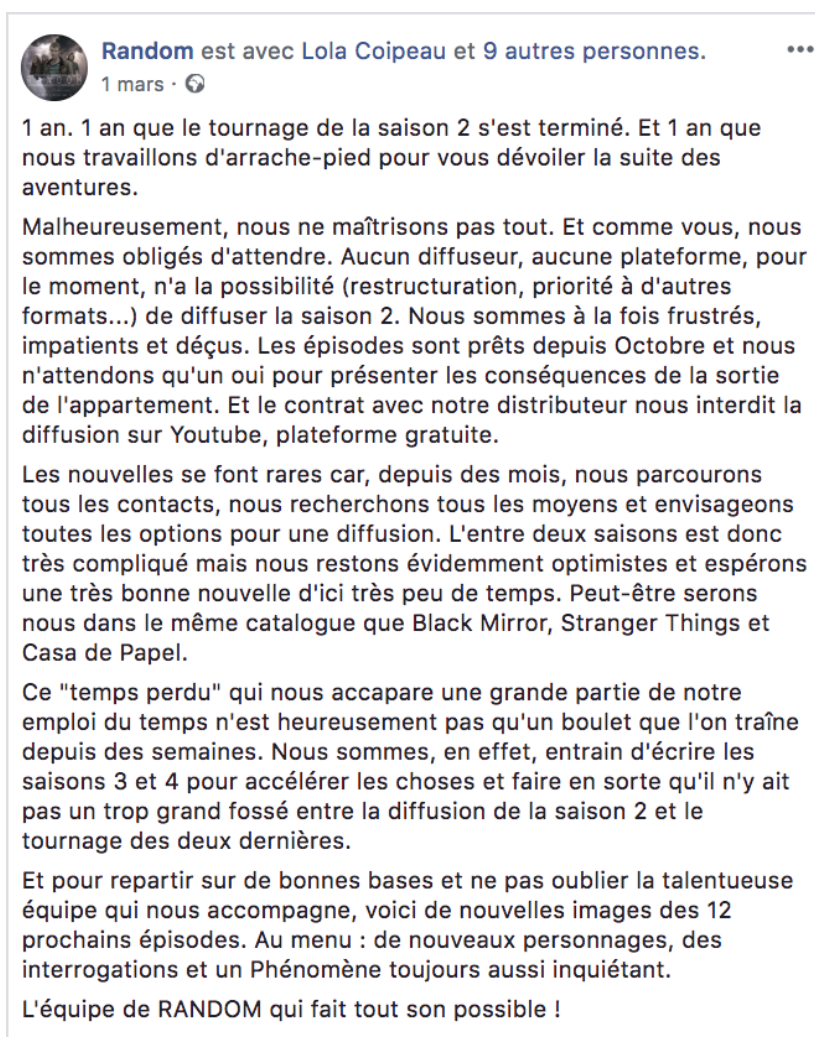
Cette formation et cet engagement de la communauté sont des composantes essentielles à l'évolution de la web-série autoproduite, et celle-ci trouve également ses

²⁰ Le référencement sur YouTube est une part importante des enjeux de visibilité. Celui-ci consiste à apparaître au plus haut dans les résultats de recherche et est donc influé par le nombre de vues, de commentaires, ou encore d'abonnés à une chaîne. YouTube est aujourd'hui le deuxième moteur de recherche le plus utilisé au monde, se distinguer dans son flux incessant de contenus est aussi nécessaire que difficile.

²¹ En janvier 2018, YouTube durcit considérablement les conditions de l'adhésion au programme partenaire : jusqu'ici déterminé par le nombre de vues cumulés (10 000 sur une vidéo), elle s'opère désormais sur des critères plus difficile à atteindre et qui s'appuient sur une visibilité beaucoup plus durable et moins ponctuelle. Ces nouvelles conditions (1000 abonnés et 400 heures de visionnage) n'ouvrent toutefois pas automatiquement le droit d'adhérer au programme partenaire, mais seulement celui de voir sa demande d'adhésion examinée par YouTube. Les moyens de financement par les plateformes de streaming entre le début de ce travail de recherche et sa fin sont donc complètement différents.

fondements en partie dans l'interaction directe et indirecte. Les créateurs de web-séries sont, en effet, en attente des réactions de ceux qui visionnent leurs contenus. Davantage que d'être dans l'attente, ils réclament même des spectateurs d'exprimer leur avis de la façon la plus explicite, le plus souvent lors du lancement de l'épisode. Il est très souvent fait mention de la fabrication de l'épisode dans sa présentation : les créateurs de contenus autoproduits n'hésitent pas à mettre en avant le temps ou les difficultés rencontrées pour parvenir à sa réalisation. Sur les réseaux sociaux ou sites dédiés, dans les discours entourant le lancement ou la présentation de l'épisode, on retrouve également de façon très fréquente, l'expression d'une *presque inquiétude*, tout du moins, d'un rapport quasi affectif à la production, en indiquant que l'on espère vraiment que l'épisode plaira ou en partageant les déboires rencontrés autour de sa fabrication. Par exemple, la web-série *Random* qui à l'aube de la diffusion de sa deuxième saison, fait part de sa crainte de ne pas avoir pu trouver un diffuseur, outre les plateformes de *streaming* gratuites, pour mobiliser des fonds pour le reste de la production.

Figure 1 : page Facebook web-série *Random*, mars 2018.



Random est avec Lola Coipeau et 9 autres personnes. 1 mars · 🌐

1 an. 1 an que le tournage de la saison 2 s'est terminé. Et 1 an que nous travaillons d'arrache-pied pour vous dévoiler la suite des aventures.

Malheureusement, nous ne maîtrisons pas tout. Et comme vous, nous sommes obligés d'attendre. Aucun diffuseur, aucune plateforme, pour le moment, n'a la possibilité (restructuration, priorité à d'autres formats...) de diffuser la saison 2. Nous sommes à la fois frustrés, impatients et déçus. Les épisodes sont prêts depuis Octobre et nous n'attendons qu'un oui pour présenter les conséquences de la sortie de l'appartement. Et le contrat avec notre distributeur nous interdit la diffusion sur Youtube, plateforme gratuite.

Les nouvelles se font rares car, depuis des mois, nous parcourons tous les contacts, nous recherchons tous les moyens et envisageons toutes les options pour une diffusion. L'entre deux saisons est donc très compliqué mais nous restons évidemment optimistes et espérons une très bonne nouvelle d'ici très peu de temps. Peut-être serons nous dans le même catalogue que Black Mirror, Stranger Things et Casa de Papel.

Ce "temps perdu" qui nous accapare une grande partie de notre emploi du temps n'est heureusement pas qu'un boulet que l'on traîne depuis des semaines. Nous sommes, en effet, entrain d'écrire les saisons 3 et 4 pour accélérer les choses et faire en sorte qu'il n'y ait pas un trop grand fossé entre la diffusion de la saison 2 et le tournage des deux dernières.

Et pour repartir sur de bonnes bases et ne pas oublier la talentueuse équipe qui nous accompagne, voici de nouvelles images des 12 prochains épisodes. Au menu : de nouveaux personnages, des interrogations et un Phénomène toujours aussi inquiétant.

L'équipe de RANDOM qui fait tout son possible !

L'annonce qui est faite de l'un des épisodes du *Visiteur du Futur* par son créateur, François Descraques sur son blog, partage elle aussi, les difficultés rencontrées ainsi que le ressenti du créateur quant au nouveau contenu mis en ligne.

Figure 2 : Frenchnerd, novembre 2009.

Le Visiteur du Futur 17

Un épisode qui m'a épuisé en matière de post prod. C'est pas parfait et j'aurai pu faire mieux avec plus de temps mais c'est carrément correct pour seulement 3 jours de FX plus qu'intenses (avec oui, plantages de PC à la chaîne).

Un énorme merci à **Lezly Prager** qui a fait la 3D et sans qui l'épisode n'aurait pas autant de classe. Tu as été exemplaire ^^

Merci aussi à tous ceux qui se proposent généreusement pour me payer un Mac, cela me touche beaucoup. Cependant, ça ne serait pas correct et en plus, je vais normalement bientôt toucher un peu d'argent qui va me permettre d'investir dans un ordi moins pourri.

Allez, enjoy !



Le spectateur se trouve dès lors dans la position de celui qui juge et évalue un travail, celui dont l'opinion est prise en compte. Dès lors, le spectateur n'effectue pas un simple retour critique comme on le lui demande, mais il est également impliqué dans le processus de création de la web-série autoproduite. Du moins, c'est ce qu'on lui donne à croire. L'avis, le ressenti, l'analyse même parfois, sont autant d'éléments qui participent à la construction des contenus à venir, dans l'écriture comme dans la réalisation. Il s'agit là d'un autre enjeu que celui de formuler une simple opinion : le spectateur devient partie prenante d'un tout, un tout qui n'est pas seulement la communauté qui entoure la web-série autoproduite, mais bien la web-série autoproduite elle-même dans ce qu'elle produit de plus important : un contenu original. Ainsi, le spectateur n'en est pas seulement un, il est aussi dans ce sens, un contributeur au dispositif de la web-série dans son intégralité. L'interaction est donc bien un élément constitutif de la web-série.

Au-delà de ce qui est le cadre du récit de la web-série, le récit lui-même est l'une de ses composantes constitutives : la web-série induit la notion de sérialité. Ainsi, les contenus sont fondés sur une trame qui se tisse au fur et à mesure des épisodes ; le récit se construit au prisme des arcs narratifs mis en place par les créateurs de la web-série, qui s'étendent sur des durées plus ou moins longues, parfois multiples. La sérialité constitue également l'un des éléments de la relation unissant le spectateur et la fiction. Cette idée est développée par Stéphane Benassi dans un article intitulé

Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle issue du dossier *Sérialités* de la revue *Belphégor*. L'auteur explique que « la sérialité serait susceptible de jouer un rôle essentiel dans la relation sensible qui lie ces fictions à leurs publics, ce qui en ferait une notion centrale de leur approche esthétique²² », distinguant ainsi une sérialité matricielle d'une sérialité éditoriale. La sérialité matricielle, intrinsèque met en jeu une somme d'invariants dans l'œuvre. Il ajoute que « la mise en série jouerait donc pour le téléspectateur un rôle consolatoire lié à l'itération d'un certain nombre de schémas récurrents connus, qu'il est généralement capable d'anticiper²³ ». Il dégage ainsi une différence entre mise en récit et mise en feuilleton – sur laquelle nous reviendrons plus loin – démontrant que « le processus de la mise en feuilleton semblait favoriser davantage les variations du récit fictionnel, tandis que le processus de mise en série était plutôt majoritairement travaillé par la stratégie de l'invariance²⁴ ». La sérialité éditoriale, elle, concerne la « mise en module » de la sérialité et, d'après Stéphane Benassi :

[...] se développerait autour de trois paramètres principaux : un ensemble de promesses (textuelles, paratextuelles, transtextuelles, hypertextuelles); une expérience esthétique basée sur l'expérience quotidienne; une stratégie de programmation passant par l'intégration des œuvres de fiction plurielle au flux télévisuel.²⁵

Ici, l'application de ce second concept à la web-série se fait en fonction de son dispositif. La mise en module, comme la qualifie l'auteur, obéit également à l'idée de promesse et à une expérience esthétique ; mais celle-ci semble moins attachée à l'expérience quotidienne, du fait d'une programmation souvent irrégulière dans le cas de la web-série autoproduite, et des diffusions entrecoupées de pauses de façon générale. En revanche, la notion de flux existe néanmoins par le prisme des plateformes de diffusion en ligne qui, loin d'effectuer une programmation, se basent sur un algorithme permettant une proposition basée sur des contenus déjà visionnés pour en proposer de nouveaux, similaires. De même, comme nous l'avons vu, ces contenus proposés et la multitude de vidéos mises en ligne chaque jour sur ces espaces,

²² Benassi, S., « Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle », *Belphégor* [En ligne], 2016, n°14, 15 p., p.1, consulté le 08 mars 2017. Disponible sur : <http://belphegor.revues.org/770>.

²³ *Ibid*, p.5.

²⁴ *Ibid*, p.5.

²⁵ *Ibid*, p.9.

contribuent aussi à rendre plus difficile la mise en avant de la web-série. De ce fait, la sérialité jouerait également un rôle dans la démarcation de celle-ci : la visibilité serait accrue d'une part, par l'expérience esthétique et d'autre part, par les schémas mettant en place des éléments fixes et cohérents dans le récit.

Tout comme pour les séries télévisées, nous retrouvons également dans les web-séries plusieurs types de récits, comme les décrit Jean-Pierre Esquenazi dans un texte intitulé *Machines sérielles et montages du temps*. L'auteur indique qu'« une série télévisée contient une multiplicité de récits distincts. Ceux-ci peuvent être successifs, comme dans *Columbo* (1968-1978) ou alternés, comme dans *Downton Abbey* (2010-2015) ²⁶ ». Il poursuit en notant que « la plupart des séries allient alternance et succession : très souvent, les épisodes développent un récit autonome et poursuivent en même temps la narration d'arcs narratifs au long cours ²⁷ ». La cohérence de ces récits multiples est donnée, d'après l'auteur, par le fait de « développer le même univers fictionnel dès le départ de la série ²⁸ ». Ainsi, pour le spectateur de web-série, le même schéma s'opère. Chaque nouvel épisode est l'occasion d'un récit autonome qui s'inscrit dans une continuité et le développement d'arcs narratifs destinés à être *déployés* au fil du temps. Si un épisode seul présente donc un intérêt du point de vue du divertissement, il est également, pour le créateur de la fiction, une manière d'introduire un monde plus complexe à celui qui visionne le contenu, et la promesse de la poursuite de l'exploration de ce dernier à travers une suite d'événements présentant de nouvelles facettes.

Le critère de la sérialité nous permet d'apporter ici une clarification quant à la classification de ce que nous qualifions de *podcast*. Depuis quelques années maintenant, c'est une dénomination nouvelle qui est apparue pour qualifier les acteurs de ce format, directement associée à la plateforme de diffusion où il est le plus courant : *Youtubeur*. Ce mot recoupant aujourd'hui un nombre important d'auteurs et des contenus qu'ils produisent sur le web, met en scène le plus généralement un individu seul, face caméra, s'adressant directement au spectateur. Très populaires car

²⁶ Esquenazi, J-P., « Machines sérielles et montages du temps » *Télévision*, 2016, n°7, CNRS Éditions, pp.145-162, p.146.

²⁷ *Ibid*, pp.146-147.

²⁸ *Ibidem*.

peu coûteux à produire, ces contenus se sont répandus rapidement sur les plateformes de diffusion en ligne à l'arrivée du *streaming* et continuent aujourd'hui de les peupler en abordant un très grand nombre de sujets, allant de la forme de tutoriel à celle du sketch. La monétisation des vidéos et l'intérêt des annonceurs – en termes de placement produit et de vidéo sponsorisée – ont permis aux plus connus et aux plus suivis d'entre eux, de vivre de ce qui était le plus souvent seulement une activité annexe. Ainsi, nous n'incluons pas ce type de contenus dans la catégorie des web-séries, du fait de leur structure. Bien qu'il s'agisse de la même personne, généralement du même décor, et que des éléments reviennent d'une vidéo à l'autre, elles ne constituent pas pour autant un récit sériel. Malgré une mise en scène de la part de celui qui s'adresse à la caméra, on ne nous présente pas pour autant de personnage de fiction (ce qui peut être le cas en revanche dans d'autres web-séries, comme dans *Lonelygirl15*²⁹ ou *60 secondes*³⁰). Pour autant, si ces vidéos ne se présentent pas comme de la fiction, la frontière paraît souvent mince. Par exemple, des contenus comme *Le Fossoyeur de films*³¹ ou *French Food Porn*³² mettent en scène des personnages et ont instauré un récit qui, même s'il ne prime pas sur l'ensemble des vidéos, veut avant tout prendre la forme de rubriques consacrées à un domaine particulier autour duquel tourne l'intégralité de l'univers du vidéaste (sur le cinéma de genre pour l'un, sur des recettes de cuisine pour l'autre) conférant une trame sérielle à l'ensemble. Dans ce contexte, il peut paraître difficile de déterminer spécifiquement la manière de qualifier ces types de vidéos. Pourtant, en les étudiant de plus près, *French Food Porn* comme *Le Fossoyeur de films* présentent plusieurs personnages de fiction qui, non seulement permettent de tisser un récit sériel, mais répondent également en tous points aux critères constitutifs de la web-série. Dans *Le Fossoyeur de films*, nous suivons les affres du personnage principal avec sa famille, ce qui permet de donner un nouvel éclairage à sa personnalité et à son passé dont sont friands sa communauté. Dans *French Food Porn*, ce sont les mésaventures de Jean-Junior – le personnage principal – avec sa mère que nous suivons, mais également sa relation avec l'un de ses amis, Chris, qui intervient régulièrement dans les épisodes et

²⁹ *Lonelygirl15*, 2006, YouTube, Beckett, M ; Flinders, M ; Goodfried, G ; Goodfried, A. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>.

³⁰ *60 secondes*, 2011, ARTE Creative, Lombard, H. Disponible sur : <https://www.facebook.com/60secondes>.

³¹ *Le Fossoyeur de films*, 2012, YouTube, Theurel, F. Disponible sur : https://www.youtube.com/channel/UCwbV8cTR4yBgFdfa_BXV2OA.

³² *French Food Porn*, 2013, YouTube, Pradalet, M. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCkjJda7HO1WVvHUsMrDmYuA>.

qui est incarné par... *Le Fossoyeur de films*. De même, dans *Le Fossoyeur de films*, c'est Jean-Junior qui apparaît lui aussi fréquemment jouant son propre rôle. Stéphane Benassi³³ utilise la notion « d'intertextualité sérielle » pour caractériser les références existant au sein même de la fiction, à une autre fiction, dans une optique réflexive. Il nous semble ici, que ces références participent à la construction de la fiction mais également – et c'est la thèse que développe Stéphane Benassi – à la relation sensible entre fiction et spectateur.

La sérialité présente donc plusieurs fonctions : elle crée une unité dans le récit mais également une forme de curiosité quant à l'évolution de l'objet. Si le récit ne se poursuit pas nécessairement au fil des épisodes – comme c'est le cas dans une fiction feuilletonnante – la sérialité permet néanmoins la création pour le spectateur, d'un critère de cohérence dans le récit par la récurrence de certains éléments. Cela induit des personnages, le développement de leur personnalité ou de caractéristiques, d'éléments scénaristiques qui ne doivent pas se contredire, et d'indices dans la fiction sur son développement à venir. Stéphane Benassi indique que :

Ce qui conditionne notre adhésion à une fiction télévisuelle plurielle semble se situer quelque part entre la reconnaissance des invariants et l'anticipation ou l'imprévisibilité des variations. Ainsi, si les invariants ne sont pas suffisamment originaux et/ou cohérents, la fiction peinera à trouver son public, de même que si les variations possibles sont trop limitées (ou trop prévisibles), elle peinera à le conserver.³⁴

En étudiant la notion de prototype développée par Noël Nel dans le champ des modèles théoriques de la série télévisée, Hélène Monnet-Cantagrel se penche sur le rapprochement fait avec la « musique sérielle » :

Le but de la musique sérielle et, en particulier, de la sérialité intégrale que vise la dissociation de paramètres professée par Pierre Boulez, est déterminé historiquement et vise à déconstruire les principes d'harmonie et de tonalité pratiqués jusque-là par la composition musicale. De ce fait, la sérialité musicale vise aussi à bousculer les habitudes d'écoute et refuse l'attachement émotionnel à des repères mélodiques et rythmiques. Or, les séries télévisées ont un objectif inverse: si l'on peut dire de

³³ Benassi, S., « Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle », *Belphégor* [En ligne] 2016, n°14, 15 p., p.6, consulté le 08 mars 2017. Disponible sur : <http://belphegor.revues.org/770>.

³⁴ *Ibid*, p.2.

certaines séries qu'elles renouvellent des codes comme ceux du récit, du genre ou de la valeur héroïque du personnage, elles n'en restent pas moins profondément dépendantes d'un principe d'attachement à l'univers qu'elles proposent sans lequel elles n'existent tout simplement pas ; et, si les séries peuvent faire histoire, c'est toujours dans les limites d'un certain consensus.³⁵

La notion d'habitude est importante ici, puisqu'elle suggère un schéma de répétition qui, selon Hélène Monnet-Cantagrel, représente un trait commun entre les différentes analyses de la sérialité. L'attachement affectif qui découle de ce schéma et du périmètre de variations qu'il permet au récit, au genre ou aux personnages, paraît primordial à la constitution d'un public, et dans le cas de la web-série, son *acquisition* et sa fidélisation sont des données qui se trouvent au cœur de son dispositif. En effet, si la relation entre l'objet et le spectateur est vécue de façon spécifique et va au-delà de la fiction à laquelle s'intéresse le spectateur, elle en reste néanmoins la porte d'entrée, et la sérialité représente un moyen de déclencher l'envie de la rouvrir.

Les critères constitutifs de la web-série se définissent donc à travers son processus de production, l'intentionnalité de l'auteur à écrire et produire un contenu spécifiquement à destination du web et dont la diffusion s'opère sur le web. C'est une production qui se doit d'être accessible, d'être en capacité de circuler et de s'intégrer à une offre mondiale. Cette globalisation est déjà prise en compte parmi les quelques structures entourant la production et la vie des web-séries, notamment lorsqu'elles concernent les compétitions, comme les festivals. Enfin, la possibilité d'interagir avec le contenu est également une donnée constitutive de la web-série car elle représente le moyen pour celle-ci d'acquérir une visibilité nécessaire pour son existence et son évolution. Les plateformes de diffusion hébergeant de très nombreux contenus, se démarquer et se rendre visible est un enjeu important pour les créateurs et l'interaction produite avec le spectateur est déclencheur d'un cercle vertueux : viralité du contenu, formation d'une communauté, engagement du public, possibilité de monétiser les vidéos... Le spectateur se trouve alors au centre d'un dispositif qui l'amène à prendre part à l'élaboration même de la web-série. Cette implication et cette participation résultent, entre autres, d'un attachement provoqué aussi par une fiction sérielle. Les

³⁵ Monnet-Cantagrel, H., *Les Séries télévisées : du format aux franchises. Pratique et esthétique des dramas américains de prime-time, créés entre 1996 et 2006*. Thèse de doctorat. Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, 2015, 383 p., p.49.

éléments invariants qui permettent d'explorer plus loin le monde fictionnel construit sont autant de possibilités de fédérer une communauté qui se soude autour d'un objet. L'expérience pour le spectateur se bâtit alors en amont et en aval du visionnage, dans l'anticipation de celui-ci et dans les échanges autour de l'objet que l'on suit. Ces éléments sont ainsi constitutifs de la web-série. Pour autant, ces contenus présentent également des éléments normatifs, souvent redondants, qu'il nous paraît nécessaire de présenter ici afin d'aboutir à une définition globale de la web-série.

1.1.3. Critères normatifs de la web-série

Nous avons posé dans un premier temps ce qui constituait des critères fondamentaux de la web-série, ce qui fait – ou ne fait pas – une web-série. Dans un second temps, nous nous proposons ici de détailler et d'évaluer les critères normatifs de la web-série. Si catégoriser les éléments fondamentaux de la web-série nous a permis d'établir les fondations de notre définition, celle-ci ne peut suffire à englober tous ses aspects, tant elle peut être plurielle. L'analyse du corpus a permis de mettre au jour de nombreux autres éléments et leur rôle de régulation des traits constitutifs de la web-série au sein de son dispositif. Nous les nommons « critères normatifs » en nous appuyant là encore sur la définition des règles normatives donnée par John Searle et explicitée préalablement.

Dans son introduction au dossier *Pragmatisme et sciences sociales : explorations, enquêtes, expérimentations* de la revue *SociologieS*, intitulée « Les pratiques normatives », Roberto Frega indique que :

Le normatif échappe à toute tentative de classification car il opère à la conjonction entre facticité et validité, mêlant incessamment la dimension empirique du contrôle et de la coordination de l'action avec la dimension épistémique du bien-fondé des injonctions qu'il a besoin de mettre en place pour pouvoir opérer.³⁶

Ici, les éléments que nous nommons normatifs sont mouvants et évolutifs. Ils ne sauraient donc effectivement être classifiés, tant ils semblent se trouver à la frontière

³⁶ Frega, R., « Les pratiques normatives », *SociologieS* [En ligne] 2015, p.2, consulté le 31/10/2016. Disponible sur : <http://sociologies.revues.org/4969>.

délimitant critères fondamentaux et simples éléments récurrents de la structure de la web-série. La temporalité de la web-série par exemple, a évolué avec les avancées techniques qu'ont connues les plateformes de *streaming* sur lesquelles elles sont le plus souvent diffusées : celles-ci peuvent désormais héberger des contenus longs, et n'impose plus la limite de quelques minutes à laquelle se référaient donc les contenus. Ce qui aurait donc dû être un critère constitutif il y a quelques années encore, nous le verrons, ne l'est plus aujourd'hui. Pour autant, les durées courtes restent privilégiées par les productions. La conjonction entre facticité et validité que décrit Roberto Frega semble d'autant plus pertinente, qu'elle paraît ici être directement liée au cadre de production de la web-série dépendante d'un média évolutif, capable de l'influer dans son propre développement. Ici, le normatif tient donc au contexte de l'objet qu'il entoure, et sa validité ne peut donc qu'être ponctuelle, puisque celui-ci n'est jamais fixe, et diffère selon les spécificités de chaque objet.

Ainsi, sans chercher à établir une forme de classification figée, nous souhaitons cependant mettre au jour les éléments normatifs dont la dimension opératoire influe directement sur le dispositif de la web-série, et qui découlent, en partie, des éléments constitutifs cités au préalable.

L'un des premiers critères constitutifs de la web-série concerne son intention et son processus de production. Nous reprenons ici ce premier élément pour l'analyser cette fois, d'un point de vue normatif : le processus de production s'il est à destination du web et encadré par lui, s'en trouve logiquement déterminé par celui-ci. Le cadre dans lequel est produite la web-série lui permet de se dissocier de contraintes inhérentes à la production dite classique d'un objet audiovisuel, sur d'autres écrans. Télécharger une vidéo sur internet ne requiert pas de compétences spécifiques en matière d'audiovisuel, mis à part filmer et le cas échéant, réaliser un montage vidéo ; cela n'engage pas non plus de dépenses financières³⁷ et surtout, aucune sélection n'est opérée. Il n'y a pas d'autre barrière à franchir que celle de la technique. La web-série s'inscrit dans ce cadre : une fois réalisée, montée, le fait de la rendre visible aux yeux d'un public ne demande pas d'autre démarche que celle de créer un compte sur une plateforme de *streaming*, et de l'y télécharger. Dans ce contexte, il semble qu'un très

³⁷ Nous parlons bien ici seulement du fait de mettre en ligne une vidéo sur une plateforme de streaming, et non pas de tout ce qui entoure sa réalisation. Cela induirait bien évidemment alors de prendre en compte le prix du matériel (pour filmer et pour monter) mais également le prix d'un abonnement à un opérateur pour avoir accès à internet.

grand nombre de personnes puisse alors réaliser ce qui paraît n'être ici qu'une simple opération technique : télécharger gratuitement un contenu sur internet. Cette accessibilité, qui s'est accrue au fur et à mesure des évolutions technologiques et du développement des plateformes de partage qui ont émergé avec le web – que l'on nomme encore aujourd'hui « social » – ont conduit des milliers d'internautes à tenter l'expérience du partage de vidéos et, plus spécifiquement, de la réalisation de contenus. Parmi ces internautes, on compte des réalisateurs de web-séries.

Néanmoins, l'histoire de cet objet est loin de se résumer à cette explication, puisqu'il existe avant même l'arrivée du *streaming*. Son développement, très important au début des années 2000 et plus particulièrement à partir de 2008³⁸ trouve ici l'une de ses sources. Ainsi, avec les plateformes de *streaming*, n'importe quel utilisateur pouvait alors filmer puis mettre en ligne un contenu, et ce gratuitement. Néanmoins, si la mise en ligne sur ces espaces est gratuite, la réalisation de la vidéo elle, aura toujours un coût quelle qu'elle soit. Le matériel et les outils de filmage et de montage, bien qu'ayant eux aussi connus une baisse de prix, restent à la charge de celui qui réalise, dans le cas d'un utilisateur souhaitant produire seul son contenu pour le mettre en ligne, sans interférer avec une structure extérieure pour un appui financier et donc, sans contraintes particulières. De ce fait, l'utilisateur entre alors dans le système de l'autoproduction : un système économique qui consiste à produire un bien ou service sans autre ressource que celui dont il dispose et sans intervention extérieure. Avant de rentrer plus en détail dans ce processus, il semble intéressant de se pencher sur la définition de l'autoproduction donnée par le Larousse. Si l'emploi d'un dictionnaire encyclopédique à ce stade peut étonner, la notion d'autoproduction telle qu'elle y est décrite nous paraît néanmoins symptomatique de la vision que peuvent en avoir une large partie des spectateurs de web-séries autoproduites :

Production par des agents économiques de biens ou de services à laquelle ils n'ont pas normalement vocation (réparer soi-même son automobile, rénover soi-même son logement...).³⁹

³⁸ Bassaget, J., *Le guide des web-séries : La nouvelle vague*, Grenoble : Glénat Éditions, 2016, 150 p.

³⁹ *Dictionnaire Larousse* [En ligne] consulté le 07/11/2016.

On remarque ici la confusion entre système économique et pratique, qui semble découler de cette explication. En effet, on retient de cette définition que l'autoproduction n'est pas tant un processus financier, qu'une pratique amateur (« [...] à laquelle ils n'ont pas normalement vocation... ») et que celle-ci n'est donc pas un choix ou une démarche, mais une situation qui interviendrait malgré celui qui en fait usage. Plus loin, une autre définition est proposée :

Réalisation d'un enregistrement musical par un artiste qui, à cette fin, en assure le financement et cumule souvent plusieurs fonctions (auteur-compositeur, interprète ingénieur du son etc...).⁴⁰

Ce second paragraphe nous interpelle tout autant puisque le système de l'autoproduction est cette fois-ci directement lié au domaine de la création d'une part, et à celui de la musique d'autre part.

Cette explication – qui semble ici avoir presque valeur d'illustration – paraît avoir une pertinence quasi historique. L'autoproduction est en effet particulièrement liée à l'univers musical, un lien renforcé par les plateformes de *streaming* là aussi. Sur la base de ce que nous venons ici de citer et de discuter, il nous semble intéressant de donner notre propre définition de l'autoproduction : un système économique consistant à produire des biens et des services, par des individus ou groupes d'individus, à partir de leurs propres ressources et sans chercher spécifiquement à en produire. Nous ne reprenons pas ici le terme « d'agents économiques » puisqu'il semble que le propre de l'autoproduction soit justement de produire et créer sans moyens particuliers. C'est le cas de bon nombre de créateurs de web-série qui, faute de pouvoir être accompagnés et financés par une structure de production extérieure, se sont lancés avec leurs propres moyens dans la création. Des web-séries comme *Le Visiteur du Futur* n'ont pas été créées dans l'optique de produire une ressource économique, le fait de diffuser du contenu sur une plateforme de diffusion en ligne ne permettant pas de générer un revenu au début des années 2000. Nous nous éloignons également de la seconde partie de la définition concernant la ou les compétences de celui ou ceux qui produisent. Nous pensons que celle-ci ne rentre pas de façon systématique dans le critère de l'autoproduction, et que ce procédé peut tout aussi bien être utilisé par une personne l'ayant délibérément choisi. Les créateurs de la web-série *Gabriel* sont ainsi issus d'une

⁴⁰ *Ibid.*

école spécialisée dans les métiers de l'audiovisuel, ceux de la web-série *Nexus VI* sont également des professionnels de l'audiovisuel, possédant même leur propre société de production.

Toutefois, il paraît juste d'associer amateurisme et autoproduction, relativement facilement et rapidement dans le contexte qui nous intéresse. En effet, la possibilité pour tous de créer et de rendre visible aux yeux de ceux que l'on définit alors comme un public, induit des productions de la part d'internautes sans qualifications professionnelles ou d'apprentissage de l'audiovisuel. Mais elle induit aussi la possibilité de l'usage de ces plateformes par des professionnels qui souhaitent se libérer des contraintes de la production classique ou s'essayer à d'autres types de créations sans avoir trouvé de structures extérieures pour soutenir leur démarche. Ainsi, si l'amateurisme ne nous semble pas être un élément systématique de l'autoproduction, il lui est en revanche corrélé, particulièrement dans un cadre numérique. De cette manière :

Les dynamiques d'autoproduction ont pu se développer à la faveur de la généralisation d'outils de management de contenus qui fonctionnent à partir de langages dynamiques, en particulier le PHP, et plus généralement la famille des outils de management de contenus (Content Management Systems ou CMS). Les outils de CMS facilitent la publication, en mettant l'accent sur la simplicité avec laquelle leurs plateformes permettent d'accéder à la mise en ligne : en quelques clics, il est possible de diffuser des images, des textes, des vidéos, sans trop de connaissances techniques.⁴¹

Dominique Cardon, Valérie Jeanne-Perrier, Florence Le Cam et Nicolas Péliissier identifient l'outil technologique et même informatique, comme le médiateur dans la démarche de création, entre production et diffusion. Nombre de créateurs ont trouvé, grâce aux plateformes de diffusion en ligne, un moyen de s'exprimer et dans l'autoproduction un modèle adapté. Car si celui-ci est loin d'être idéal, il est un cadre correspondant aux spécificités des plateformes sur lesquelles ces objets existent, ces plateformes qui, comme nous le verrons, vont justement intégrer ce modèle à leurs politiques et prendre en compte leurs particularités et les inconvénients qui en découlent.

⁴¹ Cardon, D ; Jeanne Perrier, V ; Le Cam, F ; et al. « Présentation », *Réseaux* [En ligne] 2006, vol.4, n°138, pp.9-12, p.12. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2006-4-page-9.htm>.

a. L'autoproduction

Le premier critère normatif de la web-série est donc sa capacité à se développer par le biais d'un circuit de production parallèle : l'autoproduction. Sans que cela soit un moyen systématique, c'est néanmoins un procédé courant chez les créateurs qui peuvent se lancer sans qu'il n'y ait à opérer de discussion ou de sélection autour de leur contenu, sans intervention extérieure. Il s'agit seulement de se soumettre aux règles édictées par les plateformes de diffusion en ligne qui les hébergeront. Ce mode de production tout comme les plateformes de partage, a permis à de nombreux amateurs de passer du statut d'utilisateur à celui de producteur et réalisateur. Ainsi, sans que l'ensemble des web-séries autoproduites ne soit le fruit d'un travail amateur, de nombreux amateurs se sont lancés dans la création. L'amateurisme, lié à l'autoproduction, constitue, nous le verrons, un deuxième critère normatif de définition de la web-série.

Ce circuit de production parallèle a permis l'émergence de milliers de contenus, amateurs⁴² ou non, qui ont pour spécificité commune d'avoir une durée relativement courte, excédant rarement les vingt minutes. Avant l'arrivée des plateformes de diffusion et du *streaming*, les créateurs de ces contenus se heurtent en effet à des contraintes techniques, que nous qualifierions même de contraintes informatiques. Une vidéo de quelques minutes représente avant tout un fichier lourd à mettre en ligne, et même avant cela, souvent pénible à manipuler lors de la post-production. Paradoxalement, les vidéos produites à cette époque sont relativement longues et peuvent durer jusqu'à une heure. Il est intéressant de noter ici que leurs créateurs sont aujourd'hui connus pour des web-séries qui ont souvent été parmi les premières à avoir

⁴² Par amateur, nous entendons ici réalisé par des individus ne possédant pas spécifiquement de formations et de compétences dans le secteur audiovisuel et n'en étant pas des professionnels dont cela constituerait l'activité principale. Ce terme d'amateur se trouve toutefois à redéfinir dans le contexte du numérique : l'amateur autodidacte qui réalise ses propres contenus, monétisés, diffusés au-delà du web et légitimés par une communauté de fans et la critique, peut-il encore être qualifié d'amateur ? Dans le cadre des web-séries, le terme d'amateur est également accolé à un contenu dès lors que celui-ci est autoproduit. Si dans la définition du Larousse, autoproduction et amateurisme vont de pair, nous avons pu voir dans l'analyse du corpus que cela n'est pourtant pas systématique et que l'autoproduction représente également un moyen de s'affranchir d'un système de production classique, où le créateur reste seul décisionnaire en termes de production, de contenu et de diffusion. Cet aspect fait l'objet d'un développement plus long et détaillé dans le chapitre 2.

du succès en France. Rudy Pomarède qui, en 2008, créé la web-série autoproduite *Flander's Company*, s'essaie d'abord à la vidéo par le biais de *Damned*, dès 1998. Comme le site internet de la production l'indique sur sa page de présentation : « contextuellement, nous en sommes aux balbutiements d'internet, à l'ère des modem 56k et à une décennie complète de YouTube⁴³ ». De même, en 1994, Alex Pilot, figure bien connue des productions amateurs et cofondateur de la chaîne Nolife, crée la série *Bitoman*, diffusée dans des conventions⁴⁴, puis réalise la série *France Five* en 1999. Ces trois productions semblent être à l'origine de nombreuses inspirations dans le monde des web-séries autoproduites puisque celles-ci reviennent régulièrement lorsqu'est posée la question de ce qui a amené d'autres créateurs à se lancer dans la réalisation de contenus. Dans la préface du *Guide des web-séries* de Joël Bassaget, François Descraques (*Le Visiteur du futur*) expose ainsi la genèse de son histoire de créateur en faisant référence à la chaîne Game One qui programmait alors *La Nuit du film amateur* en 2002 :

J'ai découvert le travail de Davy Mourier (avant *Nerdz*), Ruddy Pomarède (avant *Flander's Company*) et celui qui les précédait tous, Alex Pilot (avant *Nolife*). Ces réalisateurs avaient chacun une série tournée en DV et qui explorait des univers fantastiques et ambitieux avec une absence totale de producteurs, de moyens techniques ou même d'acteurs professionnels.⁴⁵

Si elles ont été une source d'inspiration, ces vidéos ne sont pas à proprement parler des web-séries : leur diffusion sur le web n'obéit qu'à une seule contrainte de diffusion et ne relève pas spécifiquement d'un choix. D'autres ont d'ailleurs été diffusées directement à la télévision sans l'être sur le web. Difficile à produire et compliquée à télécharger pour ceux qui souhaitaient les visionner sur le web, ce type de production compte peu d'épisodes. Dans le cas de *Damned*, c'est même un seul épisode qui est produit chaque année, et dans ce cas précis, il est alors difficile de parler de série. Nous l'avons mentionné, compte tenu des modalités de leur production, ces

⁴³ http://www.damnednext.fr/?page_id=1300, consulté le 02/12/2016.

⁴⁴ Une convention est un rassemblement organisé autour d'un objet, d'une franchise ou d'une thématique. L'une des plus connues est la convention *Comic-Con* (ou *San Diego Comic-Con*) qui s'est déclinée dans plusieurs autres pays, autour de l'univers des comics, mais qui s'est ouvert à tous les champs de la pop culture, comprenant ainsi également la web-série. De nombreuses conventions sont aujourd'hui organisées autour des contenus internet et des vidéastes du web, permettant aux publics de rencontrer et de pouvoir échanger avec des créateurs.

⁴⁵ Bassaget, J., *op.cit.*, p.4.

contenus sont pourtant assez longs : pour *France Five*, les épisodes durent de 25 à 40 minutes. Pour *Damned*, ils peuvent aller jusqu'à une heure. Pour les *Bitoman*, les épisodes durent en moyenne 20 minutes, certains allant jusqu'à plus de 35 minutes. Si ces productions mettent en scène les mêmes personnages, elles relèvent néanmoins dans certains cas plus du court-métrage et ont une temporalité différente de la plupart des web-séries produites aujourd'hui, plus courtes, pour conserver l'attention du spectateur.

L'arrivée du *streaming* marque une facilitation de la pratique pour le vidéaste, ainsi qu'une facilitation du visionnage des vidéos : celles-ci sont regroupées sur des plateformes qui leur sont entièrement dédiées. C'est un espace à part, entraînant la *consommation* de contenus divers. Nous employons ici ce terme de consommation en raison de la facilité à les visionner : le temps de chargement de la vidéo est réduit et la possibilité d'en visionner plusieurs à la suite est décuplée puisque les contenus sont nombreux et surtout – élément important – ils sont courts. En effet, et c'est là presque une ironie de l'aspect technique, les plateformes de *streaming* permettent et facilitent grandement la mise en ligne d'une vidéo et sa diffusion à « grande échelle » mais, en revanche, elles en réduisent la durée. YouTube ou Dailymotion imposent une limite de durée des contenus téléchargés sur leurs plateformes qui, petit à petit, semble uniformiser la temporalité des contenus. Les web-séries créées au début et milieu des années 2000 ont, en majorité, des durées très courtes. Prenons ici l'exemple de la web-série *Hello Geekette* : créée en en 2008, la web-série connaît un certain succès avec deux saisons, et ses créateurs expliquent sur leur site officiel avoir cumulé en tout trois millions de vues. Lors de sa première saison, les épisodes vont de trois à douze minutes, pour le tout dernier épisode de la saison deux. Pour la web-série *Noob*, également créée en 2008, les épisodes des premières saisons relèvent d'une durée similaire : ceux de la saison durent de trois à onze minutes, tandis que ceux de la seconde vont de sept à vingt minutes, de même que pour la troisième saison dont les épisodes varient de sept à dix minutes environ. Les épisodes des trois premières saisons du *Visiteur du Futur* se situent également dans cette marge, ainsi que ceux de la *Flander's Company*.

Sur YouTube, en 2009, la durée limite d'une vidéo est de dix minutes. En 2011, Dailymotion permet de télécharger 2Go de vidéo, soit vingt minutes⁴⁶. Toutefois, il est toujours possible d'augmenter ces capacités. Dailymotion met au point son programme Motion Maker permettant à des vidéastes en herbe de produire des « *creative content* ». Ce statut octroie plusieurs avantages à commencer par celui de pouvoir télécharger des vidéos plus longues, mais également de bénéficier d'une aide à la création, en amont de la diffusion de la vidéo. François Descraques va d'ailleurs adhérer à ce programme lors de la création du *Visiteur du Futur*. Celui-ci est alors piloté par Frédéric Fleurier, un homme qui va déterminer le choix de Descraques pour la diffusion de ses contenus sur Dailymotion : dans le cadre ce de programme, Frédéric Fleurier met également en avant sur la page d'accueil de la plateforme les vidéos qu'il juge les plus réussies et ainsi, les vidéastes les plus prometteurs. Cette mise en avant va bénéficier au *Visiteur du Futur* qui se retrouve à plusieurs reprises, et ce dès la première saison, sur le devant de l'écran. La visibilité est alors particulièrement bienvenue car elle génère un nombre de visionnage de la vidéo plus important et donc une connaissance – et éventuelle reconnaissance – de la web-série potentiellement en hausse également.

b. La temporalité

La temporalité de la web-série est elle aussi déterminante comme critère normatif de la web-série : l'homogénéité de la durée des épisodes dépend de la diversité et de la multiplicité des contenus disponibles sur les plateformes de diffusion en ligne. La temporalité a ainsi évolué avec le *streaming* qui permet une nette augmentation de la création et de la diffusion de web-séries. Mais elle les contraint également à une normalisation en terme de durée. Les outils permettant une accessibilité et une facilité de création et de diffusion ont ouvert ces contenus à un public plus large et leur ont théoriquement conféré une plus grande visibilité tout en conditionnant leurs formes. La réduction de la durée d'un épisode influe aussi sur son écriture, sur le développement de son récit, de même que sur son montage et le ton

⁴⁶ Aujourd'hui, une plateforme comme YouTube permet, par défaut, de mettre en ligne 15 minutes de vidéos. Toutefois cela ne constitue pas une limite et de nombreuses vidéos dépassent très largement ce palier une fois que leurs auteurs ont suivi une courte procédure de validation de la part de la plateforme. Après avoir autorisé durant un temps une durée illimitée, YouTube a finalement suspendu les contenus durant 24h ou plus. Il n'est désormais plus possible d'importer des vidéos de plus de 12h.

employé. La temporalité de la web-série entraîne une réaction en chaîne qui a, nous le verrons, peu à peu conditionné la forme de la web-série que l'on retrouve le plus souvent sur les plateformes de diffusion en ligne.

Les démarches et pratiques invitant à la création sont donc considérablement facilitées. Et si les origines de ces créations ne dépendent pas des avancées technologiques, leur développement sur le web en revanche, en découle. Ce développement semble alors englober deux types de créateurs : d'une part, ceux qui diffusaient déjà des vidéos sur le web et, d'autre part, ceux qui s'essaient à la création et à la diffusion de vidéos parce que de nouveaux dispositifs propres au web leur en donnent l'opportunité. De ce fait, on retrouve donc des contenus préexistants aux plateformes de *streaming*, qui s'y retrouvent finalement téléchargés, et des contenus inédits, diffusés exclusivement sur celles-ci et créés selon les contraintes qu'elles imposent. Dans ces deux cas de figures, une somme importante de productions amateurs est mise en ligne. Ce type de contenu constitue un aspect presque identitaire de la web-série, tant il a déferlé, et déferle encore, en masse, sur les plateformes de diffusion. À tel point que l'amateurisme est souvent l'un des traits définitoires que l'on emploie pour parler de la web-série, de même qu'on lui associe également un faible budget de réalisation : « Les fictions s'appellent « NerdZ » ou « Hello Geekette » et on reproche souvent à ces productions amateurs un son et un jeu d'acteurs assez mauvais »⁴⁷. En effet, bien que de nombreux professionnels aient aussi investi le champ de la création audiovisuelle sur le web sous la forme de web-série et ce, dès ses débuts, il semble que ce soit les web-séries amateurs qui aient contribué à forger le succès de cette forme et qui aient connu parmi les plus gros succès populaires. Ainsi, dans son dossier consacré aux web-séries, le magazine *Téléobs* fait un état des lieux des fictions « cultes » :

La référence en matière de web-séries : “Noob”, évidemment, mais aussi “le Visiteur du Futur” [...] Deux séries cultes qui fédèrent tellement de fans sur internet qu’elles se sont lancées dans les produits dérivés. Plus récemment, quelques programmes fantastiques se sont distingués : “Random” [...] “Gabriel” [...] ou “Mortus Corporatus”...⁴⁸

⁴⁷ Roy, J., « L'histoire des web-séries », *www.rtl2.fr* [En ligne] 2016, consulté le 08/03/2017.

⁴⁸ De Bodman, F., « Webséries : La nouvelle v@gue », *Téléobs*, [En ligne] 2016, consulté le 08/03/2017.

Sur ces quatre web-séries, trois ont été créées en autoproduction. Plus loin, la journaliste Flore de Bodman cite encore *Les textapes d'Alice*, fruit de l'un des appels à projet lancé par *Les Nouvelles Écritures* de France Télévisions, département spécialisé dans les contenus web et transmédia, qui co-produit et propose une sélection de fictions et contenus web sur une plateforme spécialisée depuis 2012.

c. L'amateurisme

Par amateur, nous entendons ici réalisé par des individus ne possédant pas spécifiquement de formations et de compétences dans le secteur audiovisuel et n'étant pas des professionnels dont cela constituerait l'activité principale. Ce terme d'amateur se trouve toutefois à redéfinir dans le contexte du numérique : l'amateur autodidacte qui réalise ses propres contenus, monétisés, diffusés au-delà du web et légitimés par une communauté de fans et la critique, peut-il encore être qualifié d'amateur ? Dans le cadre des web-séries, le terme d'amateur est également accolé à un contenu dès lors que celui-ci est autoproduit. Si dans la définition du Larousse, autoproduction et amateurisme vont de pair, nous verrons dans l'analyse du corpus que cela n'est pourtant pas systématique et que l'autoproduction représente également un moyen de s'affranchir d'un système de production classique, où le créateur reste seul décisionnaire en termes de production, de contenu et de diffusion. Cet aspect fait l'objet d'un développement plus long et détaillé dans le chapitre 2.

L'envie de produire, fabriquer, montrer et interagir semble être inhérente à la web-série, non pas uniquement comme n'importe quelle autre production audiovisuelle, mais plutôt comme toute production amateur. La création est ici d'autant plus attirante qu'elle est rendue possible à tous, y compris à ceux qui n'ont pas les compétences spécifiques à la réalisation d'un objet audiovisuel. Et l'outil rendant possible ce passage d'internaute à vidéaste, d'internaute à créateur, est également celui qui rend l'internaute spectateur et public.

Dans un article intitulé *Réappropriation et intertextualité dans la web-série Girltrash*, Émilie Marolleau⁴⁹ fait état d'une similitude entre les web-séries et d'autres

⁴⁹ Marolleau, E., « Réappropriation et intertextualité dans la web-série Girltrash », *TV/Series* [En ligne], 2015, n°6, pp.210-225, consulté le 01/12/2016. Disponible sur : <http://tvseries.revues.org/329>.

productions issues de la culture du *Do It Yourself* elle-même relativement ancienne, puisque l'auteur la fait remonter aux années 1930. Émilie Marolleau indique également que l'on peut voir les web-séries comme :

Une manifestation de l'ampleur que prennent les productions issues de la "culture participative", où les spectateurs ne sont plus des consommateurs passifs mais contribuent activement à la production de séries, par exemple, en se regroupant en communautés autour d'un projet.⁵⁰

Il s'agirait alors ici d'une impulsion à la création autre que celle déterminée par la seule possibilité de « faire », mais aussi par un aspect communautaire, entraîné par un besoin de participer à un objet collectif et sans doute de contribuer, d'ajouter à un objet préexistant. Nous pensons ici au principe de la « fan fiction » qui nous semble être l'une des expressions les plus prégnantes de cette culture participative à laquelle Émilie Marolleau fait référence. L'idée est, pour celui qui la rédige, de s'inscrire dans le prolongement d'une fiction existante, soit en la détournant soit en comblant ce qu'il aura, en tant que lecteur, identifié comme des « vides », ou ce que Geoffrey Long identifie comme des espaces négatifs. Autrement dit, des espaces volontairement ou involontairement non développés par un auteur dans une fiction pour qu'un autre que lui – un fan souvent – les comble⁵¹. Plusieurs plateformes de fan fiction existent aujourd'hui, permettant de lire d'autres récits mettant en scène des héros de la littérature, de séries télévisées ou de cinéma.

Dans le cas des web-séries, nous n'avons trouvé qu'une reprise, à proprement parler, d'une fiction et de personnages de fiction déjà existants⁵² (mais nous n'excluons en rien qu'il puisse en y avoir plus). Il existe en revanche un grand nombre de contenus reprenant des codes appartenant à un ou plusieurs genres télévisuels et/ou cinématographiques. Ainsi, le thème des voyages dans le temps revient assez régulièrement (*Le Visiteur du Futur*, *Ulysse*, *Les Passeurs de temps*), l'idée d'un univers parallèle également, ou la figure du héros voire du super-héros. Plus

⁵⁰ *Ibid*, p.211.

⁵¹ Long, G., « Créer des mondes dans lesquels jouer : utiliser l'esthétique Transmedia pour transformer des histoires en mythologies », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne] 2017, n°10, consulté le 15/02/2017. Disponible sur : <http://rfsic.revues.org/2560>.

⁵² La web-série autoproduite *Warren Flamel*, qui n'existait pas au début de ce travail, a été créée en 2016 et se définit comme un « fan film » sous la forme d'une web-série. Elle raconte les aventures de personnages issues de l'univers de la saga *Harry Potter*, et entreprend de poursuivre le récit d'une histoire annexe du premier ouvrage.

généralement, ce sont les codes de la science-fiction qui sont repris, souvent détournés même, dans de nombreuses web-séries autoproduites. Ce genre se retrouve dans des web-séries à visée aussi bien humoristique que dramatique et semble être un élément fédérateur des communautés qui visionnent ces web-séries et retrouvent là une cohérence et des références communes dans ces différents récits. Dans les commentaires relevés et étudiés du corpus de web-séries autoproduites, la science-fiction est souvent décrite comme un genre injustement oublié de la télévision et qui y serait sous-représenté. Le web, et la web-série plus particulièrement, sont alors vus comme le lieu de l'expression d'un genre, mais également de toute une culture qui y a trait. Pour reprendre l'idée d'espace négatif que développe Geoffrey Long à propos du transmédia, nous pourrions ici l'appliquer en caractérisant la science-fiction comme l'espace négatif de la télévision, dans lequel s'engouffrent de nombreux créateurs et vidéastes qui cherchent à en construire d'autres représentations, basées sur des objets (films, séries, comics, bande-dessinées, jeux vidéo...) préexistants.

L'idée d'une culture geek est souvent associée à l'univers de la vidéo sur le web et la prégnance de la science-fiction dans les contenus fictionnels vient la renforcer. David Peyron, auteur d'un ouvrage justement intitulé *Culture geek*⁵³ retrace les origines de ce qu'il nomme une « identité culturelle » et qui se fonde avant tout sur des références communes et un « imaginaire communautaire ». Dans un article intitulé *Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek*, l'auteur retrace l'origine du mouvement et la manière dont il est défini par la sphère médiatique, passant d'un mot désignant une caractéristique, à un groupe social se revendiquant une identité. Ainsi, l'auteur indique que :

Comme pour tout processus historique, il est ardu d'identifier une origine unique au mouvement geek. Il doit aux premiers mouvements de fans de science-fiction et de comics des années 1920 et 1930 (voir par exemple Jones, 2007) qui se forment notamment autour de la littérature pulp et de ses avatars. Cette littérature populaire diffusée sous forme de magazines contenant des histoires à épisodes a vu naître de nombreux héros et genres encore très vivaces aujourd'hui comme la science-fiction (Baudou, 2005) et la fantasy. Elle a mis en place un certain nombre de leurs codes génériques et thématiques et une forme basée sur les rebondissements, le dépaysement et des univers baroques aisément transposables sur d'autres supports comme les comic

⁵³ Peyron, D., *Culture geek*, FYP Éditions, 2013, 192 p.

books, les serials (des films courts diffusés au cinéma avant un film principal) ou encore des pièces radiophoniques et télévisées (Peyron, 2014).⁵⁴

Autant de terreau à des références collectives participant ainsi à l'émergence d'un sentiment communautaire, auquel l'auteur s'intéresse tout particulièrement. Ainsi, dans la description de sa méthodologie de recherche, David Peyron fait état des entretiens menés durant son étude portant, en partie, sur « l'appartenance à une communauté » émergeant des pratiques culturelles des enquêtés. L'auteur tend ainsi à démontrer que la culture geek est l'un des pans représentatifs du transmédia et de la convergence tels que décrit par Henry Jenkins dans ses travaux :

Les geeks avec leur approche de la fiction en termes de monde, de détails et de participation ont servi de modèle et de public premier aux dispositifs transmédiatiques en leur transmettant une esthétique inédite et en s'en servant de support à leur construction identitaire.⁵⁵

David Peyron opère ce recouplement en partie par le biais du concept du *world making* (ou *world building*) développé par Jenkins⁵⁶, et sur la manière dont les individus se revendiquant geeks, s'immergent non pas dans un objet en particulier mais dans un univers à part entière décliné sur plusieurs supports. Pour l'auteur, plus généralement, c'est l'idée même d'un objet comme point d'entrée à un monde représentatif des goûts d'un fan qui prévaut aujourd'hui. Le fait même d'être fan induirait alors des pratiques basées sur des dispositifs transmédiatiques, imposant alors une révision de l'étude même de ces pratiques :

Si l'on part du postulat que toute pratique de fan est transmédiatique et donc prépare les dispositifs véritablement pensés comme tels, il faut alors changer radicalement la manière dont on aborde les fans mais aussi la production culturelle et médiatique. [...] La culture geek, en tant que mouvement de fan qui aurait embrassé de manière pratique et réflexive ces liens entre supports et univers pour en faire une ressource identitaire est alors à considérer comme la forme la plus saillante, du processus de convergence culturelle si on l'aborde du point de vue du public.⁵⁷

⁵⁴ Peyron, D., « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2014, vol.2, n° 15, pp.51-61, p.54.

⁵⁵ *Ibid.*, p.51.

⁵⁶ Jenkins, H., *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013, 336 p.

⁵⁷ Peyron, D., *op.cit.* p.57.

Pour notre part, nous ne considérons pas que toute pratique de fan soit nécessairement transmédiate : si l'on parle aujourd'hui plus volontiers d'univers pour qualifier les fictions, particulièrement quand celles-ci sont déclinées sur différents supports et récits, les pratiques de fans en elles-mêmes ne revêtent pas pour autant un caractère pluriel et productif : il n'existe pas un type de pratique, mais une multitude de pratiques, et elles n'induisent pas nécessairement les mêmes implications ni la même visibilité, il serait alors difficile d'inclure l'ensemble des pratiques de fans dans ce processus de convergence culturelle. Nous nous arrêtons cependant sur cette définition de la culture geek et de ses relations aux dispositifs transmédiatiques, non pas parce que c'est de cette façon que nous envisageons les publics des web-séries (même si certains se revendiquent comme tels), mais plutôt en raison de l'appropriation qui est faite par cette communauté des mondes auxquels elle adhère, et avec la notion de sous-culture qu'elle revendique. Ici, ces éléments semblent communs à la description et à l'analyse faites par David Peyron de la culture geek : en reprenant un genre (la science-fiction) caractérisé comme absent d'un média (la télévision) déterminé, lui, comme grand public, et en réutilisant des marqueurs communs à ce genre, les créateurs ainsi que les spectateurs l'expriment en tant que sous-culture, ou contre-culture, et se posent donc en tant que contre-public⁵⁸ de la télévision. Et l'idée de contre-public se définit alors ici en tant qu'enjeu identitaire, propre à entraîner un sentiment d'appartenance à une communauté. Dans un article relatant les liens qui unissent cinéma et jeux-vidéo, Alexis Blanchet fait justement référence à l'idée d'une contre-culture au sein de laquelle les premiers jeux auraient été conçus, dont les similitudes avec les travaux de David Peyron sur la culture geek sont aussi évidentes qu'intéressantes :

Rappelons tout d'abord qu'à la croisée de l'électronique, de l'informatique, de l'image numérique et de l'intelligence artificielle, les premiers créateurs de jeux vidéo, tous jeunes, baignent dans un contexte culturel où règnent la contre-culture, la science-fiction, le jeu de rôle mâtiné d'heroic fantasy et le cinéma populaire. Ces premiers artisans du jeu vidéo se façonnent donc des imaginaires où Tolkien côtoie La Guerre

⁵⁸ Nous développons plus particulièrement la notion de public en elle-même, ainsi que sa définition lorsqu'il s'agit de public de télévision dans la deuxième partie de notre travail. Il s'agira alors de s'interroger justement sur l'idée de se faire public d'un objet estimé comme légitime ou non. Ici, c'est la dimension d'appartenance à un collectif et la façon dont celle-ci est provoquée qui est analysée, ainsi que l'opposition qui semble être faite entre le dispositif du web et dispositif de la télévision.

des étoiles, où le comic's underground d'un Vaughn Bodé et d'un Robert Crumb avoisinent le cinéma d'horreur de Georges A. Romero.⁵⁹

Nous qualifions la collusion entre culture geek et jeux-vidéo d'évidente puisque cette dénomination « geek » intègre également, dans sa description, ceux que l'on qualifie aujourd'hui souvent de *gamers*, autrement dit, des personnes ayant une activité de joueurs. Cependant, il est intéressant de constater le lien qui peut justement exister entre les concepteurs de ces jeux, et l'idée de contre-culture qui est visiblement toujours présente dans la communauté qu'elle est parvenue à fédérer.

Ici, la science-fiction représente donc un aspect important de ce qui semble permettre de produire un groupe social et bâtir un collectif. François Descraques, créateur de la web-série *Le Visiteur du futur* indique ainsi, dans une interview donnée au blog *Dimension séries*, hébergé sur la plateforme d'Arte, s'inspirer du genre de la science-fiction en le détournant par le biais de l'humour. C'est un genre qu'il identifie alors là encore comme sous-représenté à la télévision et explique que sa web-série :

[...] se démarque des séries télé françaises parce que grâce à la liberté d'Internet, on peut faire des séries avec des thèmes qui ne sont pas forcément produits comme la science-fiction ou les voyages dans le temps, et on peut aussi y mettre des gens qui ne sont pas forcément des gens de télé, comme des jeunes comédiens qui sont des amis...⁶⁰

Le web, et la web-série plus spécifiquement, apparaissent alors comme des moyens de création alternatifs à la télévision. De façon plus globale, cette opposition dépasse le prisme de la science-fiction ou de l'absence identifiée par un public d'un genre à la télévision. Il s'agit là aussi d'une liberté de ton et une production moins stricte et moins normée, une démarcation que l'on opère entre des productions télévisuelles et des productions web, en comblant des espaces négatifs et en s'affranchissant des contraintes habituelles de production. Dans un reportage de l'émission *Actu Manga* consacré aux web-séries françaises, Alexandre Michalik (Collectif *Le Vrac*) explique ainsi :

⁵⁹ Blanchet, A., « Cinéma et jeux-vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses* [En ligne] 2008, n°22, pp.33-38, p.35.

⁶⁰ Raynaud, M., « Il imagine les aventures du Visiteur du Futur depuis trois ans » [En ligne] 2012, *Dimension série*, consulté le 12/12/2016.

Le web c'est l'endroit où tout le monde peut s'exprimer, on y voit de tout et il n'y a entre guillemets, pas de limites. C'est vrai que la plupart des web-séries sont des web-séries fantastiques, *SF* ou *heroic-fantasy*. Des choses qu'on voit très peu en France dans des séries produites et je pense que le public de maintenant a envie de faire ce genre de choses et a envie de voir ce genre de choses. Et c'est vraiment sur le web qu'on peut le faire.⁶¹

La web-série – et la création sur le web en général – est donc vue ici comme la réponse à un manquement de la production classique et télévisuelle. Là encore, l'idée utopique d'un espace qui permet tout, s'oppose à celui de la télévision que l'on dépeint comme contraignant et ne répondant pas, pour autant, aux attentes d'une frange des spectateurs comme peut en témoigner l'expression « le public de maintenant ». Un public, précise Alexandre Michalak, qui ne se contenterait pas seulement de regarder, mais bien de faire. Alex Pilot, co-fondateur de la chaîne de télévision *Nolife* et créateur des *Bitoman*, ajoute à cette opposition entre web et télévision :

Une série à la télévision elle passe par plusieurs décisions, par des comités, des réunions et puis on va décider si on prend cette série ou pas, sur certains critères : est-ce que c'est segmentant, est-ce que ça intéresse les gens ? Combien on va faire d'audience ? Alors qu'un créateur de web-série il ne se pose pas ces questions. Il se dit “ je vais faire ça parce que ça me plaît ”. Ça c'est le premier élément. Et le deuxième c'est que ça donne un aspect de proximité qui est enthousiasmant et qui fait rêver. C'est à dire que quand un spectateur voit une web-série il se dit “ mais c'est super et les gars ils ont fait ça à partir de rien donc peut-être que moi aussi je pourrais le faire ”. C'est très touchant pour les gens de voir comme ça des équipes se former, c'est un peu comme des groupes de rock, on dit “ ah moi aussi j'ai envie de faire mon groupe de rock avec mes copains ” je pense qu'il y a ce côté là.⁶²

Autant d'éléments qui prennent part à une culture participative et commune et qui intègrent celui qui visionne ces contenus de façon plus immersive en le poussant à s'exprimer en s'adressant directement à ceux qui créent, et en s'appuyant sur une identité commune pour provoquer un engagement.

Il nous semble ainsi pertinent de déterminer l'idée d'un positionnement en tant que contre-public par rapport à la télévision comme étant un élément normatif de la web-série. À travers l'analyse des commentaires laissés suite aux vidéos ou publications faites par les équipes des web-séries de notre corpus, nous verrons que

⁶¹ Actu Mangas (2015) *Hors série Web-séries, La Chaîne Mangas*, visionnée le 28/07/2015.

⁶² *Ibid.*

l'on relève de nombreux énoncés faisant état de cette opposition et d'une comparaison entre productions télévisuelles et productions web. Cette opposition n'est pas uniquement marquée par les créateurs qui prennent l'initiative de produire une typologie de fiction qu'ils estimeraient trop absente des écrans de télévision. Elle l'est aussi – et même principalement – par des spectateurs qui voient l'espace du web comme une alternative à une offre de programmation qui ne serait pas conforme à leurs attentes et exigences. Dans le champ de la fiction, l'idée serait alors de bâtir de manière collaborative un des pans manquants du paysage audiovisuel.

Au cours de notre étude, nous noterons cependant que l'engagement du public n'est pas seulement provoqué par des références communes, mais également par le biais de l'attachement : d'une part à des personnages de fiction et à des univers – *world building* – et d'autre part, aux équipes et créateurs de ces personnages et de ces univers⁶³. Cet attachement est semblable à celui que l'on peut retrouver chez les spectateurs de séries télévisées, qui, saison après saison, construisent une forme de familiarité avec le monde de la fiction. Cette familiarité découle aussi du rendez-vous entre le téléspectateur et la série, qui se transforme petit à petit aujourd'hui au contact du numérique, avec de nouvelles pratiques de consommation et visionnage. La série télévisée s'inscrivant dans la durée, elle permet également un attachement aux personnages qui y évoluent⁶⁴ et une identification du spectateur au(x) héros. Dans *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*⁶⁵ François Jost expose deux éléments comme « ouverture » à la fiction depuis notre monde : la dispersion et la persistance. L'auteur les décrit comme deux conceptions à part entière de l'actualité : « La dispersion, c'est l'écume des jours, l'apparition et la disparition de tous ces événements, petits ou grands, qui traversent notre vie, et celle des médias au quotidien ». La persistance elle, représenterait une contemporanéité dans laquelle s'inscrit la somme des éléments inhérents à notre époque, devenus des références communes, et fonctionnant à la manière de point d'ancrage. Ces ici et maintenant permettent d'ancrer la fiction, non seulement dans le réel, à travers des savoirs partagés, mais également dans un quotidien. Ils sont également la condition d'une

⁶³ Chapitres 5 et 6.

⁶⁴ Baroni, R ; Jost, F., « Repenser le récit avec les séries télévisées », *Télévisions*, 2016, n°7, CNRS Éditions, pp.9-12.

⁶⁵ Jost, F., *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011, 62 p., p.10.

ouverture du récit que François Jost qualifie d'universel, installant de cette façon une certaine familiarité entre le téléspectateur et la série, en même temps qu'un point d'entrée dans le récit. Ces éléments sont également applicables au spectateur de web-série.

Dans sa thèse intitulée *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle*, Clément Combes aborde la relation des individus aux séries en s'appuyant sur la pragmatique de l'attachement. Il s'intéresse donc particulièrement aux jeux de médiations entre spectateur et objet qui construisent le goût. Pour l'auteur, les médiations représentent un ensemble formant un cheminement constitutif de l'attachement aux séries :

Si les équipements et supports valent d'être requalifiés dans l'étude des attachements sériels, il importe également de considérer la gamme plus large des médiations : les lieux et scènes, les temps, les conditions de performances, les pratiques et les usages, les collectifs et les dispositifs qui assurent la rencontre des publics et des œuvres et, plus encore, leur formation mutuelle.⁶⁶

Clément Combes se base ainsi sur le travail d'Antoine Hennion qui propose ce qu'il qualifie « d'armature » pour déterminer les critères de l'attachement : « [...] les dispositifs et conditions de la pratique, les collectifs d'amateurs, le corps engagé dans la pratique et, enfin, l'objet même de la dégustation ⁶⁷ ». Il nous semble ici que dans les conditions de la pratique s'inscrirait, pour la web-série, l'implication dans le dispositif et l'attachement aux figures du ou des créateurs autant qu'aux personnages.

d. Récit feuilletonnant

La feuilletonisation des récits est souvent problématique pour la web-série lorsqu'elle est autoproduite. La web-série autoproduite jouit en effet rarement d'une diffusion régulière et doit faire en fonction de multiples contraintes pour essayer de

⁶⁶ Combes, C., *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. Économies et finances* [En ligne] Sciences de l'Information et de la Communication. École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013, 417 p., p.38, consulté le 28/02/2017. Disponible sur <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713>.

⁶⁷ Hennion, A., « Pour une pragmatique du goût », *Papiers de recherche du CSI*, n° 001, 2005, p.7. Référence citée par Combes, C., *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. Économies et finances* [En ligne] Sciences de l'Information et de la Communication. École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013, 417 p., p.38, consulté le 28/02/2017. Disponible sur <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713>.

construire un rythme. La fidélisation d'un public semble donc, dans ce contexte, plus difficile à acquérir, de même que le processus d'attachement peut se voir entraver par des pauses prolongées dans la diffusion : la promesse d'un rendez-vous fréquemment renouvelé ne peut être garantie selon les saisons, les obstacles rencontrés durant la production ou post-production, les difficultés de financement et bien souvent, le jonglage avec une vie professionnelle. Nous avons relevé les dates de diffusion des épisodes de la première saison du *Visiteur du Futur* sur Dailymotion (première plateforme de diffusion de vidéo en ligne sur laquelle ont été postés les contenus).

Figure 3 : dates de mise en ligne des épisodes de la saison 1 du *Visiteur du Futur*.

Titre de l'épisode	Date de mise en ligne de l'épisode
1x01 La canette	27/04/2009
1x02 La pizza	03/05/2009
1x03 La copine	10/05/2009
1x04 Le casse-dalle	11/06/2009
1x05 Le policier	28/06/2009
1x06 Le policier bis	19/07/2009
1x07 La réalité	26/07/2009
1x08 Le plan	02/08/2009
1x09 Les robots-tueurs	16/08/2009
1x10 La bière	23/08/2009
1x11 L'Aïeul	30/08/2009
1x12 La vérité	13/09/2009
1x13 La dépression	26/09/2009
1x14 Le docteur	11/10/2009
1x15 L'individu perturbateur	25/10/2009
1x16 Le présent du Visiteur du Futur	08/11/2009
1x17 Le présent de la brigade temporelle	22/11/2009
1x18 L'échappée	06/12/2009
1x19 Le destin de Raph	09/01/2010
1x20 La traque	31/01/2010
1x21 Spoilers	21/02/2010
1x22 The end of the world as we know it	19/03/2010

On constate peu d'uniformisation et des délais de plus d'un mois parfois entre deux épisodes. L'étude des commentaires durant ce laps de temps témoigne également d'une attente souvent jugée trop longue par la communauté qui s'impatiente de pouvoir suivre la suite des événements et le fil de l'intrigue.

La construction d'un monde – *world building* – au sens où Henry Jenkins l'entend⁶⁸ dans l'analyse des dispositifs transmédiatiques, nous semble alors primordial dans ce contexte : les temps de non-diffusion de contenus sont autant d'enjeux et de potentiels dangers pour les créateurs de web-série. Le risque de lassitude et d'oubli paraît particulièrement élevé dès lors qu'aucune actualisation n'est faite pour le spectateur, tout comme l'aspect de stagnation dans le récit. L'offre massive de contenus similaires et son omniprésence pour le spectateur sur les plateformes de diffusion en ligne est un autre risque à appréhender. Construire un univers développé et des personnages qu'il est possible de suivre et de voir évoluer dans le temps paraît alors être le moyen de pallier un manque de régularité en soulevant d'autres éléments du récit qui peuvent aussi exister autrement que dans un épisode. Les web-séries du corpus étant majoritairement orientées vers la science-fiction, l'élaboration d'un monde complexe et de nombreux espaces à explorer paraît plus réalisable et plus extensible encore. Dans ce cadre, il nous paraît légitime de nous interroger sur la pertinence de récits feuilletonnants pour combler des fréquences de diffusions disparates. Le fait qu'un récit feuilletonnant puisse participer à l'attachement et conséquemment, à l'engagement, du spectateur dans une web-série semble une hypothèse qui fait sens ici.

Ainsi, dans un article intitulé *La promesse du feuilleton : structure d'une réception télévisuelle*, Jean Bianchi indique à la suite d'entretiens effectués sur la réception du feuilleton chez des téléspectateurs que :

[...] la réception du feuilleton n'est pas réductible à des opérations de lecture, de décodage, de simple identification des signes et des figures. Ces opérations enclenchent une appropriation, déterminent une résonance et une reprise qui ressortissent davantage à un travail des téléspectateurs sur eux-mêmes qu'à un pur traitement des données reçues via l'écran.⁶⁹

Aussi, si de nombreuses web-séries relèvent du sketch ou développent une histoire différente à chaque épisode, les web-séries feuilletonnantes sont aussi répandues et tissent dans le temps des récits et univers fictionnels, en permettant un attachement et une appropriation de ces univers. Dans un autre article datant de la même année et intitulé *Le téléspectateur et le feuilleton : de la réception comme rituel*,

⁶⁸ La notion de *world building* développée par Henry Jenkins apparaît comme similaire, ou tout du moins, fait particulièrement écho à la diégèse de Gérard Genette dans sa conception du monde qui introduit une fiction.

⁶⁹ Bianchi, J., « La promesse du feuilleton : structure d'une réception télévisuelle ». *Réseaux*, 1990, vol. 8, n°39, 1990, pp.7-18, p.9.

Jean Bianchi met au jour l'importance de la temporalité du feuilleton dans la réception qu'en fait le téléspectateur. En se penchant sur la notion de rendez-vous, il insiste aussi sur l'intervalle induit entre ceux-ci :

La fréquentation du feuilleton fait en quelque sorte alterner les retrouvailles et les adieux. Le feuilleton va chercher son public, puis il le quitte. La répétition est aussi la répétition des interruptions du récit. La réception du feuilleton fait alterner chez le téléspectateur des phases de contact avec ses figures et ses intrigues, et de longues plages où les résonances nées de ce contact vont s'apaiser ou se déplacer. Avant d'être reprises et stimulées au prochain visionnement.⁷⁰

Les pauses dans la diffusion agiraient alors comme autant de facteurs de mobilisation pour le spectateur. Plus loin, l'auteur poursuit :

Il ne sait jamais à quel moment du déroulement global de l'histoire il se trouve, sur quel nœud d'intrigue va se clore l'épisode qu'il visionne ; il ne sait pas comment les choses vont rebondir. Si les fils majeurs de l'intrigue tissent une étoffe visible, une histoire globalement prévisible, les suspenses et les rebondissements liés au découpage en épisodes introduisent régulièrement une certaine dose d'imprévisible dans cette narration prévisible, une part d'aléa et de surprise dans un univers attendu. Plus exactement, le spectateur du feuilleton sait qu'il y aura de la surprise : l'inattendu est attendu. Le feuilleton gère donc une temporalité qui n'est pas encore verrouillée par le dénouement de l'intrigue, qui reste partiellement ouverte, où les jeux ne sont pas totalement faits, où des issues nouvelles peuvent apparaître, où demain peut être différent d'aujourd'hui... [...] Cette caractéristique formelle du feuilleton - la suite indéterminée des rebondissements de l'histoire racontée - est très profondément investie, qu'elle ouvre un espace privilégié au jeu des affects, à cause de son ouverture, de son indétermination.⁷¹

Dans le cas de la web-série, l'espace privilégié évoqué par Jean Bianchi prend forme presque matériellement dans les espaces discursifs où celle-ci est commentée et discutée par sa communauté, par les échanges faits entre créateurs et spectateurs. Ils sont les lieux des discussions qui comblent les vides que laissent le récit entre deux épisodes et qui participent de l'expérience de visionnage, comme le décrit Jean Châteauvert :

⁷⁰ Bianchi, J., « Le téléspectateur et le feuilleton : de la réception comme rituel », *Quaderni*, n°9, 1989/1990, pp.79-86, p.81.

⁷¹ *Ibid.*, p.82.

Cette expérience de visionnement rompt avec la temporalité de notre expérience de spectateur au cinéma ou à la télévision : mon expérience de visionnement commence bien avec le geste de visionner un épisode avec la fréquentation d'une communauté d'internautes et de sites dédiés qui m'invitent à découvrir le nouvel épisode, à assister au lancement de la nouvelle saison ou qui annoncent l'arrivée d'un nouveau personnage dans la série. Dans cette expérience de visionnement transmédiatique, visionner l'épisode n'est qu'un moment d'une expérience dont le début et la fin se perdent dans les échanges sur les réseaux sociaux que signent internautes-spectateurs, créateurs et comédiens de la série et parfois ses personnages.⁷²

Malgré tout, affirmer qu'un récit feuilletonnant est l'un des critères fondamentaux d'une web-série serait une erreur, car elles ne sont pas toutes conçues sur ce modèle de narration, et cela ne leur enlève en rien de leurs autres caractéristiques constitutives. Elles sont bien des web-séries. Néanmoins, et parmi des genres c'est le même univers fictionnel que l'on retrouve d'épisode en épisode, les mêmes personnages, des thématiques et une trame commune, mais également un récit fait de variations qui s'écrit au fur et à mesure des épisodes, et ne trouve son dénouement que lorsque la web-série prend fin. Il nous semble que le feuilleton est un moyen de fidélisation du public et de tentative de construction d'une récurrence qui ne peut s'opérer par le biais de la diffusion. Avec un récit feuilletonnant il s'agit d'inscrire un récit dans la durée, et de susciter chez le spectateur, plus que de la curiosité, une forme d'engagement par le biais d'une immersion dans le monde construit par le récit. Dans le cas de la web-série, au regard des commentaires relevés sur l'ensemble du corpus, il semble même que ça n'est pas tant la fin de l'histoire qui importe, que son évolution scénaristique et technique, la façon dont on va progresser et *montrer* la suite. C'est dans cette évolution que paraissent s'impliquer ceux qui visionnent et commentent, témoignant d'un engagement allant plus loin encore que celui de seulement suivre le récit dans sa durée.

Cet engagement nécessaire et précieux, permet à la web-série d'exister en étant visible et suivie. Le récit sériel et feuilletonnant semble également ici être pourvu d'une autre fonction : si l'inscription dans la durée et l'étoffement d'un récit permettent une

⁷² Châteauvert, J., « Les nouvelles plateformes de diffusion. L'expérience spectatorielle » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 13 p., p.5, consulté le 18/06/2015. Disponible sur : http://www.academia.edu/8736056/Les_nouvelles_plates-formes_de_diffusion_L_expe_rience_spectatorielle.

identification au héros pour le spectateur, le dispositif de la web-série semble tendre également à l'identification au créateur de celle-ci. En effet, au-delà de son aspect fictionnel, c'est à tout ce qui entoure la web-série et à son dispositif que le spectateur va s'intéresser. Cet intérêt est en partie lié au besoin de garder l'attention de la communauté entre deux diffusions d'épisode qui tardent souvent à venir dans le cas de contenus autoproduits. Les créateurs alimentent alors une autre histoire : celle de la *fabrication* de la fiction. Les réseaux sociaux ou les plateformes entièrement dédiées à la web-série sont alors le lieu du partage et de la discussion entre créateurs et spectateurs dont on cherche là encore à provoquer une forme d'implication. Les créateurs n'hésitent pas à partager les problèmes et contraintes rencontrés durant le processus de création, montrer l'envers du décor, les acteurs, ou encore, faire part de leurs éventuelles (et courantes) difficultés financières – parfois d'ailleurs, par le biais d'une collecte d'argent. Pour celui qui bénéficie des mêmes plateformes et des mêmes outils à sa disposition pour partager du contenu, qui avant d'être spectateur est utilisateur de ces dispositifs, celui à qui l'on s'adresse parfois en tant que conseil, passer d'utilisateur à créateur semble être une frontière fine qu'il paraît facile de franchir.

e. Dimension transmédiatique

Nous l'avons dit, la construction d'un monde complexe et dense participe de l'engagement et de l'appropriation des communautés se formant autour des web-séries autoproduites. Et plus encore que de bâtir un univers fictionnel laissant de nombreux espaces à explorer, certains créateurs obéissent réellement à une logique transmédiatique en créant des extensions de leur récit sur d'autre support. Il peut paraître paradoxal pour des équipes qui peinent parfois à organiser et lancer leurs productions, de décliner leur fiction et donc, d'ajouter encore de possibles nouvelles contraintes à leur démarche de création. Nous avons finalement constaté que cette initiative obéit à deux logiques : celle d'une narration transmédia et celle de l'autoproduction.

La web-série *Noob* est parmi les premières à se revendiquer comme un univers transmédia. Elle est aussi l'une des productions considérées comme pionnière de la web-série, bien que ses premiers épisodes aient pourtant été diffusés sur la chaîne de

télévision Nolife, particulièrement connue elle aussi dans le monde de la vidéo amateur pour diffuser – gratuitement – des contenus... amateurs. Fabien Fournier, créateur de *Noob* lance en 2002 une première web-série, *Lost Levels*, récit antérieur à *Noob* créé en 2008, et dont l'histoire évolue déjà dans le monde des MMORPG⁷³ et des *gamers*. *Noob* est alors pensé comme un univers à part entière, peuplé de plusieurs personnages permettant au créateur de décliner leurs histoires sur d'autres supports : apparaissent donc relativement rapidement des romans, bandes-dessinées et *spin-off* de la web-série initiale, mettant en scène d'autres pans du récit ainsi que des personnages secondaires, qui contribuent tous pour autant, à l'histoire et à l'univers de la fiction. Le *spin-off* *Le blog de Gaea* explore même un registre de genre différent, en adoptant un ton et un dispositif tout autre. Ici, sous la forme du sketch, l'actrice s'adresse directement à la caméra en interpellant le spectateur. *Noob* se décrit désormais comme une licence⁷⁴ : après 7 saisons, 3 films à destination du web – et financés par un crowdfunding au record resté historique – 2 romans (respectivement 4 et 2 tomes), 2 bandes-dessinées (respectivement 10 et 1 tomes) et 1 *spin-off*, *Noob* est devenue l'une des productions de la société Olydri, créée en 2011 par Fabien Fournier. Olydri a pour objectif – entre autres – de développer l'aspect transmédia des productions. Ainsi, en l'espace de presque dix ans, la communauté qui s'est formée autour de *Noob* a pu voir se déployer un peu plus le monde des personnages qu'ils ont vu évoluer dans le récit initial, explorer une narration complexe faite d'aventures s'inscrivant dans une autre temporalité que celle de la web-série à laquelle le récit se rattache. *Noob* devient alors effectivement ce que l'on pourrait qualifier d'expérience transmédia, puisqu'elle entraîne ceux qui veulent bien la suivre à se diriger vers d'autres supports médiatiques. *Noob* respecte ainsi ce que Jenkins indique comme étant les principes du transmédia, à commencer par une cohérence et une unité du récit d'un support à l'autre et celui de la création d'un univers.⁷⁵

Mais l'univers *Noob* n'est pas le seul à se déployer sous d'autres formes que celle de la web-série : *Le Visiteur du futur* s'étoffe également avec des romans tirés du récit développé dans la web-série, et intitulés *La Meute*. *Le Visiteur du futur* voit le jour sur une plateforme appelée *Frenchnerd* et créée par François Descraques. La web-série

⁷³ Les MMORPG ou *Massively Multi Players Online Role-Playing Games* sont des jeux vidéo en ligne, basés sur le principe du jeu de rôles, se jouant simultanément en ligne par un grand nombre de participants.

⁷⁴ Un terme qui peut paraître d'autant plus surprenant pour une production qui se revendique amateur.

⁷⁵ Jenkins, H., *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013, 336 p.

Nexus VI elle, n'est pas qu'une web-série, et si elle n'a pas étendu son univers sur des supports différents, elle l'a fait par le biais de la forme : *Nexus VI* est d'abord conçue comme une série de chroniques sur la science-fiction, réalisée via la fiction et l'humour. Il ne s'agit donc pas seulement de se placer face caméra – comme c'est souvent le cas pour un podcast réalisé sur *YouTube* – pour faire l'analyse d'un objet, mais de créer une fiction, des personnages, et un monde en somme, en utilisant l'objet de l'analyse comme prétexte. Les premières chroniques introduisent donc un capitaine et son équipage dans un vaisseau spatial. Quelques vidéos plus tard, l'équipe décide de développer cette fois seulement l'aspect fictionnel avec une web-série : elle reprend les mêmes personnages, le même décor mais introduit cette fois une intrigue sous le nom de *Nexus VI Legends*. La durée est similaire, mais l'unité de lieu diffère en ne se concentrant plus dans un seul et même espace au sein d'un épisode.

Ici, la narration transmédia paraît être non seulement le moyen de diversifier et complexifier un récit, mais également le moyen de garder toute l'attention de celui qui le suit, en assurant une visibilité plus importante à travers la conquête de territoires au-delà du web. Le fait de créer sur d'autres supports permet ainsi de proposer une nouvelle offre à une communauté en lui donnant le moyen de soutenir économiquement la web-série – les romans, bandes-dessinées et autres dérivés étant bien sûr payants – et en évitant, là encore, un effet de lassitude lorsque les délais de production des épisodes sont trop longs. C'est aussi pour la web-série, le moyen de se crédibiliser et de se légitimer en sortant d'un format unique pour valoriser la fiction à travers d'autres modèles et d'autres narrations. Pour autant, ces nouveaux contenus sont eux aussi souvent autoproduits. Là encore donc, l'idée d'extension et de développement n'est pas conditionnée par une entité extérieure, mais bien par les créateurs de l'objet eux-mêmes. C'est donc tout l'écosystème de la web-série qui se partage entre deux acteurs : le créateur/producteur et le spectateur/utilisateur. Le premier peut faire le choix de décliner son contenu en dépassant les frontières du web, si le second fait la démarche de s'immerger dans le monde qu'on lui propose et dans l'ensemble du dispositif sur lequel il est construit.

Depuis 2016, Olydri franchit un nouveau cap : la société ne propose plus uniquement ses propres créations, mais également celle de Ruddy Pomarède, créateur de la *Flander's Company*, fiction ayant elle-même inspirée le créateur... de *Noob*. Les

épisodes de la web-série étaient jusque là hébergés sur la plateforme Wat.Tv appartenant à la chaîne TF1, fermée depuis 2015. Ne souhaitant pas créer de chaîne dédiée sur la plateforme YouTube⁷⁶ mais voulant laisser les épisodes à disposition, Ruddy Pomarède se voit alors proposer par Fabien Fournier la mise en ligne de la *Flander's Company* sur les différentes plateformes d'Olydri. Cette proposition est acceptée, permettant de voir ou revoir les anciens épisodes, mais également de découvrir de nouvelles vidéos de la web-série. Cette manœuvre, si nous pouvons la qualifier ainsi, est originale à plusieurs titres. Le premier étant qu'elle a permis de mettre au jour le fait qu'une partie de la communauté semblait relativement étrangère au dispositif économique de la web-série qu'elle suivait, et plus généralement, au dispositif économique global des web-séries. Ainsi, lors de l'annonce de la mise en ligne des contenus de *Flander's Company* sur les plateformes Olydri, nous avons pu relever des commentaires faisant état du « rachat » de la web-série par Olydri. Aucune transaction financière n'a pourtant été effectuée à ce moment-là, et les vidéos des épisodes de *Flander's* ne sont pas monétisées. Non pas qu'il soit étonnant que des fans aient pu ignorer ce type de considérations, mais il paraît néanmoins surprenant d'avoir pu penser que, dans un contexte où les web-séries ne disposent que de budgets très réduits (lorsqu'elles peuvent en avoir un) et où les productions web ne reposent pas encore sur des modèles économiques établis durables, deux productions autoproduites (et revendiquées comme amateurs) aient pu mettre au point un arrangement autre que symbolique. Pour autant, nous notons ici qu'à travers les commentaires parlant de rachat d'une production par l'autre, ce sont surtout les codes des productions audiovisuelles classiques qui sont repris pour être apposés à un autre dispositif.

La seconde originalité découle en partie de la première, puisque cette entente semble également relever une fois de plus du système d'autoproduction sur lequel reposent les deux web-séries : le choix de Ruddy Pomarède de ne pas créer une chaîne propre à sa web-série et de contribuer, plus ou moins directement, à l'élargissement d'un univers déjà existant n'est pas anodin. Dans un cadre où l'on s'affranchit des contraintes classiques de production et d'intermédiaires, le fait de continuer à rendre disponible une web-série, gratuitement, malgré la disparition de l'espace sur lequel elle

⁷⁶ Seule la première saison de la web-série fait exception puisque les épisodes sont disponibles sur la propre chaîne YouTube de Ruddy Pomarède.

est hébergée initialement et de faire perdurer sa visibilité semble presque un manifeste à l'égard du système de l'autoproduction, et plus généralement, des systèmes de production parallèle. On réaffirme là, la spécificité d'un dispositif paradoxalement inscrit dans l'intermédialité.

Frenchnerd se veut aussi un vivier de créations. Ainsi, les membres de l'équipe associés à la plateforme participent à la réalisation de productions, autre que *Le Visiteur du futur*, mais englobant toujours ou presque les mêmes individus. À l'écran, ce sont des histoires différentes qui sont racontées, mais elles le sont par les mêmes acteurs le plus souvent. Ce principe basé sur l'entre-aide et le peu de moyens – les membres d'une équipe sont composés d'amis et de famille la plupart du temps – crée un effet de cohésion identitaire pour la plateforme auprès de sa communauté. *Le Vrac* est un exemple intéressant de ce type de production. Abréviation de *Vaisseau Refuge des Apprentis Cinéastes*, la plateforme est avant tout une association existant de 2005 à 2017 et se définit comme :

[...] une association créée en 2005 en Île-de-France, dont le but est de former, sur le terrain, des passionnés qui s'entraident et apprennent ensemble les métiers du cinéma. La websérie, c'est l'école du Système D : comment réaliser un produit de qualité avec un budget proche de zéro ? C'est en partant de cette idée que LE VRAC embarque des jeunes cinéastes à l'aventure sur chaque tournage !⁷⁷

Cette plateforme qui se veut collaborative, invite donc des vidéastes amateurs (ou au moins réalisant des contenus sans financements extérieurs) à rejoindre une équipe permettant de mettre en commun les forces et les compétences de chacun. L'idée est d'accroître une visibilité sur une plateforme dédiée, mais également d'apporter un soutien technique et logistique en aidant à la réalisation. *Le Vrac* en tant qu'association, participe donc à la création de cinq web-séries. Là encore, lorsque l'on se penche en détail sur la composition des équipes, c'est le même nom – celui d'Alexandre Michalak – qui revient à la réalisation ou à la scénarisation de chacune des productions. D'autres encore sont sur trois ou quatre web-séries, tour à tour assistant(e) de production, actrice ou acteur, ou encore co-scénariste ou metteur en scène. Ainsi, tout comme pour Frenchnerd, on retrouve là un style permettant une identification du point de vue de l'image mais également du dispositif, puisqu'il s'agit des mêmes équipes et des mêmes plateformes.

⁷⁷ <http://www.levrac.tv/> consulté le 03/03/2017.

Figure 4 : équipe de production de *J-5 La série* :

EQUIPE DU SEGMENT : GARY			
Réalisateur XANDER MICHALAK	Assistants Réalisation SORAYA ARCHIMBAUD ANTHONY BEAUVOIS LUCIE MEYNADIER NICOLAS HARLET	Maquilleurs ROXANE BESSANT HÉLÈNE PHILIPPE DAVID DÉSIR	Gary - GWENDAL AUDRAIN Béa - NADIA BERTRAND Hel - FRANÇOISE REY Vincent - MARC NADEL
Metteur en scène EMMANUEL MÉNARD	Cadreur KEVEN AKYUREK XANDER MICHALAK	Designer Graphique MANU "PHIL" VAZQUEZ	PDG de Formitax - LAURENT PETITGUILLAUME DAF de Formitax - JEAN-CHARLES GARCIA Présentatrice TV - SORAYA ARCHIMBAUD Agent immobilier - MATTHIEU MORANDEAU M.Gaubdert - ANTHONY BEAUVOIS Pr.Rampal - EMMANUEL GASNES
Co-Scénaristes EMMANUEL MÉNARD JEAN-MARC RETTING	Ingénieurs du Son XAVIER FLAMANT ANTONIN ZIVY	Montage Vidéo EMMANUEL JÉGO	Et tant d'autres à découvrir au générique des épisodes !
Dir. Photographie MATHILDE BLESCH		Effets Spéciaux PAUL CAVADORE	

Figure 5 : équipe de production de *Teach my duck* :

TOUS LES MOIS, UN NOUVEL EPISODE			
Réalisateur / Scénariste XANDER MICHALAK	Directrice Artistique / Maquilleuse ROXANE BESSANT	Monteur / VFX XANDER MICHALAK	Pierre - PIERRE ATAWALPA Boss - SORAYA ARCHIMBAUD Lucas - FABIEN MENAGER Justine - NEPHEAL Audrey - LÉA NINGRES
Assistants Réalisateurs SORAYA ARCHIMBAUD LAURÈNE P.DERYA	Décoratrice LAURENCE JOULIA	Ingénieur-Son / Mixeur ANTONIN ZIVY	Et tant d'autres à découvrir au générique des épisodes !
Chef Opérateur MATHILDE BLESCH	Costumière NATHALIE LE THIEC	Compositeur TRIPPIN' CLOUD	

Figure 6 : équipe de production de *Les souverains* :

Réalisateur XANDER MICHALAK	Directrice Artistique CÉCILE GODET	Effets Spéciaux XANDER MICHALAK PAUL CAVADORE	Jeremy Kowalski - XAVIER DEBAILLE Zoé - MARGAUX CALMETTE Gael - ROMAIN BOILEAU Helen / Carole - SORAYA ARCHIMBAUD Ophélie - ALEXANDRA MIGNIEN Lucas - MATHIEU HAUTOT Emma - MARIE-SOLENE PASQUIER Mr. Kowalski - MIGUEL XAVIER Ethan - STÉPHANE ROBIN Viktor - PASCAL RETAILLEAU Le Joker - GUILLAUME TORDJMAN Loubard - RANGA EASTWEENT Mathilda la patronne - PAMELA RAVASSARD Tigresse Rose - ANNE-SOPHIE FAUCONNIER Tigresse Verte - CAMILLE BERTRIX Tigresse Jaune - LAURENE P.DERYA Et tant d'autres à découvrir au générique des épisodes !
Co-Scénariste & Mise en Scène EMMANUEL JÉGO	Costumière NATHALIE LE THIEC	Mixage Audio MACLOLM BERTHOU	
Assistants Réalisation LUCIE MEYNADIER ALEXANDRA MIGNIEN LINDSAY ROMERO AKIRA EDWARDS	Maquilleuses LAURIANE LE LEANNEC SAMUEL VERGNAUD SYN KAMS MAD	Photographe Plateau DOMINO HARVEY MAGALI BRUN	
Assistante de Production ZOE FRESSANGE	Chorégraphe des Combats FLORENT DUMONT	Compositions Musicales CHRISTOPHE MATHIEU	
Régisseur, Perchman & Monteur SAMUËL SALAÛN	Dessinateur MEBTA (Théodore Jégo)	Générique Final SHAKA POKK - DOT.COMA	

Figure 7 : équipe de production de *Cluster Agency* :

Réalisateur XANDER MICHALAK	Team Camera KEVIN MIGOUX KEVEN AKYUREK et beaucoup de collègues	Costumes et Accessoires ZOE FRESSANGE EMILIE BOURY NATHALIE LE THIEC ROXANE BESSANT	Tank - LESLIE CARLES Gieger - OTIS NGOI Bulk - XANDER MICHALAK Prudence - ANNE LEVALLOIS Watch - ZAC ANDIANAS Maître Almeida - SORAYA ARCHIMBAUD Juge du D9 - EMMANUEL MÉNARD The Doctor - EMMANUEL GASNE Bill Farmer - CYRIL VILLALONGA M.Eisenhardt - DANTE Boss - JEAN AMAN Cybergoth - MANZEL HOPE Boss Cybergoth - NICOLAS GALGANI et la participation de MAGALIE MADISON
Metteurs en scène ZOE FRESSANGE EMMANUEL JÉGO ANTHONY BEAUVOIS	Ingénieurs du Son ANTOINE DECHELETTE GAUTIER SEGUIN NICOLAS HARLET XAVIER FLAMANT ANTONIN ZIVY	Maquilleuses LUCIE LESOT MORGANE CREUZET JULIETTE ROUX ROXANE BESSANT	Et tant d'autres à découvrir au générique des épisodes !
Co-Scénaristes A.MICHALAK EMMANUEL JÉGO SAMUËL SALAÛN ANTHONY BEAUVOIS	Montage Vidéo EMMANUEL JÉGO	Effets Spéciaux PAUL CAVADORE	
Assistants Réalisation LUCIE MEYNADIER NICOLAS HARLET SORAYA ARCHIMBAUD ANTHONY BEAUVOIS	Mixage Audio CHARLES QUÉLENNEC	Compositions MALCOLM BERTHOU	

Figure 8 : équipe de production de *Loli Taisen* :

<p>Showrunner / Régisseur JÉRÔME DOPPLER</p>	<p>Costumes et Accessoires JÉRÔME DOPPLER JULIE MEYER MÉLUSINE SHADE</p>	<p>Groupes musicaux / Compositeurs NICOLAS MAC HELM QUENTIN BONZI K-BEREIT MIDNIGHT SORROW DOLLS OF PAIN GOISHI SHIROTA</p>	<p>Elyne - CÉCILE GARBACIAK Amélia - NATSUMI AIKAWA Elisabeth, mère d'Amélie - JULIE MARIEY Luc, père d'Elyne - JEAN AMAN Malice - MÉLUSINE SHADE Lylï - NINA LUCIE puis JULIE MEYER Jim - TIM HANKE Tonton Robby - PHILIPPE PONTHEUX</p>
<p>Réalisateurs / Metteurs en scène XANDER MICHALAK (Saison 1 épisodes 6, 7, 8)</p>	<p>Ingénieurs du Son JEAN AMAN JÉRÔME DOPPLER NICOLAS MAC HELM TIM HANK FLORIAN PAIN JULIE MEYER</p>	<p>Mixage Audio AGATHE THURY</p>	<p>Et tant d'autres à découvrir au générique des épisodes !</p>
<p>RÉMI VANDENDRESCH (Saison 1 épisodes 1 à 5)</p>	<p>Générique de début et fin Extraits de « WATERFALL » par MIDNIGHT SORROW</p>	<p>Photos PHILIPPE PONTHEUX FLORIAN GALL SORA KUN</p>	
<p>Scénaristes / Monteurs Vidéo MAXIME BONZI MÉLUSINE AUGÉ</p>			
<p>Assistante Réalisation MÉLUSINE SHADE</p>			

Au-delà de ces coopérations entre production ou entre créateurs, il est à noter que toutes ces déclinaisons sont nourries par un développement de merchandising et de produits dérivés (dans lesquels nous ne comprenons pas les déclinaisons de récit sur d'autres supports). Il est donc possible de se procurer des t-shirts, affiches ou badges de web-séries, généralement en vente sur les sites qui leur sont dédiés. Ce sont, entre autres, ces produits qui permettent aussi l'évolution des productions en leur assurant un revenu utilisé dans la réalisation des nouveaux épisodes. Outre cet aspect financier, ils entraînent également une reconnaissance pour la communauté de leur statut de fan, en leur permettant d'afficher symboliquement leur engagement à l'égard de cet objet et de devenir matériellement un *liant* de la communauté.

Par différents biais, les web-séries autoproduites se prêtent donc à l'articulation d'un récit pluriel qui se construit à travers plusieurs dispositifs médiatiques. Des récits pluriels et des plateformes collaboratives qui entraînent une unité dans l'énonciation audiovisuelle semblant venir renforcer les liens entre créateurs et spectateurs qui, de cette façon, peuvent s'attacher non pas uniquement à une production, mais à un univers. Celui-ci se définit aussi bien par la fiction que par ce qui est dit du cadre entourant la création de ces fictions dans les échanges et annonces faites autour de la diffusion des épisodes. Ainsi, en prenant pour exemple la web-série américaine *The Guild*⁷⁸, Jean Châteauvert s'attache même à considérer que l'ensemble des dispositifs médiatiques sur lesquels vivent les web-séries, et donc également les espaces discursifs, constituent une expérience transmédia. Il indique ainsi que :

⁷⁸ *The Guild*, 2007, Day, F. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCt9S9nd8hATsFRjRlrcykw>.

Dans cette expérience de visionnement transmédiatique je m'inscris de plain-pied dans une culture de participation (Jenkins, 2006) : simple amateur de la série *The Guild* ou fan dévolu que traduisent mes choix parmi les plateformes offertes, je développe le sentiment d'appartenir à une communauté qui partage un même intérêt pour une série et ses créateurs.⁷⁹

Néanmoins, si nous nous en tenons à une définition du transmédia qui implique un récit raconté sur une pluralité de support, sans y impliquer les espaces discursifs autour de la web-série, nous constatons que les déclinaisons ne sont pas systématiques et ne constituent donc pas de critères fondamentaux définissant la web-série. Il semble que l'aspect transmédia soit plus souvent développé dans les web-séries autoproduites, et que celui-ci se rattache à un besoin d'exister au-delà du web, en constituant parfois même, un moyen de ralliement auprès des membres de la communauté. Nous pouvons alors supposer que la construction de ces mondes relève aussi d'un enjeu inhérent au dispositif et à la place du spectateur – et des communautés – au sein de celui-ci : il s'agit là encore de provoquer l'attachement et l'engagement afin de garantir, ou tout du moins de tenter de garantir, une visibilité et une fidélisation de celui qui visionne à l'objet. De cette visibilité découle une valeur économique, qui même faible dans un premier temps, est nécessaire à l'existence de la web-série.

1.2. Synthèse et conclusion

La définition de la web-série s'arrête souvent à « une série diffusée sur le web ». Bien que cette définition ne soit pas fautive elle est, pour autant, erronée. Car toutes les séries sur le web, nous l'avons vu, ne sont pas des web-séries. Le web produit et héberge en continu plusieurs millions de contenus, de toutes sortes, sans cesse renouvelés, de tous genres, et surtout, créés à des fins différentes. La web-série est l'un de ces contenus, mais elle possède des spécificités qui lui sont propres et qui la distinguent des autres productions que l'on peut aujourd'hui trouver en ligne : elle s'est construite à partir de caractéristiques et de contraintes découlant à la fois de l'influence d'autres médias, et en même temps des caractéristiques du web qui lui permettent d'exister. Les fictions et les récits qui y sont développés, sont les piliers d'univers qui se construisent de semaines en semaines, et auxquels adhèrent et contribuent des

⁷⁹ Châteauvert, J., *op.cit.* p.7.

communautés de spectateurs. L'intérêt et les actions de ces communautés permettent parfois à la web-série d'aller au-delà des frontières du web, pour atteindre celles de la télévision ou du cinéma, et ainsi, de continuer à s'inventer autrement. Longtemps vue comme le « parent pauvre » de la création audiovisuelle, et comme un objet forcément amateur et souvent confidentiel, la web-série est, depuis maintenant plusieurs années, envisagée selon une optique différente. Celle d'un outil commercial pour des marques désireuses de se rendre visible ou d'innover dans la diffusion de message, et celle d'un nouveau champ à conquérir pour des groupes de télévision, qui souhaitent se tourner vers la création sur le web pour être en phase avec les nouvelles pratiques des utilisateurs du web. Le spectateur, celui qui regarde et qui interagit, se trouve au cœur d'un nouvel écosystème. La web-série a ainsi évolué avec et grâce à des innovations technologiques, autant qu'avec les usages qui en découlent.

Parmi ces usages, l'autoproduction (ou autopublication) est un système de production courant pour les web-séries. Mais si de nombreuses web-séries sont autoproduites, cela ne signifie pas pour autant qu'elles sont amateurs. L'autoproduction, tout comme l'amateurisme, ne saurait être catégorisée comme un critère constitutif de la web-série, puisque d'une part, de plus en plus de contenus sont aujourd'hui financés – modestement certes – par des sociétés de production ou des chaînes de télévision, et certaines de celles qui étaient autrefois autoproduites sont désormais entrées dans un système de production classique et ne dépendent donc plus des seuls moyens de leurs créateurs. D'autre part, autoproduction et amateurisme ne sont en aucun cas systématiquement synonymes. De nombreux créateurs de web-séries sont des professionnels ayant par ailleurs déjà réalisés des contenus pour d'autres médias que le web, et qui pour certains, se sont tournés vers la forme de la web-série en quête d'un champ plus large et plus libre pour créer, ou faute d'avoir trouvé une chaîne de télévision preneuse de leur projet.

Si le financement de la web-série et son circuit de production n'entrent pas dans les critères fondamentaux de sa définition, l'intention de création, en revanche, en est l'un des pivots. La web-série est créée à destination du web et s'intègre dans une offre mondiale. Ce point différencie donc, en partie, la web-série de plateformes de vidéos à la demande comme Netflix, qui fragmente ses offres en fonction des pays et diffuse à intervalle régulier des séries, films et documentaires, qu'elle retire également de son catalogue afin de le renouveler. Ces plateformes ne proposent pas nécessairement des

contenus qu'elles produisent, mais achètent également les droits de diffusion de nombreux autres contenus pour l'exclusivité de leur diffusion en *streaming*.

Netflix opère des sélections personnalisées pour ses utilisateurs, en proposant de nouveaux contenus basés sur ceux qui ont déjà été visionnés ou sur ce que d'autres utilisateurs ayant visionné des contenus similaires ont choisi. Outre ces propositions, il n'existe pas, ou très peu, d'interactions entre les contenus et l'utilisateur de la plateforme, contrairement à la web-série dont c'est là encore l'un des critères définitoires : l'interaction entre celui qui crée et celui qui visionne est un aspect important du processus de création, qu'elle soit directe ou indirecte, car elle est aussi le moyen de se rendre visible, et contribue à la fidélisation et à la formation d'une communauté autour de l'objet. Ces interactions se font en partie sur les plateformes de diffusion sur lesquelles les productions sont téléchargées et hébergées et sont aussi le moyen pour le spectateur de donner son avis sur le contenu qu'il regarde, par le biais du commentaire ou d'un système de notation. Cet avis forge aussi une relation importante dans le développement et l'évolution de la web-série qui doit se démarquer parmi des productions parfois aussi similaires que nombreuses.

Les web-séries reprennent en effet des genres et des tons communs, dont certains sont considérés comme insuffisamment représentés à la télévision, conférant à la web-série le statut de palliatif au manquement d'une programmation jugée trop restrictive. En comblant ce supposé manque, les équipes de production permettent la création de nouveaux univers dans lesquels sont incluses les communautés qui les suivent, des univers occupant les temps et espaces vacants entre les diffusions de nouveaux épisodes. Cette notion de monde est l'essence même du transmédia tel que définit par Henry Jenkins, notion analogue de la diégèse, que l'on retrouve également dans le dispositif de certaines web-séries autoproduites qui étendent leurs récits sur des supports différents : ces narrations transmédia semblent découler, en partie, du système de l'autoproduction, qui pousse à se rendre toujours plus visible et à diversifier son offre – dans ce cadre précis – afin de garder l'attention de sa communauté. Et l'autoproduction, nous l'avons dit, est justement un mode de production qui aura été largement adopté par des créateurs de web-séries, sans que l'on puisse toutefois le considérer comme étant un critère fondamental à la définition de cet objet. Faire avec ses propres moyens, sans intermédiaire, est une démarche qui s'inscrit entièrement dans

le web des applications et des plateformes collaboratives, où chacun peut produire du contenu et le rendre visible.

Il apparaît ainsi que les éléments constitutifs à la web-série se concentrent principalement autour de la démarche et du processus de création. L'intentionnalité de créer pour le web, et les effets de cette orientation sont tournés là aussi essentiellement vers la relation qui unit celui qui crée à celui qui visionne. Les causalités de leurs rapports se construisent par l'entremise de plateformes numériques. Les éléments normatifs eux, concerneraient plutôt les contraintes qui découlent de ces usages et des normes numériques : circuit de production, contraintes de forme et de durée, développement de l'activité amateur grâce aux innovations technologiques, fiction transmédiatique, etc. Autant de critères liés à la forme, mais aussi aux éléments qui lui sont rattachés plus ou moins directement. Ainsi, les critères constitutifs se placent-ils du côté de la création tandis que les critères normatifs eux, constituent ici une régulation.

Si nous englobons alors à la fois les éléments constitutifs et normatifs pour proposer une première définition de la web-série, nous pourrions donc présenter celle-ci de la manière suivante : un objet audiovisuel et récit sériel, créé à destination du web en fonction de ses contraintes et possibilités, d'une durée comprise entre 10 et 30 minutes en moyenne⁸⁰, permettant à celui qui le visionne d'interagir avec son contenu.

Mais, nous l'avons vu, cette définition serait cependant trop facilement réfutable dans nombre de cas et d'exemples, du fait, principalement, d'une évolution importante dans le champ des web-séries récemment. Seuls les critères constitutifs sont donc valables dans la définition à laquelle nous arrivons ici : un objet audiovisuel et récit sériel, créé à destination du web et en fonction de ses contraintes et possibilités, dont il est possible pour celui qui le visionne d'interagir avec son contenu.

⁸⁰ Calculé sur la moyenne de chaque web-série étudiée dans le corpus. Le total de ces moyennes représente une durée de 11 minutes. Dans l'ouvrage qui leur est consacré, Joël Bassaget indique que la quasi intégralité des épisodes de web-séries dureraient moins de 12 minutes. Cette indication est illustrée par un schéma montrant que 36% des épisodes vont de 4 à 6 minutes, et 24% de 7 à 9 minutes, quand seuls 12% des épisodes durent plus de 13 minutes. Cependant, nous ignorons combien de web-séries représentent réellement les 90% avancés dans le calcul de ces moyennes, Joël Bassaget ne donnant aucune précision sur la façon dont celui-ci est fait.

À présent que nous avons abouti à une définition de la web-série par le prisme de ses critères déterminants, nous souhaitons maintenant revenir sur sa genèse afin d'explicitier au mieux son dispositif complexe, et la place qu'occupe le spectateur au sein de celui-ci.

Chapitre II – Anatomie d'un dispositif

Si la web-série résulte en partie d'une innovation technologique (évidente de par son support), elle est aussi le fruit de pratiques sociales. Ici, nous souhaitons remonter aux origines de la web-série et dérouler le fil de son histoire afin de comprendre plus en détails son dispositif et les enjeux qui lui sont inhérents.

Nous retracerons d'abord la genèse de la web-série, avant de revenir sur la notion de dispositif afin de définir celui de la web-série autoproduite en nous appuyant également sur un comparatif entre web-série et série télévisée. Enfin, nous reviendrons sur la notion d'amateur afin de comprendre la relation parfois confuse qui existe entre celle-ci et le dispositif de la web-série.

2.1. Aux origines

La web-série est encore parfois décrite comme un phénomène nouveau, un mouvement audiovisuel résultant de l'importance récente des réseaux sociaux et des outils numériques dans nos vies. En somme, c'est un objet jeune et presque inédit que l'on aurait parfois tendance à confondre avec les vidéos que l'on partage désormais sur *Snapchat* ou *Instagram*. En réalité, nous pouvons quasiment faire remonter l'origine de la web-série à celle de l'utilisation d'internet pour un usage privé. Il semble ainsi que dès lors qu'un nouvel média est apparu, on a cherché à l'occuper par le biais de la fiction et du récit.

Sur son site internet qui leur est entièrement consacré, le journaliste Joël Bassaget fait état de plusieurs web-séries, ou tout du moins, précurseurs des web-séries, des années 90, comme *The Spot* (1995) ou les tout premiers webisodes⁸¹ lancés par la série *Homicide, Life on the Street*. Joël Bassaget revient particulièrement sur la prégnance des web-séries animées, qui s'affranchissaient plus facilement des

⁸¹ Les webisodes sont des épisodes d'une série télévisée reprenant les mêmes personnages et le même récit, mais diffusés uniquement sur internet. Ils se concentrent parfois sur un personnage secondaire, sur un récit annexe ou racontent la même histoire que la série télévisée, mais d'un autre point de vue. Les webisodes sont particulièrement utilisés entre deux saisons, durant les interruptions de diffusion des épisodes de la série initiale à la télévision.

contraintes techniques et donnaient un rendu plus net et qualitatif à visionner qu'une image filmée.

Avec l'animation, on peut quand même créer des petits films moins volumineux et donc plus faciles à diffuser, plus rapides à télécharger. Comme dans le même temps les animateurs sont encouragés par l'apparition de logiciels d'animation performants qui leur permettent d'animer "à la maison" (dont le célèbre Flash), ils sont nombreux à produire et montrer sur leurs pages personnelles des petits films indépendants dont certains se transforment en séries.⁸²

Le journaliste rappelle par exemple que *Happy Tree Friends* (1999) est d'abord un « grand succès animé de l'Internet qui va rester dans les mémoires et dans les cœurs⁸³ » avant d'arriver sur les écrans de télévision. Plus loin, Joël Bassaget indique en effet que :

Dans un article de Juillet 2000 à propos du site Icebox.com le chroniqueur Tim Swanson résume parfaitement les avantages de l'animation à cette époque : " ... Flash 4, an Internet-friendly animation program that works well with 56K modems and does not require broadband for pleasurable viewing. Cartoons are downloaded, not watched in streaming video; downloading takes from five to 15 minutes. Because cartoons are drawn with limited scene changes, the animation moves smoothly, avoiding the jerky effect..."⁸⁴

Nous l'avons vu précédemment, avant l'arrivée du streaming et des plateformes de partage comme YouTube ou Dailymotion, le téléchargement de vidéo s'avère une tâche laborieuse et compliquée. Cependant, la fin des années 90 et le début des années 2000 sont aussi le moment où commence à éclore en France ce qui semble relever alors plus de l'expérience entre amis que d'une véritable démarche de création : *Les Bitoman*, *Damned* ou *France Five*, entièrement autoproduites, à mi chemin entre la comédie et la fantasy, que Joël Bassaget décrit comme « des fictions particulières maniant le second degré et accumulant les références trouvent un public demandeur de divertissements " alternatifs " »⁸⁵. Ces contenus sont alors téléchargés sur des

⁸² Bassaget, J., Web Séries Mag, Le magazine des fictions du web [En ligne] Disponible sur : <http://webseriesmag.blogs.liberation.fr/>, consulté le 11/12/2015.

⁸³ *Ibid.*

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ Bassaget, J., Web Séries Mag, Le magazine des fictions du web [En ligne] Disponible sur : <http://webseriesmag.blogs.liberation.fr/>, consulté le 11/12/2015.

plateformes comme *eMule* ou passent de main en main en cassette vidéo. Leurs contenus sont projetés à l'occasion de salons ou de conventions, et si leurs créateurs les voient comme le résultat de moments de détente entre amis, ils déclenchent pourtant bien des vocations chez de jeunes vidéastes amateurs qui profiteront, quelque temps plus tard, des plateformes de diffusion.

En juin 2006, ce qui est considéré comme l'une des premières web-séries sérielles – bien qu'elle ne se présente pas comme une fiction au départ – voit le jour aux États-Unis, sous le nom de *Lonelygirl15*. Ce journal intime vidéo mis en ligne par une jeune américaine va être suivi avec intérêt par de nombreux internautes ; internautes qui découvrent la même année avec déception, et parfois même colère, que celui-ci était en réalité une fiction et aucunement les confidences et les états d'âme d'une adolescente. Malgré cette promesse mensongère, la fiction durera pourtant jusqu'en 2008. Derrière l'adolescente, une aspirante actrice et deux pionniers de la fiction sur YouTube – Miles Beckett et Mesh Flinders – qui sont également les premiers à bénéficier du programme partenaire après le rachat de YouTube par Google. Cette fiction inspire des suites et des séries dérivées à ses créateurs, qui instaurent également un système de placement produits en partenariat avec des marques pour rentabiliser leurs productions. La web-série explore les potentialités que lui offre son support de diffusion, en créant des vidéos-blogs (ou *vlog*) aux nouveaux personnages qui intègrent la production initiale, au fur et à mesure des épisodes⁸⁶.

Ainsi, avant l'apparition des plateformes de diffusion gratuites comme à leurs débuts, de premières expérimentations empruntent aux codes de la télévision tout comme elles appréhendent ceux de l'espace auquel elles appartiennent, celui du web : utilisation de la caméra subjective et regard caméra pour reproduire l'effet d'une webcam, format court, montage dynamique, décor unique... Autant d'éléments qui peuvent être vus comme le résultat de la création sous une contrainte technique alors relativement importante, mais qui ont perduré dans le temps pour finalement se voir transformer en une forme générique et reconnaissable des productions web.

⁸⁶ Schneider, L., *Des séries télé sur internet aux webséries, l'interaction TV/internet à travers les séries*, Mémoire de Master Sciences des interactions humaines et sociales. Metz, Université Paul Verlaine, 2009. 76 p.

Ce type de productions se multiplie et connaît un essor particulièrement important à partir du début des années 2000, non pas uniquement avec l'apparition des plateformes de diffusion gratuites en 2005, mais avant tout grâce à l'accessibilité économique nouvelle d'outils permettant de filmer, enregistrer et monter. Ce matériel qui est conçu pour les particuliers, et des logiciels de montage dont l'utilisation est simplifiée, vont permettre à de tous nouveaux objets audiovisuels de voir le jour. La baisse du prix du matériel permet donc, en quelque sorte, l'essor d'une production amateur qui va rapidement se voir être diffusée sur des plateformes, sans frais, excepté ceux qu'auront entraînés leur réalisation. Pourtant, comme le relève Joël Bassaget, les débuts des plateformes de partage ne marquent pas pour autant un bouleversement immédiat, mais plutôt l'impulsion de celui-ci. Le journaliste indique ainsi que l'arrivée massive de vidéos en tout genre ne fait pas la part belle aux contenus originaux, dont les web-séries. Celles-ci connaissent donc un développement massif seulement à partir du milieu des années 2009-2010 comme en témoigne le graphique réalisé par le journaliste sur son blog.

Figure 9 : Volumes de production de web-série par mois relevés par Joël Bassaget⁸⁷.



Ces années sont celles qui marquent effectivement un tournant du point de vue de la création audiovisuelle sur le web, puisqu'elles voient l'arrivée de *NerdZ* (2007), de la *Flander's Company* (2008), *Noob* (2008), *Hello Geekette* (2008), ou encore du *Visiteur du Futur* (2009). C'est l'ère de l'appropriation de ces plateformes qui, très vite,

⁸⁷ Bassaget, J., Web Séries Mag, Le magazine des fictions du web [En ligne] Disponible sur : <http://webseriesmag.blogs.liberation.fr/>, consulté le 11/12/2015.

vont également s'intéresser à ces jeunes créateurs en leur offrant la possibilité d'évoluer par le biais de la monétisation ou de la proposition d'une visibilité accrue.

C'est aussi le moment où la web-série est vue comme un contenu alternatif que l'on compare et qui se compare souvent à la télévision. Les commentaires relevés dans les espaces discursifs des contenus témoignent d'une opposition fréquente aux programmes de télévision, alors que, paradoxalement, la télévision est aussi souvent vue comme une entité symbolisant la reconnaissance des contenus web. On se félicite dès lors que la web-série a été mentionnée dans un de ses programmes, et la diffusion à la télévision fait également figure d'accomplissement. La télévision semble ainsi toujours primer sur le paysage audiovisuel et rester l'indicateur de légitimité d'un autre objet. La création sur le web s'envisage ainsi toujours comme perméable, avec l'objectif de ne pas forcément y rester cloisonné. Dans un article intitulé *Web-séries-Séries TV : aller-retours. Des narrations en transit*, François Jost fait justement état de cette relation. Dans son analyse, il fait mention du fait que les web-séries relevées comme les plus populaires sur la plateforme Dailymotion au moment de l'écriture de ce texte (2013) sont toutes françaises, et indique que « pour beaucoup d'internautes, les web-séries françaises sont vues comme une alternative à la télévision. Elles sont au cœur d'une lutte intermédiaire dans laquelle internet est légitimé comme source plus pertinente que la télévision⁸⁸ ». Pourtant, comme il le démontre par la suite, ces web-séries peuvent être répertoriées selon le même mode que les programmes de télévision :

[...] on peut considérer que la fiction est structurée par trois dominantes qui correspondent aux trois mondes de la télévision que j'ai dégagés :

- les fictions “naturalisantes”, c'est-à-dire celles qui tentent de réduire l'écart en mimant le plus possible des situations du monde réel et son apparence physique ;
- les fictions “ouvertement fictives”, comme celles qui se déroulent dans un monde merveilleux ou dans un monde futur, comme la science-fiction;
- les fictions “ludiques”, qui ne sont que des prétextes à jouer avec les conventions du dessin animé (Tex Avery) ou à mettre en scène des “attractions”. On rangerait sans difficulté dans cette catégorie ce que appelle le cinéma “post-moderne, vertigineux comme un tour de manège” (Jullier 1997)⁸⁹.

⁸⁸ Jost, F., « Web-séries-Séries TV : aller-retours. Des narrations en transit », *Télévision*, 2014, n°5, CNRS Éditions, pp.13-25, p.15.

⁸⁹ *Ibid.*, p.17.

Selon François Jost, des web-séries telles que *Hello Geekette* ou *J'ai jamais su dire non* s'inscriraient donc comme naturalisantes de par leur ancrage quotidien, tandis que *Le Visiteur du Futur* ou *Flander's Company* seraient ouvertement fictives en prenant place dans un monde fantastique. Enfin, une web-série comme *Limite-limite* serait, elle, purement ludique puisqu'écrite sous la forme du sketch. L'auteur démontre alors que, de la même façon que chacune des web-séries répertoriées dans son étude peut être classée selon ce modèle faisant état d'une « contamination discursive », celles-ci « empruntent à des modèles qui ne sont pas propres au web, comme le laisseraient accroire tous les discours sur les innovations de la narration à l'ère du numérique, mais à des modèles divers⁹⁰ ». Cette indication nous permet de préciser que nous qualifions bien la web-série de forme et non pas de genre. Si elle se calque dans son contenu sur des genres pré-existants, elle est bien un objet et possède une structure qui lui est propre et qui est justement le réceptacle de l'expression d'une diversité qui se meut à travers des mondes que François Jost analyse comme similaires à ceux de la télévision.

Les liens entre télévision et web-série sont nombreux, et ne serait-ce que par sa dénomination, ils expliquent aussi la comparaison systématique qui s'opère entre le média et l'objet, mais également entre l'objet série télévisée et l'objet web-série. L'analogie entre les deux formats est intéressante, car au-delà de leurs similitudes, elle permet de relever avant tout leur différence dans le dispositif qui les structure. Si l'on peut partir du postulat que série télévisée et web-série sont deux genres différents, nous devons aussi, et avant tout, en revenir à leurs supports : la télévision pour l'un⁹¹, le web pour l'autre. Le numérique revêt une importance fondamentale ici, non pas uniquement pour toutes les possibilités qu'il offre, mais aussi pour toutes les contraintes qu'il aura imposées.

Dans *Qu'est-ce que le numérique*⁹², Milad Doueïhi distingue les termes d'informatique et de numérique, l'un semblant s'être fondu dans la représentation de

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ Nous prenons en compte ici le fait que des plateformes de vidéos à la demande payantes comme Netflix ou Canal Play remettent en cause ce postulat. Pour autant, les contenus disponibles sur ce type de plateformes connaissent le plus souvent une diffusion à la télévision, voire même sont disponibles sur ces espaces après leur diffusion télévisuelle. De même, de nouveaux usages amènent à regarder très fréquemment des séries sur internet seulement. Ainsi, sans que toutes les séries soient forcément destinées à être vues sur un écran de télévision, il nous semble que la dénomination « série télévisée » n'en soit pas fautive pour autant.

⁹² Doueïhi, M., *Qu'est-ce que le numérique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2013, 64 p.

l'autre, dont il a forgé les caractéristiques techniques. Selon Milad Doueïhi, le numérique résulte de la transformation de l'informatique en une industrie, et même d'une culture, dont la caractéristique principale serait l'échange.

L'informatique est la science de l'information et du discret, et le numérique, dans sa dimension socio-culturelle, modifie l'empirique, l'insérant dans une logique génétique qui façonne le passage de l'information à la trace et finalement aux données ⁹³.

La caractérisation technique du format pourrait, en un sens, être assimilée à ce *distinguo* : sur le web, les contenus vidéos ont d'abord été définis par des contraintes techniques, informatiques donc, de durée et de poids. Les premiers contenus se voient toujours limités dans leur temps et par conséquent, dans leur écriture. Dans un article intitulé *Techniques de programmation d'un format télévisuel* paru dans la revue *Communication*, Céline Ferjoux décrit le format comme un objet complexe et le définit ainsi :

Le format désigne donc l'ensemble des contraintes techniques et des choix effectués au moment de la création d'un contenu médiatique récurrent, et ce cadrage tient compte de l'environnement de production et de l'environnement de réception de la série d'émissions⁹⁴.

Hélène Monnet-Cantagrel, dans ses travaux sur les formats et franchises des séries télévisées, étudie de manière plus précise ce que le format, et plus spécifiquement, le format télévisuel englobe dans sa définition :

En aval, il est une technique commerciale favorisant l'échange et la circulation des programmes, leur distribution [...] En amont, le format peut se définir comme un standard de production et de programmation qui concerne tout type de programme: si l'usage contemporain du terme format ne semble l'attribuer qu'à un certain type de contenus de flux comme les jeux et la télé-réalité, la notion s'applique aussi aux programmes de stock comme les séries de fiction. Les séries, distribuées sur le mode du format, sont exportées, dérivées et non plus consommées telles que conçues pour leur première diffusion⁹⁵.

⁹³ *Ibid*, pp.17-18.

⁹⁴ Ferjoux, C., « Techniques de programmation d'un format télévisuel », *Communication* [En ligne] 2013, vol. 32, n°1, consulté le 09/03/2017, p.28. Disponible sur : <http://communication.revues.org/4897>

⁹⁵ Monnet-Cantagrel, H., *Les Séries télévisées : du format aux franchises. Pratique et esthétique des dramas américains de prime-time, créés entre 1996 et 2006*. Thèse de doctorat. Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, 2015, 383 p., p.16.

Elle ajoute plus loin :

Standard de production et de programmation, le format comporte, comme le décrivent Jonathan Bignell et Jeremy Orelbar, “l’ensemble des caractéristiques d’un programme qui font sa spécificité”, mais aussi parfois des informations d’ordre pratique, relatives aux conditions de production, de diffusion et de promotion⁹⁶.

Aujourd’hui, les contenus audiovisuels sur le web ont les moyens techniques de dépasser ces contraintes de durée et de poids. Pourtant, la web-série – de même que le podcast dans une grande majorité de cas – correspond toujours à un format court. Il semble ainsi que ce qui était une caractéristique technique, et même informatique comme pourrait la définir Milad Doueïhi, est désormais devenu un choix effectué au moment de la création, comme l’indique Céline Ferjoux dans sa définition du format. De même, c’est bien dans la prise en compte de l’environnement de production et de l’environnement de réception⁹⁷ du contenu auprès d’un public qu’est déterminée la création. Du point de vue de la production comme de la réception, un contenu court peut être plus facilement abordable pour celui qui le crée comme pour celui qui le visionne. Cette observation rejoint alors la définition d’Hélène Monnet-Cantagrel pour qui le format est « la forme même où se rencontrent et interagissent ces deux impératifs, sémiotiques et pragmatiques », en envisageant le format comme une façon de créer, adaptée à la télévision et à sa dynamique, « où le contenu est orienté par une dimension pragmatique de diffusion, relevant d’une négociation entre deux niveaux de pertinence, spatiaux et temporels⁹⁸ ». Le format fait donc le lien entre les éléments qui, les uns à la suite des autres, constituent une production, permettant ainsi de le percevoir dans une globalité comprenant son contexte de production, de diffusion et son contexte de réception. Et bien que cette définition s’applique avant tout au format télévisuel et aux aspects qui en font un objet complexe, il semble ici qu’elle puisse également être imputable au format de la web-série.

Nous observons que, selon le genre de la web-série, il peut y avoir une variation dans la durée, comme c’est le cas pour la série télévisée. La sitcom ou shortcom restent des formats compris autour de vingt minutes, quand le soap-opera ou la série

⁹⁶ *Ibid*, p.17.

⁹⁷ *Ibidem*.

⁹⁸ *Ibidem*.

dramatique ou policière sont comprises entre quarante et soixante minutes. Un épisode de la série *How I met your Mother* dure vingt minutes, tout comme un épisode de *Friends*, tandis qu'un épisode de *Breaking Bad* ou de *The Wire* dure cinquante minutes environ. Il en va de même pour la web-série. Les web-séries que François Jost détermine comme naturalisantes ou ludiques, donc à visée humoristique, construites sur le principe du sketch, sont d'une durée courte – *Hello Geekette* ou *Camweb* par exemple – tandis que les web-séries qui sont des fictions ouvertement fictives, ou là aussi naturalisantes, mais dont les genres relèvent plutôt de la comédie dramatique ou de la science-fiction – comme *Gabriel* ou *Ulysse* – peuvent aller elles, jusqu'à quarante ou cinquante minutes pour certains de leurs épisodes.

De même, et toujours dans une optique de réception des contenus, nous avons pu rendre compte du fait que ceux-ci étaient également tributaires de la multitude d'offres disponibles sur les plateformes de *streaming*, dont les plus connues constituent encore le support de diffusion majoritaire. Cet élément est en réalité à la croisée de la réception et du mode de production : le besoin de se démarquer au milieu d'une somme de contenus toujours plus importante, découle justement d'un mode de production accessible au plus grand nombre. Les plateformes de streaming – YouTube, Dailymotion ou encore Vimeo – n'ont pas vocation à organiser ou programmer les contenus qui y sont téléchargés. Les classements que ces plateformes effectuent sont faits en fonction des vidéos les plus regardées, ou sont des recommandations en fonction du type de vidéo déjà visionné par un utilisateur ; des sélections basées sur des algorithmes avant tout. À travers ce foisonnement sans cesse renouvelé et diversifié de contenus, le choix d'une vidéo à visionner, aussi anecdotique qu'il puisse nous paraître, est en réalité un enjeu important. L'attention de celui qui regarde doit être captée rapidement, le temps qu'il aura à consacrer à un contenu étant potentiellement plus court au vu de l'importance de l'offre. Cette donnée est d'autant plus importante que les algorithmes sur YouTube par exemple, établissent les suggestions de vidéos à voir sur sa plateforme, en fonction de ces données. Ce sont les vidéos qui ont bénéficié des visionnages les plus longs qui sont le plus souvent proposées. Une vidéo vue longtemps, sera donc mieux référencée sur la plateforme. Aussi, il est aujourd'hui possible de trouver de nombreux sites sur internet, indiquant comment améliorer sa courbe de durée de visionnage, celle-ci étant, selon YouTube, représentative de l'intérêt et de l'engagement porté au contenu. La plateforme propose ainsi des conseils et

indications afin « d’optimiser sa chaîne » particulièrement intéressants à lire, puisqu’ils concernent justement des éléments qui ont contribué à modeler la forme de la web-série au fil du temps.

Figure 10 : « Conseils d’optimisation pour la détection » issue de la catégorie « Analyser et optimiser votre chaîne » dans l’onglet « Aide » de la plateforme YouTube⁹⁹.

Utiliser des techniques vidéo pour retenir les spectateurs

- **Réalisez des montages efficaces** : créez une ouverture accrocheuse pour vos vidéos, puis utilisez les techniques de programmation, de branding et de présentation pour susciter et entretenir l’intérêt des internautes tout au long de la vidéo.
- **Augmentez le nombre de vos abonnés** : vos abonnés sont vos fans les plus fidèles, et ils sont avertis de vos nouvelles vidéos et playlists.
- **Suscitez l’intérêt de votre audience** : impliquez vos spectateurs dans vos vidéos, encouragez-les à ajouter des commentaires et interagissez avec eux pendant qu’ils regardent vos vidéos.

Le format court est donc privilégié, non seulement dans un souci de visibilité, mais également de visionnage. Dans une étude menée en 2008 par l’IDATE, il est indiqué que les opérateurs internet « tendent majoritairement à privilégier une stratégie dite de “mid tail” favorisant l’abondance de contenus à bas coût plutôt que la production ou l’acquisition de contenus premium¹⁰⁰ ». Une stratégie qui a finalement peu changé en l’espace de presque dix ans, puisqu’au-delà de l’idée d’acquisition de contenus premiums, ces opérateurs ont pris le parti de participer directement à la production d’un certain nombre de contenu en fournissant, dans le cas de YouTube, un espace et du matériel aux vidéastes. Tout comme ils font en sorte d’unifier le ton de ces contenus en proposant des formations permettant d’apprendre à créer ses vidéos. Ces YouTube Space, qui existent aujourd’hui dans les plus grandes villes du monde, semblent relever d’une volonté de la plateforme de récupérer un certain nombre des

⁹⁹ <https://support.google.com/youtube/answer/141805?hl=fr>

¹⁰⁰ Bajon, J ; Le Borgne F ; Le Moine, J-Y., et al. *Les nouveaux formats audiovisuels*, Étude IDATE, mai 2008, 4 p., p.2.

contenus – et leurs créateurs – afin d’affirmer son importance et sa prégnance qui se pose ici en tant que producteur de talents et non pas simple hébergeur de vidéos. Mais ils dénotent aussi l’envie de se réapproprier une place dans un dispositif où le terme même de *Youtubeur* est aujourd’hui synonyme d’un métier à part entière, qui a supplanté celui de vidéaste. Des plateformes comme YouTube ont un rôle dans ce que l’on pourrait qualifier ici d’économie de l’attention, qui a peu à peu donné lieu à une création normée¹⁰¹.

Ainsi, certains éléments peuvent rapprocher les relations qui unissent web-série et plateforme de *streaming* à celles qui unissent série télévisée et diffuseur. François Jost dans *Comprendre la télévision* indique ainsi que « la théorie de la télévision a ceci de particulier, qu’elle s’ancre dans une réflexion sur l’activité du téléspectateur » et que « si celle-ci a des incidences en termes de langage, elle entraîne surtout des conséquences en termes de contenu des programmes¹⁰² ». Là encore, tout le problème est donc de susciter et de garder l’attention du téléspectateur ; l’auteur poursuit en s’appuyant sur les écrits de Gilbert Sedes et Jean Thévenot affirmant que « [...] le nouveau média devra privilégier la brièveté et adapter ses émissions au rythme de vie des téléspectateurs¹⁰³ ». Sans être média, ou support médiatique, la web-série doit néanmoins opérer une réflexion similaire, justement du fait de l’absence de grille de programmation dont jouissent les programmes télévisuels : elle s’est d’abord adaptée au media – internet – pour obéir finalement aux pratiques qui découlent de son usage – durée limitée, interactivité – et donc à ses utilisateurs.

Si ce point constitue une disparité entre série télévisée et web-série, ces deux objets ont néanmoins aussi des points communs. Nous émettons ici l’hypothèse que dans les prochaines années, séries et web-séries seront de plus en plus ressemblantes, l’une se confondant dans le mode de production et de diffusion de l’autre, et vice versa¹⁰⁴. Cependant, la web-série ne bénéficie pas de modèle économique stable pour

¹⁰¹ Citton, Y., *L’économie de l’attention. Nouvel horizon du capitalisme ?* Paris : La Découverte, (coll. « Sciences humaines »), 2014, 250 p.

¹⁰² Jost F., *Comprendre la télévision*, Paris : Armand Colin, 2005, 127 p., p.28.

¹⁰³ *Ibidem*.

¹⁰⁴ *Le Visiteur du Futur* a d’ailleurs été classé en 2016 parmi le « top 10 des séries françaises à ne pas louper » par l’hebdomadaire *Cosmopolitan*, aux côtés de productions télévisuelles comme *Les Revenants* (Canal+). <http://www.cosmopolitan.fr/le-top-10-des-series-francaises-a-ne-pas-louper,1962514.asp>

le moment, son contenu aussi bien que sa forme sont influencés par le dispositif au sein duquel elle existe. C'est donc bien dans une perspective semio-pragmatique qu'il nous semble nécessaire de l'étudier. Il ne paraît pas pertinent ici, d'analyser la construction de son récit sans étudier sa forme, de même qu'il serait peu intéressant de se pencher seulement sur la façon dont elle est fabriquée sans chercher à voir la manière dont elle est consommée. Cela étant dit, nous nous proposons de formuler sous la forme d'un tableau les différents éléments qui caractérisent d'une part la série télévisée, et d'autre part, la web-série.

Figure 11 : tableau comparaison série TV et web-série.

	SERIE TELEVISEE	WEB-SERIE
Mode de production	<p>TV : auteur/producteur propose un projet à une chaîne qui le finance en partie et en devient le diffuseur. Série devient productrice d'un public une fois diffusé → régie publicitaire vend espaces aux annonceurs en fonction de la cible et de l'audience → public devient levier d'une valeur financière.</p> <p>VOD : le projet est coproduit par une plateforme de VOD qui en devient le diffuseur ou la plateforme acquiert les droits de diffusion de la série → valeur financière générée par les abonnements.</p> <p>→ valeur économique grandit et augmente avec le public et en fonction de l'audience.</p>	<p>Autoproduction : projet créé et financé par son auteur qui en devient le producteur → diffuseur sans intermédiaire avec plateformes de streaming → la web-série ne génère pas de valeur économique en premier lieu mais est d'abord productrice d'un public → la web-série existe avec le public → les vues permettent la monétisation.</p> <p>→ valeur économique de la web-série autoproduite existe uniquement si elle réussit à produire un public. Avant cela, elle ne possède pas de valeur économique.</p> <p>Coproduction : auteur/producteur soumet un projet à une structure ou plateforme (Ex : Nouvelles Écritures, Studio 4) → co-finance le projet avec aides (Ex : CNC) → web-série possède une valeur financière avant diffusion qu'elle doit stabiliser avec public.</p> <p>→ valeur économique de la web-série produite grandit et augmente avec le public, mais doit composer avec un budget</p>

		nettement moins important que celui d'une série TV.
Dispositif/plateforme de diffusion	<p>TV : série inscrite dans une grille de programme définie par le diffuseur (la chaîne), dans laquelle s'insèrent annonceurs et sponsors en fonction des programmes regardés par un type de public → régularité et rdv hebdomadaire.</p> <p>VOD : série inscrite dans une offre périodique, et comprise dans proposition personnalisée pour les abonnés. → rendez-vous hebdomadaire ou mise à disposition intégrale de la série. → régularité et rendez-vous avec le public organisé par le diffuseur dans le cadre d'un dispositif cadré et normé d'une chaîne de télévision, ou d'une plateforme numérique qui choisit de donner l'accès à une partie ou à l'ensemble du contenu.</p>	<p>Autoproduction : web-série déposée et diffusée sur une plateforme de streaming qui n'obéit pas à un ordre de diffusion ou à une organisation temporelle → visionnage dépend du spectateur et de sa volonté d'être public malgré des plages d'attente souvent importantes entre deux épisodes. Dépend aussi du producteur et de sa capacité à fédérer une communauté et de la diriger vers plateforme qui diffuse. → le dispositif n'obéit pas à un cadre fixé au préalable par le diffuseur. La fréquence de diffusion appartient au seul producteur mais le programme reste en revanche visible par le public pour une durée illimitée.</p> <p>Coproduction : diffusion sur une plateforme de streaming ou sur plateforme dédiée en fonction du diffuseur → malgré diffusion régulière, doit réussir à fédérer et engager un public parmi une offre importante. → web-série doit malgré un soutien financier, émerger parmi une offre très importante.</p>
Modes de financement	<p>TV/VOD : écriture et production financées par producteurs et diffuseurs. → Moyens dédiés et mis à disposition par une entité extérieure ou associée aux créateurs du programme. La durée de vie du programme dépend néanmoins en partie de la régularité et de l'assiduité du public à la regarder → public a</p>	<p>Autoproduction : web-série ne bénéficie d'aucun financement autre celui que peut lui accorder son créateur/producteur. Elle peut être monétisée par la publicité via la plateforme de diffusion si elle génère assez de vues. Elle peut bénéficier de gains obtenus via le merchandising ou des supports dérivés payants (Ex : bandes-dessinées), mais aussi par le crowdfunding. → revenus que la web-série génère dépendent uniquement de son public, les créateurs sont directement tributaires de leur</p>

	<p>donc ici un rôle décisif mais n'a pas de pouvoir décisionnaire direct.</p>	<p>public.</p> <p>Coproduction : financement provient d'aides ponctuelles (CNC, SCAM, régions...) et de la télévision (France TV, Arte, Canal +...) qui peut être coproductrice ou diffuseur.</p> <p>→ facilitation du financement, mais celui-ci est souvent instable et seulement ponctuel.</p>
Durée	<p>TV/VOD : on peut établir que généralement :</p> <ul style="list-style-type: none"> -entre 20-22 mn pour un épisode de sitcom -entre 25 à 50-60 mn pour un épisode de série. <p>→ durée affiliée au format.</p>	<p>Autoproduction/Coproduction : durée moyenne comprise entre 10 et 30 minutes.</p> <p>→ la durée de la web-série en partie contrainte par la technique et l'attention du public sur les plateformes de streaming.</p>
Fréquence de diffusion	<p>TV : hebdomadaire.</p> <p>VOD : hebdomadaire ou mise à disposition dans leur intégralité durant une période prédéterminée par la plateforme.</p> <p>→ la diffusion s'organise sur des plages définies par avance et obéit à des cycles. La production de la série s'interrompt entre les saisons.</p>	<p>Autoproduction : diffusion souvent aléatoire, en fonction des contraintes des créateurs. Les épisodes sont généralement tournés les uns après les autres et plus rarement par saison.</p> <p>→ risque de perte d'une partie du public durant des attentes trop longues. Nécessité de communiquer et de se rendre visible lors de l'annonce de sortie d'épisodes.</p> <p>Coproduction : diffusion régulière, épisodes tournés en amont et programmés.</p> <p>→ nécessité de mettre en place un rdv régulier, quotidien ou hebdomadaire.</p>
Équipe/Acteurs	<p>TV/VOD : casting fait par la production, parfois validé par le diffuseur.</p> <p>→ équipe technique professionnelle est constituée et financée par la production et/ou le diffuseur.</p>	<p>Autoproduction : bénévoles, souvent amateurs, parfois membres du public sollicités par les créateurs.</p> <p>Coproduction : le casting est validé par le producteur/diffuseur. Il peut être composé d'amateurs malgré cela.</p> <p>→ les moyens à disposition déterminent la qualité du contenu.</p>

Ce tableau et les différents points qu'il mentionne ne sont bien sûr pas fixes, et sont amenés à évoluer et se transformer dans le temps. Une partie des éléments de définition de la web-série ne peuvent, en un sens, qu'être temporaires tant celle-ci est en mutation et tant les frontières d'une typologie de web-série à une autre peuvent aujourd'hui être éparses. Les web-séries autoproduites sont toujours nombreuses et représentent une part importante de la production audiovisuelle sur le web, mais elles sont également peu pérennes et rares sont les créateurs qui ne cherchent pas à changer de statut au profit d'un financement extérieur dans le cadre d'une co-production. Les web-séries financées sont elles de plus en plus nombreuses mais bénéficient d'un budget bien moindre comparé à celui d'une série télévisée. Selon le site internet L'Avocat, les budgets alloués par des chaînes comme Arte ou Canal + sont généralement compris entre cinq mille et dix mille euros par auteurs ¹⁰⁵. C'est également le cas des Nouvelles Écritures de France Télévisions ¹⁰⁶ qui octroie en moyenne entre 5000 et 10 000 euros aux créateurs dans le cadre de co-production, le département n'étant pas en capacité de financer l'intégralité d'une production.

De nombreuses productions sont en effet à mi-chemin entre deux modèles : créées en autoproduction, elles décrochent des financements au niveau régional ou national de la part de différents organismes, parfois d'une chaîne de télévision ou d'une société de production (ou des deux), et viennent compléter le budget par ses propres moyens. D'autres encore font appel à la générosité de leurs communautés par le biais du financement participatif – *crowdfunding* – mais peu réussissent à fédérer suffisamment pour réunir assez de fonds. La recherche d'un modèle économique viable et stable est aujourd'hui au cœur des préoccupations : Blackpills, créé à l'initiative du producteur et réalisateur Luc Besson, est une application gratuite, financée par la publicité, donnant accès à des contenus pouvant être visionnés sur les écrans de smartphone ou de tablette. Canal Play ou Studio + (Canal +), Studio 4 (France Télévisions), Arte Creative, ou encore Xtra (Groupe TF1), représentent les extensions de chaînes de télévision qui veulent diversifier leurs offres et explorer de nouveaux récits en misant, en partie, sur les web-séries.

¹⁰⁵ Lachaussée, S ; Bougerol, D., « Produire et financer une web série », www.avocatl.com [En ligne] 04 décembre 2016, consulté le 11/05/2017. C'est également le budget généralement alloué par les Nouvelles Écritures de France Télévisions.

¹⁰⁶ Voir entretien Ségolène Zaug, annexe 3.

Si ce schéma se transforme peu à peu, si la web-série devient un objet qui sort peu à peu d'un cadre marginal de production, elle reste néanmoins un objet en recherche d'évolution dans sa structure et son financement. Ainsi du point de vue du mode de production, du dispositif de diffusion, de la durée des épisodes et de la fréquence de leur diffusion, à ce jour, les éléments du tableau ne varient que très peu. Et ce, en partie car ils semblent tous dépendre les uns des autres : dans le cas de la web-série, le mode de production est inhérent à son dispositif de diffusion, qui contraint lui-même en partie la durée des épisodes ; le mode de production – et plus particulièrement le mode de financement – déterminent la fréquence de diffusion... Puisque celle-ci est elle-même dépendante du mode de production... Dépendant là encore du mode de financement.

2.2. Les plateformes de diffusion : l'outil du lien

L'une des composantes clé du dispositif de la web-série est sans nul doute les plateformes de diffusion de vidéo en ligne, appelées plateformes de *streaming* ou *user generated content*¹⁰⁷. Elles sont précisément les espaces permettant la mise en ligne d'un contenu et par conséquent, sa possible mise en visibilité aux yeux du monde. Plus encore, elles sont devenues un moyen d'expression populaire mais aussi le support privilégié lorsqu'il s'agit de création numérique, ou dans le cadre d'une stratégie de communication. Le fait d'avoir une chaîne YouTube semble désormais faire partie d'un schéma communicationnel presque habituel. Comme nous l'avons évoqué précédemment, la plus utilisée et la plus célèbre de ces plateformes a marqué de son nom un format devenu une profession à part entière : *Youtubeur*. Le programme de monétisation mis en place par la plateforme lors de son rachat par Google, ainsi que la large fenêtre de visibilité qu'elle offre aux annonceurs en termes de placements produits ou de partenariats avec des vidéastes, l'ont inscrite comme un outil incontournable. Ce programme partenaire qui a permis la création d'une ressource économique pour des contenus amateurs, représente aussi pour YouTube, une manne financière importante et nécessaire. D'abord en raison d'une rentabilité exigée par

¹⁰⁷ *User Generated Content* est le terme anglais employé pour qualifier les contenus générés par les internautes.

Google mais aussi d'une stratégie de normalisation des contenus que la plateforme héberge, comme le décrit Vincent Bullich à travers l'étude de son dispositif :

Dans cette perspective, *YouTube* a développé trois stratégies : la première consiste en la mise en place de partenariats étroits avec des fournisseurs de contenus professionnels et est illustrée, notamment, par *Vevo*, chaîne musicale du site principalement financée par des majors phonographiques ; la seconde porte sur l'investissement direct dans la production de contenus originaux (plus de 100 millions de dollars auraient été investis dans des courts métrages, séries télévisées et émissions depuis 2012) ; la troisième – qui retient ici notre attention – s'inscrit dans le prolongement de la « vocation » initiale du site et consiste en l'encadrement de la production des contenus non professionnels.¹⁰⁸

Avec pour objectif une régularisation et une normalisation de ces contenus pour favoriser des partenariats publicitaires, Vincent Bullich indique par quels processus la plateforme paraît institutionnaliser leur fabrication, notamment par les discours d'accompagnement cherchant avant tout à favoriser « l'émergence d'une “ régulation autonome ” de la part des principaux contributeurs non professionnels au site. L'action de la firme restant discrète, moins contraignante qu'habilitante et stimulante par le biais de procédures incitatives¹⁰⁹ » mais aussi :

La mise en place d'une « régulation de contrôle » moins destinée à écarter les productions non conformes qu'à valoriser, symboliquement (via par exemple les “ YouTube Awards ” ou la sélection de contenus proposée par la chaîne “ YouTube Nation ”, fruit d'une alliance entre *YouTube*, *DreamWorks* et *Verizon*) et économiquement (facilité des procédures de rémunérations), les UGC répondant pleinement aux critères créatifs et commerciaux de la société.¹¹⁰

Un procédé permettant, d'après l'auteur, de rester conforme aux valeurs initiales de la plateforme en encourageant la création libre et autonome, mais permise par des outils gérés par YouTube, sans se mettre financièrement en danger, tout en bénéficiant néanmoins largement des profits réalisés par les utilisateurs.

¹⁰⁸ Bullich, V., « La régulation de la créativité par YouTube » *In Actes du colloque du 82^{ème} congrès de l'AFCA* à l'Université Concordia, Montréal, *Injonction de créativité et création sous contrainte*, 2014, 169 p., p.89.

¹⁰⁹ *Ibid*, p.93.

¹¹⁰ *Ibidem*.

Les web-séries – qui sont à inclure pour une très grande partie sous cette dénomination de contenu non professionnel sur ces plateformes – s’inscrivent dans cette idée d’une création sous contrainte imposée nous l’avons vu, au-delà des enjeux financiers de la plateforme vis-à-vis des annonceurs, par ses caractéristiques techniques. Mais l’arrivée des plateformes *UGC*¹¹¹ marque avant tout un tournant dans les processus de création et la fréquence de mise en ligne de nouveaux contenus. Elles deviennent synonymes d’accessibilité, plaçant l’utilisateur dans la position de celui qui crée et alimente un système dans lequel il peut également interagir avec d’autres utilisateurs, de façon gratuite et potentiellement même rentable.

Ce système et son mode de fonctionnement sont au cœur de l’étude menée conjointement par Meeyoung Cha, Haewoon Kwak, Pablo Rodriguez, Yong-Yeol Ahn, and Sue Moon en 2007. *I Tube, You Tube, Everybody Tubes: Analyzing the World’s Largest User Generated Content Video System* s’intéresse donc à l’impact des *UGC*¹¹² dans le paysage médiatique, en étudiant tout particulièrement là encore, la plateforme YouTube. L’étude a été réalisée en 2007 et plus de dix ans séparent maintenant ces travaux des nôtres. La plateforme a évolué, s’est muée en un appareil puissant qui ne se contente plus d’être un simple support, mais se veut l’un des rouages du processus des créations qu’elle héberge. Comme nous l’avons fait en distinguant les web-séries des séries produites sur les services de vidéo à la demande, les auteurs différencient dans un premier temps les *UGC* de ces mêmes types de plateformes. Ils notent ainsi la prévision désormais impossible de la popularité de contenus, autrefois facilement réalisable du fait de campagnes de marketing opérées par le peu de producteurs dans le champ de la vidéo à la demande.

Les contenus vidéo sur les systèmes standard de vidéo à la demande ont été historiquement créés et alimentés par un nombre limité de producteurs médiatiques, telles que des diffuseurs certifiés et des sociétés de production. La popularité d’un contenu était alors contrôlable par le biais de campagnes marketing. L’avènement du user-generated content (UGC) a remodelé significativement le marché de la vidéo en ligne [...] Contrairement aux débuts de la télévision où tout le monde visionnait le même programme à la même heure, une telle popularité (ou impopularité) est diluée dans les UGC. Des vagues constantes de nouvelles vidéos et les avantages du web ont

¹¹¹ *User Generated Content*.

¹¹² Nous utiliserons désormais seulement l’acronyme *UGC* pour faire référence aux termes de *User Generated Content*.

personnalisé rapidement l'expérience de visionnage, ce qui entraîne une grande variabilité du comportement de l'utilisateur et de sa durée d'attention.¹¹³

Ils ajoutent ainsi que dans un article du magazine *Wired* en 2007, les contenus disponibles sur ces plateformes sont qualifiés de « *bite-size bits for high-speed munching* » que l'on pourrait traduire par « petites bouchées de *bits* pour grignotage rapide ». L'idée de vitesse dans les contenus est donc très prégnante ici, et ils semblent donc envisagés ici plutôt comme des vidéos autonomes et très courtes, que l'on consomme plus que ce que l'on regarde. Cette description correspond finalement bien à l'année durant laquelle cette étude a été menée : avant 2007, si les web-séries sont déjà présentes sur ces plateformes, nous avons pu constater avec le schéma de Joël Bassaget¹¹⁴ que celles-ci sont encore marginales et surtout relativement peu visibles au milieu des milliers de vidéos en tous genres qui sont téléchargées. L'idée d'un contenu suivi, construit dans le temps en plusieurs épisodes, semble encore lointaine et peu ancrée dans les usages à ce moment-là. En 2007, la durée des vidéos imposée par YouTube est également bien moindre, ce sont donc forcément les contenus courts qui vont primer. Plus loin, les auteurs relèvent aussi la rapidité de production qui caractérise les *UGC* :

L'échelle de la production *UGC* a des différences notables avec les non *UGC*. Par exemple, IMDb, la plus importante base de données de films en ligne comporte 963,309 titres de films et d'épisodes télévisés produits de 1888 jusqu'à aujourd'hui. En revanche, YouTube jouit de 65,000 nouveaux téléchargements chaque jour – ce qui signifie qu'il ne faudrait à YouTube que 15 jours pour produire le même nombre de vidéos que l'ensemble des films répertoriés sur IMDb.¹¹⁵

¹¹³ Cha, M ; Kwak, H ; Rodriguez, P., et al. "I tube, you tube, everybody tubes: analyzing the world's largest user generated content video system", *Internet Measurement Conference*, San Diego, 2007, pp1-14, p1. "Video content in standard Video-on-Demand (VoD) systems has been historically created and supplied by a limited number of media producers, such as licensed broadcasters and production companies. Content popularity was somewhat controllable through professional marketing campaigns. The advent of user-generated content (UGC) has re-shaped the online video market enormously. [...] As opposed to the early days of TV where everyone watched the same program at the same time, such strong reinforcement of popularity (or unpopularity) is diluted in UGC. Constant waves of new videos and the convenience of the Web are quickly personalizing the viewing experience, leading to a great variability in user behavior and attention span", p.1.

¹¹⁴ Voir figure 9.

¹¹⁵ Cha, M ; Kwak, H ; Rodriguez, P., et al. *Op.cit.* p1. "The scale of production of UGC is strikingly different compared to non-UGC. For example, IMDb, the largest online movie database, carries 963,309 titles of movies and TV episodes produced since 1888 until today. In contrast, YouTube enjoys 65,000 daily new uploads – which means that it only takes 15 days in YouTube to produce the same number of videos as all IMDb movies", p.2.

Cette caractéristique n'a pas changé, puisque plusieurs milliers de contenus sont téléchargés chaque jour, au point que YouTube a annoncé en février 2017 qu'un milliard d'heures¹¹⁶ de vidéos était visionné en l'espace d'une journée. Il faudrait donc 100 000 années à un utilisateur pour réussir à regarder l'ensemble de ces contenus. Cette observation soulève cependant une réflexion : si les plateformes *UGC* et plus particulièrement les utilisateurs de ces plateformes ne bénéficient pas des mêmes moyens en termes de production, ils ne produisent bien souvent pas la même chose, et pas pour les mêmes raisons. Il semble difficile, en 2007, de comparer ce que l'on peut trouver en termes d'offres sur YouTube et les titres répertoriés sur IMDb que les auteurs qualifient justement de films et de séries télévisées. Des objets plus coûteux et plus longs à produire, qui sont soumis à d'autres décisionnaires que leurs seuls créateurs, comme les producteurs, les distributeurs, diffuseurs, chaînes de télévision etc. Les plateformes de *streaming*, nous l'avons dit, permettent au contraire une absence d'intermédiaires pour passer directement de celui qui crée à celui qui visionne. Les auteurs concluent également cette comparaison chiffrée en énonçant qu'il faudrait donc seulement 15 jours à YouTube pour produire autant que tous les films existants sur IMDb. Excepté que YouTube ne produit pas justement : il diffuse seulement, sans intention d'archivage (cette donnée change toutefois à la fin de la rédaction de cette thèse, lorsque YouTube annonce coproduire en 2018 des contenus disponibles via son offre premium). IMDb n'est pas non plus une plateforme de diffusion ou une plateforme de production, mais un support qui recense et classe des titres. Les deux plateformes n'ont donc pas la même vocation, et plusieurs années plus tard, nous notons d'ailleurs que des productions à destination du web, dont les web-séries, sont désormais présentes sur IMDb. Ainsi, si la comparaison peut paraître intéressante en termes du volume qu'elle donne à voir de YouTube, elle semble malgré tout trop simple.

Outre la quantité qu'elles permettent de produire, ces plateformes de diffusion jouent surtout le rôle d'un rouage essentiel du dispositif de la web-série, particulièrement, de la web-série autoproduite. Avant 2005 et leur arrivée, des productions comme *Damned* ou *Les Bitoman* étaient vues au prix d'un effort. Celui de trouver la vidéo sur internet, de parvenir à la télécharger, de se déplacer dans une

¹¹⁶ YouTube Official Blog, consulté le 11/05/2017. Disponible sur : <https://youtube.googleblog.com/>.

convention pour assister à sa projection, de récupérer la vidéo sur une cassette... Le hasard était alors une donnée plus rare, ou tout du moins, moins prégnante, dans l'expérience de visionnement que l'on peut faire d'une web-série. Les plateformes *UGC* ont justement renversé cet aspect en devenant synonymes de mise en visibilité à disposition des internautes qui peuvent dès lors voir simplement et gratuitement une très grande quantité de contenus ; mise en visibilité pour des internautes qui peuvent désormais devenir également des utilisateurs actifs en déposant des contenus qu'ils auront produit eux-mêmes. C'est dans ce processus que ces plateformes deviennent des traits d'union entre deux composantes : ceux qui regardent et ceux qui créent. Deux composantes aux frontières perméables, au statut mouvant et évolutif, dont la plateforme de diffusion va, en partie, déterminer les rapports.

Les plateformes *UGC* ont permis aux vidéos produites dans des contextes amateurs ou hors des systèmes de production classiques, de vivre en dehors du premier cercle, composé d'un public restreint correspondant aux proches. Si ce type de contenus reste minoritaire par rapport à ceux issus directement des industries culturelles et des *majors*¹¹⁷, ils ont toutefois bénéficié de la portée inédite que ces nouveaux espaces pouvaient leur apporter. Ce cadre représente donc avant tout une mise en visibilité, c'est-à-dire, la possibilité de se confronter à une nouvelle frange de spectateurs, cette fois inconnus, mais aussi plus nombreux. Elle induit alors également l'élément d'imprévisibilité, puisqu'il n'est pas possible de savoir qui exactement a visionné un contenu, autrement que par des données statistiques, tout comme pour la télévision qui ne peut mesurer que son audience. Cet élément est justement ce qui fait aussi de ces plateformes un des premiers espaces critiques pour la vidéo. Nous avons défini la web-série comme un objet avec lequel il était possible d'interagir, et cette possibilité est donnée, en partie, par les plateformes de diffusion. Leurs interfaces intègrent ainsi de nombreux espaces permettant l'expression et l'interaction : les commentaires en sont l'exemple le plus signifiant.

Mais ces interactions se traduisent aussi par le fait d'aimer, ou non, la vidéo, par le biais d'une icône de pouce levé ou descendu, de partager la vidéo sur les réseaux

¹¹⁷ Van Dijck, J., « Users like you? Theorizing agency in user-generated content » *Media Culture Society* [En ligne] 2009, vol 31, n°1, pp.41-58, consulté le 11/05/2017. Disponible sur : <http://mcs.sagepub.com/content/31/1/41>.

sociaux ou par mail, en copiant l'url de celle-ci, ou de s'abonner à la chaîne dont émane le contenu. Outre une interaction avec la vidéo, les plateformes sont elles-mêmes porteuses d'interaction avec leurs utilisateurs, notamment par le biais du ciblage et de la recommandation. C'est une forme de personnalisation qui s'instaure entre la plateforme et l'utilisateur qui, en fonction de ses actions, module l'interface sur laquelle il navigue pour chercher ou visionner des contenus. Pour l'utilisateur qui crée et qui partage des productions, ces espaces qu'il contribue à construire en produisant ou consommant des données, deviennent plus que de simples terrains d'expression. En l'espace de quelques années, ils ont acquis un nouveau statut : celui de passerelle entre différents supports médiatiques et différents circuits de production. Le nombre d'abonnés d'une chaîne, ou le nombre de vues cumulées sur des plateformes de *streaming*, représente quelque chose, au-delà même du web. Ces chiffres, les figures des créateurs, la viralité que connaissent certains contenus, sont aujourd'hui gage d'une légitimité et d'une rentabilité qui dépasse largement le seul espace du web.

Les plateformes de *streaming* induisent désormais ce que l'on pourrait qualifier de semi-professionnalisation. Les actions menées par ces structures dans le but d'améliorer et d'accompagner la création, les possibilités offertes aux utilisateurs et intégrées aux plateformes pour diffuser et visionner plus simplement, sont autant de moyens d'intégrer des productions à un champ médiatique plus large, qui ne se limite plus à un seul support (internet) mais à une multitude.

Dans le dispositif global de la web-série, la dimension technique, informatique et presque physique, a toute sa place. En déterminant les potentiels usages que peuvent faire des plateformes de *streaming* ses utilisateurs, elle conditionne également l'expérience de ces derniers vis-à-vis de la web-série et de ses auteurs. Le dispositif machinique est donc indissociable du dispositif de la web-série. Celui-ci pourrait être comparé à une suite d'imbrications, formant un agencement complexe qui détermine l'objet.

2.3. Le dispositif de la web-série autoproduite : la clé de compréhension

L'agencement évoqué est la qualification du dispositif que fait Bernard Vouilloux. C'est une notion clé de notre étude des web-séries autoproduites. Le terme dispositif est fréquemment employé dans le champ du numérique, et plus encore lorsqu'il s'agit de décrire le système de fonctionnement d'un outil ou d'une plateforme. Ici, il s'agit d'étudier le mécanisme de la web-série dans le cadre de l'autoproduction, et le rapport d'interdépendance qu'il produit entre créateur et communauté interprétative. Le terme de mécanisme n'est pas choisi au hasard, puisque nous incluons dans l'idée de dispositif de la web-série, la notion de dispositif mécanique. Dans l'ouvrage *Discours, image, dispositif*, Bernard Vouilloux énonce l'idée que :

Toute réflexion sur le dispositif commence par rencontrer le modèle mécanique : la machine permet de penser le dispositif – et réciproquement du reste –, pour autant que celui-ci désigne [...] la manière dont sont disposés les organes d'un appareil.¹¹⁸

Il poursuit en ajoutant que la notion « s'applique donc à tout agencement d'éléments à l'intérieur d'un ensemble, quel qu'il soit : c'est là le premier trait définitoire¹¹⁹ ». Imputer l'idée de modèle mécanique aux plateformes de *streaming* nous semble pertinent, car, avant d'être des dispositifs sémio-techniques, celles-ci doivent, avant tout, être considérées en tant que systèmes informatiques. Ces plateformes reposant partiellement sur les actions de leurs utilisateurs sont bien des systèmes automatisés, qui contribuent à constituer un ou des agencements d'éléments structurants, façonnant eux-mêmes le fonctionnement du dispositif. Ainsi, Bernard Vouilloux poursuit en indiquant que « [...] la machine elle-même permet de penser tout fonctionnement, lequel consiste fondamentalement dans la mise en marche ou la mise en œuvre de l'ensemble considéré¹²⁰ ». Hugues Peeters et Philippe Charlier font également état de l'origine de la notion comme « provenant principalement de champs à vocation technique¹²¹ ».

¹¹⁸ Vouilloux, B., « Du dispositif ». In Ortel, P., *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*. Paris : L'Harmattan, 2008, 259 p., p.16.

¹¹⁹ *Ibidem*.

¹²⁰ *Ibidem*.

¹²¹ Charlier, P ; Peeters, H., « Contributions à une théorie du dispositif », *Hermès*, 1999, n°25, pp.15-23, p.16.

Les plateformes de *streaming* ne sont pas seulement un cadre de diffusion pour la web-série. Elles représentent une partie de l'ensemble d'un fonctionnement qui inscrit la web-série dans un caractère informatique donc, et non pas seulement numérique. Cette distinction est celle que fait Milad Doueihi, constatant que l'un s'est peu à peu fondu dans la représentation de l'autre, dont il a pourtant forgé les caractéristiques techniques. Pour l'auteur, cette distinction est essentielle car elle permet de mesurer l'évolution de la notion même de numérique et la relation que nous entretenons avec elle. Milad Doueihi rappelle ainsi que l'informatique, après avoir acquis un statut de science à part entière, s'est également muée en une industrie, puis une culture. Cette dernière notion est clé, puisqu'elle est, pour Milad Doueihi, ce qui caractérise et définit précisément le numérique. Il indique que :

Ainsi, l'informatique se traduit par la transformation de l'interface qu'est le numérique en une recomposition du monde, de notre habitat et de nos identités. Du discret au continu, dans le mouvement d'une conversion de plus en plus triomphante, de plus en plus transparente.¹²²

Cette évolution et cette imbrication de l'un à l'autre, auraient pourtant amené à une conception particulière du numérique, comme un élément détaché de la société, au sens où celle-ci n'en serait pas constituée ou productrice. C'est l'idée que Matteo Treleani développe dans un article à propos des dispositifs numériques comme créateur de régimes d'interactions et de croyances.

[...] la technique est considérée comme un élément externe à la société et non pas comme quelque chose qui en fait partie, ou qui la constitue. Suivant un raisonnement facilement compréhensible, la plupart des discours sur le numérique essaient aujourd'hui de répondre à la question suivante : quelle est l'influence du numérique dans la société ? Cette question, apparemment innocente, cache une conception selon laquelle la technique est une instance transcendante qui influence la société de l'extérieur.¹²³

Le raisonnement de Matteo Treleani rejoint celui de Milad Doueihi en cela qu'il propose de dépasser la conception uniquement matérielle du numérique pour l'envisager, non pas comme objet, mais comme « un ensemble de relations là où l'objet

¹²² Doueihi, M., *op.cit.* p.21.

¹²³ Treleani, M., « Dispositifs numériques : régimes d'interaction et de croyance », *Actes Sémiotiques* [En ligne] 2014, n° 117, pp.1-11, p.2. Disponible sur : <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/5035>>.

n'est qu'une partie d'une organisation plus complexe, qui implique également des formes de signification, d'action, d'usage et également d'individuation (de construction de l'individu) ¹²⁴». Il se fixe alors pour but de « comprendre pourquoi, aujourd'hui, la plupart des discours médiatiques qui questionnent les systèmes numériques semblent ignorer l'intentionnalité qui les régit et voir la technique comme un élément exclusivement non- humain ¹²⁵».

En cela, il s'inscrit également dans la seconde définition du dispositif, proposée par Bernard Vouilloux : « un dispositif est un agencement qui résulte de l'investissement ou de la mobilisation de moyens et qui est appelé à fonctionner en vue d'une fin déterminée ¹²⁶ ». Il s'agit de recentrer le modèle machinique dans une perspective plus large que celui de son seul fonctionnement, en le replaçant au sein de l'ensemble auquel il appartient, pour l'envisager comme dépassant son champ d'action initial, mais également comme étant en partie dépendant d'une intention préliminaire : le dispositif ne se limite pas au modèle machinique, mais fonctionne aussi avec un objectif.

Bernard Vouilloux s'interroge alors sur la structure du dispositif, comme ayant une fin – l'idée de modèle machinique, comme outil, serait alors là, un moyen – : « si le dispositif peut se définir à ce stade, comme un agencement actualisant et intégrant des éléments en vue d'un objectif, une nouvelle question se pose : ces « éléments » quels sont-ils ? ¹²⁷ ». Cette question, Michel Foucault y apporte déjà une réponse en parlant du dispositif dans « Le jeu de Michel Foucault ».

Ce que j'essaie de repérer sous ce nom, c'est, premièrement, un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif.¹²⁸

¹²⁴ *Ibid*, p.3.

¹²⁵ *Ibidem*.

¹²⁶ Vouilloux, B., *op.cit.* p.18.

¹²⁷ *Ibid*, p.24.

¹²⁸ Foucault, M., « Le jeu de Michel Foucault », entretien avec Colas, D ; Grosrichard, A ; Le Gaufey, G ; Livi, J. Miller, G ; Miller, J. Miller J.-A ; Millot, C. Wajeman, [En ligne] 1977, *Ornicar, Bulletin périodique du champ freudien*, n° 10, pp.62-93, p.62, consulté le 13/06/2016. Disponible sur : <http://libertaire.free.fr/MFoucault158.html>.

Foucault poursuit en indiquant que « ce que je voudrais repérer dans le dispositif, c'est justement la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes¹²⁹ ». Ces « dit » et « non-dit », cet « ensemble hétérogène » et les liens qui existent entre eux, sont autant d'éléments qui se rapportent aux critères constitutifs et normatifs de la web-série telle que nous les avons déjà évoqués. Nous pourrions ainsi associer le « dit » décrit par Foucault, à la partie discursive du dispositif, aux différentes formes d'interactions (entre créateurs et communauté, et « intra-communautaires »), c'est-à-dire, aux discours se rapportant à la web-série et à ce qui la construit, en tant qu'objet en dehors des circuits de production classiques. Le « non-dit » lui, se rapporterait aux éléments relevant de la production et de la technique de la web-série, hors des rapports discursifs : l'énonciation audiovisuelle, la fréquence de sortie des épisodes et leur cadre de diffusion, l'évolution de la web-série et sa durée de vie, etc.

On retrouve une réflexion similaire dans le texte de Philippe Charlier et Hughes Peeters :

Avec la notion de dispositif, on se trouve bien dans une logique de moyens mis en œuvre en vue d'une fin. Le dispositif a une visée d'efficacité (cf. Lannoy & Fusulier), d'optimisation des conditions de réalisation (cf. Vandendorpe), il est soudé au concept de stratégie (cf. Nel). Foucault lui-même considère que le dispositif renvoie aux procédures qui sous-tendent l'organisation de la société. À ce titre, le dispositif peut être défini comme la concrétisation d'une intention au travers de la mise en place d'environnements aménagés.¹³⁰

Cet agencement d'éléments, ou dispositif, forme donc, dans la même idée, une structure autour d'un objet qui a pour spécificité, la plupart du temps, de ne pas en avoir. Pour la web-série autoproduite, si l'une des composantes du dispositif ne fonctionne pas avec les autres, c'est l'ensemble de la structure qui vacille. Le dispositif de la web-série ne représente donc pas seulement une structure globale, nécessaire à sa construction, mais bien tout l'enjeu de sa réussite et de sa viabilité.

Cela nous semble d'autant plus pertinent en poursuivant la lecture du texte de synthèse autour du concept de dispositif proposé par Charlier et Peeters, lorsqu'il

¹²⁹ *Ibid*, p.62.

¹³⁰ Charlier, P ; Hughes, P., *op.cit.* p.18.

aborde l'aspect interactionniste du dispositif, et son évolution vers une « recentration de l'individu ». Les auteurs affirment donc que :

D'une manière générale, l'individu autonome, conçu comme porteur d'une intentionnalité propre, apparaît comme la figure centrale du dispositif. Dans cette perspective, s'opère un rééquilibrage dans l'analyse des dispositifs : on se centre sur les aspects de réception tout autant que sur les aspects de production.¹³¹

C'est précisément ce qui nous amène à la proposition de Philippe Ortel, d'un modèle de dispositif à trois temps, qui met en avant ses dimensions techniques, pragmatiques et symboliques. Il indique ainsi que « la question principale est bien de savoir comment les relations techniques régulent les relations humaines¹³² ». C'est vers cette même interrogation que nous tendons, en nous questionnant toutefois davantage sur la manière dont les relations techniques peuvent conditionner, dans une certaine mesure, la pratique du spectateur de web-série, et comment ces pratiques agissent sur le développement et la visibilité de la web-série autoproduite. Si nous réutilisons le modèle en trois temps de Philippe Ortel, nous pourrions alors synthétiser notre agencement de cette manière :

Au point de vue technique (I) une plateforme de *streaming* gratuite et disponible à tous rend visible à des spectateurs-utilisateurs des séries d'épisodes qu'ils peuvent commenter – point de vue pragmatique (II) – provoquant une interaction potentiellement engageante – point de vue symbolique (III).

Ces liens de causalité et de réciprocité décrits par Philippe Ortel, semblent être une structure dans la structure. Il apparaît également qu'ils se calquent de façon adéquate dans un contexte technique et numérique. Pour autant, cet agencement exige une fois de plus que l'intentionnalité de l'utilisateur se fasse le rouage principal du dispositif. La plateforme de *streaming* ici décrite tiendrait donc la place d'un accompagnant et non pas celle de moteur, bien que son rôle reste prépondérant. Dans cette perspective, Charlier et Peeters envisagent le dispositif comme ayant une « fonction de support, de balise, de cadre organisateur à l'action ». Les auteurs ajoutent :

¹³¹ *Ibidem*.

¹³² Ortel, P., « Vers une poétique des dispositifs » *In Discours, image, dispositif*, Paris, L'Harmattan, 2008, 259 p., p.40.

Il procède essentiellement à des mises en ordre qui soutiennent l'action de l'individu, il crée des effets de signification qui procurent des ressources pour un auto-pilotage. Dans les dispositifs informatiques par exemple, on parlera d'interface "compagnon" ou d'"assistant". Cela signifie alors que si le dispositif organise et rend possible quelque chose, il n'en garantit cependant pas l'actualisation. Il fait simplement exister un espace particulier préalable dans lequel ce "quelque chose" peut se produire.¹³³

En produisant cet espace particulier, il se fait également le conducteur de relations et interactions sociales. Il est l'instigateur d'un mouvement, tel que le décrit Sverre Raffnsøe.

Le dispositif n'est pourtant pas seulement un arrangement statique. L'arrangement entre dans un échange avec d'autres entités pour devenir ainsi un intermédiaire pour d'autres dispositifs. On peut décrire un dispositif comme un système d'échange et de transport entre des instances différentes qui constituent des éléments d'échange du dispositif.¹³⁴

Il ajoute qu' « un dispositif est une coordination et en même temps un intermédiaire entre différents éléments irréductibles qui effectuent des échanges entre eux ». Il semble alors que parler du dispositif de la web-série autoproduite ne suffise pas, et qu'il conviendrait plutôt de parler *des* dispositifs de la web-série autoproduite. Un ensemble producteur d'échanges encadrés par un opérateur technique et informatique, le tout fonctionnant comme un agencement, une disposition créatrice d'interactions sociales et mécaniques. Une posture similaire à celle de Philippe Hert, en avançant comme préambule à son article intitulé *Internet comme dispositif hétérotopique* que :

L'argument principal que je voudrais défendre est le suivant : un dispositif dont le but est de produire ou permettre une forme de médiation (d'un savoir, d'un point de vue, d'une position individuelle, d'un questionnement, etc.) fait exister un espace particulier, préalable à la médiation, et dans lequel elle peut se produire. Le dispositif ne garantit pas en soi la médiation, mais grâce à l'espace qu'il crée éventuellement, il la rend possible, l'organise, et éventuellement crée un effet de signification au-delà des contenus transmis ou échangés.¹³⁵

¹³³ Charlier, P ; Peeters, H., *op.cit.* p.19.

¹³⁴ Raffnsøe, S., « Qu'est-ce qu'un dispositif ? » *Symposium, Revue canadienne de philosophie continentale*, 2008, vol. 12, n°1, pp.44-66, p.58.

¹³⁵ Hert, P., « Internet comme dispositif hétérotopique », *Hermès* n°25, 1999, pp.93-107, p.93.

L'auteur indique ici que le dispositif se voit détourné et déjoué par ses sujets, car :

Il reste toujours des interstices pour les vagabondages, les braconnages, toutes ces tactiques localement inventées sur le moment pour justement trouver son cheminement, en fonction de son plaisir, son rythme, son désir.¹³⁶

C'est dans cette perspective d'un dispositif fonctionnant par ses acteurs que s'inscrit Laurence Monnoyer-Smith dans le *Manuel d'analyse du web*, en insistant sur l'importance de se défaire de deux tendances obstacles à l'analyse du web : la réification et la naturalisation.

La tendance à la réification consiste à "faire comme si" le web pouvait être considéré comme une réalité monolithique extérieure aux acteurs qui l'utilisent et s'en saisissent comme d'un objet neutre afin de lui donner un sens à travers l'instrumentalisation sociosémiotique qu'ils en font.¹³⁷

En ce sens, ce préambule en forme d'avertissement rejoint l'analyse de Matteo Treleani et de Milad Doueïhi sur la nécessité de dépasser une conception uniquement matérielle du numérique pour l'analyser par le prisme de ses usages. La tendance à la naturalisation revient à considérer le web comme un outil de médiation en tenant compte de l'ensemble de son contexte de et de ses acteurs :

L'autre écueil est la tendance à la naturalisation. Il consiste à envisager le web comme un aplatissement des relations de médiations dont il est issu sans prendre en considération l'ensemble hétérogène et évolutif de ses composantes, qu'elles soient techniques ou sociales.¹³⁸

Elle poursuit :

[...] Les conséquences de son [le web] caractère composite sont parfois oblitérées lorsqu'il s'agit d'étudier certaines pratiques dans une situation donnée à temps t.¹³⁹

En précisant que « l'originalité des SIC réside alors bien dans son aptitude à tenir ensemble la dimension technique du web, replacée dans son environnement

¹³⁶ *Ibid*, p.94.

¹³⁷ Monnoyer-Smith, L., « Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe ? » In Barrats, C., *Manuel d'analyse du web*. Paris : Armand Colin, 2013, 264 p., p.11.

¹³⁸ *Ibidem*.

¹³⁹ *Ibid*, p.14.

sociotechnique, ainsi que l'ensemble complexe des médiations sociotechniques qui le font exister¹⁴⁰ », l'auteur rejoint une conception qui nous paraît ici proche de celle que Michel Foucault propose du dispositif. C'est en partant de cette réflexion d'un ensemble – les SIC – agençant à la fois conception technique, interactions et médiation, que Laurence Monnoyer-Smith se propose d'utiliser la notion de dispositif pour expliciter certaines des pratiques collaboratives existantes dans l'environnement numérique.

En remettant au centre « la nature du lien » entre les « éléments hétérogènes » qui composent le dispositif dans la définition qu'en donne Michel Foucault, l'auteur insiste sur la nécessité de s'interroger sur « [...] les logiques de circulation du pouvoir qui sont autant de mises en œuvre et de productions de formes et de savoirs¹⁴¹ », qui seraient ce que cherche réellement à comprendre Michel Foucault dans le concept de dispositif. C'est donc à l'intentionnalité et à la notion de stratégie dans le dispositif que Laurence Monnoyer-Smith s'attache ici dans la recomposition de la pensée de Michel Foucault qui, couplées à une circulation performative au sein du dispositif, seraient constitutives des formes de pouvoir également nécessaires à la définition du dispositif de la web-série autoproduite. Cette forme de pouvoir exercé à partir d'un lieu propre, est malgré tout remise en cause par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien*, comme l'indique Philippe Hert¹⁴², le dispositif prenant forme sous « une foule d'autres procédures », notamment des « procédures ordinaires » :

[...] celles que l'on désigne souvent de “consommation”, souvent minuscules et invisibles, mais qui pour de Certeau ne sont pas moins actions individuelles porteuses d'un “art de faire”.¹⁴³

La prise en compte de la valeur symbolique de la médiation dans la définition du dispositif, de De Certeau et Hert, se retrouve, en un sens, à travers une synthétisation du dispositif que propose Laurence Monnoyer-Smith. Après avoir analysé l'apport de Deleuze à la pensée de Foucault et sa notion de mouvement – et en posant toutefois les limites – l'auteur s'attache à dégager quatre dimensions du dispositif :

¹⁴⁰ *Ibidem.*

¹⁴¹ *Ibid.*, p.16.

¹⁴² Hert, P., *op. cit.* p.93.

¹⁴³ *Ibidem.*

- Les lignes de visibilité
- Les énoncés
- Les lignes de force
- Les lignes de fuite

Ces éléments sont, pour l'auteur, autant d'outils à l'analyse du web « en tant qu'il s'inscrit dans un dispositif en particulier ¹⁴⁴». Les lignes de visibilité et les énoncés pourraient correspondre ici aux éléments hétérogènes et non hétérogènes dont est composé le dispositif que décrit Foucault, et que nous rappelons ici :

Un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre les éléments. ¹⁴⁵

Les lignes de forces seraient alors les liens de médiation reliant ces éléments provoquant « comme un jeu, des changements de position, des modifications de fonctions, qui peuvent eux aussi, être très différents¹⁴⁶ » toujours selon Foucault. De même, les lignes de force représenteraient également les stratégies de pouvoir et l'intentionnalité dont découle le dispositif :

[...] par dispositif, j'entends une sorte, disons, de formation qui, à un moment historique donné, a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence. Le dispositif a donc une fonction stratégique dominante. ¹⁴⁷

Les lignes de fuite énoncées par Laurence Monnoyer-Smith pourraient correspondre alors à l'autonomie du sujet au sein du dispositif, et sa capacité à se l'approprier et le détourner, comme l'indique De Certeau.

La décomposition de la structure du dispositif paraît aussi pouvoir s'appliquer à celui de la web-série autoproduite, en intégrant l'aspect participatif et de médiation

¹⁴⁴ Monnoyer-Smith, L., *op.cit.* p.21.

¹⁴⁵ Foucault, M., *op.cit.* p.62.

¹⁴⁶ *Ibidem.*

¹⁴⁷ *Ibidem.*

qu'il revêt. Dans le traitement du corpus, ces quatre dimensions nous sont utiles puisqu'elles permettent l'intégration d'un schéma d'analyse du dispositif en lui-même : la dimension des énoncés, par exemple, fait écho à son aspect discursif qui participe grandement à l'interdépendance entre créateurs et spectateurs des contenus. Dans ce contexte d'énoncés construits dans un *cadre technique*, Laurence Monnoyer-Smith rappelle le rôle du dispositif et son concept comme « particulièrement heuristique en ce qu'il invite le chercheur à faire le lien entre ce contexte technique observé et les agencements sociaux et institutionnels qui ont permis sa mise en place ¹⁴⁸». Elle ajoute en conclusion que :

[Le dispositif] Il nous invite à tenir ensemble les différentes dimensions qui instituent les pratiques sociales dans un complexe technique et symbolique hétérogène dont l'analyse des différentes parties ne peut se concevoir que dans leurs relations et médiations.¹⁴⁹

Ces agencements sociaux sont au cœur de notre travail et également au cœur de la réflexion de Philippe Hert lorsqu'il utilise l'exemple d'internet pour exposer la notion de dispositif hétérotopique. L'auteur explicite la notion en la définissant comme un espace réel où peut agir l'utopie : « Il s'agit en somme d'un domaine particulier, bien réel, dans lequel le fonctionnement habituel de la société n'a pas cours, un domaine hors des lieux balisés par nos cultures et notre histoire ¹⁵⁰». Cet espace que l'auteur détermine comme « délimité, balisé, afin de bien délimiter un intérieur et un extérieur » peut être comparé à l'espace du web dont le dispositif permet de faire cohabiter à la fois l'espace local et l'espace idéalisé : « le fait de pouvoir jouer sur la juxtaposition de ces deux espaces confère à Internet une réalité qui dépasse la simple illusion ou utopie¹⁵¹ ».

Philippe Hert explique la construction du dispositif hétérotopique sur internet par l'écriture qui est construite comme une « quasi oralité » d'après l'auteur, et participerait de la création d'un autre monde au sein duquel la technique serait une « illusion » que nous laisserions, nous utilisateurs, nous embarquer, et dont nous

¹⁴⁸ Monnoyer-Smith, L., *op.cit.* p.23.

¹⁴⁹ *Ibid*, p.27.

¹⁵⁰ Hert, P., *op.cit.* p.96.

¹⁵¹ *Ibid*, p.98.

réussirions aussi bien à nous défaire. L'auteur indique que c'est cette écriture, presque parlée, qui permettrait alors la facilité de création d'un lien social.

Cette hypothèse expliquerait l'engouement de certains à participer à des communautés virtuelles, et l'impression de reconstruction du lien social que serait censé pouvoir accomplir Internet. En ce sens, Internet est véritablement une hétérotopie : une utopie effectivement réalisée à l'aide de dispositifs faisant exister des conditions d'existence dans un collectif, qui ne sont pas celles de nos sociétés.¹⁵²

C'est précisément ici l'apport à la fois machinique et symbolique du dispositif de la web-série autoproduite. Un agencement dont découle une suite de rouages, permettant de mettre en place les conditions d'existence de l'interaction, et par extension, d'une communauté, mettant elle-même en mouvement d'autres rouages, provoquant de nouvelles répercussions. Si Philippe Hert semble douter de la capacité d'internet à recréer un lien social véritable, ce lien paraît pourtant bien être l'un des effets du dispositif de la web-série autoproduite, car celui-ci permet pour celui qui le souhaite, de tisser une relation qui va au-delà même d'internet, au sein d'espaces, eux, bien ancrés dans la réalité.

2.4. Synthèse et conclusion

Les plateformes de *streaming* ne sont pas uniquement de simples outils de diffusion. Elles sont centrales dans le dispositif de la web-série autoproduite et constituent l'une de ses composantes techniques les plus marquantes. Ayant elles-mêmes connues une évolution par le biais des usages et des pratiques de ses utilisateurs, elles s'adaptent en même temps qu'elles contraignent les créateurs de contenus. Elles ont participé à forger des normes pour des objets qui existent sur un espace que l'on dépeint parfois à tort, comme en étant dépourvu. YouTube, Dailymotion ou Vimeo offrent à des vidéastes en herbe un nouveau terrain d'expression au début des années 2000, et avec lui, un nouveau circuit économique induit par des annonceurs que les plateformes sont elles-mêmes allées chercher. Le système enthousiasme par sa simplicité et sa gratuité, par les opportunités de création. Ces plateformes sont sans doute l'une des représentations les plus saisissantes de l'idée

¹⁵² *Ibid*, p.100.

utopique d'un internet entièrement démocratisé, pour emprunter son expression à Dominique Cardon¹⁵³, où vivre de ce que l'on a produit avec peu de moyen et acquérir une notoriété rapide n'est qu'à quelques *clicks*. Sans intermédiaire ou presque, en dehors des circuits de production classique, le monde entier est à la portée de celui qui met en ligne son contenu. Le web social, le web des interactions permet même de monétiser ses créations en plus de les rendre visible.

Pour autant, dans la pratique, sur le pourcentage de vidéos téléchargées, peu nombreuses sont celles qui connaissent une visibilité et un succès suffisants pour récolter plus de quelques euros par contenu. Ce faible rendement ne décourage pourtant pas et les productions à destination du web sont toujours plus nombreuses sur les plateformes *UGC*. Leurs avantages deviennent alors des contraintes pour ceux qui espèrent voir leur vidéo se distinguer. Le flux continu et particulièrement important mis chaque jour en ligne rend difficile la visibilité des contenus et par conséquent, leur capacité à fédérer un public. Le spectateur se trouve au cœur d'un système qui le sollicite constamment, en lui proposant une sélection d'une dizaine de vidéos à regarder, alors même qu'il est en train d'en visionner une. Dans les commentaires que l'on relève sous les épisodes de web-séries, il n'est pas rare d'en trouver faisant état de la découverte de la vidéo par le biais de ces offres basées sur les contenus déjà visionnés, et tenant bien souvent plus au hasard qu'à une proposition réellement personnalisée. Les succès des web-séries de ces dix dernières années, l'émergence massive du format du podcast et la popularité de ses auteurs, ont contribué à cette image utopique, et déjà quelque peu surannée, de YouTube comme le média de tous les possibles. S'il ne permet pas à chacun de ses utilisateurs de connaître le succès, il est effectivement devenu un acteur incontournable de la création audiovisuelle et étend peu à peu son rôle et son implication dans la production des contenus. Dans un domaine où l'autoproduction est encore largement adoptée et où les budgets mis à disposition des contenus produits ou co-produits restent largement inférieurs à ceux de productions télévisuelles¹⁵⁴, la contribution de ces plateformes au développement des contenus est

¹⁵³ Cardon, D., *La démocratie internet*, 2010, Paris : Editions du Seuil, 112 p.

¹⁵⁴ Cette réflexion compte malgré tout des exceptions, parmi lesquelles la plateforme Blackpills déjà évoquée, dont les premières productions ont bénéficié de budget à hauteur d'un million d'euros. À noter cependant que la plateforme se revendique comme créatrice et diffuseur de « séries digitales » et non de web-séries à proprement parlé, et que celles-ci sont créés et disponibles sur smartphone, par le biais d'une application. Les créations

loin d'être anodine. Dailymotion et YouTube ont rapidement su investir le champ de la création sur le web et en saisir les enjeux. La mise en place de programmes partenaires a permis d'insuffler un levier économique à ce type de contenu, en même temps qu'une institutionnalisation de la création numérique en étant parmi ses premiers acteurs.

C'est également un système de classement et de mise en visibilité qui est apparu sur leurs pages d'accueil, en proposant les vidéos les plus populaires, les plus vues, ou celles jugées comme les plus intéressantes ou qualitatives. Cet accompagnement participe peu à peu d'une normalisation et d'une uniformisation des contenus hébergés. Il permet à ces plateformes de prendre le rôle d'une figure structurante et d'occuper une place à part entière dans le processus de fabrication de ces objets, mais d'imposer également de véritables contraintes, en faisant planer, par exemple, le joug de l'économie de l'attention au-dessus des créations.

Les plateformes de *streaming* occupent une place centrale dans le dispositif de la web-série autoproduite. Elles ne sont pas seulement un espace de diffusion, de monétisation, ou un tremplin pour ces vidéos. Elles sont un rouage essentiel à son existence et son fonctionnement. En permettant différentes formes d'interaction, de partage, de visibilité, en façonnant des aspects de son format, Dailymotion et YouTube particulièrement¹⁵⁵, ne sont pas de simples acteurs, mais des composantes d'un agencement complexe qui forment la structure de la web-série créée en autoproduction.

Un agencement à la fois machinique, mais également symbolique. La notion de dispositif est primordiale dans ce travail de recherche. Dans le cas que nous étudions, la web-série autoproduite, le dispositif n'est pas un outil pour la définition d'un circuit de production, ni pour analyser la formation de communautés d'interprétation autour de contenus ou du système d'interactions qui en découlent. Le dispositif est tout cela à la fois. Il représente l'intégralité des connections entre ces différents éléments. Il est le

Blackpills ne remplissent donc pas les critères constitutifs préalablement fixés pour être définies en tant que web-série. Pour l'instant gratuite – la plateforme n'en est à ce jour qu'à ses débuts – il nous semble ici, qu'elle est plutôt productrice de mini séries, et que leur forme est seulement façonnée pour un outil en particulier (un smartphone ou une tablette) sans l'être spécifiquement pour le web.

¹⁵⁵ La plateforme américaine, propriété de Google, reste la plus populaire auprès des créateurs comme des spectateurs et s'impose désormais comme le deuxième moteur de recherche sur internet. Dailymotion qui a été un hébergeur important de web-séries françaises, est aujourd'hui quelque peu tombé en désuétude aux yeux des utilisateurs qui jugent la plateforme moins performante et surtout moins visitée par les internautes.

système même qui englobe chaque partie constituante d'un tout dont nous cherchons ici à comprendre le fonctionnement. Le dispositif est lui-même plural, complexe. Il est producteur de liens et de signes qui tissent des rapports entre les acteurs de l'objet web-série, et créateur d'une forme d'interdépendance des auteurs aux spectateurs, et des spectateurs à l'objet.

Mais les dispositifs, en fait, ne sont pas isolables. Ils s'enchâssent au contraire les uns dans les autres, constituant un vaste réseau à l'intérieur duquel on est toujours situé. Un débat télévisé est un microdispositif à l'intérieur d'un macro-dispositif, lui-même en rapport d'interdépendance avec les dispositifs économiques et politiques typiques de nos sociétés.¹⁵⁶

C'est l'une des conclusions que tire Jean-Pierre Meunier de son étude sur le dispositif et les théories de la communication. Chaque rouage du dispositif peut être lui-même analysé en tant que dispositif et impose de remonter niveau par niveau lorsque l'on analyse la web-série autoproduite. Chacun de ces niveaux possède une valeur qui permet à l'ensemble auquel il appartient de fonctionner. Leur analyse relève alors d'une hiérarchisation en termes de sens, et non pas d'importance.

Les réflexions de Michel Foucault autour du dispositif sont ici particulièrement éclairantes, sur les stratégies de pouvoir induites par cette notion clé, et sur les éléments qui la définissent elle-même. Retracer l'histoire d'une notion, aujourd'hui particulièrement présente dans le champ des sciences de l'information et de la communication, et dans les travaux sur le numérique notamment, ne saurait se faire sans l'apport de Foucault. Au-delà de l'analyse de sa structure et de la pensée du dispositif comme outil de contrôle, le point de vue pragmatique et l'aspect symbolique qui s'en dégage apporté ici, entre autres, par Michel de Certeau et Philippe Ortel, permettent de ne pas envisager le sujet comme seulement dépendant du circuit qui lui est imposé, mais bien comme un acteur autonome qui peut choisir de le contourner.

Il serait aisé de ne s'en tenir qu'à une conception schématique du dispositif, en ne se concentrant que sur une figuration technique et machinique. Si celle-ci lui est indissociable dès lors qu'il a trait au numérique, il serait trop réducteur dans ce cadre,

¹⁵⁶ Meunier, J-P., « Dispositif et théories de la communication : deux concepts en rapport de codétermination », *Hermès*, n°25, 1999, pp.83-91, p.88.

de ne travailler qu'à partir de cette dimension. Car un dispositif mécanique pourrait induire l'idée d'un dispositif qui est seulement employé, tandis que la web-série autoproduite, telle que nous l'étudions ici, serait au contraire, un dispositif représenté. Philippe Ortel nous indique que :

En effet, tandis que le dispositif *employé* dans la vie quotidienne n'a de sens que par l'usage qu'on en fait, au point de devenir partiellement invisible pour l'utilisateur (la photo fait oublier l'appareil qui l'a prise), le dispositif *représenté*, que ce soit par le texte ou par l'image, exhibe sa configuration et les procédures de son emploi.¹⁵⁷

En donnant à voir le processus de création, de production et de diffusion, la web-série autoproduite, dans l'énonciation qu'elle fait de ses discours et de ses images, expose effectivement l'intégralité de son agencement. Il ne s'agit donc pas uniquement d'observer les liens sémantiques existant entre communauté de spectateurs et web-série, mais bien d'analyser les rapports entre chaque élément de l'agencement du dispositif menant à ces relations. Philippe Ortel poursuit ainsi :

L'agencement du dispositif se donne alors sur le mode de la coexistence (spatiale ou temporelle), et pas seulement selon une hiérarchie de causes et d'effets. Rabattu sur le champ de la visibilité, les dispositifs exposés ou montrés font naturellement image puisque l'image, de son côté, tient par la coexistence de ses différentes parties.¹⁵⁸

La dimension pragmatique est inhérente au dispositif, et fait ici partie intégrante du modèle que l'on étudie. Jean-Pierre Meunier la met particulièrement en avant lorsqu'il s'attache à analyser le dispositif relationnel, et la manière dont « dispositif » et « communication » ont donné naissance à la notion de dispositif d'énonciation. Partant de l'article d'Éliseo Veron qui caractérise l'énonciation télévisuelle, Jean-Pierre Meunier voit dans le dispositif mécanique télévisuel, non pas un intermédiaire qui s'interposerait entre le présentateur de télévision et le téléspectateur, mais bien un canal faisant le lien entre les deux sujets :

C'est le dispositif télévisuel qui, plutôt que de s'interposer simplement entre les personnes, crée entre elles une forme particulière de contact interpersonnel, très fusionnel, très complice, très intense en un sens. Naturellement, tel n'est pas toujours le

¹⁵⁷ Ortel, P., *op. cit.* p.36.

¹⁵⁸ *Ibidem.*

cas mais ce que cette analyse met clairement en relief, c'est le lien d'interdépendance entre la relation et la technique.¹⁵⁹

Tout comme le dispositif télévisuel permet une relation de part et d'autre de l'écran de la télévision, le dispositif de la web-série permet l'interaction entre l'auteur et le spectateur. Une presque intimité, construite par le biais des commentaires, des échanges, du discours, qui révèle plus que la fiction autour de laquelle on construit une part de l'identité de la web-série, mais bien l'identité de la web-série elle-même. Celle-ci se bâtit ainsi dans une dimension collective, participative et collaborative. Dans cette perspective, c'est aussi à une forme d'appropriation de la web-série, que mène son dispositif. Un objet construit à plusieurs, au sein d'une communauté de partage.

¹⁵⁹ Meunier, J-P., *op.cit.* p.87.

Chapitre 3 – Amateurisme et communauté interprétative

La pratique amateur, si elle ne la définit pas, fait partie de l'histoire de la web-série. Souvent associées l'une à l'autre, elles se rencontrent régulièrement dans les productions et dans les histoires qui entourent leur création. Les plateformes de *streaming* qui voient éclore chaque jour de nouveaux contenus, semblent souvent se trouver à la jonction de ces deux éléments, et avoir même été les moteurs du développement de l'une par rapport à l'autre.

C'est aussi ce que révèle l'histoire de la web-série et de son développement en France que nous avons retracée ici. Si le web a permis d'étendre le champ de création et de diffusion de nombreux professionnels, il a aussi donné la possibilité à de nombreux amateurs de faire de même. Parmi ces amateurs, certains ont rapidement trouvé un public, et le succès. En cumulant plusieurs milliers – et atteignant parfois même des millions – d'abonnés sur leurs chaînes créées sur les plateformes, ou pages sur les réseaux sociaux, ces nouveaux créateurs ont souvent transcendé les frontières du web pour la télévision. Dès lors, est-il encore exact de parler d'amateurs ? Le web semble avoir redéfini les termes de cette notion en offrant autant d'espaces sous formes de tribunes, où l'expression de chacun peut être vue, lue ou entendue. Un vidéaste qui ferait ses débuts sur YouTube en se filmant avec un smartphone, sans connaissances particulières en matière d'audiovisuel, et dont les contenus connaîtraient un immense succès, serait-il plus amateur qu'un acteur sans formation, repéré dans la rue et dont le talent se serait révélé à l'écran ? À quel moment un amateur n'est-il plus un amateur ?

3.1. L'amateur, l'industrie et le web

Quand peut-on parler de cinéma amateur ? Qu'est-ce qu'un film amateur, un cinéaste amateur ? Répondre à ces questions demanderait de pouvoir préciser ce qu'on désigne par “ amateur ” ; le problème est que le sens du mot amateur fuit de tous côtés. Non seulement le mot amateur saute constamment d'un axe sémantique à un autre - de l'axe du rapport à l'espace professionnel à l'axe du positionnement psychologique (du Sujet) - mais ces axes se subdivisent eux-mêmes en de multiples systèmes d'oppositions.¹⁶⁰

¹⁶⁰ Odin, R., « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, 1999, pp.47-89, p.47.

Garder une image, un souvenir imprimé sur une pellicule ou sauvegardé dans la mémoire d'un disque dur est, depuis de nombreuses années maintenant, une pratique familière et bien souvent familiale. Et le film de famille est justement l'un des objets étudiés par Roger Odin dans un article intitulé *La question de l'amateur*.

Le rapport au film amateur est indissociable de l'industrie, et attaché aux innovations technologiques. Il n'en découle pas, mais a parfois été le moteur de certaines de ces innovations, ou les a tout du moins suivies. La Super 8 ou le caméscope ont permis la mobilité, en termes de déplacement et de maniement. La GoPro ou la Flip se sont adaptées aux pratiques sportives et au partage sur le web, aux blogs et aux pages personnelles, en permettant de mettre directement en ligne les images filmées depuis l'outil ; tout comme chaque smartphone qui est aujourd'hui équipé d'une caméra avec une fonction réversible, permet à son utilisateur de se filmer lui même. Aux innovations technologiques et aux possibilités de fabrication, s'est ajoutée la simplicité de fabrication. Chaque outil permettant de filmer s'accompagne d'un outil permettant de diffuser ou de rendre visible le contenu. Aux supports purement matériels (comme la toile ou l'écran de télévision) se sont substitués des espaces virtuels où, si l'on ne visionne plus forcément ensemble physiquement et à plusieurs le film, il est possible de le diffuser de manière bien plus étendue, pour que celui-ci soit vu individuellement par un plus grand nombre de personnes.

La question de l'industrialisation et de la consommation est intrinsèquement liée à la pratique amateur. Si la démarche de création et sa réception sont souvent au cœur des études sur les productions amateurs, la dimension économique de cette pratique est révélatrice de nombreux aspects comme le souligne Laurent Creton.

L'approche économique n'est pas spontanément sollicitée lorsqu'il s'agit d'aborder la question de l'amateur. Elle apparaît même a priori en marge d'un sujet dont la formulation accorde à l'*amat* une place essentielle. L'amateur est pourtant également un construit du marché et de l'industrie. ¹⁶¹

L'industrie cinématographique a saisi relativement tôt l'enjeu d'une mise à disposition de dispositif de filmage pour les particuliers. Dès 1912, Pathé commercialise un premier projecteur, le Pathé Kok, suivi en 1922 de son Pathé Baby,

¹⁶¹ Creton, L., « L'économie et les marchés de l'amateur » *Communications*, n°68, 1999, pp.143-167, p.143.

et enfin, d'un premier appareil de prises de vues en 1924. Retraçant l'historique de ces sorties et de leurs plébiscites par les particuliers, Laurent Creton explique que « les systèmes techniques et les gammes de produits proposés par les industries du cinéma et de l'électronique grand public y ont joué un rôle déterminant, principalement en raison de l'importance de leur contribution à des normes de consommation¹⁶² ». L'outil comme élément indissociable à la création, s'il paraît une évidence, semble dans le champ de l'amateurisme être la clé d'une pratique. Ici, c'est même l'industrie dont on s'inspire de la technique, qui permet la création en dehors de son joug.

L'analyse du développement des marchés du cinéma amateur montre que, depuis le début du siècle, les innovations de produits se multiplient à un rythme élevé, révélant que la dynamique d'innovation progressive est loin de constituer un processus récent qui ne concernerait que les industries de l'électronique grand public au cours de ces dernières décennies.¹⁶³

La pratique est elle-même un moteur de l'innovation et l'économie y joue donc un rôle central. La diminution du coût du matériel de prises de vues et de montage a, de la même manière, contribué au développement de la production amateur, tout comme l'arrivée de l'ordinateur individuel et d'internet dans les foyers vont permettre la diffusion des productions à grande échelle avec les plateformes de *streaming*. La production amateur n'est alors plus réservée à un cadre spécifique. Elle n'est plus seulement visible au sein de la cellule familiale ou amicale, ou de ciné-club. Si la pratique amateur se démocratise grâce aux outils de filmage et à l'internet haut-débit, le visionnage des contenus eux, s'ouvre aussi largement par le web. Pour autant, cette ouverture représente-t-elle un nouveau mode de professionnalisation pour les auteurs de ces contenus qui bénéficient de diffuseurs et d'un système de rétribution financière ?

Le web social tend à redéfinir les frontières entre professionnel et amateur. Le terme *Pro-Am* – contraction de professionnel et amateur – apparu tel quel au début des années 2000, mais dont la qualification professionnel-amateur dont il est issu, est plus ancienne¹⁶⁴, décrit précisément cette ambiguïté en partie instaurée par la place

¹⁶² *Ibid*, p.143.

¹⁶³ *Ibid*, p.153.

¹⁶⁴ Roger Odin y fait notamment référence, entre autre, dans *La question de l'amateur* paru en 1999, lorsqu'il questionne la définition même du terme amateur, et l'ambiguïté que celui-ci peut revêtir dans le contexte de l'audiovisuel et de sa production. Il qualifie alors de « catégorie mixte » ce qui peut sembler être de prime abord, une opposition : Roger Odin, « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, 1999, pp.47-89.

prégnante donnée à l'internaute, et que Dominique Cardon qualifie de démocratie internet.

Internet joue en effet un rôle majeur dans l'émancipation, dans l'auto-organisation de la société civile, sans que ses acteurs aient nécessairement à se préoccuper du centre de la société que seraient l'exécutif et la démocratie représentative... La clef est donc cette capacité de chacun à se prendre en main, qui se traduit en anglais par la notion d'*empowerment*.¹⁶⁵

Dans un rapport qui leur est dédié, les *Pro-Am*, sont décrits comme des amateurs d'un genre nouveau (du moins aux yeux de ses auteurs) dont le niveau du travail est jugé comme étant professionnel, et qui veulent être vus en tant que tel, bien que l'activité qu'ils exercent ne soit pas leur activité principale ou rémunératrice.

Les Pro-Ams sont bien informés, instruits, impliqués et en réseau, par les nouvelles technologies. Le vingtième siècle a été modelé par de grandes organisations hiérarchisées, des organisations avec des professionnels à leurs têtes. Les Pro-Ams créent de nouveaux modèles et une nouvelle répartition d'organisations qui seront innovants, adaptables et peu coûteux.¹⁶⁶

Pour Sophie Preudhomme¹⁶⁷, le *pro-am* est en passe de devenir l'un « des préceptes fondamentaux » du web 2.0, celui-ci étant particulièrement exacerbé sur les plateformes *UGC*, qui y voient le moyen de conférer une manne créative et organisationnelle à ses utilisateurs pour faire du profit à partir de leurs contributions. Des sollicitations qui sont, le rappellent Sophie Preudhomme, contestées par les professionnels. Mais nous ajoutons également qu'ils ne sont pas les seuls à remettre en cause ce système : des usagers de plus en plus nombreux dénoncent également ce « travail gratuit », produit par des contributeurs au profit de compagnies. Des contenus

¹⁶⁵ Kyrou, A., *Dominique Cardon, la démocratie internet*. [En ligne] 2012, Culture mobile. Penser la société du numérique, consulté le 24/03/2015. Disponible sur <http://www.culturemobile.net/visions/dominique-cardon-democratie-internet>.

¹⁶⁶ Leadbeater, C ; Miller, P., *The Pro-Am revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, 2004, Demos, pp.5-72, p.8. « The Pro-Ams are knowledgeable, educated, committed and networked, by new technology. The twentieth century was shaped by large hierarchical organisations with professionals at the top. Pro- Ams are creating new, distributed organisational models that will be innovative, adaptive and low-cost ».

¹⁶⁷ Preudhomme, S., « Codes, contrôle et réappropriation autonome : le pro-am comme système organisationnel singulier », *Revue française des Sciences de l'Information et de la Communication* [En ligne] 2016, n°9, consulté le 28/06/2017, disponible sur : <http://rfsic.revues.org/2340> ;

produits sans ou avec peu de rétribution, correspondant à cette notion de *low cost*, évoquée par Charles Leadbeater et Paul Miller dans leur rapport.

La production sur internet – quelle qu'elle soit – est rythmée par les échanges et la mise en commun de savoirs entre les utilisateurs du web. La co-construction et le partage d'informations que Pierre Lévy nomme « intelligence collective » est à la base de ce qui constitue la notion de web social : un espace d'interactions qui produit du contenu et de l'information et qui alimente les plateformes collaboratives. La participation de chacun forme ainsi un ensemble ouvert à tous, et confère l'aspect presque utopique d'une société dans la société, qui se construirait indépendamment d'une hiérarchie et des institutions. Patrice Flichy y voit là le moyen pour chaque individu de se bâtir des compétences qui, le cas échéant, pourraient aboutir à un dialogue avec des experts, « voire de les contredire en développant des contre-expertises¹⁶⁸ ».

Dans le cadre de la web-série, c'est en dehors des carcans traditionnels que se bâtit une production, elle aussi attachée à un environnement collaboratif. Les interactions entre créateurs et spectateurs sont tournées vers la fabrication, le développement et l'amélioration des projets. Pour autant, ce partage de connaissances semble plutôt tendre à creuser d'autant plus la différence entre amateur et professionnel, dont Laurent Creton questionne les origines.

La distinction entre amateur et professionnel est le signe d'une distance fondée sur la spécialisation de la technique, cette spécialisation étant l'expression d'une idéologie technique et positiviste contribuant à déterminer, la sphère publique à partir de postulats économiques et politiques.¹⁶⁹

Dans le cas de la web-série autoproduite, que les auteurs soient professionnels ou amateurs, ça n'est pas tant la spécialisation de la technique qui nourrit cette distance, mais le peu de moyens qui fait défaut à la technique. Plus encore, le fait que les contenus produits soient visibles sur des plateformes disponibles à tous et que leur accès, comme leur visionnage, soit gratuit, induit une dimension de loisirs à ces

¹⁶⁸ Flichy, P., *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris : Éditions du Seuil, 2010, 112 p., p.9.

¹⁶⁹ Creton, L., *op.cit.* p.155.

démarches de création. La valeur économique rejoint là encore la valeur symbolique, et compte dans la distinction qui s'opère entre l'amateur et le professionnel :

D'une part, valeur professionnelle et marchande qui impose la force d'une objectivation par la définition des termes monétaires d'un échange fondé sur la différence de potentiel entre une offre et une demande prête à payer pour accéder aux productions qualifiées de professionnelles ; d'autre part, valeur qui se définirait en soi, qui pourrait s'affirmer indépendamment des systèmes de normalisation corporatifs, mais qui pourrait n'être que le contrepoint symbolique destiné à rendre moins amère la position dominée.¹⁷⁰

L'amateur ne pourrait alors que difficilement sortir d'une posture non légitime, tant que l'activité qu'il exerce reste annexe et ne constitue pas un « métier » selon Laurent Creton, dont il maîtriserait l'ensemble des « savoir-faire ». Il ressort des travaux qui lui sont consacrés que le terme « amateur » est souvent envisagé comme dévalorisant, et surtout vu comme concurrentiel vis-à-vis de la profession à laquelle la pratique se rattache. La web-série autoproduite est, à ce titre, révélatrice d'une opposition entre amateur et professionnel. Du côté des créateurs de ces productions, sans s'identifier forcément en tant qu'amateur, le discours est régulièrement axé autour de la difficulté de réaliser et produire les contenus, par manque de temps et par manque de moyens. On énonce clairement ou suggère plus ou moins directement, que la production de la web-série n'est pas l'activité principale de ses auteurs. Du côté des spectateurs, l'une des questions les plus fréquemment posée aux créateurs, concerne également le fait de pouvoir vivre de la création. Il semble n'être pas tant question ici de savoir si la diffusion de contenus sur des plateformes de *streaming* comme YouTube suffise à se rétribuer et financer la production, mais bien de savoir si cette activité relève du loisir, d'un « à côté » parallèle à une autre vie professionnelle.

Malgré ces distinctions, dans une intervention sur les contenus autoproduits, Franck Leard, fait part du même intérêt des industries envers les amateurs que celui analysé par Laurent Creton dans une perspective historique :

Ce que l'on désigne sous le terme de loisirs numériques n'est en définitive que le résultat d'une appropriation de technologies, de savoirs et des codes des contenus délivrés par l'Industrie [...] qui se voit rejouer, mimer, réinterpréter dans des pratiques

¹⁷⁰ *Ibidem.*

souvent fortement créatives ou au contraire très conformistes. Cette division entre pratiques amateurs et pratiques professionnelles semble être depuis peu battue en brèche par l'intérêt que portent les industriels aux contenus autoproduits.¹⁷¹

Cet intérêt, pas nouveau, mais sans doute plus perceptible qu'auparavant, se traduit, selon nous, par la capacité de ces contenus et de leurs créateurs à fédérer des communautés désormais nombreuses et visibles, représentant un marché à conquérir. Il est intéressant alors de s'interroger, non pas seulement sur la perception de l'amateurisme et du professionnel, mais également sur la perception de ce qu'est l'amateurisme pour chaque acteur, amateur et professionnel.

Si nous replaçons à nouveau la notion d'amateurisme dans sa dimension historique, nous devons d'abord distinguer ses deux significations : l'amateur comme collectionneur et l'amateur comme créateur. Une typologie qu'établit Patrice Flichy¹⁷² à l'ère du numérique, en évoquant « deux figures qui s'opposent ou plutôt se complètent : celle de l'«amateur» et celle de l'«amateur de» ». Un « amateur artiste » qui produit, et la figure du « fan » qui fait une « réception créatrice des œuvres » en les appréciant et en l'exprimant. En partant d'une distinction similaire donc, Laurence Allard identifie plusieurs stades de l'évolution de la figure de l'amateur, qu'elle spécifie comme changeante avec l'apparition d'une sphère « spécialiste » et « autonome » de l'art et de la culture.

Aux curieux de tout succèdent les amateurs au sens de «connaisseurs», comme les «amateurs honoraires», la plupart riches collectionneurs issus de l'aristocratie et des couches ascendantes de la bourgeoisie. Puis, à mesure qu'apparaissent les professionnels comme les experts-marchands, l'amateur, autrefois connaisseur érudit, se contente d'aimer sans beaucoup savoir. En même temps, en tant que membre du public - car il n'est professionnel ni de la production ni de la réception -, il participe désormais à la formation d'une audience plus large des arts. L'amateur est ainsi passé de la fonction d'acteur d'une pratique savante à celui de spectateur, dont il constitue la frange la plus éclairée ou la plus encline à l'être.¹⁷³

L'apparition d'ouvrages ayant pour vocation de vulgariser des techniques et un vocabulaire pictural, confèrent, selon Laurence Allard, un profil à la fois « profane et

¹⁷¹ Leard, F., « Les contenus autoproduits : vers une régénérescence des industries culturelles par l'amateurisme ? » [En ligne] Communication présentée au colloque international *Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication*, 25, 26, 27 septembre 2006, La Plaine Saint-Denis, 8 p., p.1, consulté le 21/06/2017. Disponible sur : https://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic_icic_atelier35.php.

¹⁷² Flichy, P., *op.cit.* pp.11 et 13.

¹⁷³ Allard, L., « L'amateur: une figure de la modernité esthétique », *Communications*, n°68, 1999, pp.9-31, p.16.

dilettante¹⁷⁴ » à l'amateur. Dans une perspective similaire à celle de Laurent Creton, l'auteure indique que l'industrie cinématographique tend encore à modifier le statut de l'amateur, en se tournant dès ses débuts vers le particulier et la sphère privée. Laurence Allard évoque, en ce sens, l'hypothèse de certains historiens selon laquelle le cinéma, au départ, aurait été voué à une utilisation privée, dans un cadre familial.

À travers la presse spécialisée amateur des années vingt et trente, Laurence Allard fait part de la scission du terme même d'amateur, pour le qualifier comme désignant « une pratique profane, ignorante de toutes les règles techniques qu'elle doit lui faire connaître¹⁷⁵ », notant que cette distinction n'existe que dans le champ du cinéma. En effet, l'amateur au sens de l'individu passionné, se retrouve finalement dénommé par le terme de « cinéphile » ; pour la web-série, le terme amateur se voit effectivement employé dans un cadre très délimité : il ne désigne pas celui qui apprécie ou développe une passion autour de la web-série, pour autant, il n'a pas non plus de connotation péjorative comme cela peut être le cas, comme le souligne à la fois Laurence Allard et Laurent Creton.

De leur côté, très souvent, les cinéastes amateurs se décrivent eux-mêmes en utilisant toute une gamme de catégories alternatives à la catégorisation "amateur", soigneusement évitée, comme si cette catégorisation sociale était moralement dépréciative : cinéastes "indépendants", cinéastes "libres", cinéastes "expérimentaux", etc.¹⁷⁶

Nous notons ici que le même phénomène est observable dans le discours des créateurs de web-séries autoproduites, qu'ils qualifient bien plus volontiers de web-série « indépendante » ou « bénévole ». Cependant, là encore, autoproduction ne signifie pas forcément amateurisme. De plus, dans le champ particulier de la web-série et plus étendu des productions sur le web, la notion d'amateurisme se voit réinterrogée et remise en question : à quel moment cessons-nous d'être un amateur ?

En repartant de la double dénomination « d'amateurs » par la presse spécialisée (deux types de presses faisant la distinction entre deux figures de l'amateur : le « cinéphile » et celui ayant un intérêt pour la technique cinématographique et son matériel), Laurence Allard avance une question qui nous intéresse tout particulièrement

¹⁷⁴ *Ibid*, p.17.

¹⁷⁵ *Ibid*, p.20.

¹⁷⁶ *Ibidem*.

dans le cadre de notre recherche : par rapport à quoi, ou à qui, l'amateur est-il justement... Un amateur ? « Il est vrai qu'identifier un cinéaste amateur comme étant un cinéaste "amateur" présuppose qu'il existe d'autre part des cinéastes "professionnels"¹⁷⁷ ». Un constat similaire peut effectivement s'opérer dans le cadre de la web-série : celle-ci revêtant un caractère déterminé comme amateur par son public la plupart du temps, comment et par rapport à quoi cette identification est-elle faite ?

Cette interrogation est également soulevée par Laurence Allard, voyant dans les mutations entraînées par les nouvelles technologies, une sphère potentielle au sein de laquelle les catégories de professionnels et d'amateurs s'effaceraient progressivement. Induisant d'elles-mêmes la pratique amateur en permettant à l'internaute de créer et « bricoler » des espaces qui lui sont propre, ces mutations conduisent l'auteur à s'appuyer sur la théorie de Walter Benjamin : une « sécularisation de l'art par la technique qui renouvellerait de fait la conception de l'œuvre d'art autonome¹⁷⁸ », ajoutant que « dans la vision benjaminienne du cinéma, le spectateur peut devenir, à tout moment, acteur¹⁷⁹ ». Il nous semble que la web-série autoproduite s'inscrit dans cette même visée, puisqu'il s'agit pour chaque auteur de créer sur une plateforme sa propre chaîne, dédiée à l'univers qu'il a créé, au sein d'un environnement où il est à la fois un acteur et un spectateur. Ainsi, en même temps qu'une autonomisation de la création associée à une technique accessible à tous, les auteurs de web-séries autoproduites participent de la mise en forme d'un nouveau champ de la création audiovisuelle.

En rapportant la définition du terme à son contexte lorsque l'on s'interroge sur sa signification, Roger Odin offre ici une réponse, mais aussi une méthodologie autour du travail sur l'amateurisme. Particulièrement lorsque cette notion se rattache au numérique, qui la rend aujourd'hui d'autant plus floue.

Il me semble que la seule façon de sortir de ces difficultés est de ne pas chercher à en sortir, c'est-à-dire de prendre acte de la labilité du mot amateur et de renverser la problématique : partir des divers espaces (institutionnels, sociaux) dans lesquels on pratique le cinéma ou la vidéo, étudier ces pratiques et tenter de comprendre le positionnement énonciatif des acteurs de ces espaces par rapport à la notion d'amateur,

¹⁷⁷ *Ibidem.*

¹⁷⁸ *Ibid*, p.24.

¹⁷⁹ *Ibidem.*

étant entendu que l'acteur ne doit pas être confondu avec l'individu qui lui sert de support (ces espaces sont aussi des espaces mentaux).¹⁸⁰

En regard des travaux publiés sur l'amateurisme, il apparaît nettement que le numérique fait figure d'une jonction entre un avant et un après. Si de nombreuses caractéristiques liées à l'amateur ou à sa pratique se retrouvent dans les productions sur le web, celui-ci aura pourtant marqué leur mise en lumière. Patrice Flichy va jusqu'à qualifier le web comme étant le « royaume des amateurs » :

L'internet de masse du début du XXI^e siècle se distingue des médias qui se sont développés au siècle précédent pour cette raison essentielle : les amateurs y occupent le devant de la scène. Leurs productions ne sont plus marginales, comme l'ont été avant elles les fanzines, les radios libres et les télévisions communautaires : elles se trouvent aujourd'hui au cœur du dispositif de communication.¹⁸¹

L'auteur réfute en revanche la thèse pessimiste et alarmiste selon laquelle l'amateurisme combiné au web sonnerait la fin de l'expert et du professionnel. « Il ne suffit pas que les productions amateurs bénéficient de nouveaux outils de diffusion pour qu'elles remplacent les réalisations des professionnels¹⁸² ». Patrice Flichy rappelle que les internautes que certains voient déjà remplacer les experts, ne sont pas pour autant de simples utilisateurs du web. Ils sont des individus ayant atteint un niveau d'expertise et de compétences relativement important, disponible par le biais d'un dispositif sociotechnique, dont ils dépendent également et qu'ils ne sauraient jamais entièrement contrôler, qui se fait outil de médiation.

En définitive, l'amateur ne remplace pas plus l'expert spécialiste que le médiateur. Simplement, il occupe l'espace libre entre le profane et le spécialiste, et c'est pourquoi il est au cœur de cette démocratisation des compétences [...].¹⁸³

¹⁸⁰ Odin, R., « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, 1999, pp.47-89, p.48.

¹⁸¹ Flichy, P., *op.cit* p.7.

¹⁸² *Ibid*, p.19.

¹⁸³ *Ibid*, p.17.

3.2. Mise en perspective : web-série autoproduite et autoproduction musicale

La publication en ligne est le fruit de professionnels, mais surtout de nombreux amateurs, à tel point que certains auteurs ont pu y voir l'émergence d'un amateurisme de masse.¹⁸⁴

Ces lignes écrites par Dominique Cardon dans la présentation d'un numéro de la revue *Réseaux* consacré à l'autopublication, témoignent du lien plus que jamais existant entre l'amateurisme et l'autoproduction sur le web.

Il semble, une fois de plus, par l'idée d'autonomisation nous soyons renvoyés à celle d'autoproduction. En effet, il paraît difficile en abordant le thème de l'amateurisme et de l'amateur, de ne pas revenir sur ce principe de production encore très courant pour les contenus audiovisuels sur le web. Exacerbée par les plateformes de partage et de diffusion sur le web, l'autoproduction s'étend bien plus loin que les web-séries, et touche également le champ de la musique. La comparaison entre l'autoproduction musicale et l'autoproduction de web-séries nous semble pertinente car elles semblent découler de problématiques à la fois similaires tout en conférant une réception différente à ses publics. Ces différences peuvent être relevées dès les premières lignes de l'intervention de Franck Leard sur les contenus autoproduits musicaux, lors du colloque « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication » datant de Septembre 2006. Nous rappelons qu'à ce moment-là, YouTube existe depuis un an seulement, et le réseau social Facebook depuis deux ans :

Inspirée par l'idéologie romantique de l'artiste, le musicien autoproduit ou libre possède une indépendance vis-à-vis du système marchand qui régit l'économie des biens culturels, lui garantissant à la fois son autonomie vis-à-vis des sphères marchandes et son authenticité artistique car détaché des divers intéressements préoccupant à l'inverse l'artiste intégré (notoriété publique, médiatisation, "starisation"...).¹⁸⁵

L'idée d'une indépendance et de la construction d'une œuvre en marge d'une industrie est en partie à l'origine d'une part, de la démarche d'une création autoproduite, et d'autre part, de la réception qui est faite de celle-ci. MySpace a joué un

¹⁸⁴ Cardon, D ; Jeanne-Perrier, V ; Le Cam, F., et al. « Présentation », *Réseaux* [En ligne] 2006, vol 4, n°138, pp.9-12, p.3, consulté le 7/03/2016, disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2006-4-page-9.htm>.

¹⁸⁵ Leard, F., *op.cit.* p.3.

rôle particulièrement important dans l'autopublication et l'autopromotion des musiciens sur le web. La plateforme qui a au départ, vocation à se constituer un réseau d'amis et partager ses goûts, devient rapidement un outil efficace pour faire connaître et diffuser sa musique pour des musiciens amateurs ou confirmés. Dans un article consacré à l'étude de la construction de la notoriété en ligne par les artistes autoproduits sur MySpace, Jean-Samuel Beuscart fait part de « l'utopie d'un système d'autopublication généralisée, qui mettrait les artistes directement en contact avec leur public, et économiserait aux uns et aux autres des coûts d'intermédiation considérables (Samudrala, 1999)¹⁸⁶ ». C'est dans ce contexte que MySpace trouve un écho particulièrement important, et devient une carte de visite incontournable pour de nombreux artistes autoproduits. Ce rapport direct avec le public se construit aussi sous le joug d'une apparente authenticité derrière laquelle un travail continu d'autopromotion se cache souvent :

Le dispositif même de MySpace, en affichant des indicateurs publics de nombre de visites, d'écoutes et d'amis, incite ses membres musiciens à produire un marketing d'eux-mêmes plus ou moins conscient, à se soucier de leur propre notoriété, matérialisée publiquement par quelques chiffres : nombre d'affichages de la page, nombre d'amis, nombre de commentaires, nombre d'écoutes des morceaux. Le dispositif dessine en creux une figure de l'utilisateur, qu'il le laisse libre d'accepter ou non.¹⁸⁷

En se basant sur une série d'entretiens réalisés auprès d'une vingtaine de musiciens inscrits sur le réseau, Jean-Samuel Beuscart ajoute que « de l'avis unanime, la condition nécessaire du succès est la régularité et l'intensité d'utilisation : pour obtenir les signes extérieurs de notoriété (visites, amis, écoutes)¹⁸⁸ ». Des réflexions tout à fait semblables se retrouvent également chez des créateurs de web-séries qui font part du besoin de renouveler régulièrement leurs contenus et de tenir une certaine cadence pour ne pas perdre l'intérêt de son public. Cette nécessité de régularité est là aussi due aux plateformes de *streaming* sur lesquelles déferlent en masse des contenus de tous genres, dont il est difficile de se distinguer. La course à l'écoute et la course

¹⁸⁶ Beuscart, J-S., « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », *Réseaux*, 2008, vol 6, n°152, pp.139-158, p.141.

¹⁸⁷ *Ibid*, p.150.

¹⁸⁸ *Ibid*, p.151.

aux vues n'est pas, dans un cas comme dans l'autre, tout à fait étrangère au système de l'autoproduction.

Pour la web-série, l'autoproduction si elle semble – nous le verrons au chapitre 6 – garante d'une authenticité, elle est en revanche le plus souvent vue comme une contrainte, par les auteurs mais aussi par les spectateurs. De plus, l'autoproduction de web-série se détache difficilement des « sphères marchandes » puisqu'il n'existe pas de transaction financière entre créateurs et spectateurs, les contenus restant gratuits sur les plateformes de *streaming*. En revanche, ceux-ci peuvent être monétisés directement par le biais des plateformes ou grâce à des partenariats, du *sponsoring* et des placements produits. Jean-Samuel Beuscarat arrivait à la même conclusion en 2008 :

MySpace ne permet pas de court-circuiter les intermédiaires de la construction d'une notoriété nationale permettant d'envisager une carrière musicale durable. Le franchissement de ce plafond de verre requiert le relais conjoint des maisons de disques et des medias nationaux.¹⁸⁹

Pour les web-séries, le système de financement le plus durable reste encore la production ou co-production par une chaîne de télévision ou une plateforme de vidéo à la demande. Les cas où les spectateurs financent le contenu sont ceux où les créateurs mettent en place des systèmes de financements participatifs, avec un crowdfunding ou un don, comme le permet désormais une plateforme comme Tipeee, qui a instauré le principe du « pourboire » sur le web, des communautés vers les créateurs d'un contenu.

Cependant, l'autoproduction en musique ne découle pas de l'appropriation de technologies visant à diffuser largement et gratuitement du contenu. Philippe Coulangeon y voit ses origines dans la stratégie mise en place dans les politiques culturelles françaises. Pour l'auteur, le fait d'avoir misé sur une démocratie de la culture à travers l'apprentissage et la pratique a largement encouragé l'amateurisme et a contribué à effacer le sillon entre le professionnel et l'amateur.

L'accent mis sur la formation, que l'on retrouve dans d'autres domaines artistiques mais de manière sans doute moins systématisée, s'appuie sur l'hypothèse que l'expérience concrète des arts permet de lever les obstacles sociaux et culturels à leur diffusion. Cette hypothèse rompt avec le mythe du « choc électif » sur lequel reposait la conception de la politique culturelle élaborée à la fin des années 1950 dans l'entourage d'André

¹⁸⁹ *Ibid*, p.163.

Malraux et dans le sillage du mouvement du théâtre populaire de Jean Vilar [Urfalino, 1996 ; Poirrier, 2000], pour lequel il suffisait d'abolir les barrières physiques et économiques à la fréquentation des arts pour convertir en masse le public aux chefs-d'œuvre des arts savants.¹⁹⁰

Cependant, Philippe Coulangeon envisage également l'informatique comme un facteur déterminant du développement croissant de l'amateurisme dans l'industrie musicale.

Le brouillage des frontières est redoublé par les progrès de l'informatique musicale, qui offrent à l'ensemble des musiciens amateurs des possibilités techniques naguère seulement réservées aux professionnels suffisamment reconnus pour franchir la porte des studios des maisons de disques.¹⁹¹

Une analyse que rejoint également Patrice Flichy lorsqu'il fait état de l'amateurisme dans la musique électronique.

Internet permet aussi au musicien amateur de diffuser sa musique grâce à des sites de partage [...] Dans son home studio, l'apprenti DJ ou compositeur amateur dispose en effet d'outils techniques comparables à ceux des professionnels. On peut alors assister à une certaine hybridation des pratiques amateurs et professionnelles.¹⁹²

Cette réflexion pourrait être faite de façon tout à fait similaire en parlant du champ et de la pratique de l'audiovisuel, si ce n'est que l'entrée dans des structures dites professionnelles, paraît se faire plus difficilement. Mais pour Philippe Coulangeon, l'autoproduction n'est pas seulement une dérivation ou une extension de l'amateurisme. C'est aussi le moyen de transformer une activité en un complément financier, là où d'autres pratiquants de cette même activité n'y verront qu'un loisir. L'auteur invoque là, la notion de « semi-loisir » introduite par Joffre Dumazier, qui l'utilise pour décrire des pratiques ayant une dimension quotidienne et récréative, joignant l'utile à l'agréable.

À l'argument de la contamination des loisirs populaires par la culture de masse, qui conforterait plutôt le pessimisme des thèses des philosophes de l'école de Francfort (cf. chapitre II), on peut opposer la contrainte économique conduisant à réserver une part importante du temps de loisir à "améliorer l'ordinaire" pour se procurer par l'autoproduction ce que les catégories mieux dotées peuvent trouver par la

¹⁹⁰ Coulangeon, P., *Sociologie des pratiques culturelles*, Paris : La découverte, 2010, 128 p., p.79.

¹⁹¹ *Ibid*, p.78.

¹⁹² Flichy, P., *op.cit.* p.23.

consommation marchande, et la statistique publique n'a sans doute pas tort de rechigner à ranger purement et simplement ces activités dans le poste "loisirs".¹⁹³

Cette remarque se concrétise d'autant plus sept ans après l'écriture de cet article. Le web social a fortement participé à rendre de plus en plus floue la frontière entre loisir et activité à vocation marchande, ou tout du moins professionnelle, en mettant au point des outils désormais utilisés aussi bien par les amateurs que les professionnels, destinant les contenus produits par les uns et par les autres, au même support et média. Franck Leard s'inscrit dans cette même idée, en soulignant la simplicité de création induite par le web.

Il est désormais possible qu'un seul musicien maîtrise l'ensemble du processus de conception voire de distribution (dans le cas de l'autoproduction), là où auparavant les conditions d'existence d'un objet musical nécessitait la contribution d'un ensemble de personnes, aux activités parfois fort éloignées les unes des autres.¹⁹⁴

Au-delà du processus de conception, la diffusion se heurte, malgré tout, toujours à un intermédiaire, qui est paradoxalement, souvent l'espace qui simplifie la création, le web et ses plateformes de *streaming*. Patrice Flichy en fait le constat en analysant la segmentation opérée par MySpace entre les différentes catégories de musiciens dont on peut trouver le travail.

MySpace n'abolit pas la séparation entre les amateurs et les professionnels, mais il associe sur une même plateforme tous les musiciens, quel que soit leur statut. Il permet aux amateurs ou aux indépendants de signaler leurs références musicales en notant les musiciens qui sont leurs « meilleurs amis ». De ce point de vue, MySpace est bien le réseau social de la musique amplifiée, un espace où la curiosité de chacun peut se révéler payante.¹⁹⁵

Une réflexion similaire à celle de Leard se retrouve également chez Cardon, lorsqu'il analyse le rôle prépondérant que joue le web, non pas dans l'apparition d'un mouvement, mais plutôt dans son développement devenu massif :

Cette stratégie dite "alternative" d'acteurs qui se présentent comme des non-professionnels s'ancre dans une histoire déjà ancienne, repérable depuis le pamphlet

¹⁹³ Coulangeon, P., *op.cit* p.82.

¹⁹⁴ Leard, F., *op.cit*. p.3.

¹⁹⁵ Flichy, P., *op.cit*. p.24.

jusqu'à la télévision " ouverte ", en passant par le samizdat, la radio " libre " ou le " fanzine ". Cependant, l' internet tend à bouleverser et à accélérer cette édition " alternative ", de par les facilités qu' il offre en matière de publication et, surtout, de diffusion à grande échelle.¹⁹⁶

Dans sa présentation, Franck Leard se penche sur différents exemples d' autoproductio n musicale, à travers lesquels il étudie notamment les différents dispositifs de création. Il est particulièrement intéressant de noter ici l' influence et le phénomène d' appropriation qui ressort des contenus produits et que l' on retrouve également dans de nombreuses web-séries autoproduites. Le premier cas étudié est celui de deux adolescentes néerlandaises s' adonnant à la pratique du *lips-sync* sur service de vidéo de Google, ayant pour but de mimer avec sa bouche les paroles d' une chanson, à la manière du doublage. Mais, précise l' auteur, si la visée est parodique, l' interprétation elle, ne doit rien au hasard : « la volonté n' est pas d' imiter timidement une idole quelconque, mais de rejouer sur un mode parodique toute la panoplie des comportements et des attitudes médiatiques stéréotypées, comme pour en signifier leur haut degré d' intégration ¹⁹⁷ ». Parmi les premières web-séries autoproduites françaises, ou dans les productions qui les ont précédées, l' idée de reprise est particulièrement présente : *Les Bitoman* régulièrement cités comme source d' inspiration par des créateurs de web-séries, sont ainsi une forme de pastiche de la série *Les Power Rangers*, elle-même tirée d' un *anime* japonais. C' est donc avant tout le côté caricatural de la série originelle qui se veut mis en avant dans cette forme de parodie ; néanmoins, la création n' en reste pas moins une, et au-delà de l' aspect humoristique, c' est également une forme de référence partagée par une certaine communauté, et donc de réappropriation d' un objet appartenant à la culture populaire. De même, la web-série *Noob* est elle aussi influencée directement par l' univers des jeux en ligne et l' image que peuvent avoir les geeks dans l' imaginaire populaire. La web-série est empreinte à la fois d' un mode parodique, et de références multiples à l' univers du joueur et des jeux de rôles, notamment par les termes employés dans les dialogues. Mais les auteurs jouent aussi sur la ressemblance importante avec le *MMPORG*¹⁹⁸ *World of Warcraft*, populaire au-delà du monde des *gamers* dont ils se sont inspirés, et dont l' identification a été rapidement faite par les spectateurs.

¹⁹⁶ Cardon, D ; Jeanne-Perrier, V ; Le Cam, F., et al. *op.cit* p.4.

¹⁹⁷ Leard, Franck., *op.cit.* p.4.

¹⁹⁸ *Massive Multiplayer Online Role Playing Game.*

Franck Leard analyse un autre courant de l'autoproduction lui aussi apparu sur le web et appelé « Bastard pop », consistant « en la superposition de pistes vocales d'un titre, mélangé avec les pistes instrumentales d'un autre morceau¹⁹⁹ ». Il s'agit là encore de jouer sur la reconnaissance de chaque morceau grâce à la connaissance des compositions originelles, intégrées dans une culture commune et populaire, ce que Franck Leard nomme notre « mémoire collective » et « notre culture musico-médiatique ». L'auteur décrit ainsi le processus d'identification comme un vacillement entre reconnaissance et exploration :

L'auditeur confronté à cet objet sonore mal identifié alterne ainsi entre le “mais je connais ça” et le “ça me fait penser à”, ce qui a pour effet de transformer l'écoute musicale en exercice pratique d'hypertextualité.²⁰⁰

Il ajoute ensuite :

L'intertextualité est ce qui caractérise les œuvres de la culture médiatique, car c'est en fonction de la connaissance de ce principe que le public va adhérer ou non. Le public doit disposer d'une encyclopédie intertextuelle pour comprendre et apprécier telle ou telle musique. L'apprentissage d'une telle encyclopédie se réalise au contact de n'importe quelle entrée du réseau médiatique (livres, chansons, films, publicités, émissions de télévisions, théâtre...)²⁰¹.

Si nous reprenons ici l'exemple de *Noob*, nous supposons que l'adhésion rapide du public peut s'expliquer en terme de communauté. Les spectateurs fidélisés le plus vite et le plus tôt sont, logiquement, ceux en passe de comprendre les différentes références opérées dans la web-série, et donc de saisir les différents niveaux de lectures de celle-ci. Il s'agit donc de spectateurs familiers de l'univers auquel il est fait référence et y appartenant sans doute eux-mêmes. Dans le cas de *Noob*, nous pourrions presque parler d'un ciblage tant le thème de la fiction est spécialisé, au risque même d'exclure un potentiel public pour lequel il n'existe pas de clé de compréhension suffisante pour intégrer cet univers. Pour d'autres web-séries autoproduites comme *Nexus IV* ou *Ulysse*, le schéma est différent. Les thèmes de ces fictions proposent une ouverture plus importante. Cependant, les deux fictions appartiennent au genre de la science-fiction ; dans le cas d'*Ulysse*, on traite de voyage dans le temps, tandis que

¹⁹⁹ Leard, Franck., *op.cit.* p.5

²⁰⁰ *Ibidem.*

²⁰¹ *Ibidem.*

dans *Nexus IV*, en plus de la web-série, proposent des chroniques dans lesquelles son créateur incarne le personnage principal pour discuter d'œuvres de science-fiction (films, séries ou livres). Sans que ces deux univers soient particulièrement difficiles d'accès pour un spectateur qui ne serait pas ou peu familier du genre, il restera une somme de références et de remarques qui resteront sans doute imperceptibles, enlevant alors une part de compréhension à l'ensemble. L'idée de reconnaissance d'une culture que l'on partage et à travers laquelle on se reconnaît en tant que communauté, induit une forme d'*entre-soi* qui n'est pas sans rappeler les liens existants entre culture geek et web-série autoproduite.

La prégnance de la culture geek dans l'histoire des web-séries autoproduites françaises a déjà été évoquée en amont, mais celle-ci semble également importante dans ce cadre. Posséder les codes et une grille de lecture similaire amène non seulement à une reconnaissance de références affiliées un genre ou à un univers, mais également à une reconnaissance en tant que communauté partageant ces mêmes références. Ainsi, au-delà d'une même lecture, c'est aussi l'appartenance à une communauté qui découle de ce partage, et qui provoque des interactions autour des productions.

On est des Monsieur tout le monde à la base, on n'est pas des acteurs professionnels. On est vraiment comme notre communauté en fait [...] on s'est juste dit "tiens si on le montrait aux autres?". La différence c'est qu'on est notre communauté. Fabien Fournier est un geek, Fred c'est un geek, on est tous des geeks. Donc au final ce qu'on fait, c'est exactement ce que font les autres dans leur quotidien, sauf qu'ils n'ont pas forcément l'envie de le montrer ou ont un petit peu honte parce que c'est marginalisé. "Ces mecs là ils sont sur le devant de la scène et ils sont comme nous donc finalement on est normaux". Donc au final c'est pour ça qu'on a une communauté qui est aussi proche de nous. Pour la simple et bonne raison qu'on fait partie intégrante de cette communauté nous même je pense.²⁰²

Ces propos tenus par Jonathan Fourcade, l'un des acteurs de la web-série *Noob*, témoignent non seulement de l'aspect communautaire particulièrement prégnant autour de ce mouvement et de cette culture, mais également, l'importance « d'en être ». Ici, ce n'est pas uniquement le fait d'aborder des éléments en connivence avec ce qu'ils représentent comme références pour une communauté. C'est aussi être un membre à

²⁰² Actu Mangas (2015) *Hors série Web-séries, La Chaîne Mangas*, visionnée le 28/07/2015.

part entière de cette communauté et faire transparaître qui l'on est en tant qu'individu à travers la fiction et non pas seulement ce qu'incarne un personnage. Une fois de plus, les frontières entre réel et fiction se brouillent par le biais des acteurs et de l'ensemble du dispositif communicationnel qui s'instaure entre l'équipe et sa communauté. Les acteurs et créateurs sont appelés par leurs prénoms, tutoyés, interpellés, et parlent d'eux à travers une fiction qui, dans les explications données ici, semblent presque faire figure de prétexte à l'émergence commune de références ayant trait à une culture que l'on considèrerait habituellement en marge.

Dans un épisode de web-série, il est courant de voir relevée une référence à une autre œuvre, ou même plus simplement à un objet dans le décor qui se rapporte à la culture partagée au sein de la communauté. Dans le cas de la web-série *Le Visiteur du Futur*, on relève des références à deux autres productions, toutes deux devenues cultes dans l'univers de la science-fiction : la série télévisée *Docteur Who* et le blockbuster américain *Terminator*. Le voyage dans le temps, thème récurrent du genre Science-Fiction, est en effet vecteur de nombreux clins d'œil que reconnaissent, ou pensent reconnaître les spectateurs. En effet, François Descraques avouera n'avoir jamais visionné la série britannique avant de créer sa web-série.

Au-delà de l'inspiration que peuvent constituer d'autres œuvres, ces références sont également incorporées dans la fiction sous la forme de rappels. Ceux-ci ne sont pas toujours utiles au récit, mais, en même temps qu'ils permettent de construire la personnalité d'un ou des personnages, ils contribuent également à inscrire la fiction dans une identité précise, tout en donnant aussi des informations sur son, ou ses auteurs. Ces clins d'œil peuvent également être des moyens de cohésion pour la communauté qui y retrouve là encore, des messages qui lui sont directement adressés, et un moyen de reconnaissance.

Dans l'épisode huit de la première saison de la web-série *Ulysse* par exemple, nous assistons à une scène qui ne semble pas avoir d'autre fonctionnalité que celle d'incorporer une touche d'humour directement liée à la culture geek, et sans réel rapport avec l'histoire et les intrigues qui se jouent dans le récit. Trois des personnages – Marie-Madeleine, Ulysse et Charlie – se trouvent dans le salon d'un appartement. Pendant que Marie-Madeleine lit un livre consacré à la culture celtique, les deux

hommes s'installent sur le canapé. L'un d'eux se saisit de la télécommande et semble allumer la télévision. La musique de *Star Wars* retentit et un plan très bref de deux secondes nous montre l'écran de la télévision sur lequel apparaît effectivement le titre de la saga. S'ensuit le dialogue suivant, ponctué jusqu'à la fin de la séquence, par la musique du générique :

Marie-Madeleine : - Sérieusement ? Mais vous avez besoin de les voir combien de fois ces films pour les comprendre ?

Ulysse : - Non mais là c'est avec les commentaires.

Charlie : - Non mais laisse tomber, la SF c'est trop compliqué pour les nanas. Lis *Astérix* toi !

L'argument *Star Wars* comme sujet de débat entre fins connaisseurs de la franchise et néophytes, est très souvent repris pour indiquer ou pointer l'identité geek d'un personnage. Dans la série télévisée américaine *The Big Bang Theory*, la saga de George Lucas fait presque office de *gimmick* entre les personnages masculins, tous identifiés comme geeks, et leurs compagnes.

Figure 12 : images extraites d'*Ulysse*, 1x08.





Plus tard, dans une séquence suivante, nous retrouvons les trois personnages, dans les mêmes postures et nous comprenons que le dialogue s'est poursuivi au-delà de ce qu'a pu en voir le spectateur : un gros plan sur le visage de Charlie, l'air visiblement excédé et la phrase « comment tu peux ne pas comprendre ? » indique que le débat entre les personnages est houleux. Marie-Madeleine évoque alors l'ordre et la numérotation des films, là encore, régulièrement sujet de discorde dans de nombreux autres films ou séries télévisées, tout comme la qualité des nouveaux opus produits après la trilogie originale. Ainsi, dans l'épisode vingt-deux de la saison sept de la série *The Big Bang Theory*²⁰³, les personnages organisent leur « Star Wars day ». Alors que l'un des personnages principaux, Sheldon Cooper, privilégie cette journée aux funérailles d'un scientifique qu'il admirait pourtant et en s'interrogeant sur l'intérêt même de se rendre à l'enterrement le qualifiant de perte de temps, sa petite-amie lui rétorque :

²⁰³ *The Big Bang Theory*, 2007, Warner Bros. Television.

And watching a bunch of goofy space movies you've seen hundreds of times isn't?²⁰⁴

Plus tard dans l'épisode, on peut également assister à cet échange entre trois personnages, qui là encore, n'est pas sans rappeler celui vu dans *Ulysse* :

Sheldon: - Okay, here we go. Episode I: The Phantom Menace.

Raj: - Ugh, let's get this over with.

Howard: - Since we all agree Episode I isn't our favourite, maybe we just skip it this time.

Sheldon: - Howard, I think you of all people should avoid espousing the principle that if something is not our favourite we should just get rid of it.

Raj: - You know, I heard of this way of watching the movies called the Machete Order, where you watch Episodes IV and V, then skip Episode I, watch II and III as a flashback, and then finish with VI.²⁰⁵

Dans les commentaires faisant suite à l'épisode d'*Ulysse*, un spectateur note qu'il n'est pas impossible que les auteurs reçoivent des réactions négatives de la part de fans de *Star Wars*. Une occasion pour l'équipe d'affirmer d'autant plus leur identité en indiquant que leur opinion est celle des personnages masculins. Le stéréotype sur *Star Wars* serait donc celui énoncé par le personnage féminin, et non l'inverse.

²⁰⁴ « Et regarder un tas de films idiots sur l'espace que tu as déjà vu des centaines de fois, ça ne l'est pas ? »

²⁰⁵ « **Sheldon** : - ok, nous y voilà. Épisode I : Le menace fantôme.

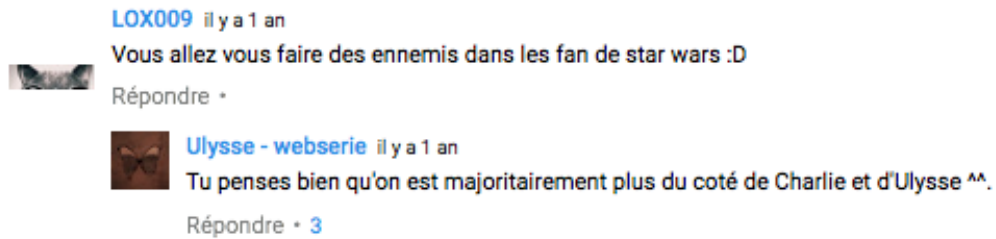
Raj : - finissons-en.

Howard : - puisque nous sommes tous d'accord sur le fait que l'épisode I n'est pas notre préféré, peut-être qu'on pourrait le sauter cette fois.

Sheldon : - Howard, je crois que toi plus que n'importe qui d'autre, devrait éviter d'adhérer au principe de se débarrasser de quelque chose, simplement parce que ça n'est pas ce que l'on préfère.

Raj : - tu sais, j'ai entendu parler de cette façon de regarder les films qui s'appelle L'ordre de la machette, où tu regardes les épisodes IV et V, puis où tu sautes l'épisode I, regarde le II et III comme des flashback, puis termines par le VI. »

Figure 13 : commentaire plateforme YouTube, épisode 1x08 *Ulysse*.



Il est également intéressant de noter que ces identifications et ses marqueurs d'appartenance se transmettent d'une production à l'autre, puisque dans la web-série *Ulysse*, c'est cette fois des références au *Visiteur du Futur* que les spectateurs remarquent et indiquent en commentaire. Lorsque Jacques Courtès, comédien vu dans *Le Visiteur du Futur*, apparaît dans l'épisode neuf de la première saison, il ne passe donc pas inaperçu :

Figure 14 : commentaires plateforme YouTube, épisode 1x09 *Ulysse*.





FraternityChanel il y a 6 mois

Mais, mais, mais..... il me semble voir là un acteur du *Visiteur du Futur* !

Répondre • 1

[Masquer les réponses](#)



Ulysse - webserie il y a 6 mois

+FraternityChanel Bien vu ;)

Répondre •



Ebruof Zephra il y a 6 mois

+Ulysse - webserie Acteur qui se nomme ? :p

Répondre •



Ulysse - webserie il y a 6 mois

Jacques Courtès

Répondre •



DRAGON FLY (LIBS) il y a 6 mois (modifié)

Aaah je me disais bien que je le connaissais d'autre part!
Car pour moi c'est à *Speed Detective* par French Ball que je l'avais identifié au début,
j'avais oublié qu'il a aussi joué dans *Le Visiteur du Futur* ^^

Répondre •



emma b il y a 3 mois

omg c'est celui du *visiteur du futur* !!!

Répondre •



Mathilde Mazzaresse il y a 1 an

C'est Joseph des *Missionnaire* dans le *Visiteur du Futur* !!!!!!!
Vous êtes absolument génialessimes !

Répondre • 4



matteo basso il y a 10 mois

Jacques Courtes ! Je l'ai tout de suite reconnu ! Je trouve vraiment que cette acteur a la tête pour jouer ce genre de rôle !

Répondre • 2

Mais on relève également des commentaires indiquant des ressemblances avec *Le Visiteur du Futur* à travers les arcs scénaristiques et le récit. Celles-ci sont vues à la fois comme des similitudes mais aussi comme un hommage à la web-série. Elle est encore aujourd'hui, souvent citée en exemple non seulement par d'autres créateurs,

mais également par de nombreux spectateurs qui la considèrent comme un objet presque culte dans l'histoire de la web-série française. Le succès qu'elle a rencontré et l'évolution qui en a découlé, sont particulièrement tangibles dans les commentaires que l'on peut relever autour d'autres productions plus récentes. Ainsi, bien qu'*Ulysse* soit tourné presque six ans après les débuts du *Visiteur*, les comparaisons entre les deux fictions, mais également avec d'autres productions plus récentes traitant de science-fiction, sont récurrentes. Pour autant, si les « hommages » sont relevés avec amusement, les points communs, s'ils sont trop nombreux, ne sont pas nécessairement vus d'un bon œil.

Figure 15 : commentaires plateforme YouTube, épisode 2x01 *Ulysse*.



The image shows a screenshot of YouTube comments for episode 2x01 of the series 'Ulysse'. The comments are displayed in a vertical list. Each comment includes a user profile picture, the user's name, the time since the comment was posted, the text of the comment, and options to reply or hide replies.

StudioA il y a 1 an
Je viens de finir l'épisode, ça va partir sur un remake du visiteur du futur?
Répondre • 1
[Masquer les réponses](#)

Ulysse - webserie il y a 1 an
Non ^^ . Mais il est clair que le banc (lieu emblématique de la première rencontre d'Ulysse et MM et donc lieu du pèlerinage la fin) et la forêt appuient bien l'hommage :).
Répondre • 9

StudioA il y a 1 an
Oui et puis le truc à la ceinture ça ressemble à une machine à voyager dans le temps... En tout cas un travail magnifique, j'en parle à tt mes potes depuis quelques temps, j'aime beaucoup le style artistique de la serie, vous m'inspirez énormément étant donné que je veux devenir réalisateur et que je veux créer un web serie :)
Merci encore.
[Moins](#)
Répondre • 1

leo taupin il y a 1 an (modifié)
[+Ulysse - webserie](#) Il y a aussi l'acteur qui joue joseph dans le vdf, et cette histoire de "maitres du temps" qui rendent hommage non?
Répondre •

Vipnowes il y a 1 an
[+leo taupin](#) Je me disais aussi que je l'avais déjà vu ^^ ça m'a perturbé sur le coup ^^
Et dans la première saison du vdf le visiteur voyageait avec un Ipod et Ulysse utilise un Iphone ça m'a fait sourire ^^
Sinon, vivement la saison 2 !!
[Moins](#)
Répondre •

Ulysse - webserie il y a 1 an
Ce n'est pas un iphone qu'il a à sa ceinture ;). Mais merci pour le reste :).
Répondre • 1



Thomas Lecavelier il y a 6 mois

On a le droit de chabrer en disant que François Descaques a écrit la saison 2 et que ça s'appelle "Le visiteur du Futur"? :D

Blague à part, j'ai adoré ces deux derniers épisodes de la saison. J'avais un peu peur que le scénarios ne savait pas où il allait mais tout se met en place: c'est un régal!

Moins

Répondre • 3

Le détournement et l'appropriation, que l'on peut retrouver ici sous différentes formes, sont des éléments que Patrice Flichy intègre comme faisant intégralement partie de la « culture amateur », notamment en abordant la question du fan, qu'il considère également comme « amateur de culture ».

Le fan peut intervenir de trois façons sur l'œuvre qu'il aime. A *minima*, il peut être coproducteur de l'œuvre en la réinterprétant. Il peut aussi construire une communauté de récepteurs qui commentent l'œuvre et, plus largement, conversent autour d'elle [...] Enfin, il peut prolonger le produit culturel, par exemple en le détournant. Il braconne dans la forêt du texte. Ces activités de réception créatrices permettent au fan de se construire une identité et de la soumettre aux autres.²⁰⁶

Si la question du détournement semble ici se poser plutôt lorsqu'il s'agit des créateurs de web-séries, celle de l'appropriation en revanche, concerne plus directement leurs spectateurs. Le partage d'une lecture et de codes similaires dans la réception qui est faite de contenus – eux-mêmes parfois destinés à une communauté très spécifique – conduit à des regroupements, puis à des collectifs autour d'intérêts communs, dont les discussions se prolongent sur différentes plateformes sur le web et contribue à forger une identité à la web-série.

3.3. Communautés virtuelles et communautés interprétatives

Ces collectifs sont au cœur de notre étude et constituent un aspect à part entière de la web-série, qu'elle soit autoproduite ou non. Le terme « communauté » est récurrent lorsqu'il est fait mention de production sur le web. En quelques années, il est

²⁰⁶ Flichy, P., *op.cit.* p.31.

devenu un qualificatif générique, assimilant, en somme, l'ensemble des acteurs ayant pris part à l'existence d'un objet dans sa production, sa réception ou son partage.

Mais il semble bien qu'aujourd'hui l'usage de l'expression "communautés virtuelles" ait tendance à se généraliser à la fois dans la littérature spécialisée et dans les médias – malgré les dangers de glissement dans les contresens ou les malentendus – pour désigner les pratiques de collectifs d'usagers connectés ou de communication de groupe en ligne.²⁰⁷

Serge Proulx identifie la recrudescence de nouveaux outils de communication et de médiation facilitant l'échange entre les utilisateurs du web, comme la raison de cette nouvelle prépondérance de la notion de communauté virtuelle. En collaboration avec Guillaume Latzko-Toth, c'est avant tout sur le terme de communauté que les auteurs signalent qu'il est important d'insister, indiquant que celle-ci est « autant sinon d'avantage tributaire de la grande variabilité de sens du mot communauté²⁰⁸ ». À quel moment alors, fait-on communauté ? Et comment se forme-t-elle dès lors qu'elle existe dans les conditions du numérique ? Est-elle pour autant seulement virtuelle ?

À la question de la formation, Serge Proulx²⁰⁹ indique qu'il faut abandonner l'idée selon laquelle un collectif d'internautes serait, par défaut, une communauté virtuelle. Il faut analyser les « liens d'appartenance » entre les membres d'un regroupement, pour comprendre si celui-ci est, ou n'est pas, une communauté virtuelle. Pour Proulx, ce sont d'abord des interactions « soutenues et durables » qui déterminent la communauté, de même que les échanges se construisent autour de valeurs et d'intérêts communs et « d'un sens de la solidarité et de l'identification à une même constellation identitaire d'appartenance ²¹⁰ », ajouté, selon l'auteur, à des actions menées en commun.

²⁰⁷ Proulx, S., « Les communautés virtuelles : ce qui fait lien », In Proulx, S ; Poissant, L ; Sénécal, M ; *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau*. Lévis (Québec) : Presses Universitaires de Laval, 2006, 361 p., pp.13-25.

²⁰⁸ Proulx, S., Latzko-Toth, G., « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle » *Sociologie et sociétés* [En ligne] 2000, vol. 32, n° 2, pp.99-122, p.110, consulté le 17/11/2016. Disponible sur : <https://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/2000-v32-n2-socsoc72/001598ar/>.

²⁰⁹ Proulx, S., *op.cit.* p.17.

²¹⁰ *Ibid*, p.19.

Ce sentiment d'appartenance à une entité plus large que le simple soi individuel (*self*) peut déboucher sur un processus réflexif de conscientisation sociale du soi individuel en tant qu'appartenant à un groupe ou à une communauté.²¹¹

Cette conscientisation du soi en tant que membre d'une communauté nous paraît mise en exergue par plusieurs éléments dans le cas de la web-série autoproduite. D'abord, par les différents dispositifs de communication autour des productions qui permettent des interactions : sur les plateformes de *streaming*, le commentaire rend possible d'une part l'interaction avec les créateurs, et d'autre part, avec les autres spectateurs ; YouTube comme Dailymotion ont doté leurs plateformes d'une fonction permettant de répondre aux commentaires et donc, pour chaque commentateur, de former une discussion interne, distincte du reste des messages. L'interface même du système de réponse prend la forme d'une conversation :

Figure 16 : commentaires plateforme YouTube, *Nexus VI*, 1x01.



The image shows a screenshot of YouTube comments for the video 'Nexus VI, 1x01'. The comments are displayed in a vertical list. Each comment includes a user profile picture, the user's name, the time since the comment was posted, the text of the comment, and the number of replies. The first comment is from 'This is Caboose' and discusses the start of the series. The second is a reply from 'NEXUS VI'. The third is another comment from 'This is Caboose' about the episode's pace. The fourth is a reply from 'NEXUS VI'.

This is Caboose il y a 3 mois
Au début je me suis dit "Aïe, encore une chaîne qui part en sucette faire son petit univers avec une histoire."
Mais je suis bien forcé d'admettre que je suis très agréablement surpris. C'était plaisant à mater et les costumes / effets spéciaux étaient cool ! Curieux de voir la suite !
Répondre • 12
[Masquer les réponses](#)

NEXUS VI il y a 3 mois
+This is Caboose Merci pour ton commentaire Citoyen. Je ne comprends pas trop pourquoi tu t'es dit cela étant donné que nous vous présentons notre univers depuis le début dans les épisodes "classiques".
Répondre • 1

This is Caboose il y a 3 mois
+NEXUS VI J'avais peur de ne pas accrocher tout au long de l'épisode. Les petits "skits" dans les épisodes sont souvent funs, mais je ne savais pas si ça pouvait me tenir sur presque une dizaine de minute. Pour moi ça a fonctionné, vous avez bien dosés le rythme de votre épisode, sauf peut-être le début un peu longuet. Ça reste
[Lire la suite](#)
Répondre • 3

NEXUS VI il y a 3 mois
+This is Caboose Je comprends mieux ! Nos verrons au prochain épisode ! ;) Merci Citoyen

²¹¹ *Ibidem.*



This is Caboose il y a 3 mois

+NEXUS VI Merci à toi, toujours un plaisir de voir un créateur de contenu qui lit les commentaires !

Répondre • 1



NeityYT il y a 2 mois (modifié)

+This is Caboose

Terrible les codes des séries TV des 80's. Surtout le générique ! ^^ On le sentait déjà dans le générique des chroniques avec la pose du capitaine quand il dégaine. :) Il y a juste le décor de la scène, qui fait peut-être un peu trop contemporain, et la scène

[Lire la suite](#)

Répondre • 1



This is Caboose il y a 2 mois

+NeityYT Absolument en référence, ouaip !

Répondre • 1

Ici, on note que la conversation qui a démarré à l'initiative de l'un des créateurs utilisant la fonction de réponse au commentaire, se poursuit ensuite avec un autre spectateur qui échange à son tour autour de l'épisode. Ces échanges ne se limitent donc pas seulement à un dialogue entre celui qui crée et celui qui regarde, mais également entre ceux qui regardent et partagent leur ressenti autour de l'épisode visionné. Les réseaux sociaux participent également à ce processus de conscientisation d'appartenance à une communauté. Les web-séries créent des pages dédiées sur ces espaces qui sont bien souvent le premier lieu d'information autour de leur actualité. Le plus connu des réseaux sociaux numériques, Facebook, fait ainsi souvent office de source pour suivre l'évolution d'une production, et les partages de ses créateurs. Mais une page sur Facebook sert également de point de rencontre pour les spectateurs d'un même objet, et participe d'un phénomène réflexif, visant à se reconnaître soi-même comme membre à part entière d'une communauté. Ici, les commentaires se font *a priori* en son nom propre et les messages des créateurs sont directement adressés à la communauté qu'ils remercient ou à laquelle ils font régulièrement appel. Ces pages fonctionnent alors, en quelque sorte, comme des bulles, des espaces clos où seule la web-série et l'ensemble des éléments de son dispositif compte. Internes à ce dispositif, les spectateurs prennent part à l'animation des pages là aussi par le biais du commentaire, qui devient le moyen de réponse aux différents messages postés sur ces

espaces transformant là aussi ces réactions en discussion. Les rapports qui se créent sur ces pages sont rarement unilatéraux et relèvent le plus souvent de l'interaction entre créateurs et spectateurs, ou entre spectateurs eux-mêmes. On partage les mêmes références, et au-delà de ce partage, la reconnaissance et l'identification d'autres spectateurs comme des individus similaires à soi, puisque possédant des codes et une compréhension similaire, constituant ainsi les contours d'un collectif qui se fait communauté.

Sur les réseaux sociaux, l'interaction n'est cependant pas la seule forme d'appartenance qu'il est possible de constater. Nous l'avons évoqué, les auteurs des web-séries, et gestionnaires de ces pages, font régulièrement usage du terme « communauté » pour s'adresser à ceux qui les suivent, mais aussi pour qualifier un ensemble représentant différentes strates de spectateurs et de comportements, allant d'actions concrètes et matérielles comme du bénévolat pour un tournage ou un don financier, au visionnement des épisodes faisant augmenter le nombre de vues global sur les différentes plateformes de streaming où la web-série est visible.

Figure 17 : messages postés sur la page Facebook *Noob-Olydri*, le 16 mars 2016 et le 13 juillet 2017 :





Le terme de communauté semble avoir plusieurs emplois et le premier de ces deux exemples démontre une certaine confusion dans l'idée de la représentation que peuvent en avoir ceux qui les ont publiés. Il est d'abord fait mention de « fans » puis de communauté. Si l'on peut évidemment parler de communautés de fans, le second message semble pourtant inclure celle-ci dans un rapport plus étroit avec les créateurs de *Noob*. La phrase « Merci à toute la communauté » à la fin de l'énoncé paraît faire état d'une relation plus familière dans laquelle s'inclurait également les créateurs, relevant alors d'une fonction presque identitaire, accrue par les communications qui s'opèrent sur ces pages.

Ce sentiment d'appartenance s'exprimant parmi les membres du collectif en ligne peut, dans certains cas, avoir tendance à “ monter en généralité ” et aboutir ainsi à un phénomène d'imagination sociale partagée de l'entité collective en tant que “ communauté ”.²¹²

Ce sentiment communautaire semble résulter de l'engagement des spectateurs à l'égard de la web-série, tout comme il semble également le renforcer, et parfois même,

²¹² Proulx, S., *op.cit* p.17.

le provoquer. La réflexion de Serge Proulx, si elle concerne les collectifs en ligne, nous semble cependant pouvoir s'appliquer lorsque le sentiment d'appartenance se nourrit d'échanges qui vont au-delà du numérique. La web-série *Ulysse* instaure ainsi un système avec les spectateurs de la web-série qui dépasse les paramètres nécessaires à la constitution d'un collectif en ligne. L'équipe de la web-série met en ligne sur YouTube l'épisode pilote en novembre 2013. Si nous nous penchons sur la date de publication des premiers commentaires, nous relevons qu'ils datent de la même année (la date exacte n'est pas précisée). On note cependant une reprise des commentaires, dont la date de publication est bien plus récente et remontent aux mois précédents leur relevé, entre 2015 et 2016. Les énonciateurs de ces commentaires plus récents ne se contentent pas seulement cette fois, de réagir à ce qu'ils ont vu, mais commencent d'abord par s'identifier :

TheBenjy OfVidéosGames²¹³ indique donc qu'il est : « un des amis du père fouras (à la japan tours festival) ^-^ ».

Quentin Dauvillier précise que : « moi quetin VIP de la japan tours festival certifie avoir vu et apprécié cet vidéo ».

Ou encore ***araik*** : « salut, C'est Kiara de la Japan Haru, comme promis j'ai vu le premier épisode et je pense me faire la série d'un trait. Je la regarde bien au chaud dans mon lit, mais j'ai pas de bol de céréales ;) »²¹⁴.

À la lecture de ces commentaires et des suivants qui font état de rencontres elles aussi récentes dans d'autres conventions organisées en France, il est assez aisé de deviner que l'équipe d'*Ulysse* encourage non seulement les visiteurs qu'ils ont rencontrés lors de ces événements à se faire connaître, mais les pousse également à donner leur avis sur les épisodes visionnés. Cette démarche instaure une nouvelle dimension et une autre conscience de la communauté qui dépasse ici son seul statut de communauté virtuelle, en prenant ancrage dans un lieu physique.

²¹³ Chaque énoncé ici en gras et en italique correspond aux pseudonymes employés sur la plateforme par les utilisateurs.

²¹⁴ L'énoncé de ces commentaires est respecté, et se trouve donc ici restitué dans leur forme originale, y compris lorsque celle-ci comporte des erreurs ou fautes de frappe.

Ces communautés, si elles sont des communautés d'intérêts, peuvent aussi être analysées en tant que communautés d'interprétation. Le sentiment d'appartenance, relaté par Serge Proulx et l'idée d'une reconnaissance en fonction de références partagées, sont autant d'indicateurs d'un « répertoire dans la compréhension ²¹⁵ » qui leur est commun au sein d'un « regroupement contextuel ». Cette notion introduite par Stanley Fish, et également développée par Janice Radway, met au jour l'idée d'un lecteur qui construit le texte autant que le texte construit un sujet en tant que lecteur. Selon Stanley Fish :

Les significations ne sont la propriété ni de textes stables et fixes ni de lecteurs libres et indépendants, mais de communautés interprétatives qui sont responsables à la fois de la forme des activités d'un lecteur et des textes que cette activité produit.²¹⁶

Pour l'auteur, il ne s'agit pas d'affirmer que, pour autant, chaque texte peut être susceptible d'être l'objet d'autant d'interprétations qu'il existe de lecteurs, ni que celui-ci, au contraire, comporterait une interprétation unique à décoder pour ses lecteurs. Stanley Fish s'inscrit dans une perspective pragmatique, où l'interprétation s'inscrit systématiquement dans un contexte et où un sujet n'est jamais isolé :

[...] nous n'avons pas affaire à des lecteurs autonomes en relation de perception adéquate ou inadéquate avec un texte tout aussi autonome. Au contraire, nous avons affaire à des lecteurs dont les consciences sont constituées par un ensemble de notions conventionnelles qui, une fois mises en marche, constituent à leur tour un objet conventionnel et vu conventionnellement.²¹⁷

Ainsi, selon Raymond Michel qui analyse la thèse de Stanley Fish :

Nous voyons toujours d'une certaine manière, nous sommes toujours plongés dans un contexte, dont nous avons incorporé et appris les intérêts, les objectifs et les usages, et dans une situation qui nous conduit à « voir *x* comme *y* ». En fait, il faudrait préciser que,

²¹⁵ Allard, L., « Cinéphiles, à vos claviers ! Réception, public et cinéma », *In Réseaux*, volume 18, n°99, 2000, pp.131-168, p.156.

²¹⁶ Fish, S., *Quand lire c'est faire. L'autorité des communautés interprétatives*, Paris : Les Prairies ordinaires, (coll. « Penser/Croiser »), 2007, 144 p., p.55.

²¹⁷ *Ibid*, p.69.

si le sujet construit l'objet, à son tour et dans le même mouvement, l'objet construit le sujet : je fais le poème et le poème me fait lecteur de poème.²¹⁸

Ces réflexions sont partagées par Janice Radway dans ses travaux sur la littérature adressée à un public féminin, en l'occurrence la collection *Harlequin*. En effet, elle indique que les études démontrant que l'attrait de ce type de romans chez les lectrices n'est pas seulement dû au fait que le genre réaffirme un certain nombre de codes culturels sur les rapports hommes femmes, ou en raison des caractéristiques narratives de ces récits. Cela serait loin d'être suffisant et occulterait complètement la dimension pragmatique de la lecture dans ce contexte :

Parce que ces interprètes ne tiennent pas compte du contexte quotidien dans lequel la lecture de ces romances ont lieu, et parce qu'ils ignorent les choix de livres des lecteurs et leurs théories sur les raisons qui les poussent à les lire, ils échouent à détecter en quoi cette activité peut être positive, alors que ces romans célèbrent les institutions patriarcales.²¹⁹

Pour l'auteur, avant même d'envisager une étude sur ces ouvrages ou d'en faire la critique, il est primordial d'enquêter sur l'ensemble du processus de lecture, et de s'interroger sur sa propre place et sur son appartenance à une communauté d'interprétation similaire à celle qui se construit autour de ces objets. Sans cela, il paraît difficile, voire impossible, à Janice Radway d'obtenir des résultats concluants, dans lesquels se reconnaîtraient les individus concernés.

Nous devons savoir non pas ce que signifie objectivement le texte romantique – à vrai dire, il n'est jamais signifiant en tant que tel – mais plutôt comment l'expérience de cette lecture est interprétée par les femmes qui la vivent.²²⁰

²¹⁸ Michel, R., « “ Il n'y a jamais que des contextes” », *Pratiques* [En ligne] 2011, n°151-152, 2011, p57, consulté le 01/10/2016. Disponible sur : <http://pratiques.revues.org/1777>.

²¹⁹ Radway, J., « Women Read the Romance: The Interaction of Text and Context » *Feminist Studies*, vol. 9, n°1, 1983, pp.53-78, p.54. « Because these interpreters do not take account of the actual day-to-day context within which romance reading occurs, and because they ignore romance readers'own book choice and theories about why they read, they fail to detect the ways in which the activity may serve positive functions even as the novels celebrate patriarchal institutions ».

²²⁰ *Ibid*, p.56. « We need to know not what the romantic text objectively means-in fact, it never means in this way-but rather how the event of reading the text is interpreted by the women who engage in it ».

Pour Stanley Fish, l'individu seul ne pourrait donner lieu à une interprétation, sans qu'il ne soit conditionné institutionnellement et socialement, car selon l'auteur « l'ego n'existe pas en dehors des catégories de pensée conventionnelles et communautaires qui habilitent ses opérations (lire, penser, voir) ²²¹ ». De cette analyse, Raymond Michel relève ainsi que le lecteur est toujours contraint dans son interprétation, et celle-ci n'est donc ni objective ni subjective : elle n'est pas libre, mais elle n'est pas prédéterminée non plus.

Bien au contraire, les lecteurs sont strictement contraints dans leurs activités interprétatives par les règles – les recettes, dirait Stanley Fish – intériorisées de la communauté interprétative à laquelle ils appartiennent, communauté qui fonctionne comme un système d'intelligibilité et comme un guide d'actions partagées qui ne laissent aucune liberté au lecteur. ²²²

Cette réflexion nous amène ici à une application de la théorie des communautés interprétatives, aux communautés de spectateurs virtuelles qui se forment autour des web-séries. Au-delà du sentiment d'appartenance qui se développe en leur sein, l'analyse des actions menées collectivement ou même individuellement, que les spectateurs engagés vis-à-vis de la web-série autoproduite soit mus par des interprétations communes et une même lecture de l'objet. Mais la question de la formation, comme le fait remarquer Raymond Michel, reste justement en suspens dans la thèse de Stanley Fish. Michel fait alors état des travaux de Pascal Nicolas-Le Strat qui, en développant la notion de communauté d'usage, apporte des éléments de réponse à cet aspect manquant dans le développement de Stanley Fish. Pour Pascal Nicolas-Le Strat, indique Raymond Michel, il s'agit donc de :

Re-mettre au cœur de l'analyse (politique) la question des “communautés d'usage”, à savoir les agencements collectifs susceptibles de constituer de nouveaux usages sur le mode d'une rappropriation créatrice, d'un détournement imprévisible et d'un piratage enjoué. ²²³

²²¹ Fish, S., *op.cit.* p.73.

²²² Michel, R., *op.cit.* p.58.

²²³ Nicolas-Le-Strat, P., « Un usager faiseur de textes » *In Moments de l'expérimentation*, Montpellier : Fulenn Éditions, 2009. Référence citée par Michel, R., « “ Il n'y a jamais que des contextes” », *Pratiques* [En ligne] 2011, n°151-152, p.60, consulté le 01/10/2016. Disponible sur : <http://pratiques.revues.org/1777>.

Raymond Michel ajoute qu'il est question de « repérer les traces des usages dont la présence est attestée par leur “murmure insistant”²²⁴ ». Ces traces d'usages sont visibles dans le contexte du numérique par le prisme de la web-série. Raymond Michel indique la précision de Pascal Nicolas-Le Strat à ce sujet :

Un usage représente avant tout une façon de se rapporter à soi et aux autres, à *soi et à son contexte de vie*. Il est sans cesse relancé et stimulé par des interactions auxquelles il s'adapte ou auxquelles il s'oppose. Il est en permanence branché sur une multiplicité d'extériorités qui le confrontent à ses ressources et à ses potentialités.²²⁵

L'intérêt serait donc de comprendre dans quelle mesure l'interprétation pousse à une appropriation, conduisant à un usage, en fonction d'un environnement. Dans le cas de la web-série autoproduite, les interactions sont une part importante de ces réappropriations : elles font part de la lecture de l'objet par les spectateurs, mais lui confèrent également une identité par le prisme de leurs actions. Cette identité et ces actions sont rendues possibles en partie par les différents espaces sur lesquels existe la web-série, qui sont autant de lieux que peuvent exploiter la communauté pour se retrouver et opérer une mise en commun de leurs avis et savoirs. Cela est vrai également pour la série télévisée qui, selon Jean-Pierre Esquenazi, ne peut devenir un objet culte pour une communauté qu'en sortant du cadre individuel et familial :

[...] il ne suffit pas, pour qu'un produit spectaculaire devienne l'objet d'un fort attachement, que ce produit propose un jeu de langage et une forme de vie spécifiques et particulièrement adaptés aux habitudes d'une communauté déterminée ; il faut encore qu'il trouve un lieu, ou un ensemble de lieux, où les membres de cette communauté puissent manifester leur goût.²²⁶

Dans le contexte de la web-série, ces lieux sont intrinsèquement reliés à la dimension créative des objets que s'approprie la communauté, puisqu'ils sont également ceux sur lesquels les créateurs les produisent. Le développement des web-séries au début des années 2000 s'explique en partie par la démocratisation des outils

²²⁴ Michel, R., *op.cit.* p.61.

²²⁵ Nicolas-Le-Strat, P., « Micropolitique des usages » *In Moments de l'expérimentation*, Montpellier : Fulenn Éditions, 2009. Référence citée par Michel, R., « “ Il n'y a jamais que des contextes” », *Pratiques* [En ligne] 2011, n°151-152, p62, consulté le 01/10/2016. Disponible sur : <http://pratiques.revues.org/1777>.

²²⁶ Esquenazi, J-P., « *FRIENDS* : une communauté télévisuelle », *In* Le Guern, P., *Les cultes médiatiques. Cultures fan et œuvres cultes*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002, 380 p., p.237.

de création et de diffusion, qu'il s'agisse du prix du matériel, aussi bien que de l'accessibilité à des plateformes de diffusion et de partage. Cette démocratisation ne fait pas de différence entre professionnels de l'audiovisuel et simples amateurs, elle aura même contribué à leur faire partager les mêmes plateformes pour créer. Il en est de même pour les créateurs et les spectateurs de ces contenus en ligne. Les plateformes qui sont dédiées à la création sont également celles dédiées au visionnage et au divertissement. Ainsi, matériellement, la jonction entre auteurs et spectateurs est fine, voire inexistante. La frontière entre celui qui crée et celui qui regarde existe symboliquement. Par le processus de création, mais également par le biais des communautés qui alimentent son dispositif et créé du contenu autour de la web-série. Des traces, plus ou moins visibles, qui participent à l'évolution et à la diffusion de l'objet, tout comme de la création d'un savoir collectif autour de celui-ci.

Dans le champ de la web-série autoproduite, celui qui fait peut donc être celui qui regarde, tout comme celui qui regarde peut faire à son tour. Entre eux, matériellement, les intermédiaires sont bien moins nombreux que dans le contexte d'une production télévisée par exemple, ou de la plupart des productions financées. Les plateformes qui hébergent les contenus, tout comme les interactions qui en découlent, ne sont pas uniquement vouées à la création mais aussi à bien d'autres utilisations tournant autour de l'information et du divertissement. Les usagers de ces plateformes ne sont donc pas seulement des spectateurs, puisque celles-ci leurs permettent un champ d'action bien plus large, dans des registres différents. De ce fait, il nous semble plus juste de le qualifier de spectateur-utilisateur. Jean Châteauvert, dans ses travaux sur les web-séries (ou séries web comme il les qualifie), parle d'« internaute-spectateur²²⁷ » afin d'englober toutes les potentialités que ce dernier détient pour agir sur l'objet, en particulier l'interaction – Jean-Louis Weissberg²²⁸ le premier parle de *spectacteur*, notion reprise par Guillaume Soulez qui lui, utilise sous la forme de

²²⁷ Voir Châteauvert, J., « Les nouvelles platesformes de diffusion. L'expérience spectatorielle » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 13 p., consulté le 18/06/2015. Disponible sur : http://www.academia.edu/8736056/Les_nouvelles_plates-formes_de_diffusion_L_expe_rience_spectatorielle. Ou Jean Châteauvert, « Les séries web de fiction. Se mettre en scène », *Études Francophones*, vol. 27, n° 1 & 2, 2014.

²²⁸ Weissberg, J-L., *Présences à distance*, Paris : L'Harmattan, 1999, 304 p.

*spect'acteur*²²⁹ ou encore par Marida Di Crosta qui emploie plus simplement le concept de *spectateur acteur*²³⁰ – l'objet filmique étant également un objet textuel pour le spectateur. Le terme de spectateur-utilisateur s'inscrit dans cette même lignée : il s'agit ici de préciser un double statut, représentant à la fois le rôle du spectateur comme interprétant de l'objet et de la fiction, mais aussi comme acteur du dispositif de la web-série, en tant que sujet agissant sur, et avec l'objet.

Les effets produits sur la web-série découlent de cette appartenance aux communautés interprétatives, ou communautés d'usage, qui revêtent une dimension communicationnelle. Dans ses travaux sur la critique amateur en ligne, Laurence Allard replace cette fonction communicationnelle dans celle de l'expérience esthétique. En se basant sur les réflexions de Paul Ricœur²³¹ et d'Hans Robert Jauss²³², considérant l'acte d'interprétation également comme celui de l'appropriation, elle indique ainsi :

[...] en débattant de la qualité des films dans nos conversations, nous transmuons les potentiels sémantiques des œuvres en ressources argumentatives et l'expérience qui nous les fait juger "esthétiques" se trouve concrètement engagée dans le flux conversationnel ordinaire.²³³

Ce flux conversationnel ordinaire, qui peut être mis en parallèle avec la notion de délibération développée par Guillaume Soulez – et sur laquelle nous reviendrons par la suite – nous amène à l'étude de cette « expérience communicationnelle » qu'intègrent l'interprétation et l'appropriation de ces objets, pour observer les façons dont celle-ci se décline, et son rôle au sein du dispositif de la web-série autoproduite.

²²⁹ Soulez, G., « Le moment du choix », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne] 2017, n°10, consulté le 18 octobre 2018. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/2682>.

²³⁰ Di Crosta, M., *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles : De Boeck/INA Édition, 2009, 192 p.

²³¹ Ricœur, P., *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique, II*, Paris : Éditions du Seuil, 1986.

²³² Jauss, HR., *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, 1978.

²³³ Allard, L., *op.cit.* p.135.

3.4. Synthèse et conclusion

L'amateurisme recoupe des aspects pluriels qui confèrent de multiples facettes à cette notion. Pour appréhender la manière dont le numérique et ses usages la transforment, il est nécessaire de retracer ses origines pour observer le premier clivage qui la caractérise : la distinction entre l'amateur et le professionnel. Pour qui est-on un amateur ? Est-on professionnel en regard de ce que n'est pas l'amateur ?

L'industrie cinématographique et les premiers outils à destination des particuliers conduisent à renforcer une typologie entre deux figures de l'amateur. Celui qui crée et celui qui apprécie. Le vidéaste apprenti et le cinéphile averti, dans la lignée du collectionneur du XVIII^{ème} siècle dont Laurence Allard dépeint le portrait comme un sujet érudit et spécialiste de la sphère publique, et que l'industrie cinématographique va renvoyer peu à peu vers une sphère privée. Si le statut et l'image de l'amateur connaissent une transformation particulièrement marquée avec le web 2.0, l'activité de loisir, les « passions ordinaires », comme les qualifient Christian Bromberger²³⁴, sont ancrés dans la vie de nombreux individus, et contribuent un peu plus au rapport ambigu qui se dessine entre l'amateur et le professionnel. Et par-delà eux, la relation à l'activité professionnelle elle-même. Olivier Donnat estime essentielle d'intégrer ces loisirs dans « les processus contemporains de construction identitaire et de définition de soi²³⁵ ». L'étude des productions amateurs sur le web rend d'autant plus indispensable la prise en compte de l'émulation particulière de ces activités de loisirs, lorsque l'on remonte à leurs origines. Philippe Coulangeon, nous l'avons mentionné, voit dans ces loisirs le résultat d'une politique culturelle visant à faciliter l'accès à la culture par la pratique. L'enquête d'Olivier Donnat²³⁶ sur les pratiques culturelles des Français réalisée dans les années 90 en rend compte : la photographie, la musique, l'écriture ou le théâtre sont, à des niveaux différents, pratiqués par de très nombreux français à divers stades de leur vie. L'arrivée des connexions internet à haut débit dans les foyers et la prédominance

²³⁴ Bromberger, C., *Passions ordinaires*, Paris : Hachette, 2002, 544 p.

²³⁵ Donnat, O., « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux* [En ligne] 2009, vol.1, n°154, pp.79-127, consulté le 27/07/2017. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-79.htm>.

²³⁶ Donnat, O., *Les pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*, Paris : La Documentation française, 1998, 359 p.

des plateformes de création et diffusion en ligne, permettent à ce qui était de simples loisirs de franchir le cadre du premier cercle pour accéder à des horizons plus larges. Ainsi, les activités d'écriture deviennent particulièrement visibles par le biais des blogs ou pages. Les musiciens amateurs eux aussi s'ouvrent à de nouveaux publics et ce qui était autrefois des films amateurs confidentiels peut enfin être diffusé auprès du plus grand nombre. Ces pratiques amateurs existant avant de pouvoir être développées et diffusées sont parfois à l'origine de projet qui ont vu le jour une fois que les outils technologiques leur ont permis de se rendre largement visibles. Près de dix ans après sa première enquête, Olivier Donnat se penche à nouveau sur les pratiques des français, mais cette fois, à l'ère numérique. Il constate alors qu'en comparaison de 1997, « les changements ont été particulièrement spectaculaires dans le cas de la photographie ou de la vidéo dont la pratique a presque entièrement basculé dans le numérique en moins d'une décennie²³⁷ ». Ainsi sur 100 personnes interrogées, 27 personnes indiquent avoir fait des films ou de la vidéo en 2008, contre 14 en 1997.

Dans un reportage de l'émission *Actu Manga* consacré aux web-séries, l'arrivée des plateformes de *streaming* est décrite par certains des précurseurs de la web-série autoproduite en France, comme un le moyen de libérer la création. Ruddy Pomarède, à l'origine des web-séries *Damned* et *Flander's Company* explique ainsi :

L'arrivée de YouTube ça a changé beaucoup de choses dans le sens où enfin on pouvait facilement tout partager, quoiqu'on faisait avec potentiellement n'importe qui de connecté sur internet. Avant on avait des fichiers numériques qu'on mettait en ligne sur des réseaux comme E-Mule. C'était galère, il fallait parfois un mois de téléchargement pour télécharger un fichier de 700 mega. Les gamins qui vont entendre ça vont se dire "oh c'était dans la préhistoire ou quoi ?", presque. En tout cas au niveau du numérique c'était ça. L'arrivée de YouTube ça a permis à des gens de juste faire *clic*, et hop, ils avaient directement le contenu de ce qu'on pouvait faire.²³⁸

Cette accessibilité rapide fonctionne dans les deux sens : elle est aussi enthousiasmante du côté du créateur que du côté du spectateur, dont les deux statuts ne semblent alors jamais réellement fixés tant la démarche de création dans son aspect

²³⁷ Donnat, O., *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008*, 2009, Ministère de la culture et de la communication, synthèse de l'ouvrage *Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, Paris : co-édition La découverte - Département des études, de la prospective et des statistiques, 2009, 12 p., p.10.

²³⁸ Actu Mangas (2015) *Hors série Web-séries, La Chaîne Mangas*, visionnée le 28/07/2015.

matériel se facilite. L'activité amateur s'étoffe sur le web. Elle ne concerne plus seulement des individus mais des collectifs, qui travaillent ensemble pour construire du savoir et des contenus auxquels chacun peut avoir accès. Si certains ont vu dans le web social – ou web des interactions – l'avènement de l'amateur et du profane, cette prédiction reste illusoire. Les travaux de Patrice Flichy ou de Dominique Cardon tendent en effet à prouver que leurs productions font avant tout figure d'apport supplémentaire et que pour se développer et évoluer, elles restent dépendantes des circuits et référents traditionnels. Le champ de la web-série autoproduite ne déroge pas pour l'instant à cette règle, du moins, pas entièrement.

L'étude de son dispositif rend compte de la difficulté de se rendre visible et d'enclencher un processus de financement qui soit suffisamment viable et stable, sans pour autant devoir passer par les intermédiaires classiques, qui restent encore aujourd'hui les chaînes de télévision. Peu de web-séries parviennent à conserver ce qu'elles qualifient « d'indépendance » en créant presque un système d'autarcie, où les revenus proviennent du merchandising et des différents produits édités (DVD, coffrets, livres, bandes-dessinées...) mais également de la générosité et de l'engagement des communautés à qui les équipes font appel pour participer matériellement au développement de la web-série. Si la web-série *Noob* a particulièrement marqué les esprits en atteignant le record de gains obtenus en Europe en un temps record, grâce au *crowdfunding* sur la plateforme française Ullule, nombreuses sont les productions qui comptent sur ce même principe pour réussir à évoluer. Ainsi, la plateforme Tipeee s'est développée spécifiquement autour de la création sur le web en mettant en place un système de don, ou de « pourboire » – le nom de la plateforme venant du mot anglais *tips* – directement versé par les internautes aux créateurs qu'ils souhaitent soutenir.

Ce que le web semble avoir radicalement transformé dans la figure de l'amateur, n'est pas tant la prépondérance qu'elle peut avoir sur les contenus disponibles sur le web et sa crédibilité par rapport à celle de l'expert ou du professionnel, mais bien le fait d'être capable de faire fructifier une activité et de la rendre visible. Dans ce contexte, l'autoproduction reste le moyen le plus courant, car il est en apparence, le moins contraignant pour se lancer. Si l'autoproduction n'est cependant pas synonyme d'amateurisme, ce circuit de production alternatif contribue toutefois à une semi-professionnalisation des contenus et de leurs auteurs.

Ainsi, certaines équipes créent elles-mêmes une société de production – qui souvent ne produit en réalité que leur propre contenu – afin de pouvoir bénéficier d’aides, comme celle du CNC²³⁹, ou de remplir les critères nécessaires à une co-production avec certaines chaînes ou groupes. Dans le cadre de ses appels à projets, le département des Nouvelles Écritures de France Télévisions, une co-production ne peut être effective qu’à condition qu’une société de production entoure la web-série. Les Nouvelles Écritures et la plateforme Studio 4 en tant que diffuseur, ne peuvent pas payer directement les auteurs d’une web-série, ni toucher les aides allouées au projet. La structure apporte entre 30 et 60% du financement global, le reste de celui-ci devant être pourvu par le ou les producteurs.

La web-série *Mortus Corporatus* voit le jour dans le cadre d’une petite société de production, AnderAndera, destinée au tournage de courts-métrages – elle-même est censée être un court à l’origine – mais qui là encore ne produit finalement presque exclusivement que sa web-série. L’équipe de production à l’origine du projet indique ainsi avoir travaillé longuement à l’univers de la web-série avant de remporter un concours organisé en partenariat par la société Sony et un site web dédié aux « passionnés de vidéo numérique ». L’équipe remporte le second prix et se voit prêter durant un mois une caméra lui permettant alors de tourner le pilote de leur production. Aujourd’hui, la société de production bénéficie de l’appui du distributeur Rockzeline et de MyTF1 qui diffuse les épisodes sur sa plateforme Xtra, mais également de celui de nombreux bénévoles et techniciens qui permettent la réalisation des deux saisons de la web-série. Dans un article du site La Gazette du Geek, il est indiqué que « à l’instar d’Olydri²⁴⁰, AnderAndera production est passée de l’amateurisme au professionnalisme en quelques années²⁴¹ ». Il semble en effet que l’égide d’une société de production,

²³⁹ Le fond d’aide aux nouveaux médias du CNC fait partie intégrante des financements de projet dans le cadre de coproduction pour le Studio 4. L’aide allouée aux auteurs et producteurs permet ainsi de compléter celle apportée par le Studio. Jusqu’ici, d’après Ségolène Zaug, responsable de Studio 4, le CNC a pratiquement toujours soutenu les projets présentés. L’entretien réalisé avec Ségolène Zaug peut être trouvé en annexe 3.

²⁴⁰ Olydri est la société qui entoure la production de la web-série *Noob* ainsi que de l’ensemble de ses autres productions, la plupart du temps spin-off de la web-série, ainsi que du merchandising et de la partie édition. Si elle joue donc le rôle à part entière d’une société de production, ça n’est pour autant pas comme cela que tient à la qualifier son gestionnaire Fabien Fournier, qui affirme que ni lui, ni son équipe, ne sont des professionnels.

²⁴¹ *Mortus Corporatus : une belle rencontre* [En ligne] La Gazette du Geek, 2017, consulté le 28/07/2017. Disponible sur : <http://gazette-du-geek.fr/mortus-corporatus-interview/8442>.

d'une association ou société civile, aussi modeste soit-elle, tend à institutionnaliser un objet amateur, ne serait-ce que symboliquement, en en étant l'instance énonciatrice.

Cependant, cet apparent professionnalisme, comme il est qualifié ici, ne semble pas participer spécifiquement à l'adhésion, ou non, d'un spectateur-utilisateur à une web-série. Le fait que l'autoproduction soit souvent identifiée comme le propre d'un contenu amateur mais que pour autant, celui-ci suscite un engagement de la part d'une communauté, amène parfois même à penser le contraire. Le discours voulant que les contenus produits par la télévision soient moins qualitatifs ne se rapporte pas encore aux web-séries qui sont financées. Pour autant, lorsqu'il est possible d'identifier les créateurs d'une web-série comme des utilisateurs semblables à ceux qui les visionnent habituellement, il apparaît que l'intérêt porté est parfois plus visible, ou tout du moins, se manifeste plus visiblement.

Il existe ainsi désormais de nombreux événements visant à récompenser les web-séries, que celles-ci soient autoproduites ou non. Le plus prestigieux d'entre eux est sans doute le Marseille Webfest, figure de proue des webfest dans le monde. Il semble prendre chaque année plus d'ampleur dans son organisation et dans les opportunités qu'il peut offrir aux créateurs, grâce à son marché, à ses ateliers et au nombre de professionnels de l'audiovisuel qu'il réunit. Sa sélection compte, au fil des ans de plus en plus de contenus financés et réalisés dans le cadre d'une société de production, parfois même déjà distribués sur des plateformes de vidéos à la demande. Si nous reprenons le programme de la première édition, plus de la moitié des web-séries en compétition étaient réalisées en autoproduction ou étaient des microproductions. Si cette observation se dément avec le temps, une donnée varie peu : le succès des contenus sélectionnés et récompensés dans ces webfest semble bien moins retentissant que celui des web-séries identifiées comme amateurs, ne circulant pas forcément au sein de ces sélections. Si *Noob* a remporté le prix de la meilleure web-série au webfest de Los Angeles, et si François Descraques est maintenant reçu comme invité pour faire part de son expérience et parler de ses nouvelles productions lors du Marseille Webfest, les productions autoproduites ou amateurs paraissent graviter plus volontiers dans des événements plus confidentiels ou de moindre ampleur. Les conventions sont également des moments de remise de prix et paraissent compter tout autant aux yeux des créateurs. Si ces récompenses sont parfois moins prestigieuses que celles octroyées durant les webfest, les contenus qu'elles distinguent bénéficient

pourtant souvent de plus de soutien que celles des sélections internationales. Les interactions et les commentaires se font plus nombreux lorsqu'il s'agit de web-série autoproduites, mais plus important encore, l'engagement des communautés se bâtit lui aussi plus durablement et à travers des manifestations plus visibles. Le nombre d'abonnés sur les pages dédiées et sur les plateformes de *streaming*, ainsi que la participation, y compris matérielle, se font, là aussi, plus importantes.

Ainsi, au-delà du spectateur, et même du spectateur-utilisateur qui interagit concrètement sur l'objet, c'est l'idée de collectif qui paraît être le véritable levier de la web-série. Celui-ci s'active d'autant plus facilement lorsqu'il est stimulé par des références communes et la figure d'un autre qui nous ressemble. Celui qui de spectateur, s'est mué en créateur, en outrepassant un circuit apparaissant comme opaque et trop difficilement atteignable. À l'automne 2015, la deuxième édition des *Coulisses de la web-série* devait se tenir les 14 et 15 novembre à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Les attentats du 13 novembre à Paris marqueront l'annulation de l'événement, que le succès de sa première édition faisait attendre avec ferveur par de nombreux créateurs et fans de web-séries. Si le salon n'a pas eu lieu, il est cependant intéressant d'observer sa plaquette de présentation, de l'illustration de sa couverture, jusqu'aux textes qu'elle contient.

Figure 18 : plaquette de présentation du salon *Les Coulisses des web-séries 2* :



L'événement organisé conjointement par l'équipe de la web-série *Ulysse* et Carrefour numérique² ramène, dès son affiche, à plusieurs références fédératrices dans le monde de la web-série autoproduite : la plus évidente d'entre elles, est celle faite à la série télévisée britannique *Dr Who*, véritable figure de la science-fiction. L'affiche représente l'emblème le plus iconique de la fiction, le *TARDIS*, un vaisseau sous forme de cabine téléphonique bleue grâce à laquelle le personnage principal peut se déplacer dans le temps. Sa représentation marque une affiliation à un genre, mais aussi la revendication d'une culture qui trouve un ancrage particulier dans le champ de la web-série, tout comme elle se fait là aussi un marqueur de reconnaissance au sein d'une même communauté. Autre élément notable, le *TARDIS* est visiblement fabriqué grâce à un assemblage de cartons dont on peut apercevoir quelques restes en arrière plan. Au premier plan, un personnage de dos tient dans sa main un pinceau encore enduit de la peinture bleue, utilisée pour la confection – maison – du vaisseau. L'idée de bricolage et d'une fabrication avec des moyens simples renvoie à l'autoproduction tout comme il paraît également faire écho à l'amateurisme, à en juger par la ligne de texte au même niveau que le seau de peinture sur l'image : « Des séries à portée de main ». Il n'est pas seulement fait allusion à l'idée de contenus auxquels il est facile d'accéder, mais bien de contenus qu'il est même facile de créer soi-même.

Le contenu du programme est, nous l'avons dit, également intéressant à plusieurs égards. La toute première page du document ne se veut pas seulement une présentation du salon, mais également une présentation de ce qu'est la web-série. Elle s'intitule « Web-série, un média (presque) à part entière ». La parenthèse mise autour du mot « presque » fait ici figure d'hésitation quant à la légitimité que peut revêtir la web-série aujourd'hui. Le terme de média prête lui aussi à confusion. Celui-ci semble avant tout avoir pour vocation de faire mention du support et donc du numérique ici. La définition de ce qu'est une web-série paraît finalement problématique : tantôt qualifiée de média, elle devient une ligne plus bas, un format « en pleine expansion ». Plus loin, on poursuit :

Les plus talentueux viennent même bousculer le monde rangé de la télévision. Les noms de Decrasques, Fournier, Mourier et Berhoun ne vous disent peut-être rien, mais ils sont pourtant bien connus. Dans les méandres de la toile, ce sont les nouveaux JJ.Abrams. Ils sont sur internet, sur les radios, dans les festivals, les écoles de cinéma,

mais aussi de commerce. Ils inspirent des carrières de vidéastes, comédiens, scénaristes...²⁴²

Nous notons ici ce même rapport d'ambiguïté à la télévision qui peut être relevé dans les interactions entre créateurs et spectateur-utilisateurs, ainsi que dans les discours de certains auteurs sur la web-série. Elle semble faire figure de bouleversement, en opposition avec « le monde rangé de la télévision » auquel on se réfère pourtant encore. Le dépassement des seules frontières du web est également évoqué ici par le biais des noms qui ont marqué la web-série en France. Cependant, ces noms se réfèrent eux aussi à une catégorie bien précise, entre science-fiction et humour. « Descraques, Fournier, Mourier et Berhoun » sont François Descraques, célèbre par son fameux *Visiteur du Futur*, Fabien Fournier connu pour *Noob*, Davy Mourier devenu une véritable référence avec *Nerdz* et figure de la chaîne Nolife, et enfin, Slimane-Baptiste Berhoun, acolyte de François Descraques dans *Le Visiteur du Futur*, qui se lancera lui même quelque temps plus tard dans la création audiovisuelle sur internet.

Aujourd'hui, ces noms ne sont plus seulement affiliés à la web-série, mais à d'autres contenus sur le web. Notamment des sketches réalisés par des collectifs bien connus des internautes mais également des chaînes de télévision, comme *Studio Bagel* ou le *Palmashow*, auxquels ils contribuent ou dans lesquels ils font des apparitions. La télévision fait elle aussi désormais partie intégrante de leur parcours et l'énumération de leurs interventions ou contributions à d'autres médias ou domaines, leur confère une crédibilité qui va bien au-delà d'internet, et que l'on n'hésite pas à comparer – même sur le ton de l'humour – à celle de JJ.Abrams, réalisateur américain connu, entre autres, pour la série *Lost* et pour avoir réalisé le dernier opus de la saga *Star Wars*.

Mais l'événement s'adresse ici avant tout à un public désireux d'apprendre à réaliser. Le salon semble s'inscrire dans la même lignée de coopération existant sur le web, dans l'idée d'entraide et d'un collectif réuni autour de la construction d'un projet. Ces deux journées sont donc décrites comme non pas comme « une clé, mais un trousseau de clés pour comprendre et appréhender les web-séries indépendantes²⁴³».

²⁴² Les coulisses des web-séries, programme de présentation, <http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/blog/les-coulisses-des-web-series-bientot-au-carrefour-numerique%C2%B2-2/>.

²⁴³ *Ibid.*

Le mot « indépendant » apparaît pour la première fois et n'est pas mentionné dans l'intitulé de l'événement. Le fait d'apprendre « à faire » une web-série semble là encore induire l'idée que celle-ci n'est pas financée par une structure extérieure. Dans le programme du salon, il est présenté des ateliers pour chaque étape de la création, allant du projet initial, avec une place particulièrement importante donnée à la technique : lumière, son, direction d'acteurs, bricolage, montage, réalisation de « scène d'horreur », ou effets spéciaux. Tout est proposé pour maîtriser au mieux les aspects concrets de la web-série, y compris lorsque celle-ci n'est plus autoproduite. L'une des conférences « De l'indé à la prod ! », aborde ainsi le passage à un mode de production encadré.

La technique est au cœur du programme, tout comme elle est bien souvent au cœur des retours des spectateurs-utilisateurs, une fois un épisode tourné et diffusé en ligne. Les commentaires qui font suite aux vidéos inscrivent la maîtrise de la technique comme un véritable enjeu. Des sections y sont parfois mêmes consacrées sur les sites internet dédiés aux web-séries, voire dans des vidéos qui prennent alors la forme d'un tutoriel. À cet égard, l'observation et l'analyse de ces énoncés marquent une véritable similitude avec l'étude menée par Roger Odin dans les clubs de vidéastes amateurs sur laquelle nous reviendrons (chapitre 5). Il semble qu'au-delà d'un ensemble dont le rendu est satisfaisant à l'image, ce qui compte réellement soit plutôt la manière dont chaque scène est exécutée et que son exécution corresponde aux règles instituées par les techniques considérées comme légitimes et professionnelles. Là encore, nous pouvons rapprocher du champ de la web-série autoproduite certaines des caractéristiques relevées par Odin, et que l'on pourrait qualifier de confrontation entre l'amateur et le professionnel :

En mettant l'accent sur la technique et le savoir-faire, le cinéaste “ amateur ” ne se définit pas seulement par opposition au cinéaste familial, il affiche sa volonté de rivaliser avec le professionnel : l'obsession du cinéaste “ amateur ” est que ses productions “ fassent pro ” - hier, en imitant les films commerciaux, aujourd'hui, en imitant ce qui se fait à la télévision. ²⁴⁴

La qualification d'une réalisation de professionnelle, et même seulement le terme de « pro » que reprend Roger Odin ici, se retrouve régulièrement dans les

²⁴⁴ *Ibid*, p.64.

interactions entre créateurs et spectateurs-utilisateurs. L'utilisation de ce qualificatif, plus que d'indiquer l'aspect qualitatif du contenu, fait office d'instrument de mesure de cette qualité, en même temps qu'il renvoie au statut premier de la production, ou tout du moins, au statut qui lui a été conférée par celui qui l'évalue, en l'occurrence, souvent celui d'une production amateur. Pour appuyer une esthétique identifiée comme professionnelle, là aussi, les méthodes employées par les vidéastes amateurs dans le texte de Roger Odin, sont similaires à la production des web-séries aujourd'hui :

L'insistance du réalisateur mise dans cet espace sur l'affichage de son nom ("Un film de X" "Y: présente", "Une réalisation de Z"), qui est une des grandes différences avec le film de famille, est aussi une façon pour lui de revendiquer d'être pris en considération en tant qu'auteur, au même titre que les auteurs dont parlent les histoires du cinéma et les revues de cinéma ou de télévision.²⁴⁵

Ces éléments font office de marqueurs dans la volonté de donner un rendu professionnel à sa production. Ils se retrouvent de la même manière dans la web-série qui bénéficie d'un générique d'ouverture et de fermeture pour chaque épisode, du noms des acteurs qui s'inscrivent à l'écran. On trouve parfois même le nom de l'éventuelle société de production et son logo sur un fond noir avant que ne se lance l'épisode, comme un énonciateur institutionnel le fait en préambule d'un film ou d'une série télévisée. Certains des conseils donnés par la communauté vont également dans ce sens.

Figure 19 : commentaire plateforme *Dailymotion*, *Le Visiteur du Futur 1x03*

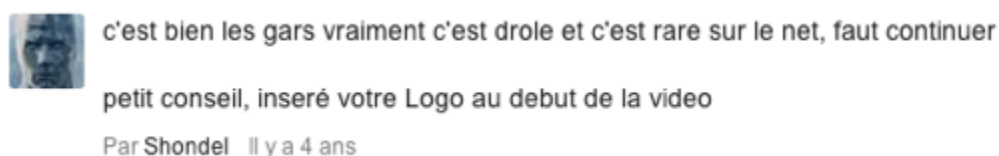
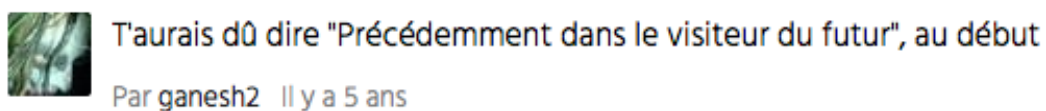


Figure 20 : commentaire plateforme *Dailymotion*, *Le Visiteur du Futur 1x09*



²⁴⁵ *Ibidem.*

L'apprentissage d'un langage technique et d'une esthétique que Roger Odin qualifie comme celle du « bien fait » prime donc dans la réalisation des contenus amateurs. Ce sont bien sur ces éléments que se focalisent l'attention dans le processus créatif, aussi bien dans le monde de la vidéo amateur en club dans lequel s'immerge l'auteur, que dans l'engagement des communautés de spectateurs, formées autour de web-séries qu'ils se figurent comme amateurs. Les échanges qui en découlent ne sont pas sans faire écho aux communautés de partage d'expérience auxquelles se réfère Patrice Flichy dans son ouvrage sur l'amateurisme et le numérique, invoquant la notion de confiance qui peut être conférée par celui dont le jugement est fiable au sein de ces communautés. Dans ce cadre, cette confiance est alors accordée principalement à la figure du créateur dont l'expérience se concrétise par le biais de la web-série. Pour autant, les énoncés sous forme de conseil sont fréquents, tout comme les critiques sur les éventuelles fautes ou faux-raccords inmanquablement repérés les spectateurs-utilisateurs. L'interaction s'inscrit là encore dans l'idée d'un partage, dans une communauté dont le créateur n'est pas une entité extérieure mais bien un membre à part entière.

Dans cette optique, nous pourrions, en un sens, rapprocher ces communautés virtuelles et leurs échanges, des communautés d'amateurs qui se réunissaient pour commenter et délibérer autour des films réalisés par chacun dans le cadre d'un cercle physique. Les forums, réseaux sociaux et autres plateformes collaboratives en sont devenues les héritiers et ont ouvert un champ plus large à la discussion, comme au développement de ces productions qui d'un statut privatif et autonome, peuvent désormais devenir visibles et sérielles. Et si les plateformes sur lesquelles existent les web-séries ne sont pas toujours spécifiquement dédiées et n'ont pas forcément vocation à être des lieux d'échange consacrés à la discussion de techniques, elles en donnent la possibilité aux spectateurs-utilisateurs. Elles deviennent, de ce fait, des espaces de constructions qui vont plus loin encore que le façonnage de la crédibilité et de l'image d'une seule web-série. Elles prennent part à la construction de l'ensemble de la production audiovisuelle sur le web.

Deuxième partie

Une communauté en action : la construction de l'interdépendance ?

Chapitre IV – Du spectateur à l'utilisateur

Malgré une histoire dont les débuts remontent déjà à plus d'une décennie, la web-série, nous l'avons vu, est souvent traitée comme phénomène récent. La simple orthographe du terme qui varie au gré des différents articles et de ses auteurs en est la preuve : « web-série » ou « websérie » – parfois « webserie » – il semble que la web-série reste encore un objet autour duquel il est toujours possible d'innover et de modifier. Si nous restons fidèles à la « web-série », il semble en revanche qu'il faille ajuster quelque peu le terme de « spectateur », celui-ci, nous l'avons dit, n'englobant pas l'intégralité de ce qu'il représente dans le contexte que nous étudions. Dans la partie précédente, nous avons ainsi fait part de l'intérêt d'accoler au terme de spectateur celui d'utilisateur, afin d'ancrer le caractère potentiellement agissant et interactif de celui-ci dès lors qu'il se trouve dans un environnement numérique.

Si la web-série est intrinsèquement dépendante de son dispositif sémiotique et de ses effets, inversement, cela est aussi vrai pour la communauté qui l'entoure. Elle est, de la même manière, influencée par le caractère machinique de l'agencement et contrainte dans sa forme. Si les communautés sont productrices de traces et d'actions, elles sont aussi souvent dépendantes du modèle qui leur permet d'exister en tant que telles. Ainsi, avant de poursuivre l'étude des liens et des actions communautaires, il paraît ici nécessaire de s'arrêter d'abord sur l'aspect individuel de l'expérience de visionnage et de l'interaction avec la web-série, en tant que spectateur-utilisateur. La notion de spectateur, dans les définitions qui la construisent, comporte souvent une dimension collective, car être spectateur induit également l'idée de faire public :

Voir, c'est voir avec, c'est entrer en interaction avec un “contrechamp” constitué de tous ceux qui regardent simultanément la même image télévisuelle ou, plus exactement, de tous ceux dont on imagine qu'ils le font.²⁴⁶

Daniel Dayan en appelle ici à la notion d'une expérience symboliquement partagée qui peut, néanmoins, prendre forme concrètement par le prisme des réseaux sociaux en permettant de commenter à plusieurs sur internet un programme diffusé à la

²⁴⁶ Dayan, D., « Télévision : le presque public », *Réseaux*, vol. 18, n°100, 2000, pp.427-456, p.429.

télévision²⁴⁷. Jean Châteauvert opère une réflexion similaire en se mettant dans la position du spectateur de web-série²⁴⁸ qui se trouve pris, du fait même du dispositif du contenu, dans un univers partagé avec les autres spectateurs ainsi qu’avec les créateurs du programme. Au contraire, Pour Piergiorgio Giacchè qui s’interroge sur la définition du terme « spectateur », être spectateur aujourd’hui est avant tout une posture induisant passivité et du recul : « se retrouver “spectateur” veut dire en premier lieu avoir perdu le droit d’être acteur, c’est-à-dire se résigner à ne pas avoir de rôle positif, et parfois même pas de signe distinctif ²⁴⁹ ». Le détournement d’une notion représentant originellement la relation qui unit la salle du théâtre à celui qui est assis dans ses rangs, amène Giacchè à constater l’adaptation de la posture de spectateur au quotidien et ce qui l’entoure, notamment la télévision et autres médias de masse :

Aujourd’hui, on a perdu le sens et jusqu’à la mémoire des modes élitistes ou des lieux privilégiés du spectacle : les spectateurs se sont tous agglutinés et pourtant aplatis, formant un public désormais configurable à volonté comme une totalité qui comprend tout.²⁵⁰

Il ajoute, plus loin :

En devenant Tous, justement lorsque le spectacle devient Tout, les spectateurs sont réellement les “acteurs” inconscients d’un marché immense du spectacle, qui les contient à l’intérieur de soi comme des variables dépendantes et fonctionnelles.²⁵¹

Pour l’auteur, le rôle du spectateur devient dans ce cadre celui d’un décideur malgré lui qui, non plus en tant que « spectateur » mais « public », pourrait influencer

²⁴⁷ Ce système de commentaire appelé *live-tweet* sur le réseau Twitter qui en est le principal outil, est devenue une pratique courante que s’approprient aujourd’hui les chaînes de télévision en proposant des *hashtags* – ou mots clés – pour permettre le regroupement de l’intégralité des messages sous un terme précis. De cette façon, les chaînes restent dans la position d’un énonciateur principal, et peuvent également choisir de diffuser certains messages à l’antenne.

²⁴⁸ Châteauvert, J., « Les nouvelles plateformes de diffusion. L’expérience spectatorielle » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D’un écran à l’autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L’Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 13p, consulté le 18/06/2015. Disponible sur : http://www.academia.edu/8736056/Les_nouvelles_plates-formes_de_diffusion_L_expe_rience_spectatorielle.

²⁴⁹ Giacchè, P., « L’art du spectateur. Voir les sons et écouter les visions », *Diogène*, vol.1, n° 193, 2001, pp.100-113, p.100.

²⁵⁰ *Ibid*, p.104.

²⁵¹ *Ibid*, p.105.

l'avenir d'un programme par son intérêt ou au contraire, son désintérêt. Jean-Pierre Esquenazi, en tant que sociologue des publics de cinéma et de télévision réfute justement la théorie qui fait du spectateur la partie d'un ensemble qui serait le public. Car, dans ce cadre, celui-ci serait « une communauté humaine visible et reconnue, consciente de sa propre visibilité, dont il est possible d'attendre des manifestations tangibles et concrètes, par exemple des interprétations ostensibles ²⁵² ». Il induit en revanche dans le champ de la réception la notion de non-public de la télévision et du cinéma, empruntée à Jean-Claude Passeron, qu'il distingue ici comme « ceux dont les points de vue ne peuvent recevoir de formulation acceptable (du moins pour les publics) dans le champ ²⁵³ ». Parmi les trois formes de non-public que l'auteur catégorise dans le champ de la réception télévisuelle, Jean-Pierre Esquenazi détermine la troisième typologie comme la plus importante quantitativement : « celle des non-publics déterminés par leurs intérêts pour des discours télévisuels spécifiques socialement non légitimes ²⁵⁴ ». Sans chercher à se confronter au discours légitime et dominant, le non-public effectue avant tout un acte d'appropriation de l'objet. L'acte d'interprétation est indiqué comme nécessaire par Esquenazi pour devenir membre d'un public, celui-ci étant le support du « discours légitime à propos de l'objet ».

Aussi un amateur de séries télévisées ne cherche pas, le plus souvent, à justifier des choix qu'il sait injustifiables aux yeux de ceux qui contrôlent le discours critique tout en étant parfaitement naturels au sein de sa communauté. Il ne lui reste qu'à profiter des programmes qu'il préfère. En d'autres termes, l'acte d'un amateur de soap opéra ou de jeux télévisés n'est pas immédiatement une interprétation, mais plutôt une accommodation personnelle et/ou collective, ce que nous nommons une appropriation.²⁵⁵

En se basant sur la notion d'implication de John Fiske, Jean-Pierre Esquenazi fait part de l'aspect affectif qui se tisse entre le monde fictionnel et le non-public, en caractérisant toutefois celui-ci comme une voie permettant à l'objet de toucher à la vie réelle du non-public.

²⁵² Esquenazi, J-P., « Les non-publics de la télévision », *Réseaux*, vol.2, n°112-113, 2002, pp.316-344, p.318.

²⁵³ *Ibid*, p.319.

²⁵⁴ *Ibid*, p.337.

²⁵⁵ *Ibid*, p.339.

Nous dirons que, dans la mesure où manque le discours, l'expérience sociale joue le rôle d'un support pour l'échange avec l'objet, qui permet ensuite de justifier, de commenter, d'interpréter : l'appropriation devient ainsi la condition de l'interprétation.²⁵⁶

Dans ce cadre, l'auteur indique qu'il arrive – rarement toutefois – que le non-public se constitue en tant que collectif, et crée ainsi de véritables communautés de fans souvent « fermées et provisoires ». Il faut replacer l'article de Jean-Pierre Esquenazi dans son contexte de l'époque puisque ce dernier a été écrit en 2002, une période où les réseaux sociaux numériques n'ont pas encore créé cet état de fait. Pour autant il est intéressant de reprendre ici l'analyse d'Esquenazi. Car au-delà de la notion de non-public et d'appropriation toujours d'actualité, nous observons des transformations dans le rapport qui existe aux autres dans le cadre d'un collectif formé autour d'un objet celui-ci prenant conscience de son existence par le biais du numérique, l'appartenance à ce collectif ne demandant que peu d'implication. Les travaux de Philippe Le Guern sur les fans club²⁵⁷, notamment celui de la série télévisée britannique du *Prisonnier*, montrent en effet qu'une adhésion et une participation réelle à ce type de communauté nécessitent alors une implication y compris matérielle, mais avant tout savante autour de la série. La manifestation de son implication ou appropriation d'un objet semble désormais se faire plus facilement par l'intermédiaire de plateformes numériques, qui permettent très simplement de rejoindre une page collective dédiée à un objet et représentant une communauté. L'adhésion numérique, si elle peut paraître plus symbolique, demande en effet un effort moindre mais ouvre également la communauté plus largement, tout comme elle facilite l'échange.

Ainsi, si nous établissons un parallèle entre la définition qu'Esquenazi fait du non-public dans le champ de la réception télévisuelle avec celui de la réception de la web-série autoproduite, nous pouvons rapprocher certains éléments de la construction du non-public avec les communautés interprétatives des web-séries qui construisent notre corpus. En effet, il est intéressant de noter que la posture d'un public qui s'approprie un objet jugé comme non-légitime fait écho avec celle d'un public qui en

²⁵⁶ *Ibid*, p.341.

²⁵⁷ Le Guern, P., *Les cultes médiatiques. Cultures fan et œuvres cultes*, Rennes : Presses Universitaire de Rennes, 2002, 378 p.

s'appropriant un objet qu'il juge comme l'alternative de ce que la télévision propose, se bâtit comme contre-public. L'idée même d'un contenu non légitime semble se rapporter à la web-série autoproduite. En revanche, cette absence de légitimité ne serait pas construite ici uniquement par une sphère qui ne donnerait pas de crédit à la web-série, mais également par ses propres communautés qui, en la comparant systématiquement à d'autres contenus créés par « des professionnels » ou en l'opposant aux programmes de la télévision, la caractérise comme une production de moindre importance, ou justifie le fait même de la visionner et de l'apprécier.

Ces productions qui constituent notre corpus se rapportent à des genres similaires qui sont jugés comme trop peu représentés dans les médias, notamment à la télévision. Nous formulons ici l'hypothèse que l'image de la science-fiction en tant que genre estimé absent à la télévision, contribue à l'appropriation que la communauté se fait de l'objet web-série. Mais aussi à une affinité que Fiske traduit comme celle d'une implication, conduisant à une proximité et une reconnaissance entre spectateur-utilisateur et objet : « Les non-publics interprètes doivent élaborer une compréhension originale de leurs objets à partir de leur appropriation initiale et non d'un ensemble de clichés ou de modèles²⁵⁸ ».

Par ailleurs, les caractéristiques du public décrites par Pierre Sorlin, dont Daniel Dayan fait la synthèse²⁵⁹, peuvent également être rapprochées du fonctionnement de la communauté interprétative en tant que système, dès lors que celle-ci interagit.

La première de ces caractéristiques se traduit par une sociabilité que nous pouvons rapporter ici de la même manière à la notion de collectif indissociables de l'idée de communauté. Le second point donné par Daniel Dayan concerne la « capacité de délibération interne²⁶⁰ ». La délibération est une notion importante dans l'analyse des interactions qui s'opèrent au sein de la communauté. Nous envisageons ce terme au sens où l'analyse Guillaume Soulez²⁶¹, lorsqu'il entreprend de figurer le processus d'appropriation et d'interprétation de productions audiovisuelles de spectateurs de

²⁵⁸ Esquenazi, J-P., *op.cit.* p.338.

²⁵⁹ Dayan, D., *op.cit.* p.433.

²⁶⁰ *Ibid*, p.433.

²⁶¹ Soulez, G., « La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel », *Communication & langages*, vol. 176, n° 2, 2013, pp.3-32.

cinéma. Nous nous saisissons de cette notion pour l'appliquer à une délibération à la fois individuelle et collective : le spectateur-utilisateur délibère sur ce qu'il a vu, par le prisme de sa propre compréhension, au travers d'énoncés argumentés et parfois critiques. Ces énoncés, bien qu'individuels, semblent toutefois influencés par l'ensemble dont il font partie car ils abordent des points similaires dans leur argumentation, et émettent des avis semblables au travers d'un vocabulaire proche en interagissant les uns avec les autres en fonction des énoncés de chacun.

La troisième caractéristique du public serait celle de la performance, le public procédant « à des présentations-de-soi, face à d'autres publics²⁶² ». Cette performance passerait ici par divers biais, notamment celui de s'afficher sur des plateformes numériques – en particulier les réseaux sociaux – en tant que membre d'une communauté virtuelle, en partageant ces contenus sur ces mêmes espaces, en les commentant et en s'intégrant ainsi publiquement au public de la web-série.

Pierre Sorlin, comme le rapporte Dayan, définit également le public comme étant prompt à se fédérer autour d'un objet : « un public manifeste une disposition à défendre certaines valeurs en référence à un bien commun ou à un univers symbolique partagé²⁶³ ». Nous pourrions traduire ce quatrième point à travers l'engagement que témoignent les communautés à des web-séries qui en ont la nécessité, mais qui se font également le soutien de ce que peuvent symboliquement représenter ces productions web. Le cinquième point consiste en la capacité de demande du public que nous interprétons à travers les interactions par les doubles formes de sollicitations des communautés aux créateurs, et des créateurs aux communautés. Celles-ci concernant aussi bien des questions sur les conditions de *fabrication* de la web-série, que des demandes quant à la poursuite de la production des vidéos pour les uns, et des invitations à donner leur avis et retours sur le niveau et l'intérêt des productions pour les autres. Enfin, il est également question de la figuration de la communauté par ses membres :

Un public ne peut exister que sous forme réflexive. Son existence passe par une capacité à s'auto-imaginer, par des modes de représentation du collectif, par des ratifications de l'appartenance.²⁶⁴

²⁶² Dayan, D., *op.cit.* p.433.

²⁶³ *Ibidem.*

²⁶⁴ *Ibidem.*

L'environnement numérique qui entoure les communautés de spectateurs-utilisateurs des web-séries autoproduites semble renforcer cette représentation du collectif. Celle-ci apparaît ici dans une dimension nouvelle et moins abstraite que dans le cas de la télévision dont il est question dans l'analyse de Daniel Dayan. En effet, la conceptualisation de la communauté prend ici une dimension presque quantitative : le spectateur-utilisateur est pris dans un ensemble qu'il peut voir et saisir. Les différentes plateformes sur lesquelles il peut interagir sont autant d'indicateurs en ce sens. Les commentaires laissés sur les plateformes de *streaming* comme sur les réseaux sociaux reflètent une activité qu'il est possible de comptabiliser numériquement. Bien sûr, il serait faux de prétendre que l'intégralité des commentateurs sont membres de la communauté et sont engagés autour de l'objet qu'ils discutent. Pour autant, et au-delà de ces simples indices, il est possible de trouver des liens entre spectateurs-utilisateurs qui dépassent une forme simple d'interaction pour donner lieu à un rapport plus complexe qui se construit dans des cadres également plus restreints, comme sur les forums par exemple. Il s'agit alors d'un collectif dont la substance est palpable par celui qui en fait partie, et qu'il peut observer à travers des événements là aussi très concrets, notamment à l'occasion de conventions ou de festivals, ou même de réunions, parfois organisés par les membres de ces communautés eux-mêmes.

Ces indices sur l'existence et les activités d'une communauté amènent ainsi à se poser la question des conditions d'appartenance – ou non – à ces communautés. Il ne s'agit pas de se mettre dans la position du spectateur-utilisateur, mais bien de déterminer et de tracer ce contour en tant qu'observateur et analyste. Daniel Dayan conteste ainsi le fait, pour l'enquêteur, de fixer des critères pour définir une communauté d'interprétation, indiquant que « son intervention réussit à rendre collective une activité qui peut l'être, ou ne l'être pas, ou l'être autrement. Elle se traduit ainsi par un artefact de sociabilité²⁶⁵ ». Cet artefact consisterait alors à « donner la parole » à un public qui n'en serait un seulement par l'idée du collectif que lui imposerait l'enquêteur. Pour l'auteur, il est alors impossible de distinguer ce collectif autrement que textuellement, dévoilant un *quiproquo* entre public et audience :

²⁶⁵ *Ibid*, p.438.

Ce public qui n'existe que comme réalité discursive, que comme regroupement opéré de l'extérieur, que comme catégorisation performative, porte alors un nom : c'est une audience.²⁶⁶

L'audience, dont la distinction avec le public est parfois mise de côté, voire oubliée selon Daniel Dayan, est simplement réactive vis-à-vis d'une offre et ne constitue pas de collectif autre que celui que nous imaginons. Dayan indique alors que le sujet collectif « est construit par des tiers et à l'intention d'autres tiers²⁶⁷ ». Dans le cadre que nous étudions, et au vu de l'environnement dans lequel il s'inscrit, il nous semble pour autant que nous ne soyons pas dans une position contraignante qui cristalliserait une audience sous la forme d'une communauté qui cette fois, serait bel et bien seulement imaginée. Les communautés sur lesquelles porte notre travail sont revendiquées en tant que telles, par les créateurs des objets autour desquels elles se fédèrent, mais également par elles-mêmes : en fonctionnant en tant que collectifs, en adoptant des comportements et en adoptant un certain nombre de critères. La communauté qui se forme autour de l'univers du *Visiteur du Futur* se réunit en réalité sous un spectre plus large, celui de la communauté Frenchnerd²⁶⁸, tout en se concentrant particulièrement sur la fiction à succès. Les membres de la communauté s'appellent ainsi les *frenchnerdiens* et pour certains d'entre eux, choisissent de créer un forum entièrement dédié au travail de François Descraques, où ils fixent un certain nombre de règles que chaque membre doit respecter pour être en conformité avec la communauté.

²⁶⁶ *Ibid*, p.439.

²⁶⁷ *Ibid*, p.433.

²⁶⁸ Du nom du blog initial sur lequel François Descraques, créateur du *Visiteur du Futur*, héberge ses différentes créations et présente son travail.

Figure 21 : captures d'écran du forum *Frenchnerd*, page d'accueil et catégorie « Charte du parfait fan ».



Sur le forum, le terme de communauté est employé directement pour désigner l'ensemble des individus inscrits sur la plateforme. Celui-ci contient explicitement des normes que l'on pourrait qualifier de quasiment sociétales. Les respecter, c'est respecter la communauté et chacun est partiellement responsable de l'image de celle-ci. Au-delà de la communauté, il s'agit par extension de l'image et de la crédibilité de la web-série et de son équipe, qu'il faut défendre et représenter. Il est demandé d'aller lire la « charte du parfait fan » reprenant chaque point à respecter, ceux-ci ne concernant pas uniquement des règles à adopter sur le forum, mais également en dehors de celui-ci. Il est ainsi demandé de se comporter respectueusement durant les conventions et au moment des rencontres avec l'équipe, de se conduire poliment et de ne pas « harceler »

François Descraques ou ses acolytes en les contactant directement pour leur poser un trop grand nombre de questions ou essayer de participer au tournage. Il est aussi demandé, entre autres, de ne pas diffuser de photographies prises à l'insu de l'équipe sur internet. Bien entendu, lorsque les règles à respecter sur le forum sont transgressées, les administrateurs du forum n'hésitent pas à publier des rappels à l'ordre à l'adresse de tous : le rappel présenté plus haut sanctionne ainsi des comportements au sein même du forum, entre des membres eux-mêmes. Il est d'ailleurs indiqué que, bien que la « charte s'applique à la vie IRL²⁶⁹ », elle peut néanmoins « conduire à des sanctions sur le forum ». Si la distinction est faite entre virtuel et réel, il s'agit paradoxalement de montrer que ces deux faces appartiennent à une même pièce, et que la communauté existe et agit bien réellement.

Interrogé sur le forum et ses activités, la communauté est même envisagée par François Descraques comme une entité pouvant être quasiment indépendante, autogérée, et « travaillant » autour de l'objet, produisant du contenu. Ou simplement adoptant un comportement correspondant aux normes établies dans le collectif et en régulant celui-ci :

Avoir une communauté sur internet c'est à la fois la meilleure chose et ça peut être un peu effrayant des fois, et le fait de voir que eux pouvaient montrer le bon exemple, la bonne façon de se comporter et d'être, c'est pour ça qu'on a créé une charte pour qu'ils puissent un peu représenter mon image, représenter l'image des valeurs qu'on défend et que ce soit en convention ou sur internet. Parce que je ne peux pas être partout, je ne peux pas tout gérer, je ne peux pas répondre à tout le monde...²⁷⁰

La communauté existe par l'objet mais également au-delà de celui-ci en tant qu'entité agissante, capable de l'influencer, à travers son dispositif, en se hiérarchisant et en s'organisant. Ainsi, s'il paraît justifié de chercher à fixer les limites d'une communauté et de son appartenance, celle-ci n'existe pas seulement à travers les critères fondés par l'enquêteur. Les indices de son existence sur les plateformes numériques révèlent la complexité de sa composition. Il semble en effet qu'il n'existe pas une communauté homogène, mais qu'elle se compose de plusieurs strates.

²⁶⁹ IRL est l'acronyme des mots anglais *In Real Life*, signifiant littéralement « dans la vraie vie ». Ce terme désigne donc les événements ayant lieu hors d'un contexte numérique.

²⁷⁰ Voir entretien réalisé avec François Descraques, annexe 2.

4.1. Des communautés plurielles

Chaque commentaire laissé à la suite d'un épisode de web-série sur une plateforme numérique, n'est pas la trace ni l'indice de l'appartenance à une communauté interprétative. L'énonciateur de ce commentaire n'est donc pas nécessairement membre de cette communauté par le simple fait de le poster publiquement sur internet. Aussi, si nous établissons un parallèle entre le nombre de vues et le nombre de commentaires postés pour chaque épisode, il apparaît que les vues sont plus nombreuses que les commentaires de manière quasiment systématique.

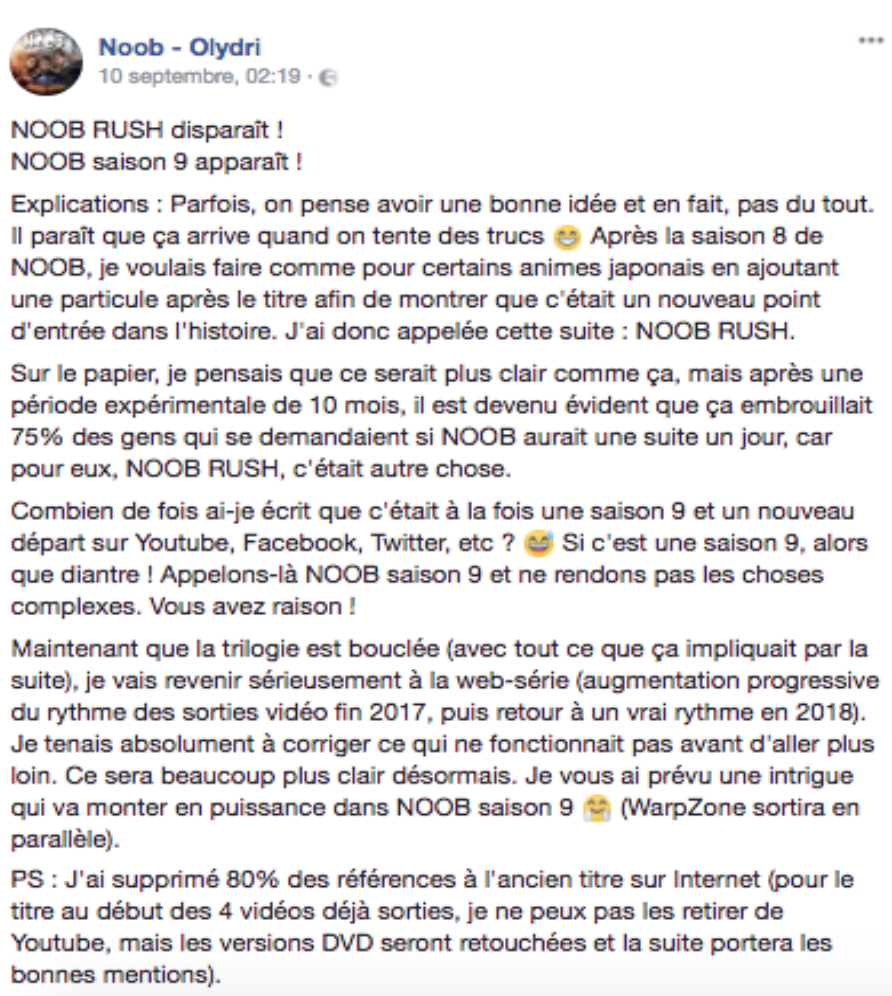
Si nous en faisons le recensement sur YouTube où ils sont téléchargés, on observe que les premiers épisodes de la deuxième saison d'*Ulysse* comptent, par exemple, 25 000 vues pour le premier mais seulement 200 commentaires ; 20 216 vues pour le second, pour 117 commentaires ; pour le troisième, l'épisode cumule près de 20 000 vues, pour 155 commentaires.

Pour *Nexus VI*, le premier épisode de la web-série compte 13 6000 vues²⁷¹, mais le nombre de commentaires se chiffre à 581; *idem* pour le deuxième épisode qui compte lui aussi plus de 13 0000 vues, mais moins de 500 commentaires. Nous pouvons faire des constats similaires pour l'ensemble des web-séries de notre corpus, y compris pour les web-séries les plus anciennes, dont certains des épisodes sont encore commentés, de temps à autre, comme *Le Visiteur du Futur* ou *Noob*. La même observation vaut en nous basant sur le nombre de *like* que cumulent les pages dédiées à ces productions sur les réseaux sociaux, particulièrement sur la plateforme Facebook, qui reste un espace privilégié du fait d'une utilisation simple – particulièrement pour le partage et l'interaction – et jouant souvent un rôle de vitrine. Ainsi, la page *Noob-Olydri* possède à ce jour 266 212 *like* d'utilisateurs, qui peuvent donc recevoir sur leur propre flux, les différents partages autour de l'actualité de la web-série. Pourtant, les publications rencontrant le plus de succès oscillent entre 120 et 180 commentaires. De nombreux autres n'en comptent qu'une vingtaine, parfois moins d'une dizaine, en

²⁷¹ Il semble que le succès de l'épisode tient également à la présence du youtubeur populaire, François Theurel, plus connu sous le nom de *Fossoyeur de Films*, qui tient un rôle dans les premiers épisodes de la fiction, et qui a contribué à promouvoir le contenu sur les réseaux sociaux. Il faut également tenir compte ici, du fait que *Nexus VI* ne diffuse pas ses premiers contenus avec cette web-série, puisque plusieurs vidéos sous forme de chroniques ou de critiques d'œuvres de science-fiction alimentent déjà la chaîne YouTube de l'équipe.

fonction du message et de ce qui y est annoncé, selon qu'il s'agisse de l'annonce d'un nouvel épisode ou d'une simple mise à jour destinée à agrémente le contenu de la page.

Figure 22 et 23 : captures d'écran de la page Facebook *Noob-Olydri*, publication du 10 septembre 2017.



Noob - Olydri
10 septembre, 02:19 · 🌐

NOOB RUSH disparaît !
NOOB saison 9 apparaît !

Explications : Parfois, on pense avoir une bonne idée et en fait, pas du tout. Il paraît que ça arrive quand on tente des trucs 😊 Après la saison 8 de NOOB, je voulais faire comme pour certains animes japonais en ajoutant une particule après le titre afin de montrer que c'était un nouveau point d'entrée dans l'histoire. J'ai donc appelée cette suite : NOOB RUSH.

Sur le papier, je pensais que ce serait plus clair comme ça, mais après une période expérimentale de 10 mois, il est devenu évident que ça embrouillait 75% des gens qui se demandaient si NOOB aurait une suite un jour, car pour eux, NOOB RUSH, c'était autre chose.

Combien de fois ai-je écrit que c'était à la fois une saison 9 et un nouveau départ sur Youtube, Facebook, Twitter, etc ? 😊 Si c'est une saison 9, alors que diantre ! Appelons-là NOOB saison 9 et ne rendons pas les choses complexes. Vous avez raison !

Maintenant que la trilogie est bouclée (avec tout ce que ça impliquait par la suite), je vais revenir sérieusement à la web-série (augmentation progressive du rythme des sorties vidéo fin 2017, puis retour à un vrai rythme en 2018). Je tenais absolument à corriger ce qui ne fonctionnait pas avant d'aller plus loin. Ce sera beaucoup plus clair désormais. Je vous ai prévu une intrigue qui va monter en puissance dans NOOB saison 9 😊 (WarpZone sortira en parallèle).

PS : J'ai supprimé 80% des références à l'ancien titre sur Internet (pour le titre au début des 4 vidéos déjà sorties, je ne peux pas les retirer de Youtube, mais les versions DVD seront retouchées et la suite portera les bonnes mentions).



La première de ces captures est un message posté sur la page Facebook consacrée à l'univers *Noob* et de façon plus étendue, celui d'Olydri. La seconde est une capture des réactions et des réponses faites suite à ce message. Il s'agit d'une annonce de Fabien Fournier concernant un changement de direction dans la publication de nouveaux contenus, qui se voulaient être un retour au format de la web-série après trois films, mais également une nouvelle manière d'aborder cette suite sous forme d'un renouveau esthétique. Estimant qu'une partie de la communauté était confuse, l'auteur propose une clarification accompagnée de l'annonce d'un changement d'appellation, informant que les nouveaux contenus correspondent bien à une nouvelle saison de la web-série. Plus de 1000 *like* et plus de 120 commentaires font suite à cette annonce destinée directement aux membres de la communauté qui ont ici, remis en cause un choix explicité comme artistique.

Figure 24 : capture d'écran de la page Facebook *Noob-Olydri*, publication du 25 août 2017.



La seconde capture est celle d'un message posté durant l'été 2017, annonçant la venue d'une partie de l'équipe dans un festival de bande-dessinée organisé par une municipalité proche de Toulon, ville dont est originaire l'équipe de la web-série. Il s'agit là de faire la promotion de la partie littéraire de *Noob* et des nouveaux ouvrages parus. L'équipe participe très régulièrement à des événements de ce genre et ce type d'annonce n'est donc pas rare sur la page Facebook de la web-série, expliquant sans doute le peu de réactions, accentée par la localisation géographique du festival.

Au regard de ces écarts, parfois très significatifs, entre ces deux traces d'interactions, nous sommes amenés à penser que, s'il existe bien plusieurs types d'interactions, il existe aussi, au sein de ces communautés interprétatives, plusieurs types de spectateurs-utilisateurs. Le dispositif de la web-série autoproduite englobe au sein d'un agencement global plusieurs sous-dispositifs formant un tout dans lequel se

comprennent, à différents niveaux, des enjeux dont dépend le fonctionnement de la web-série. Il apparaît en étudiant web-séries de notre corpus et leurs interactions que les communautés de spectateurs-utilisateurs elles-mêmes se composent de la même façon. Nous pourrions presque les schématiser de façon pyramidale, mais cela induirait alors une hiérarchisation et donc des valeurs d'importance plus ou moins élevées parmi ces strates. Il semble que chacune d'entre elles possède justement une importance qualitative égale aux autres, mais qui ne se traduit pas de la même façon, car elle n'agit pas non plus de la même manière et se répercute donc différemment au sein du dispositif.

Si une communauté fonctionne en tant que collectif entreprenant des échanges stables et réguliers, certains de ses éléments paraissent influencer moins visiblement sur ces interactions et établissent un rapport moins direct et moins familier avec les auteurs des web-séries.

Dans un article consacré à la participation en ligne abordée du point de vue politique, Dominique Cardon renvoie les dispositifs de communication qui permettent à des outils qui « facilitent l'interaction entre le producteur de contenu et son lecteur en laissant à ce dernier la possibilité de participer à la conversation en ligne et de se coordonner avec d'autres²⁷² ». Cette première strate correspond à des spectateurs-utilisateurs qui choisissent une forme d'interaction où leur expressivité est moindre dans la participation et la coordination avec le reste de la communauté. Pour autant cette strate contribue à une visibilité globale au sein de la communauté. Ces spectateurs-utilisateurs font en effet preuve d'une fidélité vis-à-vis de l'objet en visionnant régulièrement les contenus mis en ligne, mais en interagissant peu ou pas, avec les autres membres de la communauté ou avec la figure du ou des créateurs.

Il pourrait ici nous être objecté le fait qu'une vue (qui n'est pas toujours totale) ne signifie pas pour autant un engagement ni même (c'est ce que nous cherchons à démontrer) une appartenance à une communauté virtuelle. Cependant, d'autres éléments témoignent de cet engagement et d'une relation qui s'inscrit, autrement, au

²⁷² Cardon, D., « La participation en ligne », *Idées économiques et sociales* [En ligne] 2013, vol.3, n° 173, pp.33-42, p.33, consulté le 28/09/2017. Disponible sur <http://www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2013-3-page-33.htm>.

rythme de mise en ligne de nouveaux épisodes et des actualités jalonnant la vie de la web-série. La régularité de mise en ligne des contenus d'une web-série autoproduite est variable, et l'attente des nouveaux épisodes ou d'une nouvelle saison peut s'avérer longue, les créateurs annonçant souvent la sortie prochaine de ces contenus seulement quelques jours ou semaines à l'avance. Le suivi et le visionnage des contenus produits sont le signe d'une fidélité à l'auteur mais aussi à l'univers que celui-ci dépeint et propose, celui que s'approprie la communauté.

L'aspect participatif de cette strate, bien qu'il soit plus discret, existe à travers d'autres indicateurs que celui de la trace textuelle exprimée par le commentaire. Le nombre de vues, d'abonnés à la chaîne d'une plateforme de *streaming* ou sur les réseaux sociaux, les *like* laissés sur ces pages, les différentes formes d'appréciation du contenu et son partage. Autant d'éléments qui participent à la mise en visibilité de l'objet, en lui permettant une audience plus large. La mesure de la visibilité d'une page ou d'un contenu peut en effet se calculer par l'incidence des actions des internautes, ce que Dominique Cardon qualifie de métrique d'affinité, autrement appelé le *EdgeRank* qui s'oppose à un premier système de mesure, appelé *PageRank*, vue comme mesure d'autorité par l'auteur.

En devenant active, la réception de l'information est aussi devenue productrice de signaux susceptibles d'établir d'autres formes de mise en visibilité et de hiérarchisation de l'information. Alors que le Web des pionniers s'organisait autour d'une séparation simple, et inégale, entre une petite minorité de contributeurs actifs [...] et un grand nombre de lecteurs passifs, les nouvelles interfaces du Web proposent des formats de "publication" beaucoup plus variés que l'écriture hypertextuelle d'un texte ou d'un post sur un site ou un blog : phrases de statut, tweets, conversations autour de photos ou de vidéos, simples marques d'appréciation, de recommandation et de signalement exprimées à travers les boutons "I like", "+1" et les outils de partage des liens.²⁷³

Ainsi, dans ce système instauré par le web social, ce sont les contributions individuelles autour d'un objet qui légitiment et mettent en lumière celui-ci :

²⁷³ Cardon, D., « Du lien au like sur Internet. Deux mesures de la réputation », *Communications* [En ligne] 2013, vol.2, n° 93, pp.173-186, p.179, consulté le 28/09/2017. Disponible sur <http://www.cairn.info/revue-communications-2013-2-page-173.htm>.

Alors que le *PageRank* mesure les liens entre les documents, le *EdgeRank* classe les documents en fonction des jugements subjectifs que s'échangent des personnes liées par une relation d'affinité.²⁷⁴

Ces jugements sont donc tout autant les indicateurs d'une subjectivité individuelle, que de la réputation de l'objet vers lequel ils se tournent. Ainsi, dans ce système à la fois rapide qu'il est possible de manipuler pour le rendre favorable, les vues, les partages et les *like* ont une importance. Ils représentent la potentialité d'une exposition plus importante et plus étendue de la web-série et de ses contenus. Cette première strate constitue un socle, presque silencieux, mais qui participe pour autant à l'assurance et au soutien rendant viable la web-série, en lui garantissant un seuil de visibilité.

La deuxième strate dont l'action la plus évidente est celle du commentaire, traduit un engagement plus visible et plus expressif au sein de la communauté. Cette strate est celle de la visibilité participative, où il ne s'agit pas seulement d'entretenir un engagement vis-à-vis de l'objet en le suivant sur plusieurs mois ou plusieurs années, mais bien d'entrer dans une phase délibérative autour de celui-ci. Il s'agit donc des spectateurs-utilisateurs qui constituent une part active et interactive de la communauté. Nous faisons référence aussi bien aux commentaires laissés sur les plateformes de *streaming* qui peuvent s'inscrire à la suite des épisodes, en caractérisant le contenu qui vient d'être vu, qu'à ceux sous l'onglet « discussion » maintenant disponible sur les pages des chaînes, ou encore aux commentaires laissés sur les réseaux sociaux, particulièrement sur Facebook qui se prête facilement à l'interaction. Il existe, nous le verrons, divers types de commentaires, ceux-ci variant selon les plateformes. Ainsi, les commentaires relevés sur les plateformes de *streaming* et laissés à la suite des épisodes comprennent des énoncés détaillés comme des énoncés très succincts, témoignant plutôt d'une réaction immédiate à la suite du visionnage et se calquant particulièrement sur l'oral.

Si nous revenons sur le principe du *EdgeRank* nous pouvons considérer que, d'un point de vue uniquement extérieur à la communauté, le commentaire est un élément de visibilité double : d'une part, car sur le principe de la mesure, il permet d'augmenter les chances d'être vu et d'obtenir un meilleur classement dans les moteurs

²⁷⁴ *Ibid*, p.180.

de recherche sur internet. D'autre part, si nous nous focalisons ici uniquement sur l'algorithme de Facebook qui use du même système de *EdgeRank*, le commentaire augmente la visibilité de la web-série sur la plateforme elle-même :

Plus deux "amis" de Facebook auront l'habitude d'interagir en s'échangeant des publications sur leurs murs respectifs, en se commentant mutuellement ou en se "likant", plus le Edgerank favorisera la visibilité de leurs publications dans le newsfeed de l'autre.²⁷⁵

Au-delà de l'explication donnée par Dominique Cardon qui induit l'action de publier ou partager directement sur Facebook, il faut également prendre en compte le fait que l'algorithme du réseau social fait apparaître de la même façon les contenus avec lesquels les contacts ont interagi. Dans le principe de la hiérarchisation de Facebook, nous ajoutons ici que la plateforme appose en quelque sorte un rôle de prescripteur à l'utilisateur. Il agira sur les contenus publiés sur une page dédiée à une web-série. De la même façon qu'une publication apparaît plus facilement sur la page d'actualité des contacts avec lesquels l'utilisateur agit le plus souvent, ce qu'il aura commenté ou *liké* apparaîtra également très régulièrement. Ainsi, sans forcément partager des contenus, le *EdgeRank* permet une visibilité particulièrement étendue selon les plateformes.

La troisième strate constituant la communauté virtuelle correspond à la part la plus engagée, celle que nous pourrions qualifier de part collaborative. Il s'agit de la strate la plus active, qui endosse également le rôle d'organisatrice et de modératrice de la communauté, en se fondant à son tour dans le spectre de la figure des auteurs. Son activité, au-delà du fait de contribuer à la visibilité de la web-série, se rend elle-même visible au sein du collectif. Nous parlons ici des spectateurs-utilisateurs contribuant à la création matérielle ayant trait directement à la réalisation de la web-série, ou à tout ce qui l'entoure, ayant pour but de diffuser de l'information ou de créer une cohésion parmi la communauté. Les forums notamment ont en partie cette double fonction, en offrant à la fois une source documentaire sur l'univers de la fiction et l'actualité de l'équipe. C'est aussi le moyen de se retrouver en tant que membre parmi une communauté, les échanges s'opérant dans un cadre fermé et restreint avec un ancrage commun. La strate collaborative est justement celle qui se retrouve sur ces espaces et

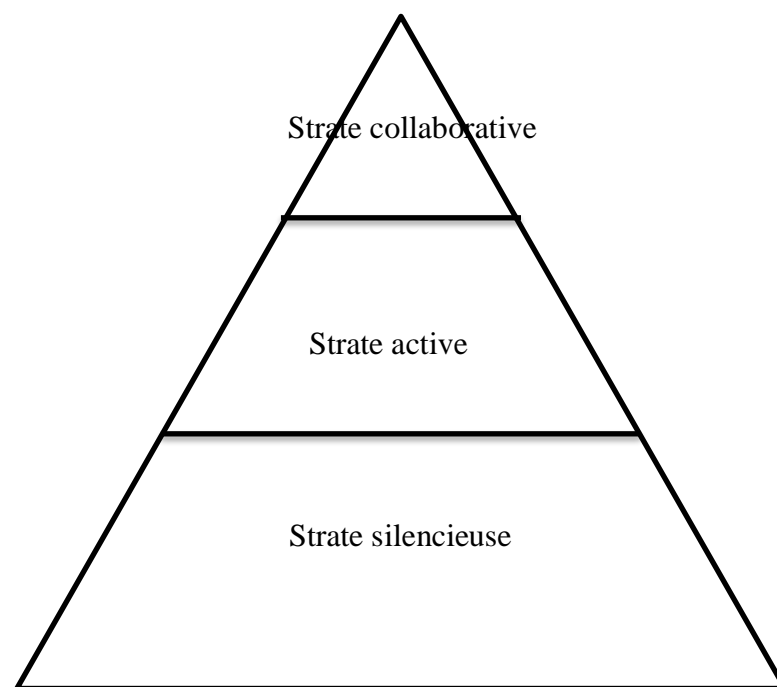
²⁷⁵ *Ibid*, p.182.

qui en assure partiellement ou complètement la gestion. Dans le cas du forum Frenchnerd, dédié à l'univers de Frenchnerd et par extension à celui du *Visiteur du Futur*, c'est cette strate qui est à l'initiative de la création de cet espace et qui l'anime. C'est cette même strate qui organise également des soirées afin de réunir les membres du forum. Cette part dont l'activité rythme la vie de la communauté contribue à lui conférer une visibilité qui dépasse le seul territoire du web pour exister aussi *IRL* : les participations aux conventions, festivals et autres événements participent de cette démonstration de capacité de cohésion « en vrai » de la communauté et faisant la démonstration de son soutien auprès des équipes participant à ces événements. Cette strate collaborative est aussi celle qui produit, là aussi matériellement, pour la web-série, par le biais de dessins, photos, vidéos ou même en prêtant main forte aux équipes lorsqu'elles en font la demande, ou en proposant directement de mettre des compétences à disposition lorsqu'il est jugé que celles-ci peuvent être utiles.

Cette strate, parce qu'elle se rend visible, est remarquée des créateurs qui font parfois publiquement mention de ses contributions, l'accréditant en même temps aux yeux du reste de la communauté. Elles sont un soutien tout comme une source secondaire d'informations permettant à la web-série d'exister au-delà d'elle-même.

Nous pourrions, pour représenter ces trois strates différentes qui coexistent au sein d'une seule communauté, figurer une pyramide. La base serait ainsi composée d'une strate que nous pouvons qualifier de silencieuse, constituant une part que nous estimons relativement importante à en juger par l'écart qui peut exister entre les vues cumulées sur les vidéos, le nombre d'abonnés aux chaînes et aux pages dédiés sur les réseaux sociaux des web-séries avec le nombre effectif de traces visant à l'interaction représentées par les commentaires. Le milieu de cette pyramide serait constitué de la strate que nous appellerions alors strate active, qui rend concrète la relation entre communauté et créateurs, et nourrit celle-ci par ses commentaires en formulant des avis et des retours sur ce qui est produit et montré. Enfin, la strate **collaborative** se trouverait au sommet de notre triangle, et constituerait une partie plus restreinte, mais également plus bruyante et plus identifiable de par ses pratiques participatives. Si nous déconstruisons ici la communauté en trois parties distinctes, nous précisons toutefois que nous ne les représentons pas comme coupées les unes des autres mais comme perméables : des membres de la strate silencieuse ne commentent qu'exceptionnellement, dans le cas d'un épisode particulier ou d'une annonce

importante – nous prenons pour exemple les commentaires relevés commençant par « je n’ai jamais commenté jusqu’ici » ou « je ne laisse pas de commentaire d’habitude » – mais il est tout à fait possible aussi que, sans jamais commenter ou s’exprimer, ces membres se rendent lorsque l’occasion se présente à des événements *IRL*. De même, et à l’inverse, des membres de la strate collaborative peuvent être très présents et actifs virtuellement, mais ne jamais participer à des événements ou à des rencontres. Ces trois parties peuvent également correspondre à des temporalités différentes, où un membre se fera plus disponible, plus attentif à la web-série, tout comme celui-ci peut, peu à peu, réduire son activité autour de la web-série.



4.2. Un champ d’expression numérique

L’exploration des différentes strates que nous pouvons caractériser dans les communautés qui se fédèrent autour des web-séries autoproduites, indiquent avant tout l’ampleur de la dimension participative du spectateur que représentent les plateformes numériques. Dans notre étude, nous analysons la façon dont celui-ci s’exprime collectivement, mais la genèse de ces espaces nous ramène à une utilisation individuelle et personnelle que Laurence Allard et Frédéric Vandenberghe relie à la théorie de l’individualisme expressif dans leur analyse des pages personnelles créées sur internet. Avant l’ère des réseaux sociaux et la prédominance des plateformes

collaboratives dans le paysage discuté et du agité web, ce sont en effet les pages personnelles qui permettaient principalement l'expression individuelle et collective. Les nombreux sites internet puis blogs qui ont fleuri et alimenté la toile. Ils sont avant tout le fruit de ce que les auteurs qualifient de figuration de soi médiatisée et donc, d'une démarche individuelle. Celle-ci est également individualisante dans le sens où elle pousse à l'expression de soi à travers une thématique ou un axe particulier, et défini en fonction d'un goût ou d'une identité. Les auteurs déterminent ces pages personnelles comme étant elles-mêmes des « tentatives par lesquelles les internautes essaient de se façonner et de se construire une identité par bricolage ²⁷⁶ » en se réappropriant des genres et des formes, en les détournant et en les assemblant sur des espaces préconçus à des fins d'expressions, Allard et Vandenberghe les qualifient de « culture sur mesure » :

Des formes culturelles fabriquées dans la réappropriation personnalisée et le détournement créatif de genres textuels et de documents divers à des fins d'expression de soi à travers ses goûts, ses passions.²⁷⁷

Les auteurs n'envisagent pas cet expressionisme comme étant du ressort de « l'invention de soi » mais bien comme une « tentative de configuration narrative d'un soi cohérent²⁷⁸ ». Ce qui relève alors de ce « bricolage identitaire » et des productions qui en découlent, doit prendre en compte l'aspect structurel instauré par les acteurs de l'industrie technologique qui tendent à uniformiser les contenus produits par les internautes selon des modèles standards qui leur sont proposés, et qu'ils personnalisent à leur guise. Cette personnalisation et ces travaux visant à subjectiviser ces pages amènent également Allard et Vandenberghe à identifier la reconnaissance et la validation par autrui comme des besoins intrinsèquement liés à la conception de ces pages personnelles. Ces besoins passent alors par une forme de publicisation et de jugement par d'autres internautes de ces « mises en forme » et « mises en scène de soi » qui s'expriment par la création :

²⁷⁶ Allard, L ; Vandenberghe, F., « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique et de l'individualisme et expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux* [En ligne] 2003, vol.1, n°117, pp.191-219, p.195, consulté le 25/07/2017. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2003-1-page-191.htm>.

²⁷⁷ *Ibidem*.

²⁷⁸ *Ibid*, p.117.

La page web médiatise l'identité personnelle de son auteur qui se cherche, se réalise et s'expose aux autres en exposant son œuvre dans l'espace public digital. Étant donné que la recherche de soi passe par les autres qui consultent sa page web, le soi trouve sa réalisation médiatée et sa reconnaissance ultime dans la reconnaissance publique de son expression médiatisée.²⁷⁹

Cette reconnaissance espérée et demandée comme appartenant à la dimension créative sur une page personnelle n'est pas sans nous rappeler ici celle qui existe sur les pages dédiées aux web-séries autoproduites sur les différentes plateformes sur lesquelles celles-ci existent. Ainsi, si nous avons accolé au terme de spectateur celui d'utilisateur, c'est bien pour définir plus précisément le rôle que joue celui-ci dans le dispositif de la web-série, et plus largement, pour désigner la frontière parfois floue qui se dessine entre celui qui produit, qui crée, et celui qui observe et interagit avec les pages et leurs contenus. À l'internaute est offerte la possibilité d'agir sur l'environnement dans lequel il navigue et de contribuer à le bâtir.

Internet est d'ores et déjà décrit comme un territoire infini et multiple, ayant connu deux ères : le temps de l'exploration et des sites, où les connexions et les équipements personnels sont moindres et où les pages personnelles, bien qu'existant à partir de modèles uniformisés, émergent en dehors du systèmes de plateformes et de réseaux sur des espaces individualisés. Le temps de ce que l'on appelle alors « web 2.0 » voit l'internaute devenir utilisateur et se placer au centre d'un écosystème qui fonctionne par et pour lui. Internet est requalifié en web social, web des interactions ou encore web des applications. Autant de termes qui en font un outil de convergence²⁸⁰ où se rencontrent utilisateur et interface et où l'utilisateur agit sur une structure en participant à la construction de son ton et de son image. Aussi, une plateforme comme Twitter conçue et adaptée au micro-blogging et à l'échange de liens, se voit aujourd'hui le lieu de débats, de conversations, de déclarations, et de nombreuses polémiques reprises sur les médias traditionnels. Ces derniers semblent presque concevoir Twitter comme un indicateur d'opinions et d'émotions pouvant être reportés, non pas uniquement à la communauté d'un réseau social, mais au-delà de celle-ci comme réaction représentative d'un échantillon de population bien plus large. L'utilisateur tend alors parfois à

²⁷⁹ *Ibid*, p.216.

²⁸⁰ Nous reprenons ici l'idée développée par Henry Jenkins d'un processus de coopération entre industries et utilisateurs à travers un dialogue.

dépasser, ou tout du moins à se réapproprier, les espaces sur lesquels il évolue désormais. Bien qu'il semble utopique de penser que l'utilisateur soit dans la position de l'unique décideur – et qu'il ne soit pas influencé par la manière dont les plateformes et leurs interaces organisent son expression et sa textualité – il n'est pas non plus dans une posture passive et a, à sa disposition, un panel d'outils visant à lui permettre de s'exprimer individuellement ou collectivement. Cette ère, que Laurence Allard qualifie de « tournant expressivite ²⁸¹ » n'est pas pour l'auteur celle d'un amateurisme tout puissant qui renverserait un ordre jusqu'ici établi et hiérarchique. Elle est bien la possibilité d'un statut pluriel de l'utilisateur. Elle défend ainsi cette vision de l'expressivisme :

Il voudrait rendre compte, sans mythification prophétique, d'un âge de la culture où les rôles culturels sont désormais réversibles, comme Walter Benjamin en formulait déjà le vœu en 1935 dans son fameux essai. Pour les “natifs numériques” du XXI^e siècle, les rôles d'auteurs, producteurs, diffuseurs, critiques, codeurs et développeurs sont, tour à tour et tout à la fois, “ sous la main ” dans la culture publique et transnationale que configure Internet, là où autrefois des professionnels patentés régnaient dans l'espace public culturel reléguant les “ amateurs ” dans la maisonnée.²⁸²

À travers ces doubles, voire triples rôles, l'utilisateur²⁸³ évolue dans une culture du partage qui ne se limite pas seulement à la pratique du blogging ou à la création audiovisuelle, mais va jusqu'à l'innovation technologique en faisant évoluer certains réseaux, en les « co-développant » comme l'indique Laurence Allard. Cette implication active de l'utilisateur a permis à de nouveaux termes d'entrer dans le champ sémantique du web, tentant de caractériser des pratiques et usages nouveaux. Ainsi, le

²⁸¹ Allard, L., « Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Locative Medias. «Le tournant expressiviste du web », *Métamorphoses* [En ligne] 2007, n°21, pp.57-62, consulté le 25/07/2017. Disponible sur <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/23563>.

²⁸² *Ibid*, p.57.

²⁸³ Nous ne considérons pas pour notre part que seuls les utilisateurs « natifs numériques » tels que les qualifient ici Laurence Allard d'après les écrits d'Howard Rheingold, soient concernés par cette dualité de statut dans les pratiques du web. Au contraire, l'idée même de « natifs numériques » ou « digital natives », comme la notion se définit en anglais, nous paraît biaisée. Il semble que les facilités dont peuvent faire preuve la tranche de population ayant toujours connu, ou tout du moins pour une grande partie de leur vie, les différentes technologies à disposition, viennent plutôt de la simplicité d'utilisation des différentes interfaces ainsi que de leur dimension intuitive pour l'utilisateur. D'autres chercheurs comme Antonio Casili ou Yves Jeanneret réfutent également l'idée d'une compétence innée chez une partie des utilisateurs et chez les générations les plus jeunes.

terme de *prosumer*, contraction de *consumer* et *user*²⁸⁴, désigne ce nouvel état que Valérie Beaudouin utilise pour désigner une coopération au niveau industriel, en caractérisant les nouvelles mises en œuvre des entreprises pour s'ouvrir aux consommateurs, en les impliquant plus concrètement dans les différents services proposés à travers la relation client. Cependant, pour l'auteur, le terme s'adapte de la même façon aux différentes formes de coopération entre utilisateurs sur le web, ayant trait aussi bien aux industries culturelles et créatives qu'aux technologies de l'information. En s'appuyant sur l'exemple des logiciels libres développé par Éric Von Hippel, et déjà repris par Laurence Allard dans l'article précédemment cité, elle indique :

Ces innovations ont une incidence sur le marché, produisent des externalités positives qui profitent économiquement à d'autres acteurs et permettent aussi d'innover en termes de modèles économiques. Ainsi les utilisateurs sont-ils devenus partie prenante de la production et de l'innovation dans l'espace numérique, dans des formats hautement hiérarchisés avec des modes de gouvernance innovants.²⁸⁵

Dans ce contexte, les contenus audiovisuels produits et diffusés sur le web réinterrogent sur la place de l'utilisateur dès lors que celui-ci se trouve aussi dans la position *a priori* traditionnelle du spectateur, telle que nous avons jusqu'ici pu la voir analysée et définie dans le cadre du théâtre, du cinéma ou même celle de la télévision. Alors que Valérie Beaudouin estime que la valeur des biens immatériels se détermine par l'intérêt que leur portent les utilisateurs et les actions en ligne de ces derniers, se dessine l'image d'un spectateur actif et participatif. Celui-ci a donc tous les moyens d'agir sur ces productions, de se les approprier et de leur conférer une valeur déterminée par les échanges construits autour d'elles :

Plus les biens sont dématérialisés, moins leur valeur se construit en lien avec leurs coûts de production et de distribution et plus elle se construit via la consommation et/ou la réception. La valeur des biens immatériels, qu'ils soient culturels ou informationnels, parce qu'ils ont la propriété de pouvoir être produits, distribués, consommés dans l'environnement numérique, y compris par des coopératives d'utilisateurs, est construite dans le partage et

²⁸⁴ Il s'agit bien ici d'un passage que Valérie Beaudouin qualifie de « consumer à user » pour signifier le « changement d'attitude du consommateur », un individu « à la fois professionnel et producteur » (p.131).

²⁸⁵ Beaudouin, V., « Prosumer », *Communications* [En ligne] 2011, vol.1, n° 88, p.p131-139, p.133, consulté le 08/02/2016. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-communications-2011-1-page-131.htm>.

l'échange. C'est donc la sociabilité autour de ces biens culturels qui devient le lieu de construction de la valeur.²⁸⁶

Au-delà de l'individualité du spectateur, la notion de sociabilité induit celle du collectif. La notion de *prosumer* – bien qu'elle nous paraisse par ailleurs, assez accessoire dans sa dénomination – se prête à la caractérisation des communautés et de leurs différentes strates qui gravitent autour des web-séries autoproduites. Ces dernières qui, nous le croyons, peuvent effectivement être considérées comme des biens culturels, jouissent de l'activité qui s'organise et s'opère autour d'elles. C'est bien de l'importance de cette activité que résulte la valeur qui leur est conférée sur le web et ailleurs. Dans ce cadre, il apparaît que les notions de spectateurs et d'utilisateurs ne vont pas seulement de pair. Elles semblent également se superposer et se confondre, des actions mêmes indirectes pouvant influencer sur l'état de la web-série.

Les productions des industries culturelles (films, séries, jeux vidéo) qui existent dans un premier temps hors du web, acquièrent également ce que nous pourrions qualifier de seconde valeur, ou valeur symbolique, à travers les échanges et les actions des utilisateurs dès lors que ces contenus vivent dans un environnement numérique. L'appropriation qui est faite de ces objets se traduit par ce que Laurence Allard qualifie de remixabilité et correspond à la définition donnée par Henry Jenkins des formes d'une culture participative, engagée dans une convergence culturelle. Nous pouvons aussi mettre ce terme en corrélation avec le « détournement » dont Marida Di Crosta fait part dans les jeux vidéo à propos de l'enregistrement de séquences par les joueurs. Elle indique ainsi :

La grande majorité des jeux permettant désormais d'enregistrer des séquences de parties, tout joueur peut s'amuser à se repasser le film de ses exploits, l'envoyer aux copains ou le partager avec la communauté planétaire des autres fans en le publiant sur internet. Plus important, il peut se servir du moteur du jeu et de ses compétences de joueur pour créer de nouvelles séquences à partir de l'univers et des personnages existants²⁸⁷.

Laurence Allard associe ainsi au public des industries culturelles et créatives, ce qu'elle qualifie de tryptique conceptuel : « singularité, expressivité, remixabilité ».

²⁸⁶ *Ibid*, p.134.

²⁸⁷ Di Crosta, M., *op.cit* p.23.

Trois phases caractérisant la forme de l'individualisme expressif²⁸⁸ et qui amènent à penser que le spectateur est constamment acteur car il ne se défait jamais complètement de son statut d'utilisateur. Quel que soit le contenu ou sa forme, l'environnement numérique offre des possibilités multiples qui ne passent pas uniquement par la création originale, mais aussi par la reprise et le détournement.

De ce fait, les réactions et les contenus qu'il est possible de relever autour des web-séries autoproduites paraissent indissociables des web-séries elles-mêmes. Tout comme l'accessibilité à des outils de création a permis bien avant l'arrivée du web de produire des contenus amateurs et de les soumettre au jugement d'autres vidéastes, le besoin de s'approprier et de détourner – ou de remixer – existe également bien avant internet. Les *fanfictions*, avant d'envahir par milliers des sites qui leurs sont entièrement consacrés existent d'abord sur du papier, et sont échangées de la main à la main. Les *fans arts* avant d'être exposés en ligne sont imprimés dans des *fanzines* et les *fanzines* eux-mêmes sont des sources d'informations documentés bien avant les réseaux sociaux, forums et sites dédiés. Au-delà de l'amateurisme qui serait plus visible et s'exprimerait plus facilement en ligne, il semble, comme le développe Laurence Allard, qu'il s'agisse aussi et simplement, d'un lieu de l'expression de la subjectivité et de la créativité.

4.3. De l'utilisateur au créateur : double figure/figure unique

Les avancées technologiques sont souvent annoncées comme l'un des points de la genèse de la web-série. Il est apparu dans notre travail préliminaire que si elles avaient été un accélérateur, elles ne constituaient pas pour autant son origine. Ce qui est un levier nous permet de retracer un circuit et un réseau qui est une base autant que le commencement d'une histoire de la web-série, qui se poursuit de création en création aujourd'hui en France.

L'idée d'une culture du refaire est mise au jour, au-delà du détournement, par la notion de remixabilité défendue par Laurence Allard, tout comme celle de

²⁸⁸ Allard, L ; Vandenberghe, F., « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique et de l'individualisme et expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux* [En ligne] 2003, vol.1, n°117, pp.191-219, consulté le 25/07/2017. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2003-1-page-191.htm>.

l'appropriation mise en avant par Henry Jenkins. Ils qualifient dans les deux cas le travail fait par les internautes – utilisateurs – autour d'objets préexistants, ou dans le but de les compléter. Sans parler ici d'imitation ou de parodie, chacune des web-séries étudiées semblent avoir été façonnées par diverses inspirations plusieurs étant des productions émanant, ou non, du web. Le statut de vidéaste ou créateur, paraît aussi s'acquérir par la pratique du visionnage d'autres contenus, ou par l'appartenance à une communauté. C'est parce qu'il assiste à la projection d'une vidéo des *Bitoman* créé par Alex Pilot, dans une convention consacrée à la bande-dessinée, que Fabien Fournier, créateur de *Noob*, explique qu'il se décide à se lancer lui aussi dans la production amateur entouré d'une bande d'amis. Il intégrera plus tard le personnage de *T-Man* joué par Guillaume Durand qui pouvait être vu avant cela dans... *Les Bitoman*. Alex Pilot lui, futur cofondateur de la chaîne Nolife, interrogé sur la création de *France Five* quelques années après *Bitoman*, indique que c'est en visionnant un *sentai*²⁸⁹ amateur intitulé *Aikoku Sentai Dai Nippon* avec des amis appartenant eux-mêmes à des milieux baignés dans cette culture (Alex Pilot évoque entre autres des « copains »²⁹⁰ travaillant pour le fanzine Animeland devenu par la suite magazine), que l'idée d'en réaliser une parodie leur vient. Facile à produire, l'idée est alors de ne faire qu'un seul épisode en étant « le plus fidèle possible » aux vidéos qui les ont inspirés. Alex Pilot fait également appel à Davy Mourier, en lui proposant de diffuser certaines de ses vidéos sur la chaîne Nolife, ce qui lui permettra à ce dernier d'y montrer la série *Nerdz*. François Descraques, outre des inspirations plus populaires comme le site américain *Funny or Die* ou les films de la saga *Terminator*, raconte que c'est en visionnant *La Nuit du film Amateur* qu'il entrevoit la possibilité de créer par ses propres moyens sur internet. Le programme est alors diffusé sur la chaîne de télévision GameOne et permet la découverte des univers de Davy Mourier, Ruddy Pomarède et... d'Alex Pilot. Par la suite, ces liens se concrétisent au-delà de ces leviers qui ont poussé chaque vidéaste à se lancer et il n'est pas rare de retrouver des apparitions des uns chez les autres : François Descraques peut donc être vu dans la *Flander's Company* de Ruddy Pomarède et participe également à certains des contenus produits par la chaîne de télévision

²⁸⁹ Un *sentai* est un genre à part entière de série, originaire du Japon, mettant en scène des super-héros, destiné aux enfants, mais également prisé de nombreux adultes pour son aspect exubérant et kitsch. *France Five* est alors le premier *sentai* français.

²⁹⁰ Galliano, G., Cartoonist Nice 2013 : interview d'Alex Pilot (France Five), mis en ligne le 08/06/2013, disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Hrj605uyPHc>.

Nolife. De même, c'est Ruddy Pommarède de la Flander's Company qui contacte François Descraques et le met en relation avec Davy Mourier qui peut être vu dans *France Five* mais aussi dans *Le Visiteur du Futur* et diverses autres productions diffusées sur Nolife. Alex Pilot lui-même participe à *Nerdz*, *Flander's Company* et *Noob*. Encore, l'un des acteurs des *Souverains*, issu du collectif *Le Vrac* joue à son tour dans les récents épisodes de *Damned* de Ruddy Pomarède quand certains des acteurs de *Damned* apparaissent eux-mêmes dans *Le Visiteur du Futur*.

Dans une autre mesure, des contenus créés sur la chaîne Nolife et connaissant une vie complémentaire sur le web naissent dans ce que l'on pourrait alors qualifier de réseau de création. Le *Golden Show* voit le jour en 2011 à l'initiative de Davy Mourier et de Monsieur Poulpe (*Nerdz*) et réunit des vidéastes et auteurs bien connus des amateurs de web-séries, parmi lesquels François Descraques, qui écrit les sketches que présente le programme avec ses deux créateurs. De même, Davy Mourier signe également des sketches pour *Golden Moustache*, collectif humoristique auquel collabore aussi comme auteur ou acteur Raphaël Descraques, Slimane-Baptiste Berhoun et Justine Le Pottier ainsi que François Descraques lui-même de façon plus ponctuelle, tous issus du *Visiteur du Futur*.

L'idée d'agencement développée au préalable dans le cadre du dispositif de la web-série se retrouve en quelque sorte dans l'éclosion progressive des contenus sur le web. S'il ne s'agit pas ici de restreindre la création de ces web-séries autoproduites à quelques vidéastes, il est cependant intéressant d'observer que, parmi celles qui ont su fédérer une communauté et qui ont rencontré un succès qui a perduré dans le temps, un lien existe, tissé d'un fil de similitudes aussi bien dans la construction de la fiction qu'au sein de la fiction elle-même. Toutefois, le discours qui entoure chaque production, nous le verrons, n'est pas nécessairement le même.

Ces points de corrélation entre les fictions apparaissent comme significatifs du contexte dans lequel elles sont créées. Si nous pouvons parler d'inspiration lorsque l'on évoque les liens qui se recoupent entre chaque objet, le terme englobe essentiellement une dimension créative, tandis que les points reliant chacune de ces web-séries concernent aussi le cadre et l'environnement de la création. Outre l'impulsion induite chez de jeunes vidéastes par des productions déjà existantes, celles-ci connaissent

également ce que l'on pourrait qualifier de lien « pratique », matérialisé par les allers et retours entre certaines des productions.

Le genre dans lequel s'ancre ces web-séries est souvent le même et la fiction se construit sur un modèle similaire, mêlant la science-fiction au comique. La fiction et sa création s'articulent alors sur des troncs communs au sein desquels interviennent des mêmes références, voire même des équipes ou des participants similaires. Les contenus paraissent s'inspirer les uns des autres dans une perspective de possibilité de création et de genre. Ainsi, toujours en interrogeant la notion de remixabilité (notion que Lawrence Lessig développe également d'un point de vue consumériste sur lequel nous reviendrons) et ses origines, Laurence Allard indique que :

La possibilité de mise à disposition par les internautes eux-mêmes de fichiers musicaux ou vidéo a donc marqué, au début du XX^e²⁹¹ siècle, le passage d'une "culture comme bien" à une "culture comme lien". Il s'agit d'une culture de l'échange suivant deux sens du terme. D'une part, les pratiques culturelles digitales ayant en point de mire échanges et interactions nourrissent et se nourrissent des dynamiques sociales : elles sont un support de sociabilité et de performances identitaires. D'autre part, à travers les technologies du p2p s'opère un échange des rôles culturels institués, une réversibilité des rôles traditionnels auteur/diffuseur/programmeur/spectateur.²⁹²

Si nous associons cette réflexion directement au champ des web-séries créées en autoproduction – et sans nous contredire sur l'idée que les technologies numériques restent avant tout des accélérateurs – cette culture comme lien, que nous irions jusqu'à requalifier de culture du lien, est particulièrement effective. Le lien décrit ici se matérialise sous l'idée d'une évolution et d'une transformation, passant de production en production, encadrée par une coopération plus ou moins directe des spectateurs-utilisateurs et des vidéastes eux-mêmes. Au-delà de la déclinaison d'un genre et d'un format, il s'agit également de s'approprier des contenus inscrits dans un environnement de création particulier pour le faire évoluer. La dynamique sociale évoquée par Laurence Allard passe par la participation et l'inspiration de vidéastes d'une vidéo à l'autre et par les interactions que celles-ci entraînent. Petit à petit, ces échanges et coopérations forment un modèle et des contours plus distincts pour que de nouvelles productions voient le jour. En parlant du public des web-séries et de l'idée que celui-ci

²⁹¹ Nous notons ici que l'auteur souhaite sans doute parler du XXI^e siècle et non du XX^e siècle comme cela est indiqué.

²⁹² Allard, L., « Britney Remix : singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture ? », *Poli*, n°1, 2009, 60 p., p.7.

peut se faire des conditions de leur création, Olivier Fallaix, rédacteur en chef du magazine Animeland explique ainsi que :

Ils peuvent parfois jouer dedans, donc c'est aussi quelque chose de coopératif. Il y a des échanges, il y a plus d'échanges en tout cas que pour la télévision qui est faite en général par des gens qui ne discutent pas aussi directement avec leur public.²⁹³

Cette coopération est alors le moyen d'acquérir un savoir, prompt lui aussi à être partagé et diffusé, qui transforme une part des pratiques de ces utilisateurs qui, par ce biais, sont en position de créateurs, ou tout du moins de contributeurs physiques. Dans un ouvrage intitulé *Remix*, Lawrence Lessig note le passage d'une culture uniquement consommée et consommable à une culture consommable et « remixable », c'est-à-dire modifiable. Il marque ainsi la différence entre un Read/Only (RO) et un Read/Write (RW) et ainsi d'objets culturels à la consommation définie dans le temps, passer à une consommation quasiment sans limites :

Le code d'une cassette vidéo analogue limite le nombre de fois où celle-ci peut être jouée (avant que celle-ci ne soit usagée par exemple). Le code d'une copie numérique d'un film ne l'est pas. Les contraintes « naturelles » du monde analogique ont été abolies par la naissance d'une technologie digitale. Ce qui auparavant était à la fois impossible et illégal est désormais simplement illégal.²⁹⁴

L'auteur fait part d'une modification du rapport aux œuvres culturelles induites par les nouvelles technologies, mais également de la relation à la conception de nouveaux objets qu'il décrit comme étant réalisée à partir d'œuvres déjà existantes, comme le rapporte également Laurence Allard. L'idée est alors de s'appuyer sur des objets que l'on aime, que l'on s'approprie, pour les détourner et donner lieu à de nouvelles productions, sans pour autant gommer entièrement celle qui se cache

²⁹³ Actu Mangas (2015) *Hors série Web-séries, La Chaîne Mangas*, visionnée le 28/07/2015.

²⁹⁴ Lessig, L., *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy*, Penguin Press, 2008, 327 p., p.38. « The code of an analog video- cassette effectively limited the number of times it could be played (before the tape wore out, for example). The code of a digital copy of that film does not. The “natural” constraints of the analog world were abolished by the birth of digital technology. What before was both impossible and illegal is now just illegal ».

Nous souhaitons également préciser ici que nous émettons toute fois une réserve quant aux limites de la VHS ici décrites : il était possible de réaliser des copies de cassettes vidéo tout comme il est désormais possible de faire des copies numériques. Si celles-ci étaient sans doute de moindre qualité, elles étaient néanmoins possibles (et tout aussi illégales).

derrière, au même titre qu'une parodie ou un hommage. Ici, il ne s'agit pas réellement de détourner une œuvre initiale mais plutôt de reprendre un format et un genre pour réécrire une nouvelle histoire sans s'affranchir complètement de celles déjà existantes. Si pour Laurence Allard le remixage d'œuvres existantes constitue une forme de médiation – particulièrement chez les plus jeunes – il ne saurait en être exactement de même dans le cas de la web-série. En effet, la notion de remixage dont nous nous inspirons ici, trouve ses limites dans la signification qu'elle revêt dans notre cas de figure. Le fait de l'appropriation, s'il est similaire, n'est pas destiné seulement à exprimer ses goûts et à la circulation de contenus sur internet, mais plutôt à acquérir les compétences nécessaires pour permettre le développement du champ de la web-série.

Ainsi, l'inspiration qui peut exister d'une web-série à l'autre et l'appui qui est fait d'une production paraît avant tout être la manifestation de la construction d'un cadre « référent » pour les productions à venir. Autour de ce cadre se sont tissés peu à peu des noms à la résonance familière. En 2015, Olympe El Shoura, l'attachée de presse de la bande du *Visiteur du Futur*, publie un livre intitulé *Le Visiteur du Futur. Les coulisses d'une web-série culte*²⁹⁵. Elle y retrace son parcours auprès de l'équipe et son expérience en tant que professionnelle travaillant dans un environnement encore perçu comme amateur. Au-delà de l'aspect factuel intéressant de l'ouvrage sur la web-série et son histoire, il est intéressant de se pencher sur la perception même qui en est faite de la part de l'un de ses membres *a posteriori*. Dès l'avant-propos, Olympe El Shoura affirme ainsi vouloir :

Raconter mon vécu et [...] partager avec le lecteur l'envers du décor. Mais elle [ma démarche] est aussi portée par la nécessité de faire comprendre ce que recouvre la web-série en France de mon point de vue et peut-être contribuer par le récit de mon témoignage, à la légitimation de ce genre au sein du paysage télévisuel français, et plus largement au sein du secteur multimédia.²⁹⁶

Plus loin, elle ajoute :

Mis à part l'enthousiasme autour du *Visiteur du Futur*, le côté "fait-maison", "accessible" de la web-série, l'esprit "bon-enfant" et "réussite d'un groupe d'amis" a donné des idées aux jeunes et moins jeunes, mais surtout à tous ceux qui, fut un temps, attendaient d'avoir un budget important pour tourner un film ou même s'exercer au

²⁹⁵ El Shoura, O., *Le Visiteur du Futur. Les coulisses d'une web-série culte*, Paris : L'Harmattan, (collec. *De Visu*), 2015, Paris, 100 p.

²⁹⁶ *Ibid*, p.15.

court-métrage. Cet exemple en référence a permis de montrer qu'il était possible de créer sans intermédiaire aucun et sans contraintes extérieures.²⁹⁷

Deux éléments sont particulièrement notables dans ce préambule : le premier est l'idée d'un besoin de légitimation de la web-série, non pas seulement au regard de l'industrie télévisuelle, mais bien au sein même de celle-ci. Depuis l'aventure du *Visiteur du Futur*, la web-série a pourtant prouvé que si elle avait besoin de la coopération de la télévision pour exister en partie, elle n'avait pas besoin d'être diffusée sur son petit écran pour vivre et trouver le succès. De même, si *Le Visiteur du Futur* a bénéficié de la coproduction de France Télévisions par le biais des Nouvelles Écritures, et a vu un certain nombre de ses épisodes diffusés sur France 4 comme sur Nolife, c'est bien sur le web qu'elle a forgé son immense popularité et fédéré ses fans. Malgré cela, il semble que la télévision doive lui offrir une forme de reconnaissance pour enfin affirmer sa légitimité.

Le second élément important à relever est le statut d'exemple que représenterait *Le Visiteur du Futur* aux yeux d'autres vidéastes du web. Au-delà du statut de référence qu'Olympe El Shoura confère à la web-série, il est intéressant de noter à quoi elle l'attribue ici. Elle met en exergue l'image d'une production qui tient du « fait-maison » par des amis désireux de raconter une histoire sans moyen. En somme, d'une production amateur. Celle-ci serait alors par essence « authentique » car justement dénuée de ces intermédiaires considérés jusqu'ici comme indispensables au succès public d'un contenu, et vus comme des « contraintes extérieures ». Outre le paradoxe que nous pouvons déceler, entre le besoin de trouver une crédibilité de la part de la télévision et en même temps de se détacher de celle-ci dans le processus de création, c'est bien là l'idée d'une réussite inspirante, rejaillissant sur l'ensemble d'une frange de créateurs qui peuvent s'inscrire dans un schéma quasiment identique. Cette réflexion s'ancre aussi dans l'idée que n'importe quel utilisateur pourrait alors devenir créateur et inscrire sa démarche dans une même forme de production.

C'est tout du moins cette logique que semble suivre l'auteur dans la définition qu'elle fait de la web-série et de son contexte de création constatant un champ libéré « des intermédiaires de production, que l'on connaissait avec la télévision ou le cinéma

²⁹⁷ *Ibid*, p.17.

[qui] n'existe plus sur le Net ²⁹⁸» qui permettrait alors « une liberté créative, quels que soient les moyens, sans limite de diffusion²⁹⁹ ». Si cette vision de la web-série n'est pas fautive, nous avons néanmoins pu constater qu'elle avait ses limites. Comme Olympe El Shoura le reconnaît quelques lignes plus loin, il existe malgré tout des logiques économiques à prendre en compte. Ainsi, les intermédiaires de productions classiques du cinéma et de la télévision ont été remplacés par ceux des plateformes de diffusion qui imposent un certain nombre de règles à respecter en termes d'éthique et de droits d'auteurs. Ils tendent aussi à une uniformisation des contenus qu'ils diffusent. Des espaces qui organisent par ailleurs une forme de hiérarchisation par la mise en avant de certaines productions en dépit d'autres. En conséquence, les contenus mis en avant et respectant toutes les conditions émises par la plateforme peuvent potentiellement cumuler un plus grand nombre de vues et récolter plus d'argent que les contenus qui ne bénéficient pas de cette mise en lumière. Les limites de diffusion tout comme l'absence de contraintes de productions, semblent désormais se réduire à une certaine forme d'utopie. De même, la liberté créative, peu importe les moyens à disposition, paraît écornée par le fait que le récit lui-même se plie et se façonne en fonction de ce que ceux qui le mettent en images sont en capacités de montrer ou non. Là encore, Olympe El Shoura le dit elle-même :

Les premiers moyens de production de François Descaques et de son équipe étant limités, l'idée était de créer une œuvre simple, drôle et facile à monter. Mais comment alors, aborder le sujet du voyage dans le temps sans effets spéciaux ? *“Au lieu de faire voyager un personnage dans le futur, on a fait venir Le Visiteur du Futur dans le présent”*.³⁰⁰

Ainsi, au-delà de la coopération qui peut exister entre vidéastes, l'inspiration et la remixabilité qui en découlent paraissent également être le fruit de l'intégration d'un certain nombre de critères et de contraintes imposées, tels que l'adaptation du récit aux moyens, ou encore la revendication d'une forme de transparence à l'égard des spectateurs. L'inscription dans ce modèle contribue alors d'autant plus à le légitimer et à le différencier d'autres objets sur le web. Nous avons déjà évoqué notre volonté de nous pencher particulièrement sur un type spécifique de web-série : celles qui sont autoproduites et tournées vers la science-fiction ou le fantastique. Les raisons de ce

²⁹⁸ *Ibid*, p.16.

²⁹⁹ *Ibidem*.

³⁰⁰ *Ibid*, p.25.

choix ne tiennent ni du hasard ou d'un goût personnel mais bien d'une première observation et du défrichage du champ de la web-série en France. Elles sont, pour la plupart, le premier maillon d'une chaîne qui jusqu'ici ne s'est jamais rompue et continue, année après année, de se tisser jusqu'à s'étendre à d'autres médias. Les noms qui s'inscrivaient aux génériques des premières web-séries de ce type circulent encore très souvent sur des contenus plus récents et contribuant d'ailleurs parfois à leur succès. Le seul exemple du *Visiteur du Futur* est parlant. La web-série est inspirée à la fois d'une culture populaire et d'objets beaucoup plus confidentiels. L'aventure Frenchnerd s'emballa avec *Le Visiteur du Futur* qui engendra lui-même d'autres contenus, reprenant des genres et un ton similaire, mais surtout les mêmes équipes. Parmi ses membres, Slimane-Baptiste Berhoun, scénariste et comédien qui écrit et réalise également des web-séries, dont la *Théorie des Balls* et sa suite *Le secret des Balls*, coproduite par Endemol en 2015³⁰¹. *Spin-off* de *J'ai jamais su dire non*, sortie alors que *Le Visiteur du Futur* connaît déjà le succès, la web-série fédère elle-même une communauté proche et même issue de Frenchnerd mais qui se construit en parallèle à celle-ci. De même, l'équipe de *Noob* en 2016, propose à son créateur d'héberger l'intégralité des épisodes de la *Flander's Company* sur ses propres plateformes. Près de 20 ans après la création de *Damned*, l'équipe qui en a inspiré une autre, partage le même espace. En 2013, alors que Ruddy Pomarède et son équipe annoncent justement sur une page Facebook la sortie du nouvel opus de *Damned* en blu-ray, à l'époque déjà vendu sur le site PGM STUFF administré par Olydri (la société de Fabien Fournier) celui-ci indique alors sur son propre compte :

Petit élan de nostalgie avec la création de la page de DAMNED de la team Flander's Company. Damned, c'est une des licences qui nous a accompagné tout au long de nos débuts dans le monde du film amateur. Ils font partie, (et c'est toujours le cas aujourd'hui) de nos modèles. Inscrivez-vous et partagez les copains !³⁰²

Ce lien important constitue une base qu'il semble impossible de contourner dès lors que l'on choisit de travailler sur la web-série et son histoire en France. Néanmoins, elle a aussi évolué loin de ce carcan, à travers un réseau différent qui paraît moins populaire et parfois même absent ou éloigné de la conscience de ceux que l'on

³⁰¹ À noter qu'Endemol est toujours co-producteur de la chaîne YouTube Frenchball animée par le collectif Frenchnerd.

³⁰² Page Facebook de Fabien Fournier (Olydri Studio), publié le 17/06/2013.

considère comme les pionniers du genre. Olympe El Shoura donne la définition suivante de la web-série :

La web-série est une fiction format court en plusieurs épisodes, se déclinant le plus souvent en saisons et ayant pour support de diffusion principal l'Internet. Elle s'apparente aux fictions télévisuelles, mais elle repose sur d'autres logiques économiques et créatives. Indépendante, elle se produit avec quelques bouts de ficelles, les auteurs, amateurs ou professionnels, sont bénévoles et dans une large liberté créatrice.³⁰³

Si nous avons déjà abordé la question du format et de sa durée dans la première partie de ce travail, ainsi que son support de diffusion, la seconde partie de la définition est intéressante car elle semble ne pas prendre en compte la situation des web-séries produites et financées comme c'est désormais de plus en plus souvent le cas. Si celles-ci bénéficient de budgets moins importants comparés à ceux alloués aux productions télévisuelles, ils augmentent malgré tout depuis plusieurs années. Blackpills, nouvel acteur dans le champ de la web-série va jusqu'à allouer un million d'euros pour ses premières productions, qui n'ont alors rien d'amateur. Il en va de même pour la perspective de possibilités d'aides en tout genre à la création audiovisuelle sur le web. Ainsi, la web-série n'est, par définition, ni indépendante, ni créée de bric et de broc, au moins, pas systématiquement. De la même manière, ceux qui les réalisent ou qui y contribuent ne sont pas nécessairement bénévoles. La définition découle justement de cet « exemple en référence » évoqué au préalable et qui correspondrait finalement à la quasi totalité des web-séries comprises dans le réseau que nous étudions ici : autoproduites ou créées en autoproduction, réalisées la plupart du temps par un groupe d'amis, tous bénévoles et au départ non contraints par une entité extérieure. Pour autant, même dans ce cas de figure, ces données préalables évoluent. À commencer par *Le Visiteur du Futur* lui-même qui, après deux saisons, est coproduit par Ankama puis par France Télévisions.

Affirmer que la web-série est indépendante et fabriquée avec peu de moyens semble aussi venir contredire l'évolution qu'elle peut connaître, a déjà connu parfois, et connaîtra très certainement. Contrairement aux films amateurs et aux ciné-clubs étudiés par Roger Odin, les web-séries mises en ligne n'ont pas toutes vocations à rester des expérimentations sans suite ou de simples passe-temps. À l'inverse, tous les contenus

³⁰³ El Shoura, O., *op.cit.* p.23.

présentant des indices de sérialité et répondant aux éléments constitutifs de la web-série susmentionnés n'ont pas pour dessein d'en devenir non plus. Ainsi, la web-série autoproduite *Warren Flamel*, qui se décrit comme un « fan film » autour de l'univers d'*Harry Potter*, comptant seulement trois épisodes, n'était initialement pas conçue comme une web-série mais seulement comme une « démo » pour son réalisateur qui souhaitait l'utiliser pour son entrée à l'école ARTFIX. Cependant, devant le plébiscite des internautes, deux épisodes supplémentaires sont tournés et l'intentionnalité éditoriale évolue. Lors du festival Play Azur qui s'est tenu à Nice en février 2018, ses créateurs annoncent mettre un terme à la web-série à l'issue du troisième épisode, mais continuer à produire des contenus autour d'autres univers sous un format similaire. Ces évolutions, individuelles et générales, paraissent toutefois connaître des rythmes différents.

Le réseau de la web-série autoproduite, allant de la *Flander's Company* à *Ulysse*, en passant par *Noob* paraît connaître essentiellement un progrès technique. D'une part, pour les plus anciennes, du fait des évolutions technologiques liées aux connexions internet, aux plateformes, aux outils de filmage et de montage facilitant la création. D'autre part, pour la création elle-même. Les influences d'autres web-séries, du même genre et la transparence dont elles font preuve sur leur façon de concevoir et fabriquer leurs contenus, de même que la pratique et les interactions avec les spectateurs-utilisateurs peuvent être des moyens d'amélioration.

En revanche, le réseau de la web-série produite semble davantage connaître un développement de ses moyens matériels et de sa reconnaissance dans le paysage audiovisuel. Moins dépendantes des plateformes de *streaming* et de leur dispositif, elles jouissent d'une plus grande liberté vis-à-vis du référencement et des gains possiblement obtenus grâce à celui-ci. La narration est elle aussi moins contrainte par un manque de moyen, un budget – même moindre que celui d'une fiction télévisuelle – permettant une plus grande facilité de tournage et bien moins de frein dans l'écriture. En effet, l'écriture de la web-série autoproduite est souvent conditionnée par la recherche de lieux de tournage, de décor, d'une équipe, de costumes et d'effets spéciaux ne nécessitant pas, ou très peu, de dépense³⁰⁴. Les web-séries produites, elles, constituent plus facilement des équipes de professionnels, de techniciens et de comédiens.

³⁰⁴ *Random* est, par exemple, écrite comme un huis clos du fait du manque de moyens de ses créateurs pour les décors.

Lorsqu'elles sont intégralement financées par des sociétés de production ou/et par leurs canaux de diffusion (comme c'est par exemple le cas avec les productions de Studio+ ou de Blackpills) leur rendu témoigne d'une esthétique particulièrement soignée qui laisse deviner des conditions de productions favorables. Prenons pour exemple la web-série *Deep Mare Nostrum* sortie en 2017 : co-produite par Studio+ et Save Ferris. L'équipe qui a travaillé à sa réalisation a bénéficié de moyens considérables et d'une campagne de promotion pour annoncer sa sortie, en organisant plusieurs avant-premières avant la mise à disposition des épisodes sur l'application Studio+. Tournée à Monaco, le récit s'immerge dans le monde des plongeurs et apnéistes et se décline sur dix épisodes. À l'image de son casting, la production se targue d'être « internationale » et compte des acteurs tels que Caterina Murino, conférant une visibilité nécessairement plus importante. En revanche, l'interaction entre spectateurs-utilisateurs et contenu semble être réduite à son minimum. La web-série n'est accessible que via l'application alors encore intégralement gratuite, les échanges se restreignent à l'ensemble des membres de l'application et donc à un public plus limité. De même, seule une page Facebook existe pour communiquer autour de la web-série et celle-ci, contrairement aux pages d'autres web-séries autoproduites, comprend beaucoup d'informations qui ne lui sont pas directement liées, comme des *post* sur la plongée sous-marine ou l'apnée. On trouve malgré tout des nouvelles concernant la web-série elle-même, comme les annonces d'avant-premières ou les photos et remerciements à l'issue de celles-ci, ou encore les annonces de sélections à divers webfest à travers le monde. D'autres *post* concernent des réalisations de membres de l'équipes ou des sorties de reportages et documentaires traitant des mêmes thèmes que *Deep Mare Nostrum*.

De manière globale, ces messages et les énoncés qu'ils contiennent s'adressent très peu aux spectateurs-utilisateurs. Les réactions sont donc minimales, malgré plus d'un millier d'abonnés à la page. La web-série se présente ici comme un projet fini, un produit consommable sur une application dédiée, contenant un début et une fin et finalement peu de moyen d'interagir. Ce type de web-série, encore peu nombreuses en France, se démarque en partie du réseau historique – si nous pouvons le qualifier ainsi – du fait du peu de transparence et du moins d'informations données par le créateur. Ici, les figures du créateur et de l'utilisateur sont bien distinctes. Si le premier est mentionné et s'exprime même parfois sur les différents canaux de communication, il se détache néanmoins d'une certaine forme d'authenticité – feinte ou non – que nous pouvons relever dans les discours des créateurs de web-séries autoproduites. Existe-t-il

alors une forme de collusion entre ce qui s'apparente à de l'authenticité et les réactions et interactions des spectateurs-utilisateurs ?

En menant des premières observations autour de web-séries françaises à partir de la sélection officielle du Marseille Webfest – considéré comme l'un des plus prestigieux au monde – nous constatons que celles-ci font l'objet de moins de commentaires sur les plateformes de *streaming* où elles sont mises en ligne. Ainsi sur YouTube, *Jezabel* (coproduite par Studio 4) et *Persuasif* (produite par Arte Creative) ne font l'objet que d'une dizaine de commentaires pour la première et entre deux ou trois pour la seconde sur chacun des épisodes de leur première saison. Ces derniers sont généralement très courts, ressemblant peu aux énoncés critiques que nous pouvons retrouver autour des web-séries de notre corpus, excepté pour le dernier épisode de *Jezabel* qui semble concentrer à lui seul un ensemble dense et hétéroclite de réactions de la part de ses spectateurs-utilisateurs. On dénombre sur ce seul épisode 165 commentaires³⁰⁵ parmi lesquels des énoncés très développés faisant part d'une critique construite sur la totalité des épisodes. Par exemple, *Vincrvince* écrit que :

« Bon, l'idée est super bonne et c'est vraiment très bien réalisé, bravo ! Le grand problème c'est les personnages. Tous beaucoup trop clichés, et du coup ça ne fait pas vrai. Et ça n'est pas aidé par le fait que certains (le rappeur et le vieux en particulier) jouent plutôt mal. En plus, certains passages sont un peu tirés par les cheveux (il suffit de jouer un peu de guitare pour se réconcilier immédiatement avec mère ?) Et alors le rap de « ta gueule » franchement c'est tellement mauvais ! Finalement on arrive à une série divertissante et une histoire intéressante mais un peu plombée par ces quelques aspects. 6/10 ».

Le commentaire ne s'adresse pas directement à ses créateurs. Il émet un avis et construit une critique qui se termine même par une note et paraît donc plutôt vouloir s'inscrire dans la réaction (construite) que dans l'interaction et l'attente d'une réponse. D'autres commentaires eux, comme celui de *1873A*, s'adressent à l'émetteur de la vidéo, identifié comme étant Studio 4 qui met en avant son logo et son identité au sein de la vidéo et dans sa description :

« Merci ! et bravo ! A Studio 4 pour la qualité de sa programmation, loin des sentiers battus, de la morale et de l'esthétique normée. Et au réalisateur et

³⁰⁵ L'ensemble des commentaires cités ici proviennent de la plateforme Youtube et ont été relevés sur l'épisode SHOWTIME.mp3, #Final. Ils ont été postés par les contributeurs en 2017. Ils sont retranscrits ici tels quels, et conservent donc leurs éventuelles fautes ou coquilles.

protagonistes de cette web série fraîche, originale, peu convenue et surtout forte en émotions sincères. Le tout développé sur très peu de temps. Chapeau. Hate de visionner une suite si cela est prévu. Bonne soirée à vous »

D'autres, comme celui de *Chesmore12*, l'inscrivent directement dans la programmation de Studio 4 :

« Autant la série “ machine et machinette ” m'avait fâché avec studio 4 mais cette série est vraiment très très bonne. Le jeu d'acteur, le rythme, les relations entre les personnages... Une réussite ! (Même si elle frienzone méchamment le gars...) »

Et certains adoptent un ton similaire à celui que l'on retrouve à la suite des épisodes de web-séries de notre corpus en s'adressant directement aux créateurs, comme ceux de *Hugo Salut* et de *Sami* :

« Franchement, bravo !! Ça fait tellement plaisir de voir du contenu nouveau, original et en plus, super bien réalisé ! J'écris jamais de commentaires en fin de vidéo d'habitude. Mais là, c'est avec plaisir que je le fais, pour vous encourager dans ce que vous faites, vous remercier de partager votre superbe webserie sur YouTube de manière gratuite, et aussi pour vous féliciter vis à vis de votre créativité et de votre travail ! J'espère réellement pour vous arriver à percer dans le youtube game, et voir même le cinéma ! Encore bravo ! :) »

« C'est vraiment une super série ! Très très pro et, à mon goût, bien écrite ! On en reprendrait volontiers ! En tout cas continuez comme ça tous ! »

Ces derniers commentaires ont des caractéristiques similaires aux énoncés que nous pouvons relever et analyser pour les web-séries autoproduites. Le fait de reconnaître une valeur « professionnelle » au contenu, ou encore de l'entrevoir au-delà du web, comme si celui-ci n'était qu'une passerelle avant d'autres écrans. Nous notons cependant que dans le cas de *Jezebel*, ces commentaires n'interviennent que sur un épisode et que sur la page Facebook consacrée à la web-série, très peu d'interactions et de commentaires sont à relever pour un millier d'abonnés. Répartis sur l'ensemble des épisodes (11 au total), la moyenne des interactions reste modeste. La web-série *Persuasif* elle, ne bénéficie pas d'une page Facebook pour elle seule, mais ses épisodes sont mis en ligne sur la page d'Arte Créative, lui conférant potentiellement une plus grande visibilité. Néanmoins, les vidéos sont peu commentées et semblent peu

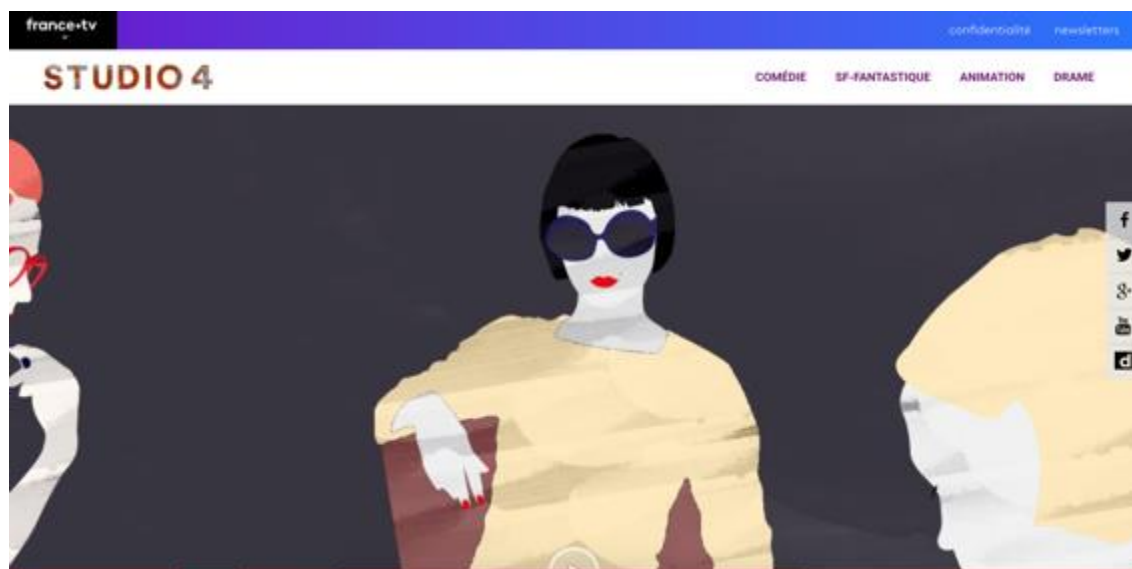
bénéficier des interactions des 322 538 abonnés de la page. De façon plus globale, si nous étendons nos observations et notre panel de web-séries produites ou bénéficiant de coproduction, au catalogue de l'un des acteurs majeurs du financement et de la production de web-série en France, Studio 4, nous constatons que celles-ci font un nombre de vues égal voire parfois même supérieur à celui des web-séries autoproduites. En revanche, une différence notable intervient dans le recensement des commentaires. Ainsi, si nous prenons l'exemple de *Féminin-Féminin*, nous constatons un décroissement graduel des commentaires au fur et à mesure des épisodes, malgré un nombre relativement élevé de vues, compris entre 162 000 et 64 000. Le premier épisode comptabilise sur la chaîne YouTube de Studio 4, 162 237 vues pour 101 commentaires. Le deuxième, 79 616 vues pour 31 commentaires, le troisième, 66 199 vues pour 29 commentaires. Seuls les cinquième et huitième épisodes, dernier de la première saison, cumulent à nouveau des interactions plus nombreuses, avec respectivement 60 et 79 commentaires. De même, si nous nous penchons sur la première saison des *Textapes d'Alice*, également coproduction Studio 4, nous remarquons un mouvement similaire : les premier et dernier épisodes de la saison cumulent le plus de commentaires (31 et 11) alors que le nombre de vues lui, varie peu, allant de 231 359 vues à 52 378 vues (le nombre de vues le plus important étant à dénombrer sur le premier épisode). En revanche, il est intéressant de corréler ces chiffres avec ceux récoltés par d'autres web-séries, elles-aussi issues de la chaîne Studio 4, mais dont les créateurs appartiennent à ce réseau d'interconnexions provenant de l'univers de la web-série autoproduite.

Ainsi, *Reboot* de Davy Mourier, connaît un nombre de visionnages relativement équivalent à celui de *Féminin-Féminin* (pourtant d'un tout autre registre puisqu'il s'agit là aussi de la science-fiction mêlé à l'humour tandis que *Féminin-Féminin* oscille entre la comédie et le drame à travers une incursion dans la communauté homosexuelle québécoise). Mais contrairement aux autres productions issues de *Studio 4*, le nombre de commentaires de *Reboot* ne connaît pas la même variation que ceux de *Féminin-Féminin*. On en dénombre 178 pour le premier épisode, et jusqu'à 360 pour le dernier. Sur un total de 8 épisodes, la moyenne des commentaires est d'environ 185, variant du premier épisode jusqu'au dernier de 126 à 196 commentaires. Si là aussi le final de la saison cumule le plus grand nombre de réactions, la différence se marque dans la durée puisque les variations sont bien moins importantes que pour *Féminin-Féminin* ou pour d'autres web-séries comme les *Textapes d'Alice* dont le nombre de commentaires

décroit très significativement au cours de la saison (de 31 jusqu'à 11, les commentaires entre le premier et dernier épisode oscillant de 7 à 2). Les raisons de ces écarts interrogent alors forcément. Quels sont les éléments qui diffèrent d'une production à l'autre, émanant d'un même émetteur (Studio 4), amenant à des écarts si importants dans les réactions qu'ils suscitent et dans les interactions provoquées ? La première réponse est sans doute à aller chercher du côté du genre. Un genre amène-t-il plus de commentaires qu'un autre ? Les *Textapes d'Alice* appartiennent au registre comique tandis que *Féminin-Féminin* est qualifié par Studio 4 de drame. *Reboot* lui, est décrit comme une production « SF-Fantastique » par la plateforme. De là, peut-on alors en déduire que la SF-Fantastique fédère plus de spectateurs ? Si l'on s'arrête sur d'autres web-séries appartenant à d'autres catégories, il semble que non, puisque des web-séries d'animation comme *Monsieur Flap* ou de comédie comme *Martin Sexe Faible* engrangent elles aussi un grand nombre de vues en adéquation avec leur nombre de commentaires par épisode.

De même, ces observations sont une photographie en temps quasiment réel, puisqu'au delà d'un certain temps, Studio 4 retire de ses listes de lecture sur YouTube un certain nombre de ses web-séries en les laissant toutefois disponibles sur son propre site internet, pour en ajouter de plus récentes. Le nombre de commentaires est alors visible uniquement sur les propres chaînes YouTube des web-séries. Cela est donc plutôt du côté de la réalisation et de la production qu'il faut chercher à comprendre ce qui amène à ces différences. En l'occurrence, dans le cas de *Reboot* le nom de Davy Mourier est bien sûr attaché à un ensemble de productions bien connues des spectateurs de web-séries autoproduites. L'arrivée de sa web-série sur la plateforme Studio 4 n'est donc pas seulement visionnée par un certain nombre de membres des communautés des web-séries autoproduites, mais aussi attendue au même titre que d'autres réalisations annoncées sur les espaces qui leurs sont dédiés. De ce fait, nous pouvons penser que les spectateurs-utilisateurs visionnant *Reboot* sont également plus à même d'entrer dans l'interaction et de formuler leur avis, comme c'est le cas sur d'autres productions du même type. Aussi, si le genre ne paraît pas déterminer spécifiquement le nombre d'interactions de la part des spectateurs-utilisateurs, il semble rassembler des communautés déjà existantes, à travers lesquelles des auteurs et créateurs se sont déjà distingués. L'importance de la science-fiction et du fantastique dans le réseau de web-séries autoproduites semble cependant bien établie auprès de Studio 4 qui en fait une seule et même catégorie sur la plateforme.

Figure 25 : capture d'écran de la page d'accueil du site internet Studio 4 effectuée le 13 mars 2018.



La catégorie SF-Fantastique intervient en deuxième position dans la barre d'accueil du site, juste derrière la comédie, et compte 11 productions à ce moment-là, soit quasiment autant que pour la catégorie animation ou drame (la catégorie comédie est celle qui comporte le plus de productions avec vingt web-séries). Cette catégorie à part entière témoigne aussi de l'activité des spectateurs-utilisateurs qui participent à la mise en lumière de productions appartenant à ce genre en particulier et qui deviennent un véritable moyen de *sourcing*³⁰⁶ pour des plateformes comme celle de Studio 4. Si les web-séries produites ou co-produites font un nombre de vues similaire, voire parfois supérieur à celui des web-séries autoproduites, il apparaît cependant que sans l'appui d'une communauté fédérée au préalable, celles-ci suscitent un nombre d'interactions moindre. Malgré un succès critique parfois plus important et une plus grande visibilité lors de festivals internationaux, les web-séries ayant bénéficié de plus de moyens semblent pourtant peiner à supplanter des autoproductions populaires et parfois liées à l'amateurisme. En octobre 2016, France Culture consacre l'un de ses programmes à la web-série et, en amont de celle-ci, questionne ses auditeurs par le biais de Twitter:

³⁰⁶ Le principe du *sourcing* consiste à reprendre des productions ou concepts fonctionnant sur le web pour les transposer à la télévision. Les contenus qui sont ainsi repris sont généralement ceux qui jouissent d'une communauté active en plus d'un grand nombre de vues. Ainsi, *Le Visiteur du Futur* est devenu l'une des premières web-séries co-produite par Studio 4 et diffusée sur la plateforme mais aussi sur la chaîne France 4.

« Vous aimez les #webséries ? Dites nous lesquelles ? Pourquoi ? » La radio sélectionne ensuite quelques-unes des réponses :

Figure 26 : captures d'écran du site internet Radio France Culture, 13 mars 2016.

Nous vous avons aussi demandé vos préférences :

 **Rédac France Culture** @FC_actu 18 Oct
Vous aimez les #webséries ? Dites-nous lesquelles, pourquoi ? Votre témoignage complètera cet entretien >
franceculture.fr/economie/webse...

 **Jean-Mi** @JeanMichel1979 [Sulvre](#)

le visiteur du futur, rock macabre, le secret des balls ont su me faire rire ou me toucher au moment où il fallait

20:31 - 18 oct. 2016

   2 

 **Lucile Peyre**   [Sulvre](#)

Le VDF, Ulysse, Mortus Corporatus. Pour leur originalité, leur créativité, pour leurs auteurs aussi, accessibles et sympathiques.
twitter.com/FC_actu/status...

20:27 - 18 oct. 2016

  1  5 

 **Rédac France Culture** @FC_actu 18 Oct
Vous aimez les #webséries ? Dites-nous lesquelles, pourquoi ? Votre témoignage complètera cet entretien >
franceculture.fr/economie/webse...

 **Anne** @anne_lindor [Sulvre](#)

Le visiteur du futur, bien sûr, mais aussi Reboot, Le trône des Frogs et Random, mes chouchous ! ❤️

08:23 - 19 oct. 2016

   2 

De même, en réponse, au « pourquoi ? » de France Culture, nous trouvons à nouveau un même type de réponse qu’au préalable :



L’argument de la science-fiction comme genre oublié de la télévision ainsi que la plus grande liberté dont jouirait la web-série sont à nouveau mis en avant. Tout comme le sont des titres eux aussi issus du champ de l’autoproduction, ou dont les créateurs sont eux-mêmes issus. Outre *Le Visiteur du Futur* et *Ulysse*, nous retrouvons *Reboot*, mais aussi *Random. Le trône des Frogz*, qui s’inscrit comme l’une des productions émanant de *Golden Moustache*, est co-écrite par Yacine Belhousse et François Descraques.

Pourrions-nous alors en déduire, qu’en fonction du paradigme de sa production, une web-série peut connaître un succès critique ou un succès populaire ? Cette conclusion semble quelque peu hâtive et paraît difficilement conciliable avec l’avenir de la web-série. Celles-ci seraient-elles, au fil des années, vouées à peu d’audience malgré une qualité grandissante ? L’autoproduction serait-elle alors synonyme d’imperfection ? Au vu de l’intérêt que leur porte la télévision, le marketing et l’industrie, cela semble difficilement crédible. Ce qui paraît plus vraisemblable en revanche, et qui constitue une base supplémentaire à notre recherche, est l’importance de la dimension collaborative et interactive dans la mise en visibilité de la web-série et dans son développement. *Noob* se voit récompenser du titre de la meilleure web-série internationale en 2014, lors des Streamy Awards à Los Angeles. *Le Visiteur du Futur* remporte le prix du public et le prix de la meilleure web-fiction au Web Program

Festival de la Rochelle en 2013, ainsi que le prix des meilleurs effets spéciaux la même année, au Los Angeles Web Festival. Leurs budgets n'ont alors aucun rapport avec ceux que Blackpills ou même Studio+ mettent aujourd'hui à disposition pour leurs propres créations. Pourtant, ces web-séries semblent réussir à combiner succès populaire et critique. Cette alliance n'est donc pas impossible ni contradictoire. Mais elle témoigne de communications différentes autour des contenus et de la prise en compte de la web-série en tant qu'un tout qui engloberait également ceux qui la regardent. Au cœur de cette communication, une relation de connivence entre créateur et communauté et un lien plus direct avec l'environnement de création de l'objet. Les spectateurs-utilisateurs peuvent s'y regrouper en communauté et intervenir en tant que telle. Dans le cas des web-séries produites que nous venons d'étudier, il semble justement que peu de place et peu d'attention soient accordées aux spectateurs-utilisateurs et à leur parole. On ne relève en effet que très peu de réponses aux commentaires laissés sur les différents espaces discursifs sur lesquels ils peuvent s'exprimer, et peu d'interpellations directes de la part des créateurs, ou du moins de la figure de l'émetteur de la web-série.

L'importance des moyens mis à disposition semble donc influencer essentiellement sur le contexte de production et la rapidité de publication des contenus. Néanmoins, la régularité de diffusion des vidéos, voire même le téléchargement de l'intégralité d'une saison, de même que la qualité de l'image, du son ou du jeu des acteurs semblent ne garantir en rien l'adhésion des spectateurs-utilisateurs qui auraient visionné le contenu. Dans un article consacré aux *vlogs*³⁰⁷ sur YouTube, Christelle Combe-Celik fait part de la spécificité des commentaires sur la plateforme. En s'appuyant sur le travail de David Crystal, elle les définit comme « une forme d'applaudissements, voire d'ovations textuelles en langage d'Internet (Crystal, 2006) ³⁰⁸ ». Ces réactions, le plus souvent très spontanées et directes, émises immédiatement à la suite du visionnage, sont donc bien plus ponctuelles que celles que nous avons pu relever dans les commentaires concernant des web-séries autoproduites de notre corpus (voir chapitre 5). Dans ces

³⁰⁷ Le *vlog*, contraction de vidéo et blog est une forme particulièrement populaire sur YouTube consistant à s'adresser face caméra à des spectateurs sur un thème ou sujet donné, comme un journal de bord qui serait parlé et imagé.

³⁰⁸ Combe-Celik, C., « Vlogues sur YouTube : un nouveau genre d'interactions multimodales » Actes du colloque *IMPEC : Interactions Multimodales Par Ecran* [En ligne] juillet 2014, École Normale Supérieure de Lyon, pp.266-279, p.276, consulté le 21/02/2018. Disponible sur <https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/18>.

exemples, la figure du créateur étant moins facilement identifiable y compris au travers des différents espaces discursifs entourant la vidéo, nous pouvons émettre l'hypothèse que le besoin d'encourager ou d'applaudir est potentiellement moindre par rapport à des contenus se présentant eux-mêmes comme autoproduits ou amateurs. L'identité de la web-série se forgerait alors aussi par les multiples discours émis sur les espaces d'exposition discursive, que Christelle Combe-Celik définit, en citant Sophie Moirand, comme un « environnement constitué des énoncés, textes ou discours, auquel est exposé tout acteur placé dans un espace social donné³⁰⁹ ». En l'absence de ces discours, ou si ceux-ci contiennent peu d'indications sur son émetteur, les réactions à l'ensemble du dispositif varieraient se faisant plus nombreuses ou plus rares. La dimension économique de la web-série, bien qu'elle se confonde avec d'autres enjeux de son dispositif, n'a pas un impact aussi prégnant dans les interactions entre spectateurs-utilisateurs et créateurs. Cette dimension reste, en revanche, un élément de questionnement particulièrement important pour l'ensemble de ses acteurs, tant du point de vue des créateurs et des spectateurs que de ceux qui les produisent ou les co-produisent.

Le modèle économique de la web-série n'est à ce jour pas réellement défini et, tout comme le contenu qu'il entoure, reste hybride, naviguant entre des fonds mis à disposition par le CNC³¹⁰, la SCAM³¹¹, le programme partenaire de YouTube, les chaînes de télévision, les collectivités et le financement participatif. Malgré tout, les possibilités de fonds et d'aides s'accroissent avec le temps, celles-ci représentant également le moyen de diversifier des activités pour les institutions et sociétés qui les accordent. Néanmoins, une partie de ces aides financières sont ponctuelles ne garantissant pas systématiquement une pérennité aux contenus. Dans ce cadre, il

³⁰⁹ Christelle Combe-Celik, *op.cit.* p.267.

³¹⁰ Depuis 2007, le CNC (Centre national du Cinéma) a mis en place un fond d'aide aux projets pour les nouveaux médias, appelé « Fonds Nouveaux Médias », regroupant une aide à l'écriture, une aide au développement et une aide à la production. Plus récemment, un fonds de soutien audiovisuel plus spécifiquement créé pour ce que le CNC qualifie de « séries digitales », ainsi que le fonds CNC Talent à destination des créateurs de vidéos sur internet, plus particulièrement dédié aux youtubeurs.

³¹¹ La SCAM (Société Civile des Auteurs) octroie des aides financières aux auteurs sous la forme d'une bourse appelée Brouillon d'un rêve à hauteur de 6000 euros, à laquelle les auteurs de web-séries peuvent prétendre, celles-ci faisant partie de la catégorie nouvelles écritures et formes émergentes. Depuis 2010, la SCAM collabore directement avec YouTube, notamment dans la représentation des auteurs et de leurs droits sur la plateforme. Renouvelé en 2018, cet accord vise à protéger les droits de près de 40 000 auteurs.

n'existe en soi pas de circuit précis à suivre, même si son ébauche pourrait être le programme partenaire émis par YouTube grâce à la monétisation. Mais ce système possède aussi ses contradictions³¹² et n'est véritablement rentable qu'avec un très grand nombre de vues. Il semble également peu souhaitable que la plateforme devienne l'unique forme de soutien de la création sur le web, celle-ci devant alors obéir à des contraintes de thèmes et de tons, y compris esthétiques, pour pouvoir prétendre à une rémunération suffisamment importante. Il semble aujourd'hui, de manière plus vraisemblable, que c'est la télévision qui viendra en grande partie soutenir de façon plus cadrée la création numérique et particulièrement la web-série.

4.4. Synthèse et conclusion

L'apparition du modèle UGC et des plateformes de partage de contenus ont accéléré et consolidé différents aspects de la formation et de l'évolution des communautés de spectateurs. Le premier est la transfiguration d'une expérience individuelle en une expérience collective conscientisée, car soudée par des valeurs communes et un sentiment d'appartenance. De ce fait, on transforme cette expérience collective en action. La supposée passivité d'une audience se fragmente alors en une multitude d'interactions, allant des spectateurs au contenu, des spectateurs aux spectateurs, et des spectateurs au créateur du contenu. Ces interactions peuvent être vues comme les modalités de la mise en système d'une communauté, dès lors que celle-ci est en mesure de délibérer, d'échanger et de construire une culture commune autour d'un objet. Le deuxième aspect de cette évolution concerne la capacité de ces spectateurs à s'approprier les objets autour desquels ils se fédèrent pour continuer à les

³¹² Une véritable polémique, qualifiée *d'adpocalypse*, a vu le jour au sein du milieu des vidéastes hébergeant leurs vidéos sur la plateforme lorsque celle-ci a fait évoluer son algorithme concernant la monétisation. YouTube s'accorde en effet le droit de démonétiser automatiquement une vidéo lorsque celle-ci contrevient aux termes auxquels l'auteur s'est plié. Cependant, il semblerait que ces démonétisations se fassent parfois de façon arbitraire, selon certains vidéastes. De plus, des annonceurs importants ont également retiré leurs publicités, mécontents de les voir associées à des contenus inappropriés à leur image, entraînant une baisse de revenus plus ou moins importante pour les chaînes, en fonction des thèmes abordés dans leurs vidéos. YouTube a donc mis en place une nouvelle réglementation dans son programme partenaire, permettant seulement aux chaînes ayant cumulé 10 000 vues de pouvoir y souscrire (<https://wizdeo.com/fr/ressources/blog/55-general/1056-baisse-revenus-youtube-monetisation>).

faire vivre au-delà de leur propre contenu, en les prolongeant, les détournant, les remixant... Sans être dénaturés, ils constituent des fondements à la création, mais également une forme de marqueur, de point de ralliement à des références partagées par d'autres que soi au sein d'une communauté, permettant d'engager d'autres échanges et de nourrir plus densément cette communauté. Enfin, le troisième aspect s'attache justement à la matérialisation, charnière de cette appropriation : lorsque le spectateur se détache d'une forme de co-crédation ou de densification de l'objet et de son environnement pour effectuer un acte de création seul, inédit, qui lui est propre. Dès lors, il sort des strates actives ou collaboratives de la communauté pour embrasser un nouveau statut : celui de créateur.

Si tous les créateurs ne sont pas nécessairement des spectateurs – et appartiennent encore moins à une communauté en particulier – ils ont en revanche pour point commun d'être tous utilisateurs. En agrémentant le champ de la création numérique audiovisuelle de nouveaux contenus, il s'agit de continuer à tisser un lien entre chaque production. Ce lien permet avant tout de les définir et de les ancrer dans une forme préexistante et identifiable pour ceux qui les visionneront. Mais c'est aussi le moyen de prolonger l'intégration de spécificités particulières attachées à la forme de la web-série et d'exclure d'autres objets de cette catégorisation particulière. Mais au-delà de cette catégorisation définitoire de l'objet que permet ce tissage, il s'agit aussi de bâtir un socle commun de références par genre. Nous avons pu constater qu'il existait de nombreux liens entre chacune des productions que nous avons choisies pour corpus et qui correspondent toutes au genre de la science fiction ou de ce que l'on qualifie d'*heroic fantasy*. Hormis des thèmes communs et des récits parfois empreints d'une certaine similarité, ces productions connaissent également des rythmes souvent rapides, une chute ou un *cliffhanger* en fin d'épisode, l'utilisation du registre comique ou encore d'effets spéciaux. Ces points de similarité entre contenus témoignent d'une activité de spectateur préalable à celle de créateur et d'une connaissance préalable qui participe de la caractérisation d'éléments ponctuant les fictions.

Sans être complètement conforme à cette notion, l'idée de remixabilité développée, entre autres, par Laurence Allard au sujet des fans et de leurs productions trouve ici une partie de son application, mais amenant à d'autres fins que celles que peuvent connaître ces contenus amateurs. En l'occurrence, cette forme de remixabilité semble avoir créé une somme d'attentes que nous pourrions aller jusqu'à qualifier de

promesses auprès des publics de ce type de contenu, en les inscrivant dans une certaine norme. L'idée de promesse, telle que développée par François Jost au sujet des programmes télévisuels, ne conviendrait cependant que partiellement pour décrire l'effet produit ici. Nous pourrions alors également nous référer aux caractéristiques communes qui peuvent être déterminées dans les franchises hollywoodiennes, telles que les décrit Geoffrey Long, en utilisant la formule « X + Y ». Dans cette formule, le X correspond à ce qu'il identifie comme un bloc basique comprenant l'ensemble des caractéristiques communes aux franchises A et B et le Y à toutes les spécificités ajoutées en plus des règles inhérentes à l'univers fictionnel :

Les meilleurs scénaristes se basent sur les blocs basiques de genre, et les affinent en utilisant les caractéristiques des univers narratifs. Les blocs basiques servent de base à ce à quoi les publics peuvent s'attendre, mais c'est la combinaison de multiples genres qui déplacent la franchise vers quelque chose d'unique, et vers les détails spécifiques et les caractéristiques qui façonnent un univers narratif unique. À travers ces blocs et ces affinements, les scénaristes incorporent des règles dans leurs univers narratifs qui non seulement définissent ce qui s'est passé, mais également ce qui pourrait ou non se passer.³¹³

Ainsi, s'il s'agit bien ici avant tout d'appartenance à un genre. Il semble que nous puissions étendre cette idée plus largement encore aux caractéristiques d'un genre en fonction de la forme médiatique par laquelle il est exprimé. En l'occurrence ici, la web-série, et plus précisément, la web-série autoproduite. Les blocs basiques de ces web-séries ne comprendraient donc pas seulement des éléments invariants en termes de récit, mais aussi en termes de narration, de techniques, de tons et de rythmes. Ces éléments seraient également inhérents au bloc basique de la web-série autoproduite et contribueraient de la même manière à constituer l'univers narratif de celle-ci. Au-delà de la web-série, l'idée de bloc basique semble aussi pouvoir s'appliquer à d'autres productions audiovisuelles sur le web. Le principe du *podcast*, qu'il s'agisse du sketch, du tutoriel ou d'une présentation scientifique, et de ceux qui les créent, désormais connus sous la qualification de Youtubers (pour la France) ou Youtubers (pour les autres) peut être envisagé par ce même prisme. Un certain nombre de codes semblent

³¹³ Long, G., « Créer des mondes dans lesquels jouer : utiliser l'esthétique Transmedia pour transformer des histoires en mythologies », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne] 2017, vol.10, 11 p., p.3, consulté le 15/02/2017. Disponible sur : <http://rfsic.revues.org/2560>.

se standardiser pour composer partiellement ce qui fait sa forme. Ainsi, le dynamisme qui en émane relève techniquement et symboliquement des mêmes enjeux que pour la web-série et tient également à l'apparente obligation d'être percutant très rapidement et d'interpeller le spectateur-utilisateur. Cela est d'autant plus vrai dans le sketch où l'écriture doit mener rapidement à la chute et laisser peu de respiration et de temps morts à la vidéo. Techniquement, on utilise le plus souvent de nombreux *cut* pour ajouter au dynamisme et donner un rendu particulièrement cadencé à la vidéo. Ils permettent également d'éviter un aspect trop monocorde à la vidéo lorsque celle-ci consiste en une personne seule face caméra et lorsque le décor ne varie pas d'une scène à l'autre, ou même d'une vidéo à l'autre. D'autres éléments sont devenus récurrents, voire systématiques dans les contenus des Youtubeurs, au point de se transformer en *gimmicks* utilisés pour les parodier. Ainsi, « Salut à tous » et « Aujourd'hui on se retrouve pour une nouvelle vidéo » introduisent un nombre considérable de contenus sur YouTube et sont désormais des accroches marquées comme appartenant à la plateforme de *streaming* et aux vidéastes qui l'utilisent, tout comme le « abonnez-vous » qui les conclut le plus souvent.

Le bloc basique, qui contiendrait donc ces caractéristiques communes (durée, rythme, genre, réalisation...) et dont découlerait une certaine somme d'attentes de la part des spectateurs-utilisateurs, est non seulement identifiable au sein de la plateforme, mais aussi par-delà celle-ci puisqu'il semble que certaines des spécificités qui le composent soient reprises par des chaînes de télévisions pour des formes brèves (*Nos chers voisins* sur TF1, *Scènes de ménage* sur M6, ou encore *Bref* sur Canal+) ou même directement sur leurs propres plateformes web (Xtra pour TF1, Studio 4 pour France Télévisions, Arte Creative pour Arte, Studio+ pour Canal+...)

S'agissant de la web-série autoproduite, l'existence du bloc basique pourrait également être rattaché à un environnement de création qui, nous l'avons vu, est souvent commun aux différentes productions dont le récit traite de science-fiction. Néanmoins, en étudiant le lien qui les unit et le cheminement du réseau qui s'est peu à peu tissé entre les créateurs, cet environnement de création commun perdure et s'étend à d'autres genres et dans des projets qui ne sont pas forcément similaires entre eux. La plateforme Frenchnerd créée par François Descraques propose aux spectateurs-utilisateurs des contenus qui diffèrent de l'univers qui l'a fait connaître au plus grand nombre et qui, s'ils relèvent aussi d'un registre comique, ont pour toile de fond la

« vraie vie », comme c'est le cas pour *J'ai jamais su dire non*. De même, la direction de Raphaël Descraques vers des collectifs humoristiques comme *Golden Moustache* amène également à l'extension du réseau « historique » des web-séries vers des contenus devenus rapidement très populaires, jouissant d'une visibilité plus importante et orientés vers un public bien plus large que celui de la web-série.

Dans ce cadre, le passage ou l'évolution d'un genre à l'autre ne semble pas être un obstacle à la cohérence des différents créateurs ou des différents collectifs aux yeux des communautés. Elle semble parfois compliquée pour d'autres vidéastes, notamment certains Youtubeurs qui n'hésitent pas à évoquer l'idée de piège pour qualifier l'enfermement volontaire ou contraint dans un genre particulier. Une fois connu et suivi pour un type de contenu en particulier, il est difficile pour un vidéaste d'évoluer vers d'autres genres et d'innover dans une trop grande mesure. Ces changements se heurtent parfois à une partie de la communauté qui n'est pas prête à accompagner et suivre des nouveautés sortant du cadre préétabli. Elle les considère presque comme la rupture d'un contrat symbolique et moral entre créateur et communauté. Ainsi, lors d'une table ronde du festival Play Azur 2018, les Youtubeurs français *Anthox Colaboy*, *Le Roi des Rats* et *Superflame* (qui se sont tous deux spécialisés dans la revue et la critique d'autres chaînes sur YouTube pour les deux premiers et dans le doublage et l'imitation de voix pour le troisième) font part de la difficulté de proposer autre chose, une fois qu'une réputation est établie dans un registre précis. Les retours de la communauté et sa véhémence ou sa clémence envers ces changements sont identifiés comme les principaux obstacles, pouvant aller jusqu'au désintéressement complet accompagné de difficultés financières. Dans une interview donnée au site *purebreak.com* à l'été 2017, *Superflame* indique ainsi que :

Pour moi, sur une chaîne, tu as des émissions phares et des émissions secondaires. Les émissions phares sont celles qui font ton succès et qui amènent le public vers toi. Il est donc très important de ne pas se rater et de ne pas trop les délaisser. Les émissions secondaires sont celles que tu fais un peu sur des coups de tête. Ce sont des essais que tu gardes ou laisses tomber assez facilement [...] Je prends en compte les commentaires du public, mais lorsqu'ils sont pertinents et pas trop mitigés. C'est assez dur de trancher quand t'as une partie de ta communauté qui surkiffe un format et que l'autre veut sa mort.³¹⁴

³¹⁴ Piton, Q., *Superflame : « c'est de plus en plus difficile d'être YouTubeur professionnel »*, *Purebreak.com*, publié le 13/08/2017 [En ligne] Disponible sur : <http://www.purebreak.com/news/superflame-c-est-de-plus-en-plus-difficile-d-etre-youtubeur-professionnel-interview/134119>

L'idée de dissociation qui paraît ici évidente, semble plus compliquée à mettre en place dans les débats qui ont lieu autour de la table ronde. L'idée de seconde chaîne également évoquée est, selon les Youtubeurs présents, vouée à l'échec, compte tenu de la pression émise par la communauté qui souhaite pouvoir avoir accès à des contenus inédits le plus souvent possible dans un registre déjà existant, plutôt que de nouveaux contenus originaux.

Si les communautés de spectateurs-utilisateurs peuvent diverger sur l'évolution des arcs narratifs dans le récit des web-séries créées en autoproduction, elles sont plus enclines à voir évoluer les productions, si l'on en juge par la diversité des activités des acteurs du réseau historique et par ses différentes connexions. En effet, cet environnement de création commun fonctionne aussi par l'engagement et la fidélité des communautés regroupées autour de chacun des univers développés, qui se déplacent et s'agencent en fonction des récits et des nouvelles créations. L'attente de la part de ces communautés est réelle, qu'il s'agisse des Youtubeurs ou des web-séries. Au-delà d'un contenu en soi, il semble néanmoins que ce soit le façonnage et la progression de la fiction qui renouvelle l'intérêt des communautés. L'implication dans sa construction est l'une des causes de l'appropriation de l'objet et l'une des conditions de la fidélité des communautés. Cette implication peut se produire par une forme de transparence à l'égard des spectateurs-utilisateurs, la possibilité d'identifier celui qui crée et de pouvoir s'adresser à lui par différents biais. Cette transparence s'exprime par le dispositif de la web-série dans son intégralité : par les différents espaces discursifs qui l'entourent où existent les discours sur la web-série, par la web-série elle-même, par les différentes formes d'interactions entre les acteurs du dispositif, et enfin, par les liens allant de l'un à l'autre. À travers ces différentes composantes du dispositif, la figure du créateur transparaît en tant que repère et point de connivence entre les membres de la communauté. Cette figure paraît être une entité représentative de l'ensemble du processus de création de l'objet et en quelque sorte, de l'objet lui-même qui est en mesure de définir et de modifier la relation qui existe entre communauté et web-série. Dans un ouvrage intitulé *L'appropriation d'un objet culturel*, Fabien Dumais en revient à la définition de la logique triadique de la figure en s'appuyant sur les théories de Bertrand Gervais, lui-même inspiré des théories de Charles S. Peirce. Avant de décomposer la notion de la figure sous un schéma de Bernard Morand – figure trace,

figure savoirs, figure pensée – Fabien Dumais, introduit la définition de la figure en revenant sur celle proposée par Gervais :

On peut nommer figure le type de concrétisation particulière qui laisse une impression énigmatique dans la mémoire. Chez Gervais, la figure est une “[...] construction imaginaire, plus ou moins motivée, qui surgit au contact des choses et des signes, et qui permet la coalescence de pensées par ailleurs divergentes” (Gervais, 2007, p.18).³¹⁵

En analysant cette première définition, il ajoute que « le principe créateur de la figure réside dans cette capacité de prendre la figure comme un objet³¹⁶ ». La figure exposée en tant que création imaginaire, est également considérée par la communauté comme un émetteur principal pouvant prendre des formes diverses et qui se construit par la somme des signes et messages émis. Plus cette figure se construit nettement dans l’imaginaire et dans le dispositif de la web-série, plus elle constitue un point d’ancrage fort pour la communauté. Dans la description faite du processus de sémiotisation, Fabien Dumais indique que la lecture d’un livre ou le visionnage d’un film enclenche un processus de mise en signe « voire de mise en figure ». S’appuyant là sur les travaux de Martin Lefebvre, il cite la définition qu’il fait de la figure :

La figure est un objet mental, une représentation intérieure, qui appartient au spectateur et dont l’émergence repose sur la façon dont ce dernier se laisse impressionner par un film, se l’approprie et l’intègre à sa vie imaginaire et à l’ensemble des systèmes de signes grâce et auxquels il interagit avec le monde (Lefebvre, 1997, p.1).³¹⁷

Nous pourrions alors évoquer ici, l’existence d’une double figure dans la mise en signe du spectateur-utilisateur de web-série. D’une part, celle résultant du processus de sémiotisation lors du visionnage de la web-série, d’autre part, celle émanant de l’intégralité du dispositif auquel appartient la web-série qui correspondrait au créateur de l’objet et à la source d’informations à son propos. Cette double figure ferait alors plus état d’une complémentarité que d’une dualité dans l’interprétation et la représentation que peut en faire la communauté. En effet, il s’agit ici de relier l’objet à son créateur et au-delà, de construire l’image de la figure de ce dernier par le prisme

³¹⁵ Dumais, F., *L’appropriation d’un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S Peirce à propos de l’interprétation*, Canada : Presses de l’Université du Québec, 2010, 114 p., p.41.

³¹⁶ *Ibidem*.

³¹⁷ *Ibid*, p.54.

des interactions et des discours qu'il produit à l'intention de sa communauté qui, de ce fait, peut se les approprier. Ainsi, nous avons pu constater par une rapide comparaison entre web-série produite et web-série autoproduite, une vraie différence dans le nombre de commentaires laissés à la suite des épisodes. Nous en avons déduit que ces différences provenaient principalement de l'absence de cette seconde figure – la figure de l'auteur – correspondant aux créateurs de ces vidéos et donc, non pas tant à l'identification de l'auteur, mais à sa connaissance et à sa représentation à travers ses interactions avec les spectateurs-utilisateurs. Cela est d'autant plus intéressant à observer lorsque l'on place côte à côte deux web-séries qui ont bénéficié de financements équivalents, sur une même plateforme et par un même coproducteur, Studio 4. Diffusées toutes deux sur la chaîne YouTube du département des Nouvelles Écritures, nous avons pu constater que si le nombre de vues entre *Féminin-Féminin* et *Reboot* était similaire, en revanche, l'écart se creusait distinctement dans le nombre de réactions, leur importance et leur constance. *Reboot* étant une création de Davy Mourier, déjà bien connu des communautés de spectateurs de web-séries autoproduites, et jouissant d'une visibilité dans un réseau de création, il semble que les interactions se soient construites plus facilement.

Là encore, l'idée de la figure d'un utilisateur semblable, partageant des outils similaires et un champ d'action commun (une même plateforme de *streaming*), paraît importante dans la mise en scène du spectateur qui semble alors plus à même de prendre part à l'univers qui lui est proposé. Ce travail préalable et ces observations dans les deux champs que représente aujourd'hui la web-série en France nous ont permis de saisir entièrement l'importance des commentaires et toutes les formes d'interactions dans l'étude et la compréhension du dispositif de la web-série autoproduite. De même, ils sont également une chance pour l'analyse dans l'appréhension du fonctionnement des communautés et surtout de l'importance de leurs actions. Que celles-ci se déclinent sous une forme matérielle, symbolique, régulière ou ponctuelle, leur impact marque une différence avec d'autres genres et formats. L'aspect unilatéral de la télévision – malgré ses efforts pour le contrer – rivalise difficilement avec l'apparente accessibilité de la web-série qui, à travers son dispositif, se confronte de manière systématique au spectateur-utilisateur. Qu'il s'agisse de la télévision ou du cinéma, le spectateur peut intervenir en amont ou en aval de la diffusion, mais influe rarement sur l'objet. La web-série elle, permet d'intervenir directement dans son dispositif et ce à divers stades et degrés, y compris très concrets, avec le don d'argent,

l'animation de forum, ou encore la figuration et le prêt de matériel. Il est possible de retracer divers cheminements et itinéraires possibles en fonction des trois strates de spectateurs-utilisateurs décrites : silencieuses, actives ou collaboratives. Ces itinéraires possibles d'actions se dessinent par l'intermédiaire du commentaire, de la prescription, du don ou encore de la création. Ils influencent plus ou moins l'objet, mais induisent néanmoins l'idée d'une possible transformation et évolution de celui-ci par l'interaction. Ces actions, au-delà du témoignage qu'elles représentent de l'existence et de la matérialisation des communautés, sont aussi des réponses apportées aux sollicitations des créateurs, tout comme elles sont une manière de prolonger le plaisir de la fiction mais aussi – et peut-être même autant – celui de l'échange entre créateur et spectateur-utilisateur.

Dans un article consacré à la phase d'expérimentation dans les web-séries, correspondant, selon l'auteur, à la période d'intermédialité de celles-ci, Jean Châteauvert expose ainsi les nouvelles possibilités explorées par les créateurs et ce qui en résulte :

La mise en scène du dispositif et l'adresse à l'internaute-spectateur qui participaient à une mise à distance dans le film de fiction ouvrent dans ces séries web la possibilité qu'un personnage peut raconter son histoire sans faire appel à quelque *grand imagier*. La frontière tracée entre la fiction de l'histoire racontée et la réalité du geste énonciatif qui la fonde perd son acuité jusqu'à devenir sur le Web une zone perméable qui ajoute, au plaisir de l'internaute-spectateur, la complicité et l'échange avec l'internaute qui se masque derrière la fiction.³¹⁸

Hormis l'amalgame qui peut exister entre fiction et réalité lorsqu'il s'agit de se figurer l'équipe derrière la web-série par le biais de l'énonciation audiovisuelle, cette zone perméable décrite par Jean Châteauvert existe aussi dans l'ensemble du dispositif de la web-série autoproduite. Notamment dans les actions de la communauté qui la nourrit en touchant l'objet au plus près, en l'influant même parfois. Au-delà de la fictionnalisation de l'objet faite par les spectateurs-utilisateur représentant en soi, une première action, ces actions sont aussi le signe que la communauté passe outre la fiction, car dans certains cas c'est avant tout le créateur et son équipe que l'on souhaite toucher, avant même la web-série. Ces indications nous sont données par l'analyse des

³¹⁸ Châteauvert, J., « Les séries web de fiction. L'expérimentation », *Écranosphère* [En ligne] 2014, n°1, 22 p., p.17, consulté le 06/07/2018. Disponible sur: <http://www.ecranosphere.ca/article.php?id=24>.

commentaires (à suivre dans le chapitre 5) et confirment ainsi leur importance particulière dans ce travail d'analyse. Nous l'avons vu dans les chapitres précédents, la web-série est un objet en mouvement, pour Châteauvert, encore en phase d'intermédialité. Elle se définit, non pas seulement par les caractéristiques de l'écriture de sa narration et de sa fiction, mais aussi par tout ce qui l'entoure et la structure. La formation de communautés interprétatives autour d'elle donne une dimension nouvelle à l'objet. Elle est discutée, critiquée et peut interagir par le prisme de communautés virtuelles, constituées de spectateurs-utilisateurs qui se regroupent autour d'intérêts et de références communes. Leurs traces et leurs échanges se révèlent être des atouts précieux dans la compréhension de leurs collectifs ainsi que du dispositif de la web-série autoproduite dans son ensemble et des enjeux qu'il représente pour l'objet, mais également des rapports d'interdépendance qu'il peut produire.

La première partie de notre travail consistait à définir clairement la web-série, mais également la notion de communauté interprétative et communauté virtuelle telle que nous l'utilisons pour ce travail de recherche. Ces deux définitions se sont construites par le prisme du dispositif, lui-même défini ici ainsi que son fonctionnement autour de ces fictions audiovisuelles sur le web dans le cadre de l'autoproduction. Il s'agissait encore après cela de comprendre le cheminement amenant l'utilisateur du web au statut de créateur, et de prendre en compte les enjeux de ce qui ne cesse d'être une double figure. Chaque rôle ne prend, en effet, jamais tout à fait le pas sur l'autre. Enfin, et bien que nous ayons déterminé notre corpus seulement autour des web-séries créées en autoproduction, nous avons souhaité observer ce qui différait entre les web-séries produites ou coproduites et les web-séries autoproduites, du point de vue des relations communicationnelles entre objet et spectateurs-utilisateurs. Ce premier cheminement nous a permis d'établir un socle théorique et pratique afin de pouvoir constituer une analyse précise à partir des éléments pertinents que représentent les commentaires laissés par les communautés interprétatives, ainsi que les échanges et énoncés sur les différents espaces discursifs existant au sein des dispositifs des web-séries de notre corpus.

Les prochains chapitres viseront donc à exposer la méthodologie détaillée de notre étude, ainsi qu'à exposer les différents obstacles et enjeux qui interviennent dans l'analyse d'un corpus sur le web. Nous présenterons et analyserons les données recueillies en les catégorisant puis en les traitant en fonction de ces classements, afin

d'établir la construction des rapports entre communauté et web-série, communauté et créateur, et créateur et web-série, ainsi que l'interdépendance produite par l'agencement de ces relations.

Chapitre V – Résultats, obstacles et analyse

L'analyse d'un corpus issu du web semble à la fois prometteuse par son volume tout autant qu'elle paraît délicate et périlleuse de ce fait même. L'analyse du web requiert d'accepter un champ en perpétuelle mouvance et de ne pas se formaliser devant sa constante inconstance. La temporalité du web impose de nouvelles contraintes et un rythme souvent fragmenté, qui rend parfois difficile un suivi linéaire et dans le temps. Ainsi, entre le début de cette recherche et la restitution des résultats après analyse, de nombreux obstacles ont jalonné ce travail.

La décision de situer cette recherche dans le cadre de l'autoproduction n'est pas le résultat d'un choix qui se serait fait par défaut. Bien au contraire, il a semblé d'autant plus intéressant de noter que les web-séries parmi les plus populaires en France étaient des web-séries créées en autoproduction. Dès lors, il est ressorti de ce premier constat une somme d'informations et de réflexions aussi passionnantes qu'intrigantes. Le cadre de l'autoproduction est justement devenu l'une des motivations dans la façon d'aborder cette recherche et son corpus, car elle recoupe un nombre de questionnements touchant eux-mêmes à des dimensions à la fois éparses et interconnectées les unes aux autres. La question du récit audiovisuel sur le web, les nouvelles formes et nouveaux formats, les nouveaux modes de production et leur influence sur la construction de la narration comme sur la formation du lien avec les communautés sont autant d'éléments qui se répondent, et qui forment un tout auquel il paraissait pertinent de s'intéresser à travers les web-séries. Le champ des web-séries françaises autoproduites s'est avéré dense et passionnant et la constitution du corpus aura été conséquente, parfois difficile, en raison de cette densité mais aussi de la rapidité d'évolution de ces productions. En effet, l'analyse s'est rapidement confrontée au problème de l'archivage. Si la plupart des web-séries restent visibles et à disposition sur les plateformes de diffusion pour une durée illimitée à partir de leur mise en ligne, celles-ci n'obéissent pas en revanche, à une réelle logique d'archivage, les espaces sur lesquels elles vivent n'en ayant pas la vocation. Il est alors parfois difficile, voire impossible, de déterminer avec précision la datation de certaines données, particulièrement des commentaires qui, bien que répertoriés des plus récents aux plus anciens, ne contiennent que peu d'indications sur

leur mise en ligne. D'autres encore disparaissent parfois de la plateforme ou ne sont visibles que depuis les versions mobiles de ces sites. La logique des programmes de stock et de flux existant pour la télévision ne s'applique pas non plus dans ce contexte qui obéit, lui, plutôt à une logique marchande ou amateur. La web-série *Gabriel*, initialement comprise dans ce corpus, s'en est finalement vue écartée à la suite de l'obtention des droits de diffusion par la plateforme CanalPlay qui a mis en ligne l'intégralité de sa première saison, la plus primée dans les webfests du monde entier lors de l'année 2016. La plateforme de diffusion payante, ayant acquis la diffusion de la web-série, les épisodes ont dû être retirés de toutes les plateformes gratuites sur lesquelles ils avaient été téléchargés préalablement. De même, une fois co-produite, la web-série *Le Visiteur du Futur* s'est vue contrainte de modifier et de retirer certains morceaux de musique utilisés dans les premiers épisodes, n'en possédant pas les droits. S'il est dans ce dernier cas question de droit d'auteur qui ne concerne évidemment pas seulement le web, d'autres modifications lui sont en revanche liées. Certaines équipes d'amateurs (revendiqués), comme celle de *Noob*, fonctionnent par amélioration progressive de leur travail grâce à l'acquisition de nouvelles compétences ou de nouveaux moyens. Les premières saisons ont donc fait l'objet d'une *remasterisation*, au niveau du son notamment, les dialogues des premiers épisodes nécessitant souvent d'être doublés après les tournages, les voix étant trop peu audibles ou le son trop mauvais. Le collectif du *Vrac* annonce également en 2017 son intention de retirer parfois en intégralité certaines de ses productions, n'étant plus entièrement satisfait de leurs qualités et souhaitant donner vie à de nouveaux projets. La prise de conscience de l'importance de la trace et de l'archive n'est pas toujours évidente tant la dimension du refaire est présente dans la création sur le web. Il s'agit avant tout d'innover, de proposer et de construire, la plupart du temps pour ne pas lasser. La temporalité, plus généralement, s'est révélée parfois complexe à appréhender. Les rythmes diffèrent d'une production à l'autre. D'une part, dans la mise en ligne des épisodes ou de tout autre type de vidéos pouvant subir de très grandes variations d'une production à une autre. D'autre part, dans l'exploitation des différents espaces discursifs autour de la web-série, actifs ou, au contraire, parfois laissés à l'abandon durant de longues périodes.

Outre la question du temps, la construction du corpus s'est aussi heurtée à la très grande quantité de web-séries autoproduites appartenant à une multitude de genres.

Le choix de nous tourner principalement vers les contenus relevant de la science-fiction et du fantastique, que nous avons déjà eu l'occasion d'expliquer et de justifier au préalable, a permis de restreindre l'analyse à un panel plus acceptable. Pour autant, l'offre était encore large et sans cesse renouvelée. Nous avons donc fait le choix de déterminer des productions qui seraient, en quelque sorte, des cadres de références pour l'analyse. Celles-ci se sont imposées de façon évidente dès le début de cette recherche : *Le Visiteur du Futur* et *Noob* constituaient en effet deux entités représentant déjà, à elles seules, des sujets d'étude à part entière, de par leur place prépondérante dans le champ des web-séries en France. Ces productions restent néanmoins des exceptions dans le paysage de la web-série et nous voulions porter sur celui-ci un regard global et non pas limité.

Autour de ce cadre référence se sont donc greffées des productions remplissant des critères différents qui nous ont semblé essentiels à la pertinence du propos et être suffisamment représentatifs. Ainsi, un premier travail exploratoire nous a permis de cibler des contenus apportant, pour chacun, une caractéristique ajoutant à l'ensemble du corpus, tout en tenant compte également de la chronologie des productions afin de pouvoir constater les potentiels changements et évolutions intervenus au fil du temps. Notre corpus s'établit donc de 2008 à 2016, c'est-à-dire du moment marqué comme l'un des avènements de la web-série en France, en raison du nombre de créations et de leur importance dans le paysage audiovisuel sur le web, jusqu'à près de dix années plus tard, au moment où les plateformes de *streaming* jouent un rôle prépondérant dans la production et la réalisation, lorsque la web-série autoproduite a intégré un certain nombre de codes dans sa forme, et que des plateformes spécialisées apparaissent en plus grand nombre.

C'est donc un panel de web-séries autoproduites composé à la fois de productions récentes et plus anciennes qui, pour certaines, ont rencontré un succès à la fois populaire et parfois même critique. D'autres, en cours de production, n'ont pas nécessairement encore un nombre de vues particulièrement notable ou une communauté nombreuse, mais constituent malgré tout des objets d'analyse pertinents. Au commencement de ce travail, le fait de savoir si une web-série était destinée à fonctionner et à se démarquer n'était pas acquis et cette donnée à elle seule constituait – tout comme pour les productions connues – un intérêt supplémentaire. Il permettait d'observer les différences qui peuvent s'opérer en fonction du niveau d'engagement et d'activité des communautés interprétatives à travers les différents espaces discursifs.

Le nombre de commentaires varie donc d'une production à l'autre, mais rend compte néanmoins de récurrences qui, nous le verrons, nous amènent à établir un processus schématique dans la construction des énoncés laissés par les membres des communautés.

5.1. Un corpus à l'épreuve du temps et de l'archivage

5.1.1. La composition du corpus

Comment parler d'une série ? Quelle attitude adopter ? Bien que les livres sur le sujet se multiplient, il n'existe pas encore de "méthode miracle", une recette qu'il suffirait d'appliquer. Cela tient à plusieurs raisons : d'abord au fait que les fictions que l'on regroupe sous cette étiquette sont très variées et que l'approche qui convient à l'une ne convient pas forcément aux autres ; ensuite, à la richesse de certaines d'entre elles qui justifie que l'on sollicite des approches très différentes ; enfin, au caractère encore expérimental des discours qui tentent de rendre compte et de faire partager l'intérêt nouveau – voire la passion – qu'elles suscitent.³¹⁹

Les prémisses du travail de constitution du corpus abritent un double questionnement : le premier est similaire à celui qui habite l'analyse de François Jost et qu'il retranscrit dès le début de son ouvrage consacré à la série télévisée *Breaking Bad*. Quelle approche utiliser pour parler d'une fiction audiovisuelle sérielle ? Il semble qu'aucune approche générale ne puisse convenir à l'ensemble des objets qualifiés de fictionnels dans le paysage audiovisuel. Et si cela est vrai pour la fiction télévisuelle, ça l'est également pour celle qui se construit sur le web. Ainsi, à défaut de pouvoir appliquer une méthode qui aurait la surprenante capacité de fonctionner avec l'ensemble des objets qui lui sont soumis, c'est bien en fonction de la particularité de l'objet que la méthode doit être construite ici. Sébastien Rouquette, dans son ouvrage consacré à l'analyse des sites web, fait part dès l'introduction de la nécessité de trouver les outils spécifiques à l'analyse des interfaces et dispositif du web :

Devant des objets de communication multimédias, interactifs, en réseau des objets aux contraintes et aux logiques de fonctionnement différentes, voire opposées, de celles des médias de masse, se donner des outils spécifiques d'observation est nécessaire. Quitte à les adapter ensuite à chaque situation concrète. Car les méthodes et les concepts

³¹⁹ Jost, F., *Breaking Bad. Le diable est dans les détails*, Paris : Atlande, (coll. « À suivre »), 2016, 175 p., p.13.

disponibles génériques à l'analyse des médias et des outils de communication classiques ne sont pas toujours adaptés.³²⁰

Il s'agit bien là de replacer l'objet dans un contexte particulier qui l'influence et le façonne. Le second questionnement concerne justement la spécificité des conditions de création et de diffusion de la web-série. En effet, il ne s'agit pas seulement de trouver comment aborder et comment parler de la web-série, mais aussi de parler des différentes interfaces sur lesquelles elle est disponible, du dispositif dans lequel elle s'intègre et des caractéristiques qui lui sont imposées. Si la première partie de notre travail a été en partie consacrée à ce sujet, il n'est pour autant pas à exclure, bien au contraire, dans la seconde moitié de notre étude. Les données chronologiques nous semblent d'autant plus importantes dans ce contexte qu'elles témoignent des évolutions dans les usages et pratiques des utilisateurs sur le web, tout comme des transformations du web lui-même.

La prise en compte de ces deux éléments (fiction et production de la fiction sur et pour le web) étant acquise, il s'agit désormais de répondre à des critères d'homogénéité et de représentativité pour conduire une analyse pertinente. Chacune des web-séries qui composent notre corpus a été créée en autoproduction, ou l'est même encore à ce jour. Elles répondent toutes aux critères constitutifs énoncés dans le premier chapitre et appartiennent toutes au genre de la science-fiction, du fantastique ou de l'*heroic fantasy*. Elles ont toutes été créées sur une période comprise entre 2008 et 2016. Elles comprennent également toutes différents espaces communicationnels sur lesquels il est possible de s'exprimer et de laisser des commentaires. Nous avons donc étudié le dispositif, les épisodes, les communautés, leur fonctionnement puis l'ensemble des interactions de sept web-séries, tout en ajoutant à cela d'autres productions observées et analysées de manière bien plus succincte ou parfois seulement citées. Celles-ci correspondent à des productions antérieures de créateurs dont les contenus font partie de notre corpus ou sont, au contraire, des productions ayant succédé à celles-ci. Ainsi, nous imaginons notre corpus comme un noyau autour duquel gravitent des capsules qui lui sont reliés de manière historique ou symbolique et qui contiennent des éléments plus ou moins importants.

³²⁰ Rouquette, S., *L'analyse des sites internet : une radiographie du cyberspace*, Bruxelles : De Boeck, (coll. « Médias Recherches »), 2009, 335 p., p.7.

Parmi les web-séries les plus anciennes qui constituent notre noyau, nous trouvons par ordre chronologique, *Flander's Company*, *Noob* et *Le Visiteur du Futur*. Dans les plus récentes, nous trouvons le collectif *Le Vrac*, contenant lui-même plusieurs productions, *Ulysse*, *Random* et enfin *Nexus VI*.

(1) Dans les capsules reliées à ce noyau nous pouvons trouver des productions qui sont parmi les prémices des web-séries, comme *Les Bitoman*, *France Five* ou *Lost Level*.

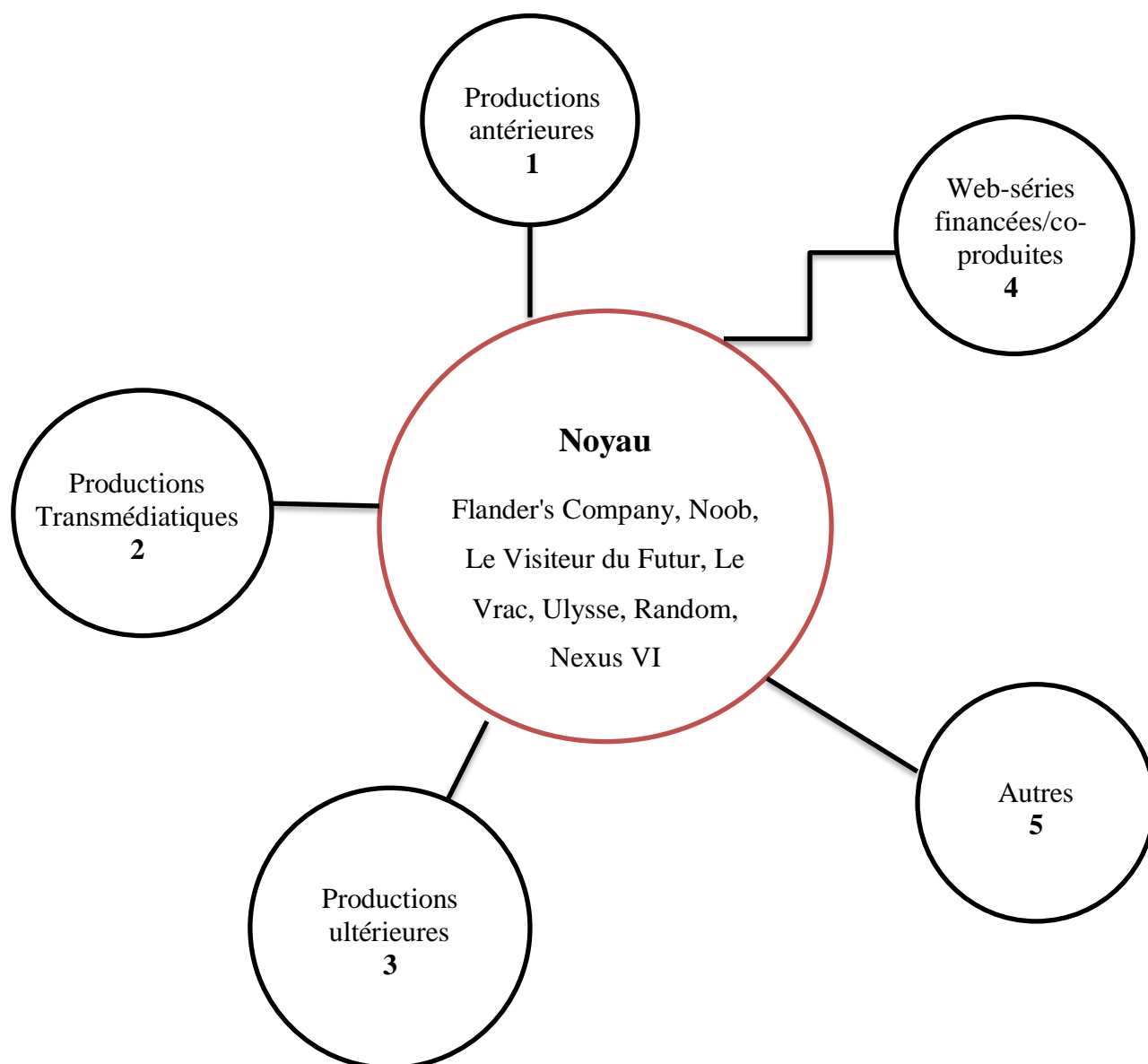
(2) D'autres ont vu le jour à la suite de productions initiales et s'inscrivent dans une logique transmédiatique, comme *Warpzone Project* ou encore *Le blog de Gaea* (qui relève plutôt du podcast mais dont nous avons tenu compte à titre contextuel pour son statut de contenu transmédiatique dans l'univers *Noob*).

(3) Des capsules comprenant des productions « ultérieures », qui ne sont pas forcément transmédiatiques, mais sont également rattachées à notre noyau et correspondent à des contenus créés une fois que la web-série que nous pourrions qualifier de principale s'est terminée, ou bien créées avant la fin de celle-ci, comme *J'ai jamais su dire non*, *La Théorie des Balls*, ou encore *Les opérateurs*.

(4) Enfin, deux dernières capsules concernent les web-séries qui sont cette fois financées ou co-produites et qui correspondent là aussi à une vie ultérieure de certaines des web-séries contenues dans notre noyau, ou à un objectif de celles-ci. Certaines productions ont ainsi disparu pendant un temps des espaces où il était possible de les visionner gratuitement avant d'être à nouveau disponibles. D'autres sont visibles seulement sur des plateformes nécessitant le téléchargement d'une application, voire son paiement.

(5) La toute dernière capsule correspond à l'ensemble des créations rattachées au dispositif d'une web-série sans obéir nécessairement au même format mais alimentant malgré tout l'univers de la fiction. Elle peut aussi correspondre aux web-séries adoptant des références communes à des productions se trouvant dans le noyau principal (en l'occurrence, un attachement au genre de la science-fiction et ou du fantastique ainsi qu'à la culture geek) et qui possèdent un dispositif similaire (par exemple : *Warren Flamel*). Afin de préciser et de clarifier notre explication, nous nous proposons de schématiser notre corpus comme suit.

Figure 27 : représentation schématique de la composition du corpus.



Ce schéma simplifié nous permet de faire figurer les différents allers et retours qui interviennent dans le travail d'analyse entre les web-séries étudiées dans le corpus et les références faites à d'autres productions, en catégorisant clairement ces dernières. Il paraît en effet plus pertinent de procéder à l'analyse des premiers épisodes de *Noob* en prenant en compte les productions déjà réalisées par l'équipe ou les inspirations de

celle-ci (productions antérieures). Tout comme l'analyse des commentaires au sein de la communauté du *Visiteur du Futur* doit prendre en compte son évolution et le déploiement d'autres narrations dans des registres parfois différents (productions ultérieures), ou encore ceux de *Random*, une fois que la web-série est en partie financée. Ce corpus, nous le pensons, répond bien au critère de représentativité exigé ici. S'il avait pu s'étendre à un nombre plus élevé de productions, l'analyse du dispositif de chacune des web-séries ainsi que le rôle du spectateur-utilisateur et des communautés dont il peut être membre aurait sans doute été moins précis. Néanmoins, et suivant la même logique, ce travail pourrait également compiler un nombre de données encore supérieur pour offrir une vue statistique plus étoffée que celle que nous nous apprêtons à donner ici. Mais une trop grande quantité de données ne permettait pas, à notre sens, d'effectuer un travail suffisamment qualitatif pour saisir l'ensemble des rapports et des liens entre communautés et web-série. Nous avons fait le choix d'un corpus plus réduit afin d'être en mesure de suivre sur une longue durée la vie de ces écosystèmes, ainsi que d'opérer une collecte de données aussi complète que possible.

Celui-ci nous a également permis de nous appuyer en partie, sur le plan proposé par Sébastien Rouquette dans l'analyse d'un site web³²¹. S'il s'agit d'analyser non pas l'intégralité d'un site internet, sa hiérarchie et ses différentes catégories, mais les interactions et messages contenus sur des plateformes, la méthode proposée par l'auteur autour du corpus s'adapte de façon pertinente à notre propre cadre. De façon schématique, ce plan « découpe » strate par strate les différents éléments permettant d'opérer une analyse approfondie et ce, en quatre temps : décrire, interpréter, comprendre et objectiver. Il s'agit tout d'abord de décrire le corpus et, par étape, d'en décrire le contexte (social, économique, politique et culturel) les internautes, le contenu (rubrique, mise en page), la forme de lecture, la chartre graphique, les interactions entre les utilisateurs et enfin la prescription de modèles de sites. Si chacune de ces catégories renvoie à un type de site internet en particulier analysé par Sébastien Rouquette, nous pouvons ici en faire coïncider une partie avec notre propre corpus. Le contexte est pris en compte par l'autoproduction qui représente un facteur économique mais aussi social, si l'on tient compte du fait que ce modèle de production a permis à un grand nombre de personnes de diffuser leurs propres contenus et a provoqué – en partie – un essor de la production sur le web. Les usages des internautes correspondent aux différents types

³²¹ *Ibid*, pp.12-13.

d'interactions que l'on peut trouver en fonction des plateformes et des messages ou des actions qui les mobilisent. Le contenu représente à la fois les contenus textuels et audiovisuels des web-séries et ceux autour des web-séries. Enfin, les interactions entre les utilisateurs correspondent aux échanges de chacune des plateformes et des diverses sollicitations qui leur sont faites. Ces strates sont, pour notre propre analyse, un repère supplémentaire et démontrent la nécessité d'une analyse couche par couche pour en saisir tous les enjeux.

5.1.2. Le commentaire

La principale donnée à partir de laquelle nous avons choisi de travailler est celle du commentaire. Si nous avons pu justifier cette décision par le fait que le commentaire représentait la trace la plus pertinente à analyser pour comprendre la formation et le fonctionnement de la communauté, il impose néanmoins d'effectuer une sélection dans les relevés correspondant aux enjeux de cette étude. Chacune des sept web-séries de notre corpus a, nous l'avons dit, un ou plusieurs espaces discursifs permettant de collecter des énoncés divers, plus ou moins nombreux. Il a donc fallu classer et catégoriser ces espaces par ordre d'importance et d'intérêt pour l'analyse. Pour la plupart des éléments de notre corpus, les plateformes de *streaming* restent les espaces où les commentaires sont généralement les plus nombreux et contiennent donc des éléments particulièrement précieux en termes d'analyse. Cependant, ça n'est encore une fois pas forcément l'aspect quantitatif qui assure des données valides et exploitables. Par exemple, pour certaines web-séries comme *Noob*, les plateformes de *streaming* possédant un agencement que nous pourrions qualifier « d'interne » très complet ne sont pas nécessairement toujours les plus représentatives du fonctionnement de la communauté. Leurs épisodes et contenus sont aussi très souvent discutés par ses membres sur les réseaux sociaux et les pages dédiées ou sur le forum accessible depuis le site internet www.noob-online.com. Les commentaires disponibles sur les plateformes de diffusion sont, dans ce contexte, plus difficiles à appréhender car ils ne suivent pas forcément de logique chronologique. Certains épisodes de précédentes saisons sont en effet parfois *remasterisés*, remis en ligne et donc à nouveau commentés par d'autres spectateurs-utilisateurs. Un grand nombre de contenus étant ajouté de

façon très régulière, certaines vidéos recueillent moins de réactions, non pas par manque d'intérêt, mais par manque de visibilité. Dans le cas des épisodes de *Flander's Company* (également mis en ligne par les soins d'Olydri³²²) il faut prendre en compte le fait que ceux-ci ont souvent déjà été visionnés par le passé lors de leur première mise en ligne. L'attente est là aussi différente de celle qui peut exister pour d'autres productions inédites. Les saisons réunissent deux types de spectateurs-utilisateurs : ceux d'une communauté déjà existante et ceux qui découvrent la web-série au fur et à mesure de la mise en ligne des épisodes.

En somme, c'est parmi un nombre infini de commentaires qu'il faut parvenir à discerner ceux qui témoignent d'un engagement et d'une appropriation de l'objet et ceux qui sont de simples énoncés brefs, ponctuels – parfois hasardeux – mais qu'il ne faut pas exclure pour autant. Dans un article relatif à l'explicitation de la méthodologie employée dans l'étude de plateformes interactives (dont YouTube), Christelle Combe-Celik indique ainsi :

Les données numériques présentent généralement deux particularités: elles sont nombreuses et en apparence facilement accessibles. Mais ce qui peut sembler au départ un atout s'avère rapidement un problème que le chercheur doit solutionner.³²³

Effectivement confrontée à cette caractéristique de l'analyse sur le web, nous avons dans un premier temps étudié pour chaque web-série, les plateformes contenant des espaces d'expression accessibles aux communautés (certaines n'ont qu'un émetteur qui est le créateur du contenu). Dans un deuxième temps, nous les avons classées par ordre d'importance selon leur utilisation par les communautés. Dans un troisième temps, nous les avons catégorisées par rapport aux types d'énoncés qu'elles recueillent : s'agit-il seulement d'énoncés individuels, c'est-à-dire qui ne soulevant aucune réponse ou discussion ou bien échanges et de discussions entre membres de la communauté ? Ces échanges concernent-ils la web-série uniquement ou les sujets

³²² Pour rappel, Olydri est la structure de production et de gestion entourant la franchise *Noob* et son merchandising. Elle se décline en plusieurs secteurs entre la production de contenus, l'édition (littéraire ou de DVD) et la vente de produits dérivés. Malgré cela, Fabien Fournier se défend de considérer Olydri comme une société de production.

³²³ Combe-Celik, C., « Questions méthodologiques autour de l'étude de deux plateformes interactives multimodales : de la communauté de contenu à l'application intimiste », *Linguas e Instrumentos Linguitiscos*, n° 37, janvier-juin 2016, pp.211-230, p.222.

varient-ils et s'étendent-ils au-delà de celle-ci ? Ces classements ont donc été effectués sous forme de tableaux :

Figure 28 : Tableaux de classement des plateformes et espaces discursifs.

1. Flander's Company :

	1	2	3
Plateforme par ordre d'importance :	Facebook	YouTube	Facebook Olydri
Types d'échanges :	Énoncés individuels + Échanges	Énoncés individuels + Échanges/discussions	Énoncés individuels + Échanges
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série	Web-série + Créateurs	Web-série + Créateurs

2. Noob :

	1	2	3	4
Plateforme par ordre d'importance :	Facebook	Forum	YouTube	Noob-tv.com
Types d'échanges :	Énoncés individuels + Échanges	Discussion	Énoncés individuels + Discussion	Discussion
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série + Créateur de l'objet	Web-série	Web-série	Sociabilité ³²⁴ + Web-série

³²⁴ Par sociabilité, nous entendons tous les échanges qui ne sont pas directement en rapport avec la web-série mais concernent des liens de proximité entre les commentateurs, particulièrement sur les forums où les membres tissent des relations qui semblent amicales.

3. Le Visiteur du Futur :

	1	2	3	4
Plateforme par ordre d'importance :	Frenchnerd	Dailymotion	YouTube	Forum Frenchnerd
Types d'échanges :	Énoncés individuels + Échanges ponctuels	Énoncés individuels + Échanges très ponctuels	Énoncés individuels + Discussion	Discussion
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série + Créateur de l'objet	Web-série	Web-série	Sociabilité + Web-série

4. Collective Le Vrac :

	1	2
Plateforme par ordre d'importance :	Facebook	YouTube
Types d'échanges :	Énoncés individuels	Échanges + Énoncés individuels
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série	Web-série

5. Ulysse :

	1	2	3
Plateforme par ordre d'importance :	YouTube	Facebook	Site internet
Types d'échanges :	Énoncés individuels + Discussions	Énoncés individuels	Site en maintenance actuellement mais qui permettait auparavant de laisser des commentaires dans une catégorie réservée.
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série + Création	Web-série	Web-série

6. Random :

	1	2	3
Plateforme par ordre d'importance :	Twitter	YouTube	Site internet
Types d'échanges :	Annonces + Échanges	Énoncés individuels + Échanges	Pas d'interactions possibles
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série	Web-série + Créateurs	

7. Nexus VI :

	1	2
Plateforme par ordre d'importance³²⁵ :	YouTube	Facebook
Types d'échanges :	Énoncés individuels + Échanges/discussions	Énoncés individuels + Échanges/discussions
Nature des échanges et sujets abordés :	Web-série + Créateurs	Web-série + Autres formats

Si YouTube recueille de nombreux commentaires, nous constatons qu'en revanche, il n'est pas forcément toujours le lieu de l'échange et de la discussion pour toutes les web-séries³²⁶. Dans certains cas, il se prête donc moins à l'interaction au sein de la communauté d'une part, et d'autre part entre la communauté et le créateur. Nous avons donc analysé les commentaires et les énoncés laissés sur chacun de ces espaces, mais nous avons consacré une attention particulière à ceux qui se trouvent en première position dans le classement par importance. Le classement par importance est effectué en fonction de deux critères : le nombre de commentaires laissés, mais également le contenu de ceux-ci. Ainsi, des plateformes comme YouTube recueillent un grand nombre de commentaires qui sont très peu rédigés témoignant de réactions à vif, comme les a identifiées Jean Châteauvert dans une communication consacrée à l'analyse de commentaire à la suite de vidéos de youtubeurs³²⁷. Nous faisons le même constat sur l'étude des commentaires de notre propre corpus, mais nous ajouterons dans

³²⁵ Dans le cas de *Nexus VI*, il est en réalité compliqué de discerner réellement quelle plateforme est de plus grande importance dans les échanges. Ils ont souvent lieu aussi bien sur l'une que sur l'autre.

³²⁶ Les discussions sur YouTube sont plus importantes pour la *Flander's Company* et pour *Noob* par exemple, que pour *Le Visiteur du Futur* ou *Ulysse*.

³²⁷ Châteauvert, J., « Le facteur temps ou le présent du youtubeur », *In colloque Youtubeurs, Youtubeuses. Figures – formats – savoirs – pouvoirs*. Équipe Pratiques et ressources de l'information et des médiations (Prim), Université de Tours, 10/11/2017.

ce cadre que nous pourrions également les qualifier de « bruits ». Si nous ne les excluons pas de l'analyse, car ils y ont à notre sens une importance, nous considérons en revanche qu'ils sont un contour à des énoncés plus développés qui n'ont ni le même objectif ni la même finalité au sein du dispositif. Ce type de commentaire relativement abondant présente donc un intérêt. Mais celui-ci reste néanmoins mineur comparé à celui des commentaires faisant l'objet d'un développement de la part d'un spectateur-utilisateur. Il est donc considéré dans notre classement comme plus important, et par conséquent, il peut nous amener à considérer que, bien qu'en supériorité numérique sur une plateforme de *streaming*, ce sont les commentaires d'un site dédié ou d'un forum qui priment.

L'angle et la méthode par lesquels analyser ces commentaires en fonction des plateformes ont été un élément primordial dans notre travail et ont longuement constitué une source de doute et de questionnement. Nous avons ainsi expérimenté diverses méthodes de catégorisation des commentaires dans l'optique d'obtenir des typologies d'énoncés simplifiant le plus possible la lecture et le résultat de nos analyses. Nous nous sommes interrogés d'une part sur la pertinence de chaque proposition et tentative de classement, et d'autre part sur leur faisabilité. Le volume de commentaires par plateforme étant considérable, il fallait en effet tenir compte de la dimension opératoire pour que la méthode soit également efficace et que l'intégralité de l'analyse soit bien réalisable. Certains épisodes donnent lieu à plusieurs centaines de commentaires pour une plateforme seulement. Analyser l'ensemble des commentaires de tous les espaces pouvant potentiellement en recevoir relevait d'un défi qui, par ailleurs, paraissait relativement peu utile. Ainsi, nous avons adopté dans un premier temps la position de Christelle Combe-Celik lors de son analyse de plateformes multimodales interactives³²⁸, consistant en une « lecture flottante », elle-même empruntée à Jean-Marie Van Der Maren³²⁹ dans un but d'appropriation du contenu observé et analysé. Ces premières lectures nous ont également permis de déterminer l'importance des plateformes utilisées pour chaque web-série et donc de constituer une première classification pour délimiter notre recherche. Ce sont bien les énoncés

³²⁸ Combe-Celik, C., *op cit.* p 230.

³²⁹ Van Der Maren, J-M., *La recherche appliquée en pédagogie: des modèles pour l'enseignement.* Bruxelles: De Boeck, 2003, 2^{ème} éd, 304 p.

développés et construits sur lesquels nous nous sommes d'abord penchés, afin de déterminer s'il existait des récurrences ou des similitudes entre les commentaires les plus longs. Par la suite, nous avons cherché à comprendre si au-delà de caractéristiques communes entre des commentaires sur les mêmes contenus, ces caractéristiques se retrouvaient également associées à d'autres épisodes. Notre idée était de comprendre si un schéma de récurrence existant au sein des espaces discursifs, nous permettait d'appréhender la formation de la communauté interprétative à travers ses traces, puis ses modes de fonctionnement et d'interaction en tant que communauté virtuelle consciente et active.

Cette lecture flottante s'est effectuée de façon systématique sur les premiers épisodes de chaque web-série, parfois même sur l'intégralité de la première saison, puis de manière plus aléatoire pour les épisodes ou saisons suivantes. Les commentaires des premiers épisodes sont là aussi lus et annotés prioritairement. Puis, en fonction du nombre d'épisodes par saison, les contenus sont choisis en tenant compte du nombre de commentaires par épisodes (il est aussi intéressant d'observer ceux des vidéos en contenant autant un grand nombre qu'un nombre très réduit) du moment de sortie de l'épisode (après une attente longue ou réduite) et du contenu de celui-ci (contient-il des effets visuels ou spéciaux particuliers ? un acteur ou invité qui y ferait une apparition ?). Hormis une lecture des commentaires découlant des épisodes, nous avons également entrepris la même démarche pour les commentaires laissés à la suite d'autres types de contenus, comme des discours émanant des créateurs des web-séries postés sur les réseaux sociaux ou sur des sites dédiés. Généralement moins nombreux – excepté en cas d'annonce particulière – il s'agissait là aussi de repérer des liens existant avec les commentaires laissés à la suite d'épisodes, à partir des premières annotations. Sans formuler l'hypothèse que ces différents types d'énoncés traitent des mêmes sujets et constituent une continuité transversale des différentes plateformes – quelque soit le contenu – nous avons cherché à comprendre dans quelle mesure ils pouvaient cependant former un ensemble de traces et de signes représentatifs d'une appropriation de l'objet, d'un engagement dans son développement et la construction de son identité, tout comme ils peuvent également témoigner de l'activité des spectateurs-utilisateurs en tant que membres d'une communauté qui vit et agit sur l'objet autour duquel elle se fédère.

Cette démarche qui prend la forme d'un premier travail exploratoire nous a permis d'adopter un positionnement plus clair sur la méthode à employer et la forme du classement structurant l'analyse. Ainsi, nous nous sommes appuyés sur les travaux concernant les communautés en ligne de Susan Herring que nous avons eu l'occasion de découvrir dans l'utilisation qu'en a faite Christelle Combe-Celik dans son article méthodologique sur les plateformes multimodales interactives. Inscrivant son étude dans le domaine de la linguistique, elle y inclut une dimension pragmatique à laquelle fait écho notre travail. Elle indique ainsi qu'il est plus juste de parler d'approche plutôt que de méthode dès lors que le chercheur porte son regard sur le *Computer-Mediated Discourse Analysis* ou, pour le traduire en français, sur la « communication médiée par ordinateur » :

CMDA doit plutôt être considéré en tant qu'approche plutôt que comme une "théorie" ou même une "méthode" [...] De plus, bien que son orientation méthodologique globale puisse être caractérisée, ça n'est pas une seule méthode mais bien un ensemble de méthodes à partir desquelles le chercheur sélectionne les plus adaptées à ses données et à ses questionnements.³³⁰

Nous sommes rapidement arrivés à une conclusion similaire en cherchant à appréhender une méthodologie qui pourrait, par son application, englober l'ensemble des enjeux et paramètres que nous souhaitions aborder dans notre étude. Il nous a également paru évident, tôt dans notre recherche, que notre propre approche se constituerait d'un ensemble pour former une entité opératoire efficiente et mener à bien l'analyse de notre corpus. Susan Herring, confrontée à un nombre volumineux de données, remet au centre la nécessité de formuler des questionnements de recherche suffisamment ouverts permettant que les résultats confirment ou non les hypothèses de départ et d'ouvrir ceux-ci à d'autres horizons de réflexion. Ainsi, l'angle de questionnement détermine la collecte de données et la façon dont celle-ci est effectuée et pas uniquement leur traitement. Herring propose donc des critères de sélection divers ayant trait spécifiquement à l'analyse de discours en ligne sur des plateformes

³³⁰ Herring, S., « Computer-mediated discourse analysis: an approach to researching online communities » In Barab, S.A (Dir.) *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*, New York : Cambridge University Press, 2004, pp.338-376, p.341. « CMDA is best considered an approach, rather than a "theory" or a single "method" [...] Moreover, although its overall methodological orientation can be characterized (see below), it is not a single method but rather a set of methods from which the researcher selects those best suited to her data and research questions ».

multimodales qui nous semblent applicables aussi dans le contexte de notre propre recherche :

Il est souvent impossible d'examiner l'ensemble des phénomènes de pertinence d'une question de recherche en particulier ; c'est particulièrement vrai dans le cas du CMDA, pour laquelle un grand nombre de données est disponible sous la forme d'interactions en ligne. [...] C'est pour cette raison que le chercheur doit habituellement sélectionner un échantillon parmi la totalité des données disponibles. Dans la CMDA, cet échantillonnage est rarement fait au hasard puisque les échantillons faits au hasard sacrifient au contexte, et le contexte est important dans les résultats de l'interprétation de l'analyse du discours. Au contraire, les échantillons de données tendent à être réalisés selon une motivation (par exemple, en les sélectionnant par thème, temps, phénomène, individuellement ou en groupe), ou établies par commodités (en effet, cela peut être fait en fonction de ce à quoi le chercheur a accès au moment de l'étude).³³¹

Si l'auteur indique dès lors chaque avantage et inconvénient associés aux variables proposées pour la collecte de l'échantillon, comme la possible perte de prise en compte du contexte ou l'exclusion des autres activités de la communauté, il nous paraît cependant intéressant de ne pas nous contenter d'une seule de ces variables pour aborder notre corpus, mais bien de plusieurs qui sont plus pertinentes dans ce cadre. La variable **thème** est donc prise en compte d'une part dans le choix des épisodes dont les commentaires sont analysés (contenu de l'épisode) et d'autre part en fonction des messages et discours émis par les créateurs des contenus. Les avantages décrits par l'auteur consistent en « une cohérence par thème : des données libres de messages étrangers à ce thème³³² » tandis que les inconvénients concernent « l'exclusion de toutes autres activités qui ont lieu au même moment³³³ ». Ces possibles exclusions sont palliées par le caractère très ponctuel des mises en ligne de messages et d'épisodes qui focalisent très souvent l'attention de la communauté sur un sujet en particulier. La variable **temps** est aussi le critère avec lequel nous traitons notre collecte et notre

³³¹ *Ibid*, p.348. « It is often impossible to examine all the phenomena of relevance to a particular research question; this is especially true in CMDA, for which a vast amount of textual data is available in the form of online interactions. [...] For this reason, the researcher must usually select a sample from the totality of the available data. In CMDA, this is rarely done randomly, since random sampling sacrifices context, and context is important in interpreting discourse analysis results. Rather, data samples tend to be motivated (e.g., selected according to theme, time, phenomenon, individual or group), or samples of convenience (i.e., what the researcher happens to have access to at the time) ».

³³² *Ibidem*. « Topical coherence; a data set free of extraneous messages ».

³³³ *Ibidem*. « Excludes other activities that occur at the same time ».

classement : il s'agit de recueillir les commentaires laissés lors de la mise en ligne des premiers épisodes de chaque web-série, ceux-ci correspondant aux premières interactions et délibérations autour de l'objet. Selon Herring, les avantages de cette variable sont « un contexte riche ; nécessaire pour une analyse longitudinale » mais ont l'inconvénient de « risquer de tronquer des interactions, et/ou des résultats dans des échantillonnages très larges ³³⁴ ». Notre collecte s'étend par ailleurs sur de plus longues périodes à l'intérieur d'une durée prédéterminée, en adoptant d'autres variables. Ainsi, la variable **phénomène** est aussi au cœur de notre travail. Il s'agit là de s'attacher à des spécificités dans les échanges. En nous concentrant principalement sur les énoncés développés relevant la plupart du temps de la critique argumentée, nous concentrons l'analyse sur leurs caractéristiques. Cette variable a, selon l'auteur, l'avantage de permettre une analyse approfondie du phénomène, particulièrement quand celui-ci est rare. Mais elle aboutit en revanche, à la perte du contexte et conséquemment à l'absence de conclusions possibles. C'est, dans notre cas, justement en tenant compte des indications fournies par les deux premières variables que nous sommes en mesure de nous concentrer sur la troisième et ainsi de donner de la cohérence à notre collecte et son analyse.

L'analyse contextuelle et pragmatique est un élément intrinsèque de l'approche mise en place. Les commentaires et échanges sont au cœur du dispositif de la web-série autoproduite et opèrent à travers lui des effets de rapports de causalité et d'interdépendance entre créateurs et communautés. C'est donc bien l'ensemble de cet agencement que nous souhaitons mettre au jour pour déterminer comment ces rapports naissent, progressent et se transforment.

Le contexte le plus riche possible est requis pour les besoins de l'analyse de communauté virtuelle, tout comme les données qui témoignent de changements dans le temps, si des questions à propos de la création, de l'évolution, et la disparition de communautés virtuelles doivent être traitées. L'échantillon doit inclure, autant que possible, les activités typiques réalisées sur le site. Ces considérations suggèrent un échantillonnage intermittent basé sur le temps (par exemple, plusieurs semaines à la fois par intervalles, sur une année) comme particulièrement approprié. Idéalement, dans

³³⁴ *Ibidem*. « Rich in context; necessary for longitudinal analysis [...] may truncate interactions, and/or result in very large samples ».

toute analyse de communauté virtuelle, une analyse textuelle serait complétée par une observation participante continue.³³⁵

Dans notre cas, nous n'avons pas jugé que l'observation participante soit nécessaire pour la pertinence de l'analyse. D'abord, car nous avons pu accéder à la plupart des données librement, celles-ci se trouvant sur des plateformes ouvertes dans une grande majorité de cas. Nous avons, lorsqu'il s'est agi d'espaces privés ou fermés, pu y accéder simplement en nous créant un profil et ainsi les intégrer (particulièrement les forums). Ensuite, car la nature des interactions différant selon les plateformes, entreprendre d'y participer aurait nécessité d'opérer un choix de thématique : aurait-il fallu participer aux discussions sur le forum, sur les réseaux sociaux ou sur les plateformes de *streaming* ? Cette démarche aurait-elle concerné les sept web-séries de notre corpus ? Sur une longue durée, il nous a semblé que la dimension participative se justifiait peu car elle apporterait principalement une confusion méthodologique du point de vue du choix des échanges auxquels nous aurions pu prendre part, et surtout, de leur intérêt étant donné que nous ne nous considérons pas comme faisant partie d'une des communautés virtuelles fédérées autour des objets auxquels nous nous intéressons pour cette recherche.

Néanmoins, ce point a mis en exergue qu'il est important de retracer la partie historique et la genèse de chacune de ces productions, non pas uniquement à partir du moment où celles-ci sont concrètement réalisées et mises en ligne, mais bien depuis les premières inspirations et premiers contenus qui ont tracé une ligne pour ceux qui ont suivi. Nous avons pu voir dans un précédent chapitre qu'un réseau d'interconnexions existe, tout particulièrement dans le cadre des web-séries traitant de science-fiction se revendiquant ou faisant référence à la culture geek. Le choix de porter notre analyse spécifiquement sur ces web-séries nous offre ainsi un spectre d'autant plus large à explorer du point de vue du contexte de création. La contextualité des interactions vient les nourrir et apporter un éclairage essentiel à leur structure ainsi qu'à celle de la communauté. Les différentes variables adoptées pour construire notre approche de

³³⁵ *Ibid*, p.349. « The richest possible context is required for the purposes of analyzing virtual community, as are data that can show change over time, if questions about the inception, evolution, and demise of virtual communities are to be addressed. The sample should include, as much as is possible, the typical activities carried out on the site. These considerations suggest intermittent time-based sampling (e.g., several weeks at a time at intervals throughout a year) as particularly appropriate. Ideally, in any analysis of virtual community, textual analysis would be supplemented by ongoing participant observation ».

l'analyse nous permettent justement de lier de façon systématique les différents types de données que nous relevons dans notre corpus : les commentaires à travers leurs typologies et les diverses plateformes de mise en ligne, l'ensemble des éléments entourant ces énoncés et exerçant une potentielle influence sur eux et sur leur contenu, appartenant de la même façon au dispositif de la web-série.

5.1.3. Les éléments de contexte

Une analyse purement structuraliste des commentaires nous aurait apporté peu d'indications, au-delà de leur propre construction et de leur seule énonciation. C'est pourquoi nous avons fait le choix de partir d'abord de l'étude du dispositif de la web-série autoproduite pour en arriver à celui de la communauté et, conséquemment, de ses traces. Cela aura aussi été le moyen de comprendre et de concevoir l'idée de strates au sein d'une même communauté, actives à des niveaux différents et de façon plus ou moins expressive. L'étude de l'agencement de chacune des productions a effectivement permis de mettre au jour une disparité entre le nombre de commentaires laissés sur les différentes plateformes qui le composent et l'étendue que peut revêtir le dispositif. De plus, cette approche a également été intéressante pour la pertinence du choix des plateformes étudiées. L'analyse du dispositif de chaque web-série a permis de mesurer l'évolution de chacune de ces plateformes et la nécessité de retracer leur propre histoire. La première partie de ce travail a montré que les plateformes de *streaming* comme YouTube ou Dailymotion ont contribué à façonner la forme des web-séries en termes de durée ou en termes de monétisation, paramètres qui sont aussi à prendre en compte dans l'analyse des commentaires et échanges. Mais d'autres espaces en ligne ont eux aussi participé au façonnage du dispositif de certaines productions. Si l'on souhaite aujourd'hui se pencher sur les commentaires ayant trait à la web-série *Le Visiteur du Futur*, nous aurons à disposition pour les collecter les différentes plateformes de *streaming* sur lesquelles les épisodes sont disponibles, le forum Frenchnerd et les pages sur des comptes dédiés sur les réseaux sociaux³³⁶. En revanche,

³³⁶ Nous faisons référence ici aux commentaires laissés sur des espaces que nous pourrions qualifier « d'officiels » administrés par l'équipe de la web-série, et non pas sur des espaces commentant ou évoquant la web-série mais non gérés par ses producteurs.

si nous avions voulu faire ce même travail il y a une dizaine d'années, une plateforme supplémentaire aurait permis de collecter de nouveaux commentaires : le site internet Frenchnerd, à l'époque encore un simple blog, possédait alors une section commentaire qui a été désactivée en 2015 avec la refonte du blog. Nous aurions pu simplement choisir de prendre cette donnée en compte et de faire abstraction de ce que ces commentaires pouvaient contenir au prétexte qu'ils n'étaient plus disponibles. Cependant il aurait été dommage de ne pas remonter plus loin dans ce qui paraissait être les traces de la formation d'une communauté, étant donné que le blog permettait initialement de faire connaître le travail de François Descraques avant la web-série, grâce à d'autres contenus. L'arrivée du *Visiteur du Futur* se fait donc avant tout sur le blog, et auprès de spectateurs-utilisateurs déjà familiers du travail de son créateur et de ses projets. C'est donc dans une configuration différente de celle de web-séries telles qu'*Ulysse* ou *Random* que la production est accueillie sur cette plateforme en particulier. Reste alors la question technique de la récupération. Nous avons pour cela utilisé un outil appelé Wayback Machine sur le site internet Internet Archive³³⁷ qui, comme son nom l'indique se veut une archive d'internet à travers ses âges. Il suffit alors de rentrer l'adresse d'un site internet et de sélectionner l'année à laquelle on souhaite le voir depuis sa création. Le principe de l'outil Wayback Machine est donc de faire une sorte de photographie du site à un moment déterminé permettant aux utilisateurs de le parcourir comme ils auraient pu le faire durant la période sélectionnée. En ce qui nous concerne, nous avons donc choisi l'année de sortie des premiers épisodes du *Visiteur du Futur* et avons donc pu très facilement retrouver les premiers commentaires à leurs propos. Il nous a alors été relativement facile de naviguer à travers ces échanges pour la première saison de la web-série. Cela a été d'autant plus enrichissant que de nombreux autres contenus ont été postés sur le site au moment de la diffusion de la saison, concernant la popularité grandissante du *Visiteur du Futur*, mais aussi des *making of* ainsi que des articles destinés à répondre aux questions fréquemment posées par la communauté. Il n'est bien entendu – comme c'est le cas pour les plateformes de diffusion ou même les réseaux sociaux – pas possible de savoir dans quelle mesure l'intégralité des commentaires est bien visible. Cependant, ils offrent une vue d'ensemble qui a beaucoup apporté à ce travail et, par leur nombre et

³³⁷ <https://archive.org/>

leur contenu, et représentent une part particulièrement importante de notre corpus verbal.

Ainsi, corpus verbal et corpus contextuel représentent les deux faces d'un même objet : le dispositif de la web-série autoproduite. Le corpus contextuel, outre les différentes plateformes numériques ainsi que la dimension historique de la web-série et du réseau des web-séries autoproduites, contient aussi les contenus audiovisuels des objets étudiés. L'énonciation audiovisuelle des épisodes de certaines productions fait également partie de cet aspect contextuel car elle tend à renseigner sur les conditions de fabrication de l'objet, et sur les moyens à disposition pour cela. En dehors des épisodes, les contenus que nous qualifierions de seconds nourrissent aussi pour certains d'entre eux une même identité autour de la web-série influant sur certains des commentaires et échanges. Ils révèlent une part de discours sur la web-série qui tient moins à sa fiction et à son récit qu'à ce qui semble parfois être une forme d'authenticité et de transparence sur les conditions de production, voire à une mise en scène de celle-ci. Délibérée ou non, cette transparence est interprétée par la communauté à travers ce qu'elle identifie comme des indices sur la ou les figures du créateur ou des créateurs (*s'agit-il d'amateurs ou non ?* par exemple) et sur le contexte de la production de la web-série (*est-elle financée ou autoproduite ?* par exemple). Il s'agit ici de comprendre ce qui fait sens dans la communauté, ce qui est en mesure d'interroger et ce qui permet de répondre, au-delà des discours produits par les créateurs. Ces indices sont autant d'éléments appropriés par la communauté et qui participent de la construction d'une image et d'une identité de l'objet.

L'énonciation audiovisuelle affecte les commentaires, qui permettent même parfois de repérer, à leur lecture, des éléments ou des signes particuliers au sein des vidéos. Ainsi, nous verrons qu'il est possible d'établir des typologies de commentaires non pas seulement en fonction de leur structure (énoncé seul, court, développé, discussion etc.) mais aussi de la nature des sujets discutés. Cette double face verbale-contextuelle d'un même corpus se répond donc pour former un tout englobant tous les aspects du dispositif. À travers les variables thèmes, temps et phénomènes, il nous est ainsi possible de croiser les éléments contextuels avec les éléments textuels. C'est aussi par le croisement thématique que Susan Herring mène l'analyse afin d'identifier ce qui peut être le signe de l'existence d'une communauté virtuelle répondant à ses critères. Elle indique que la participation, considérée comme critère d'une communauté

virtuelle, peut-être mesurée dans le **temps**, « les principaux participants à cette communauté pouvant être identifiés par leur fréquence de messages postés et le nombre de réponses reçues à ces messages [...] ou encore par l'analyse textuelle des réseaux sociaux »³³⁸. Dans notre cas, la variable temps nous permet également de mesurer la fréquence des interactions à partir du corpus textuel de commentaires. Contextuellement, elle nous permet de retracer le parcours de la web-série et le développement de son dispositif auquel nous pouvons avoir accès par des outils capables de remonter des pistes plus anciennes désormais invisibles. Le critère de conscience d'appartenance à une communauté, nommée « *self-awareness* » par l'auteur, se manifeste selon elle par les « références par les membres du groupe au groupe, et par une opposition dans le langage du “nous vs eux” particulièrement dans des déclarations telles que “nous faisons les choses de cette façon ici” (impliquant la conscience que cela peut être fait différemment ailleurs »³³⁹. À travers la variable **phénomène**, nous mettons au jour le même type de rapports, d'une part dans l'analyse des commentaires, mais également dans l'utilisation, voire dans leur création, des plateformes dédiées aux discussions intercommunautaires. Enfin, Susan Herring évoque le critère fondateur des rôles et de la hiérarchie attribués au sein de la communauté dont les « indices peuvent être présentés à travers les schémas de participation [...] et de l'analyse de l'acte de discours³⁴⁰ ». Le croisement des **thèmes** nous permet également de comprendre ce qui mobilise la communauté, d'une part à travers l'analyse des commentaires et des échanges, et d'autre part, en effectuant un ratio entre le nombre de commentaires laissés sur des plateformes et le nombre total d'abonnés qui y est contenu.

³³⁸ Herring, S., *op.cit.* p352. « Participation can be measured over time, and core participants identified on the basis of frequency of posting and rate of response received to messages posted [...] or via text-based social network analysis ».

³³⁹ *Ibidem.* « A group's self-awareness can be manifested in its members' references to the group as a group, and in "us vs. them" language, particularly in statements to the effect, "We do things this way here" (implying an awareness that they might be done differently elsewhere »

³⁴⁰ *Ibidem.* « Evidence of roles and hierarchy can be adduced through participation patterns (see "participation" above) and speech act analysis ».

5.2. Classements du corpus de commentaires

Ainsi, le cheminement de notre étude croise une analyse verbale et contextuelle qui nous amène à envisager notre travail sous un angle pragmatique, en nous appuyant particulièrement sur les notions d'appropriation et de délibération. L'analyse contextuelle des rapports entre communautés et créateurs au sein des dispositifs des web-séries autoproduites a également déterminé le type de classement des commentaires extraits en fonction des variables pré-établies. D'une part, en tenant compte, là encore, de la plateforme sur laquelle ils ont été postés ; d'autre part, en fonction de l'histoire et des spécificités de l'objet auquel ils font référence. En effet, si les web-séries qui composent notre corpus possèdent plusieurs dénominateurs communs qui, rappelons-le, consistent en une création en autoproduction, une appartenance au genre de la science-fiction et ou du fantastique et ou de la comédie, elles se distinguent à d'autres niveaux. La durée du système de l'autoproduction qui varie selon chaque objet, l'adoption du système de l'autoproduction – est-elle délibérée ou non ? – la monétisation des vidéos – qui n'est pas systématique – le statut d'amateur des équipes, l'adoption de stratégies transmédiatiques ainsi que le passage du web à d'autres médias et écrans.

Il est alors possible de créer une même arborescence construite à partir de plusieurs critères que l'on peut décomposer en fonction des différentes variables pour parvenir à une vision globale des enjeux et des interconnexions au sein du dispositif entre communauté, objet et créateur. À partir de ce même modèle, nous avons donc pu analyser les commentaires de notre corpus d'une part en fonction de nos trois variables, des spécificités communes et non communes aux web-séries, des plateformes et des émetteurs des discours ou commentaires qui s'y trouvent, comme présenté sur le schéma qui suit.

Figure 29 : arborescence de classement des commentaires du corpus

Critère principal : Autoproduction

- Le VDF³⁴¹ (1) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Noob (2) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Flanders Cie (3) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Ulysse (4) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Nexus VI (5) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Random (6) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

- Le Vrac (7) → Monétisation → 1.Sollicitations → Émetteur → Plateforme
 - 2.Annonce de sortie d'un contenu → Plateforme
 - 3.Épisode → Plateforme

³⁴¹ *Le VDF* est l'abréviation couramment utilisée pour mentionner la web-série *Le Visiteur du Futur*. C'est aussi celle que nous utiliserons dans nos schémas et tableaux dans un souci de synthétisation.

Afin de présenter notre arborescence visant au classement des commentaires, nous avons choisi ici le premier et le plus évident des critères, commun à toutes les web-séries de notre corpus, l'autoproduction. Il s'agit d'en faire le point de départ pour le reste du classement et de l'analyse des commentaires. Ce critère commun comme point de départ rassemble les sept web-séries du corpus. Elles sont ensuite réparties selon leur monétisation. Pour chaque web-série, il s'agit de savoir si leurs vidéos sont monétisées, coproduites, ou toujours entièrement autoproduites à ce jour. En fonction de cette donnée, nous nous attachons ensuite à trois types de mobilisations des communautés interprétatives, là aussi communes à chacune des web-séries : les sollicitations, l'annonce de sortie d'un nouveau contenu, et un nouvel épisode de la fiction. Pour les sollicitations, nous nous attachons à son ou ses émetteurs : la figure du ou des créateurs ou un membre de la communauté. Il s'agit enfin d'analyser les commentaires selon chaque plateforme, selon l'ordre d'importance que nous avons déjà établi. Nous effectuons la même opération pour le deuxième critère, celui de l'annonce de sortie d'un contenu, quel qu'il soit. Il peut donc s'agir d'un épisode, tout comme d'un *making of*, d'une vidéo de questions et réponses, ou encore d'un tutoriel. De la même façon, nous décomposons là aussi ces annonces en fonction des plateformes. Enfin, le troisième critère concerne les commentaires à propos des épisodes eux-mêmes (et non pas de l'annonce de leur mise en ligne). Là aussi, nous déterminons notre classement par plateformes : plateforme de *streaming*, réseaux sociaux, site dédié, forum...

Chacun de ces critères correspond à nos trois variables : les sollicitations, annonces et épisodes coïncident avec des cycles de temps déterminés pour chaque objet, mais que nous cherchons aussi à comparer entre les web-séries. Il s'agit en effet d'établir des rapports à une temporalité en fonction des plateformes et des raisons de chaque mobilisation de la communauté. À quel moment et sur quelle durée s'effectuent les échanges ou critiques des spectateurs-utilisateurs ? Il en est de même pour les thèmes qu'il est possible de recouper par ces critères communs amenant à des commentaires et discussions sur des sujets ayant potentiellement des trames similaires. En effet, la possibilité de partir du même type de sollicitation et d'annonce dénote dans un premier temps, un rapport de temporalité commun, et dans un second temps, des préoccupations et un travail similaires au sein des communautés fédérées autour des web-séries à l'étude. Tel que le décrit Susan Herring dans son tableau reprenant les moyens de classement des données, nous nous concentrons donc par le biais du thème

sur des messages et des textes différents, laissés dans un même contexte autour des mêmes contenus, mais liés par des rapports communs entre objets et communautés. Enfin, les phénomènes sont supposément présents dans ces différents cycles qui entourent les web-séries et les plateformes discursives permettant à la communauté de s'exprimer. Ainsi, nous avons vu que certaines étaient plus propices à l'échange et à la discussion, quand d'autres favorisaient l'énoncé individuel n'amenant pas de réponse systématique. Notre intérêt est aussi d'observer dans quelle mesure les thèmes et phénomènes peuvent être liés. Existe-t-il des sujets qui sont plus prompts à favoriser des interactions dialogiques quand d'autres concentrent au contraire plutôt des énoncés seuls (ce que Catherine Kerbrat-Orecchioni³⁴² qualifie de « matériel monologal » en linguistique) ? Au-delà du rapport entre thèmes et phénomènes, il s'agira également de comprendre leur développement au sein d'un cycle temporel que nous devons déterminer : quelle durée entre le moment de la sollicitation, d'une annonce ou de la mise en ligne d'un épisode et des premiers commentaires ? Est-il possible de mesurer pendant combien de temps sont postés des commentaires ? Combien de temps durent les échanges ? Quelles sont les raisons des pauses et des reprises dans les commentaires ? Quels types de contenus fédèrent le plus d'activité ?

Selon cette méthode, nous pourrions ainsi mesurer statistiquement le pourcentage de mobilisation pour chacun de nos critères et ainsi déterminer quel critère est, a priori, le plus rassembleur pour une communauté. Plus précisément, pour chacun de nos trois critères, il sera également possible de mesurer quels contenus ont le plus animé la communauté et provoqué de réactions. Enfin, il nous semble particulièrement important d'évaluer le nombre de sollicitations de la part des créateurs ainsi que leurs interventions dans les dispositifs discursifs : au-delà de leur nature – déjà partiellement déterminé par les critères – nous souhaitons mettre au jour leur récurrence, y compris dans le taux de réponses apportées directement aux membres de la communauté. Nous souhaitons ainsi pouvoir grouper une analyse qualitative des interactions et des discours sur les plateformes appartenant au dispositif de la web-série autoproduite, mais également apporter une réponse quantitative quant à leurs conditions d'existence

³⁴² Kerbrat-Orecchioni, C., « L'analyse du discours en interaction : quelques principes méthodologiques », *Limbaje si comunicare* [En ligne] 2007, n°9, pp.13-32, p.13, consulté le 30/11/2016. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00389971>.

et de développement. Le cadrage de ces deux aspects de l'analyse (qui rejoignent en un sens ses aspects verbaux et contextuels) s'opère par nos variables, parmi lesquelles la temporalité se distingue particulièrement comme base homogène de comparaison entre les web-séries de notre corpus. Ainsi, cette arborescence fonctionne à la manière d'une grille de lecture, par la mise en ordre des éléments constitutifs du dispositif, et la compréhension des commentaires par rapport à ceux-ci, permettant de déterminer les rapports d'interdépendance créés entre créateurs et communautés.

Nous avons fait le choix d'un classement qui se veut le plus didactique et simple possible dans sa construction. L'autoproduction en tant que critère principal est à la fois le dénominateur commun et aussi l'une des structures de cette recherche. Néanmoins, nous aurions pu choisir un point de départ différent et partir d'une typologie déjà en partie établie. Cette typologie s'appuyant sur la méthode mise au point par Jean-Louis Dufays est également utilisé dans le cadre des travaux de Dominique Legallois et de Céline Poudat sur les discours et l'axiologie des internautes à propos des jugements littéraires³⁴³. Ce modèle entreprend de se focaliser plus particulièrement sur les jugements et les opinions émis par les lecteurs, et non pas uniquement de considérer les données du point de vue de la sémiotique ou de la linguistique. Pour cette raison, il façonne la démarche de Legallois et Poudat dans leur étude et la catégorisation de leurs propres données. Pour les auteurs, l'élément de subjectivité qu'est le goût a une place à part entière dans la construction du sens, et pour cette raison, il se doit d'être pris en compte dans l'analyse.

L'acte premier de choisir une œuvre, un article, etc. pour le lire, est mû par un intérêt (désir de connaissances, d'évasion, besoin pratique, etc.) ; ensuite, le contenu du texte prend une valeur particulière selon différents facteurs : position idéologique du lecteur par rapport à celle du texte, résonance affective selon le vécu ou l'horizon d'attente, adoption ou rejet des stéréotypes, ennui ou enthousiasme éprouvés, appréciation esthétique, etc. Autrement dit, comme tout objet qui fait sens pour un sujet, le texte est investi de valeurs par rapport auxquelles se détermine une position « lectorale », un point de vue qui oriente l'interprétation.³⁴⁴

³⁴³ Legallois, D ; Poudat, C., « Comment parler des livres que l'on a lus ? Discours et axiologie des avis des internautes », *Semen* [En ligne] 2008, n°26, 23 p., p.2, consulté le 19/10/2016. Disponible sur : <http://semen.revues.org/8444>.

³⁴⁴ *Ibid*, p.2.

Les valeurs déterminées par Jean-Louis Dufays sont au nombre de six. Elles englobent l'ensemble des jugements de valeurs effectués par les lecteurs : valeur esthétique, référentielle, éthique, signifiante, informative et psycho-affective. Si celles-ci ne sont évidemment pas toutes applicables aux énoncés que nous analysons, deux d'entre elles correspondent cependant. Ainsi, la valeur esthétique est décrite par Dufays comme celle qui « concerne les qualités stylistiques et/ou rhétoriques du texte ». Nous pouvons associer la valeur esthétique aux énoncés de types évaluatifs parmi les commentaires, qui dans leur développement, se concentrent essentiellement sur l'image et sa fabrication, ainsi que sur les effets stylistiques créés par les vidéastes. C'est également aux commentaires sur les moyens employés pour réaliser la web-série, en ce qu'elle s'apparente à une production jugée comme s'approchant le plus d'un travail « professionnel » que nous pouvons appliquer la valeur esthétique. La valeur psycho-affective décrite comme permettant « de se demander si le texte est émouvant, s'il mobilise beaucoup d'affects et favorise par là la projection, voire l'identification du lecteur, ou au contraire s'il est neutre, impassible, distant ³⁴⁵ » possède ici une double correspondance : d'une part, les réactions que la fiction et son récit suscitent effectivement (et qui amènent les commentaires que nous avons précédemment qualifiés de « bruit » correspondant à des réactions très vives et laissées sur l'instant) ; d'autre part, une identification aux créateurs et aux références communes utilisées au sein et autour de la fiction dans le dispositif de la web-série. La valeur psycho-affective semble intrinsèquement liée aux valeurs esthétique et référentielle puisqu'elle paraît être le résultat d'un processus d'appropriation de l'objet, justement dû à cette double identification. Ainsi, si pour chaque web-série de notre corpus nous voulions figurer ce classement axiologique inspiré du modèle de Jean-Louis Dufays sous la forme d'un tableau, nous organiserions les commentaires par valeurs (esthétique et psycho-affective) en fonction des saisons. Les deux critères figurant dans notre premier classement et déterminant les deux types de leviers de mobilisation pour la communauté sont là aussi utilisés afin de définir une première typologie de commentaires relativement large pour les catégoriser par la suite de manière plus fine et détaillée. Il s'agirait ensuite d'organiser chaque tableau selon la plateforme à partir de laquelle les commentaires sont postés en précisant qui est l'émetteur en fonction du critère. Ainsi, si nous prenons pour exemple les commentaires liés aux trois premiers

³⁴⁵ *Ibidem.*

épisodes de la première saison du *Visiteur du Futur*, voici comment le tableau serait organisé :

Figure 30: classement axiologique (par valeur) – Nombre de commentaires pour chaque valeur.

Le VDF S1 (1x01 – 1x02 -1x03)

	Plateforme	Émetteur	Commentaires valeur esthétique	Commentaires valeur psycho- affective
Sollicitations	Facebook	François Descraques ou Olympe El Shoura	9/22	9/22
Annonce de sortie d'un contenu	Frenchnerd	François Descraques	16/43	17/43
Épisode	Dailymotion	François Descraques	61/386	307/386

Nous avons effectué un tri dans notre échantillon de commentaires en supprimant de notre comptage les commentaires identiques publiés deux fois, les commentaires visant uniquement à promouvoir un autre contenu ou les commentaires émis par des bots, robots publiant automatiquement des énoncés, contenant un lien la plupart du temps. Le nombre total de commentaires indiqué en revanche, tient compte de ceux-ci, il peut donc y avoir une absence de concordance entre les commentaires pour chaque valeur et le total.

Figure 31 : commentaires pour chaque valeur en fonction du critère « Épisode ».

VDF	Plateforme	Créateur	Commentaires valeur esthétique	Commentaires valeur psycho-affective
<p>Épisode</p> <p>1x01</p> <p>2x01</p> <p>3x01</p>	Dailymotion	F.Descraques	<p>« Je suis moins emballé que vous... Mais c'est le premier épisode. On verra bien la suite ! J'aime le côté disproportionné, totalement loufoque, les effets spéciaux aussi. J'aime moins le jeu du voyageur dans l'espace/temps. »</p> <p>Le son est vraiment nickel et le montage pareil ! tt est trop bien fait en fait...^^ bravo ! »</p> <p>« Bien joué, b« Bien joué mais un peu moins bien que le premier =p »</p> <p>« Le visiteur du futur joue super bien ^^ »ien réalisé mais pas drôle, je vois pas l'intérêt !!! Peu mieux faire... j'attends la suite »</p> <p>« À un moment on te voit François dans les lunettes du visiteur ! Sinon c'est encore un épisode culte »</p> <p>« Encore une mauvaise web-série réalisée par des amateurs qui croient faire du bon travail. C'est mauvais tant au plan de la technique que de l'histoire (archi revue) »</p> <p>« Encore une bonne vidéo, acteur parfait, scénar trop bon, tordant ! »</p> <p>« OH excellent les Monthy Python peuvent aller ce rhabillé (non je lol), mais excellent cet humour »</p> <p>« Il est sympa cet épisode et techniquement y a rien à redire,</p>	<p>« Quand le visiteur a le telephone on voit Harry Potter 5 en haut de l'étagere ^^ »</p> <p>« C'est moi les sur les pancartes, c'est le logo des Brujahs (RPG Vampire La Mascarade) ? »</p> <p>« Ouais j'aime vraiment bien. Bien ri ! cool ! »</p> <p>« François Descraques, un réal à suivre de près et à faire suivre... Tu cartannes de plus en plus avec les sketches, bravo !! Allez voir aussi ses courts y a du niveau...»</p> <p>« Une bonne utilisation de Daily et tu devrais être nommé original, message puissance, une saveur d'humour et une réalisation qui a de la cuisse. Bref, pas mal (c'était ça ou je disais un bravo de plus). »</p> <p>« il a bien raison le mec qui vient du futur!! quand les gens voient une canette au sol, ils vont avoir l'idée de viser aussi, vont la rater et vont oublier de la ramasser (par envie de pisser par ex) et d'autres gens vont faire ça aussi etc etc, et après on se retrouve avec un dépotoir autour de la poubelle... c'est souvent qu'on voit ça!! bon bien sur l'idée du méthane et tout c'est légèrement exagéré</p>

			<p>c'est dynamique »</p> <p>« Je pense que les acteurs sont des amateurs mais j'adore trop bien joué »</p> <p>« Génial comme les autres :) Le filtre noir fondu autour du cadre principal rend bien le film ! J'ai mis du temps à le voir ! mdr je cherche aussi des filtres bien comme ça :s car je fais aussi quelque vidéo (les principales ne sont pas sur dailymotion). »</p> <p>« Excellente vidéos un grand Bravo à tout ceux qui y ont participé ! »</p> <p>« J'adore le petit côté abimé et le pansement sur le nez ! C'est à des petits détails comme ça que tient un bon film ^^LOL »</p> <p>« ok ,on y croit fort à cette histoire ! dorénavant que je balancerai ma canette dans une poubelle, je penserais aux conséquences que cela pourrait déclencher sur notre pauvre planète ... good job les petits jeunes et quel jeu d'acteur studio ! ... »</p>	<p>mais dans le fond il a raison le monsieur! ^^ »</p>
--	--	--	--	--

Bien qu'il ne soit finalement pas le mode de classement adopté pour mener intégralement notre analyse, les résultats que peuvent donner ce modèle axiologique sont néanmoins intéressants pour l'échantillon de commentaires retenu pour une seule plateforme. En effet, nous constatons que la mobilisation en fonction des critères amène à des résultats relativement disparates en termes de valeurs.

Le premier tableau, qui recense seulement numériquement les commentaires, indique que chaque critère correspond à une typologie de commentaires et de valeurs. Ainsi, les sollicitations de la part du créateur émises sur la plateforme Frenchnerd (pour rappel, le blog initial à partir duquel François Descraques présente ses vidéos et fait part de ses actualités) amènent un nombre important de commentaires correspondant à

une valeur psycho-affective. En effet, sur cette plateforme en particulier, les commentaires répondant à des sollicitations expriment une appropriation de l'objet et de références à une culture commune autour de celui-ci. Ils dévoilent également des caractéristiques de jugement qui ne peuvent pas être directement reliées à la délibération autour de l'objet, mais plutôt à son créateur et empreintes de plus de subjectivité. Il s'agit de faire part de son appréciation, de son admiration ou au contraire parfois, de sa déception envers ce qui est annoncé et ce que cela peut éventuellement représenter vis-à-vis de l'objet et de son créateur. Contrairement aux commentaires correspondant à la valeur esthétique qui développent objectivement le jugement en fonction de critères (techniques la plupart du temps), les commentaires relevant de la valeur psycho-affective paraissent s'en éloigner pour aller vers des considérations plus personnelles. Celles-ci semblent également faire écho au fait que l'on soit ici en mesure d'identifier « qui nous parle ». Les sollicitations semblent, de ce fait, mieux reçues et lorsqu'elles sont directes – qu'elles font part directement d'une demande de la part du créateur – sont aussi mieux soutenues. Nous constatons une similitude dans les commentaires avec les réponses faites aux sollicitations sur d'autres plateformes comme Facebook. Là aussi, la mobilisation est plus forte si l'émetteur s'adresse de façon très directe à sa communauté (dans le cas d'une demande de vote pour la web-série dans le cadre d'une compétition par exemple) et correspond également pour une majorité d'énoncés, à une valeur psycho-affective. Ces sollicitations sur les réseaux sociaux font aussi l'objet de partages, permettant de rendre la sollicitation plus visible et d'étendre son audience, faisant ainsi endosser le rôle de prescripteur aux membres de la communauté qui témoignent là d'un réel engagement envers l'objet.

Le critère « Épisode » présente un paradoxe intéressant. Si les commentaires correspondant à une valeur psycho-affective sont presque aussi importants que pour les valeurs esthétiques et référentielles en termes de nombre, ils diffèrent en revanche dans leur importance au sens qualitatif. Cet état de fait nous est indiqué plus spécifiquement par le second tableau, recensant un échantillon de commentaires des trois premiers épisodes, à partir de la plateforme Dailymotion. Celle-ci a une importance toute particulière en ce qui concerne les commentaires ayant trait aux épisodes, car, malgré l'arrivée de YouTube en France préalablement à la création de la web-série, c'est bien la plateforme française que François Descaques choisit pour y héberger ses vidéos

pour des raisons que nous avons déjà évoquées. Les énoncés que nous pouvons collecter sont donc, de fait, ceux d'une audience potentiellement plus large que sur Frenchnerd et également non familière des créations qui ont précédé *Le Visiteur du Futur*. Sur les trois premiers épisodes de la web-série nous avons donc extrait des commentaires issus de Dailymotion, parmi ceux qui sont les plus développés et les plus argumentés. Nous avons par la suite recoupé ceux qui, en substance, présentaient des caractéristiques ou des propos identiques pour n'en garder qu'un (par exemple le commentaire indiquant le reflet de François Descraques en train de filmer dans une scène il n'est ici présent qu'une fois, mais apparaît en réalité six fois dans l'ensemble des commentaires). Les commentaires correspondant à une valeur psycho-affective sont nombreux mais reprennent régulièrement un même discours composé de reprises de dialogues, d'expression de satisfaction, de l'attente d'une suite, de félicitations au créateur et à l'équipe. Si nous leur accordons une attention particulière et prenons en compte leur facteur de représentativité au sein des commentaires, ils sont néanmoins pour la plupart peu argumentés. Nous nous concentrons donc particulièrement sur les commentaires les plus développés car il s'agit le plus souvent des critiques les plus argumentées et construites. Les trois premiers épisodes du *Visiteur du Futur* sont à la fois importants et relativement en marge du reste de la première saison (ainsi que des suivantes) de la web-série. Ils correspondent à un moment où les spectateurs-utilisateurs ne savent pas concrètement ce qu'ils visionnent exactement. S'agit-il d'un sketch ? D'une web-série ? De *podcast* ? Au-delà d'une délibération sur le contenu, il s'agit aussi d'une délibération sur la forme. Par délibération, nous entendons le cheminement spectatorial intrinsèque à la réception, qui construit le sens et l'interprétation (cette notion, et le cadre dans lequel nous l'employons, est détaillée plus amplement par la suite). La figure créatrice est identifiée très rapidement comme étant l'émetteur de la vidéo et l'on s'adresse à lui très facilement et le plus souvent avec bienveillance. Certains énoncés indiquent que le commentateur connaît déjà le travail de François Descraques, mais la plupart des spectateurs-utilisateurs semblent le découvrir par le biais de la web-série. Plusieurs commentaires semblent considérer ces premières vidéos comme un manifeste pour la défense de l'environnement. En effet, le premier épisode montre le Visiteur du Futur débarquant au milieu d'un parc près d'un groupe de jeunes pour empêcher l'un d'eux de jeter sa canette en visant la poubelle, arguant que celle-ci va tomber à côté et, par un enchevêtrement de causes et d'effets, finira par provoquer la fin du monde. Les commentaires se référant aux propos

écologiques ont eux aussi été recoupés pour n'en garder qu'un ici comme valeur d'exemple.

Les commentaires ont été laissés dans deux cycles temporels différents : le premier correspond aux commentaires qui ont été laissés à la suite de la mise en ligne de la vidéo et sont donc postés dans un temps « immédiat » répartis entre quelques heures, quelques jours ou quelques semaines. Le second correspond à des commentaires qui ont été postés plusieurs mois voire plusieurs années après la mise en ligne du premier épisode et font référence à la suite de la web-série d'un point de vue technique et scénaristique. C'est aux commentaires du premier cycle que nous nous intéressons. Ainsi, nous pouvons considérer qu'il s'agit des prémices de la formation de la communauté interprétative. Le tableau présentant l'échantillon de commentaires nous indique donc des écarts finalement peu importants entre les trois valeurs malgré de très nombreux énoncés se rapportant à la valeur psycho-affective mais qui, encore une fois, présentent peu d'intérêt dans leur développement. En revanche, les commentaires correspondant à la valeur esthétique semblent plus axés sur l'énonciation audiovisuelle et la technique, que sur le récit et la fiction.

Les commentaires ayant trait à la valeur psycho-affective relèvent de l'expression d'une émotion ou de la reconnaissance avérée ou supposée de références au sein des épisodes. Il s'agit avant tout d'exprimer son ressenti par rapport au contenu à son créateur mais également aux autres spectateurs-utilisateurs notamment dans les cas où une question est posée, ou lors d'une recommandation comme c'est le cas dans cet échantillon. Les commentaires se rapportant à la valeur esthétique eux, portent au contraire moins sur le récit que sur la construction de l'épisode et sur sa forme. Ainsi, même lorsqu'il s'agit de faire part d'un avis positif sur l'épisode, on fait intervenir l'aspect technique : « *Il est sympa cet épisode et techniquement y a rien à redire, c'est dynamique* » ou encore « *Le son est vraiment nickel et le montage pareil ! tt est trop bien fait en fait.. bravo !* ». L'évaluation des techniques est au cœur de la délibération sur la web-série elle-même. Au-delà d'aimer ou non l'épisode, il convient dans un premier temps de qualifier ce que l'on voit, puis de délibérer sur la qualité filmique. Contrairement aux commentaires correspondant à la valeur psycho-affective, les énoncés ne sont pas forcément positifs ici et dans ce cas précis, renvoient à la nature amateur de la création. C'est un point intéressant puisque cet amateurisme n'est pas

précisé dans la description de la vidéo mais bel et bien déduit par les spectateurs-utilisateurs. Ce point nous amène à supposer que la bienveillance d'une partie des commentaires ainsi que les nombreux encouragements qu'il est possible de relever sont possiblement dus à cette identification de la production comme étant amateur. Le fait de pouvoir s'adresser directement à celui qui a créé semble inciter à une plus grande familiarité et une indulgence envers les défauts de la vidéo, pour se concentrer au contraire sur ce qui fait sa qualité.

Si nous effectuons le même type de classement à partir d'une plateforme différente, en l'occurrence celle de Frenchnerd, également sur les trois premiers épisodes de la web-série, nous arrivons à des conclusions relativement similaires dans les résultats obtenus. Nous relevons cependant moins de commentaires correspondant à une valeur psycho-affective mais une argumentation semblable à celle des commentaires relevant du cadre de la délibération et correspondant donc à la valeur esthétique. Nous expliquons ce changement par deux éléments : le premier tient à la différence du nombre de commentaires global laissé sur chacune des deux plateformes. Sur Dailymotion, on relève 277 commentaires pour le premier épisode, 69 pour le deuxième et 140 pour le troisième, soit en tout 486 commentaires lors de notre relevé fin 2015. Sur Frenchnerd, on relève 23 commentaires pour le premier épisode, 11 pour le deuxième et 19 pour le troisième, soit 53 commentaires en tout lors de notre relevé début 2016. La différence est notable et tient là encore probablement à l'accessibilité. S'il est aisé de regarder une vidéo et de la commenter sur une plateforme de *streaming* aussi connue que Dailymotion, c'est une toute autre démarche que de commenter sur un blog, *a priori* bien moins visible comme celui de Frenchnerd. Nous rappelons également que les épisodes du *Visiteur du Futur* ont bénéficié de plusieurs mises en avant par Dailymotion sur leur page d'accueil comme « vidéo star ». C'est le cas de ce premier épisode qui, par conséquent, a été exposé de façon bien plus large aux internautes et qui a, par conséquent, fait l'objet de plus de commentaires. C'est également ce qui explique sans doute l'écart de commentaires entre le premier et le deuxième épisode qui n'a vraisemblablement pas eu le même traitement. Le second élément tient également à l'identité de la plateforme Frenchnerd. La web-série (qui n'est pas encore considérée comme telle à ce moment-là par son créateur) n'est pas la première production à être postée sur le blog. Frenchnerd a été créé justement dans l'optique de partager des créations et de faire connaître le travail de son auteur. Ainsi, on retrouve divers types de vidéos et de formes sur le blog qui ont précédé *Le Visiteur*

du Futur. Au moment de la sortie des épisodes en 2009, les visiteurs du blog peuvent également aller regarder des contenus tels que *Frenchman*, *Les détournements*, *Le grand débat*, *Scred TV* et des courts-métrages.

Figure 32 : bannière du blog *Frenchnerd.com* telle qu'elle apparaît en 2009.



Au fur et à mesure des mois, s'ajoutent à ces contenus des podcasts mais également une catégorie « Fan Art », réunissant toutes les productions réalisées par la communauté. Ainsi, les internautes qui commentent ces trois premiers épisodes sur le blog sont, nous le supposons, déjà familiers des créations de François Descaques et en ont potentiellement déjà fait la critique. Il s'agit ici moins de faire part de son plaisir après le visionnage d'un épisode que d'évaluer la qualité de celui-ci. L'épisode correspond à ce moment-là simplement à une nouvelle proposition qui n'est pas encore annoncé comme un contenu sériel. Si les commentaires sont moins nombreux, ils sont en revanche globalement plus argumentés et s'adressent de façon très directe à François Descaques.

Figure 33 : commentaires pour chaque valeur en fonction du critère « Épisode »

VDF	Plateforme	Émetteur	Commentaires esthétique	valeur	Commentaires valeur psycho-affective
Épisode 1x01 2x01 3x01	Frenchnerd	F.Descraques	<p>« Une question : comment fais tu pour avoir cette image (qui n'apparait pas dans le film), qui fait office d'une représentation plus propre de la vidéo quand elle est sur arrêt ? (enfin quand on a pas encore mis lecture...) ici, Florent qui sourit. je suis pas très claire je sais. j'espère que tu verras de quoi je parle-je ? Sinon j'aime énormément (pour me distinguer des autres), et c'est vrai qu'il a ce côté déjanté de Retour vers le futur. »</p> <p>« Le meilleur je crois!!! Bravo pour le changement de contexte, la participation plus importante de Rafou et les dérives du visiteur. Bisous »</p> <p>« Très sympathique ! Trop court à mon goût ! Perso j'aurai coupé quand la canette etait en l'air pour laissé du suspens ! »</p> <p>« J'ai trouvé le jeu d'acteur de FLORENT de moins bonne qualité que le premier ! Dommage sur ce point malgré le fait que c'est toujours très drôle ! Petite inspiration Demolition Man pour le scénario non ? ^^ »</p> <p>« Bravo ! Tout est excellent : senar, effets, dialogues ! esperons que ca devienne une serie TV et un nouveau programme cours de qualité a la tele ! »</p> <p>« Excellent :) Super image, super jeu, super montage, super effets, très cohérent tout ça. Bravo, ça gagne à être connu cette série ^^ »</p>		<p>« J'adore tout ce qui est du voyage dans le temps ! J'espère que vous jouerez beaucoup la dessus ;) ! »</p> <p>« j'ai vu ta vidéo sur dailymotion et je me la suis repassé 3 x, l'idée est géniale et les acteurs jouent bien, puis je suis allé sur ton site et les autres vidéos sont également excellentes. franchement tu meriterais d'être plus connu. »</p> <p>« J'ai bien aimé le copyright Dragon Ball Évolution XD J'aime bien l'idée de la série aussi, à mit chemin entre Sliders et Retour vers le futur ^^ »</p>

Du point de vue de la délibération, nous retrouvons ici des encouragements tout comme sur Dailymotion et la même bienveillance dans les énoncés. En revanche, il existe un aspect de conseil et de demandes de conseil plus prégnant. Nous retrouvons à plusieurs reprises la suggestion de couper au montage le moment du jet de la canette vers la poubelle par le personnage de Raph malgré les avertissements du visiteur du futur, dans un souci de suspense. De même, lors du troisième épisode, on prend la peine de féliciter le vidéaste pour le changement de décor puisque l'intrigue ne se déroule plus dans le parc de Vincennes mais chez François Descraques. L'évolution sur les trois épisodes est également soulignée de façon plus claire sur la plateforme du créateur : contrairement à Dailymotion où l'on peut observer des allers et retours entre les épisodes (pour exemple, un commentaire sur le deuxième épisode indique que le spectateur a préféré l'épisode trois, d'autres encore font part de leur visionnage de la web-série dans son intégralité ou de changements intervenus sur les épisodes depuis leurs sorties) la temporalité des commentaires est cette fois plus linéaire. Le premier épisode a été commenté sur une période d'un mois environ, deux commentaires seulement interviennent plusieurs mois après la mise en ligne. Les deux autres sont commentés sur une période assez courte, quelques semaines environ. Dans cette temporalité plus réduite, on note de façon plus précise les changements qui interviennent d'un épisode à l'autre, comme le jeu des acteurs parfois jugé moins convaincant, ou l'écriture du scénario qui tend à mettre un personnage plus en avant. Si l'on retrouve sur Dailymotion des commentaires allant parfois dans le même sens, ils sont cependant moins marqués et concernent plutôt une appréciation personnelle qu'une évaluation de la technique ou du récit.

De façon générale, la relation au créateur paraît elle aussi plus suivie sur Frenchnerd. François Descraques intervient peu dans les commentaires sur Dailymotion, se contentant de répondre à quelques questions et de remercier pour les retours des spectateurs-utilisateurs en signalant la sortie du deuxième épisode sur la plateforme. La proximité avec les commentateurs de son propre blog est plus évidente. Elle s'explique là aussi sans doute par le fait qu'il s'agit d'un espace de création somme toute personnel, et que certains des commentateurs semblent avoir une relation plus intime avec l'auteur, indiquant même qu'ils font partie de sa famille. Ainsi, nous pourrions en un sens, rapprocher Frenchnerd du premier cercle, quand *Dailymotion* offre une exposition nettement plus large et confronte l'objet à un public d'inconnus pour leur très grande majorité.

La même opération ne peut, en revanche, pas être effectuée pour la troisième plateforme : Facebook. Si les réseaux sociaux ont une place importante dans le dispositif de la web-série autoproduite, dans le cas du *Visiteur du Futur*, leur utilisation est relativement fragmentée. Autour de la web-série, nous pouvons ainsi compter trois pages se rapportant à l'actualité de la fiction et hébergeant des échanges et discours à son propos. La première page est dédiée à Frenchnerd en tant que collectif et regroupe des informations sur l'ensemble des productions de François Descraques ou de son équipe. On y trouve donc de nombreux éléments relatifs au *Visiteur du Futur*. La deuxième page est elle, directement consacrée à la web-série et se fait, en quelque sorte, l'organe officiel par lequel transitent les informations autour de la web-série et de ses acteurs, ainsi que de tout l'univers s'y rapportant. Enfin, la troisième page est celle de François Descraques lui-même. Bien qu'elle ne soit pas destinée spécifiquement à diffuser des informations sur ses productions, elle joue malgré tout un rôle dans les échanges. De son propre aveu, elle a été l'un des premiers lieux de contribution de la communauté qui commentait souvent les contenus directement sous les posts de François Descraques. Cependant, la page directement consacrée à la web-série – bien qu'elle ait été créée avant la page dédiée à Frenchnerd – ne l'a pas été du fait de François Descraques et son équipe. En effet, il s'agit d'un fan de la première heure du *Visiteur du Futur* qui prend l'initiative de sa création et relaie ainsi les informations et contenus diffusés par Descraques sur son blog. Cette information ne semble alors pas connue des utilisateurs qui n'hésitent pas à s'adresser directement à l'équipe, notamment pour la féliciter de son travail. Vers la fin de la première saison, la page est néanmoins reprise en main par l'équipe, par l'intermédiaire d'Olympe El Shoura (l'attachée de presse) sans que le créateur de la page ne soit évincé pour autant, puisque celui-ci continue à poster du contenu. Le compte Facebook du *Visiteur du Futur* sera finalement intégralement repris et géré par François Descraques et son attachée de presse à partir de la deuxième saison. Ainsi, notre classement axiologique trouve ici des limites puisque les premiers épisodes sont diffusés sur la page Facebook plusieurs mois après qu'ils sont apparus sur Frenchnerd et Dailymotion. Les quelques commentaires que l'on peut y trouver présentent donc très peu d'intérêt, voire sont même inexistantes pour les épisodes 2 et 3. Le propre compte de François Descraques nous renseigne peu, lui aussi : les commentateurs de ces trois premiers épisodes étant très peu nombreux et essentiellement des proches du créateur. Les commentaires des spectateurs-utilisateurs extérieurs à son cercle d'amis n'interviennent que plus loin dans la saison.

Si cet exercice de classement par valeur a été un premier éclairage sur l'une des web-séries de notre corpus, il présente malgré tout des limites. Sa typologie prend en compte la part de subjectivité des énoncés suivant le modèle composé par Jean-Louis Dufays pour la littérature qui, dans ce cadre, paraît trop restreinte. La valeur esthétique produit une catégorisation bien trop large qui mérite d'être affinée. S'il s'agit de commenter la qualité (ou non qualité) de la technique tout en l'évaluant, il est parfois difficile de trancher entre une contribution soulignant les caractéristiques esthétiques de l'objet et les outils qui ont permis de le mettre au point. De même, la valeur psycho-affective est elle aussi une entité qui semble trop large pour décrire les contributions s'y rapportant. Ce premier type de classement sur notre échantillon, même réduit, nous a permis de mesurer son importance quantitative. Ainsi, il paraît nécessaire d'affiner bien plus la caractérisation et l'interprétation de ce type de commentaires pour mesurer son importance au sein du dispositif de la communauté et du dispositif global de la web-série.

Cependant, ce classement axiologique apporte des informations utiles puisqu'une fois de plus, celles-ci caractérisent directement les contributeurs et une partie de leur subjectivité. Il semble donc intéressant de les incorporer à notre analyse par le biais de notre premier mode de classement, en tenant compte de leurs indications en termes de sémantique. Si la valeur esthétique témoigne de l'importance de la critique par l'évaluation dans les contributions et que la valeur psycho-affective rend compte d'une identification à des références communes, ce sont à ces deux grands thèmes que nous nous référons dans l'analyse des commentaires en fonction des trois critères cadrant notre corpus (thème, temps, phénomène) car il semble qu'ils posent les conditions de l'appropriation de l'objet par la communauté.

5.2.1. Classement par épisodes

Nous entamons ce travail de classification en prenant notre arborescence partiellement à rebours. Nous souhaitons en effet présenter dans un premier temps ce qui a constitué notre principal matériau dans cette étude, les commentaires laissés à la

suite des épisodes des web-séries de notre corpus. Ils sont statistiquement plus nombreux en termes de contribution que lors des autres leviers de mobilisation comme les sollicitations des créateurs ou les annonces de sortie de contenus. De même, si nous avons organisé notre schéma en le décomposant production par production dans un souci de clarté pour la compréhension de notre démarche, nous privilégions ici la visibilité en regroupant l'ensemble des web-séries étudiées pour chacun des critères. L'analyse que nous avons menée a été fastidieuse du point de vue des données mais aussi de leur traitement. Si nous souhaitons en restituer tous les résultats et les questions qu'ils soulèvent, nous avons choisi de privilégier, pour cette partie rédactionnelle, une organisation par critère plutôt que par web-série ; il nous semble que celle-ci est plus pertinente pour la lecture. C'est dans une optique semblable que nous décidons de nous pencher sur les données relatives aux épisodes et aux réactions qu'ils ont suscitées. Il nous semble que l'analyse des énoncés se rapportant directement à ce qui est adressé aux communautés de spectateurs-utilisateurs permet d'éclairer le reste de notre étude. C'est donc par ce critère que nous commencerons à catégoriser la première web-série de notre corpus.

a. Délibération, qualification et évaluation.

Nous avons déjà pu mentionner plusieurs fois l'importance que représentent les premiers épisodes d'une web-série dans le lien qui se bâtit entre spectateurs-utilisateurs et créateurs. Qu'ils suscitent de nombreux commentaires ou non, ils produisent un lien plus ou moins durable et entretenu, qui évolue progressivement à travers le dispositif de la web-série. La façon dont ces premières réactions sont reçues et gérées selon chaque web-série témoigne d'une prise en compte de plus en plus forte et importante par le spectateur-utilisateur au fur et à mesure que la web-série s'inscrit dans le paysage audiovisuel. Les opportunités que ces productions – tout comme les autres contenus sur le web et plus particulièrement sur YouTube pour les podcast – peuvent apporter ont évolué dans le temps. Notamment dans le fait aujourd'hui de pouvoir vivre de ses créations au sein de l'écosystème YouTube. Si cela reste encore peu fréquent malgré tout, et relève souvent d'un statut précaire et instable, les créateurs sur le web ne sont plus rares et gravitent loin des systèmes de production classiques qui leur restent hors

d'atteinte. Ainsi, si nous comparons les interactions autour des épisodes sur les plateformes de diffusion, nous constatons qu'elles sont plus nourries lorsqu'il s'agit de web-séries plus récentes. Les créateurs d'*Ulysse*, de *Random* et de *Nexus VI* répondent régulièrement et même presque systématiquement dans le cas d'*Ulysse*, aux commentaires laissés à la suite des épisodes sur YouTube (en l'occurrence, seule plateforme de *streaming* où la web-série peut être vue). Ces réponses se répartissent en remerciements, en clarifications ou même en questions adressées aux auteurs des commentaires, et se poursuivent parfois en véritable discussion. En revanche, les créateurs de web-séries plus anciennes comme *Le Visiteur du Futur*, *Noob* ou la *Flander's Company* interviennent peu ou très rarement dans les commentaires, les échanges s'effectuant plutôt entre les commentateurs eux-mêmes. Dans le cas de ces productions, les interactions directes ont lieu sur des espaces qui leur sont exclusivement dédiés. Dans le cas du *VDF*, François Descraques interagit souvent sur son blog Frenchnerd, ou même sur la page Facebook de la web-série (ou celle qui est consacrée à Frenchnerd en tant que collectif). De même pour *Noob* qui répond là à une très grande majorité des questions régulièrement posées par sa communauté. La différence notable entre ces deux pratiques – intervenir sur les plateformes de streaming ou non – tient à la période à laquelle elles sont créées. Prendre le temps de répondre et d'inciter à donner son avis paraît prendre une autre dimension en 2015 ou en 2017 que celle qu'elle pouvait revêtir (plus anecdotiquement) en 2008 ou 2009, lorsque la question du financement se posait moins. La fidélité des spectateurs-utilisateurs passe aussi par la proximité que l'on établit, le lien que l'on construit.

Néanmoins, malgré une gestion différente des commentaires, l'analyse des énoncés nous a permis de mettre au jour un schéma de récurrence entre les productions qui nous amène à les étudier sous l'angle de notre première variable : le **thème**.

- **Délibération**

Nous avons cherché au préalable – comme annoncé – à repérer des caractéristiques communes aux commentaires laissés pour l'ensemble des web-séries de notre corpus. La première d'entre elles décelée pour l'ensemble des web-séries, aussi bien à travers des énoncés longs et argumentés que brefs, pouvant être résumés sous le terme d'évaluation. Si celle-ci peut paraître évidente compte tenu du contexte

dans lequel elle s'exprime – un espace prompt à émettre un jugement autour d'un objet – la manière dont elle est construite suit un cheminement similaire dès les premiers commentaires se décomposant en trois typologies : délibération, qualification et évaluation.

La délibération intervient ici comme le premier point qui coiffe un ensemble. Elle représente le modèle dont découlent justement nos deux autres points : la qualification et l'évaluation. Dans ce cadre, elle est le premier pas conduisant à l'interaction et à l'échange autour des épisodes. Un travail opéré par le spectateur qui permet dans le cadre étudié ici, de rendre visible l'interprétation sous la forme du commentaire.

Nous nous appuyons en partie sur les travaux de Guillaume Soulez à propos de la délibération des images audiovisuelles, où l'auteur s'intéresse justement à ce moment de la production de sens découlant de la mobilisation des compétences discursives et de l'argumentation des spectateurs qui s'opère dans l'espace public. Dans un article intitulé *La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel*, Guillaume Soulez propose un regard nouveau sur le lien entre spectateur et récit, en s'éloignant de la seule « poétique de l'image » et d'un message connotatif implicite. Il indique ainsi dans un préambule visant à clarifier son positionnement théorique :

Comme le montrent à l'envi les études dites « de réception », depuis qu'elles existent [...] les spectateurs (lecteurs, auditeurs) mobilisent bien une compétence discursive et des ressources argumentatives lorsqu'ils se positionnent par rapport aux images et sons de leur environnement médiatique, et peut-être *en particulier* quand ils sont aux prises avec cet environnement, quand ils se saisissent des images, des mots, des sons pour en tirer du sens.³⁴⁶

Il poursuit en ajoutant que, conséquemment :

Il nous paraît donc impossible de continuer à analyser ces images comme si elles faisaient l'objet d'une immersion poétique du spectateur dans le récit en images (trop souvent confondue, d'ailleurs, avec son « aliénation »), tout en constatant, voire en soulignant, d'un autre côté, une sorte d'autonomie, souvent critique, du spectateur « en

³⁴⁶ Soulez, G., « La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel », *Communication & langages*, n°176, 2013, pp.3-32, p.5.

aval”, en “réception”, comme s’il n’y avait pas de solution de continuité entre les deux.³⁴⁷

La solution de continuité évoquée par Guillaume Soulez marque en réalité une rupture. Mais c’est bien dans le sens utilisé par l’auteur et la manière bien spécifique dont elle s’exprime dans le dispositif de la web-série autoproduite que cette « continuité » nous intéresse. En rappelant la « fonction argumentative » que peuvent revêtir le montage et la scénographie, nous insistons nous aussi sur l’importance du contexte dans la construction du sens, et la façon dont il intervient dans le façonnage de l’identité de la web-série auprès de sa communauté. Pour étayer son propos, Guillaume Soulez s’appuie également sur la théorie de la sémiopragmatique de Roger Odin, en reprenant la rhétorique comme « une pensée pragmatique » :

La “lecture rhétorique” peut être définie comme une lecture qui traite les images et les sons en tant qu’ils proposent des positions, des arguments, et même parfois des preuves, tandis que le programme d’une pragmatique rhétorique est de se demander : *quand y-a-t-il cette lecture rhétorique des images et des sons ?*³⁴⁸

Dans notre cas, la question est de savoir non seulement à quel moment intervient cette lecture rhétorique, mais également par quoi elle est motivée. La délibération semble d’abord s’opérer autour de la forme, qui questionne particulièrement – il s’agit de la qualification – de façon individuelle. Puis, une fois que celle-ci est identifiée, il s’agit de s’interroger sur la qualité de ce que l’on a vu et de l’interroger à partir de critères qui semblent être définis en fonction d’informations sur le contexte de production – il s’agit de l’évaluation – cette fois de manière collective. Dans un article consacré aux web-documentaires historiques, Guillaume Soulez précise que « en tout temps et en tout lieu, la capacité délibérative des spectateurs (Soulez, 2011, 2013), peut être plus ou moins activée selon les contextes et les circonstances, parallèlement à leur capacité mimétique notamment, et dans des croisements constants entre elles³⁴⁹ ».

³⁴⁷ *Ibid*, p.5.

³⁴⁸ *Ibid*, p.7.

³⁴⁹ Soulez, G., « Le moment du choix », *Revue française des sciences de l’information et de la communication* [En ligne] 2017, n°10, 14 p., p.3, consulté le 18/10/2018. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/2682>.

Ainsi, dans ce contexte précis, la capacité délibérative des spectateurs-utilisateurs opère en fonction des informations sur l'objet, mais également par les interactions elles-mêmes qui commencent à s'opérer autour des épisodes. Sans qu'il soit spécifié au départ sur la plateforme de streaming sur laquelle sont diffusés les premiers épisodes, qu'il s'agit de contenus « amateurs », cette idée est pourtant induite au fur et à mesure dans les commentaires – en se rapportant à la question matérielle et aux moyens à disposition – avant que ce statut ne semble complètement établi par la suite. D'après Guillaume Soulez, pour comprendre réellement ce qui peut générer les conflits dans l'interprétation d'un document audiovisuel dans l'espace public, résultant d'une pluralité de lecture, ça n'est pas seulement à la réception dudit document qu'il faut remonter, mais bien au processus de sémiotisation, et ainsi envisager pluralité et conflictualité comme « point de départ et non un point d'arrivée de l'analyse » :

Le spectateur est alors un *opérateur de cette pluralité* et de cette conflictualité, et pas seulement un représentant d'une lecture potentielle parmi d'autres possibles ou un simple point de passage de déterminations socioculturelles. Or, c'est précisément ce que nous incite à considérer une sémiotique de l'espace public : à côté de sa capacité à reconnaître des codes, *la pluralité des lectures est une composante fondamentale de l'activité sémiotique du spectateur en tant qu'il est membre d'un espace de discussion publique.*³⁵⁰

Ici, l'espace de discussion public auquel fait référence Guillaume Soulez peut être matérialisé par le dispositif de la web-série autoproduite, à travers ses divers espaces discursifs et leurs fonctions. Si le processus de sémiotisation s'opère dans la sphère du web, nous pouvons considérer que la délibération qui en découle et les possibles conflits que celle-ci provoque existent et se construisent au sein du dispositif en se confrontant par l'intermédiaire des commentaires qui leur donnent corps. De la même manière, nous pouvons également supposer que, si elles se confrontent, ces sémiotisations peuvent également s'accorder. Ainsi, tout comme elles peuvent conduire à la discussion et au débat, la délibération peut également être l'élément qui réunit et rencontre des interprétations similaires, créant alors, à partir de processus de sémiotisations individuelles, une délibération commune.

Nous pourrions alors supposer que le moment de la délibération peut correspondre aussi à celui des prémices de la formation d'une communauté

³⁵⁰ Soulez, G., « La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel », *Communication & langages*, n°176, 2013, pp.3-32, p.14.

interprétative et que celle-ci, outre le fait d'être productrice de sens, l'est aussi d'une communauté imaginaire et imaginée qui se reconnaît dans les espaces d'expression et de discussion mis à disposition dans le dispositif de la web-série. En définissant la notion de délibération, Guillaume Soulez fait part de son but « qui est de fixer, au moins provisoirement, sinon le choix d'une action, du moins la manière d'appréhender tel ou tel enjeu ou tel objet offert à l'examen³⁵¹ ». Ainsi, cette première approche vis à vis de l'objet, bien qu'elle se fasse dans une démarche individuelle, peut malgré tout s'inscrire dans un ensemble et une mise en système similaire, donnant ainsi lieu à la construction d'une interprétation et d'un jugement commun au sein d'un collectif de spectateurs-utilisateurs. Avant même de se voir lier concrètement par le biais des pages dédiées sur les réseaux sociaux ou même de forums, les commentaires dans leur construction se font le premier pont entre des opérateurs individuels agissant autour d'un objet. Sans pouvoir matérialiser l'intention et la sémiotisation, il est toutefois possible d'en percevoir les traces dans les tout premiers énoncés laissés suite aux épisodes pilotes.

Avant d'émettre un avis sur l'épisode en lui-même, on en repère des éléments qui permettent de tracer le contour de la fiction et du genre de celle-ci, tout en apprenant à qui elle s'adresse et qui est en mesure de la comprendre. Ainsi, le processus de sémiotisation intègre ici une reconnaissance de références en mesure de réunir, dans un premier temps, ceux qui sont en capacité de les reconnaître. Notre but ici n'est alors pas tant d'observer des interprétations qui entrent en conflit pour observer des objets audiovisuels mais, au contraire, de repérer des interprétations semblables donnant lieu à de véritables usages et pratiques collectives autour d'un même objet. En étudiant les différents lieux de la délibération, Guillaume Soulez fait part de la :

[...] dynamique délibérative de la lecture comme un processus de construction progressive des points de vues du document audiovisuel corrélativement à l'activation ou à la réactivation des différentes positions culturelles, sociales et politiques que peut adopter le spectateur, dans un triple rapport à son expérience personnelle des images et des sons, aux positions collectives [...] susceptibles de s'exprimer par rapport au même objet enfin à l'évolution du document audiovisuel lui-même.³⁵²

³⁵¹ *Ibid*, p.13.

³⁵² *Ibid*, p.18.

La temporalité est également un point de mesure dans la construction de l'interprétation et dans la solidification du lien qui unit les spectateurs-utilisateurs dans une sémiotisation similaire en tant que communauté. Comme l'indique l'auteur, le temps est aussi ce qui permet la révision et l'évolution de l'interprétation initiale. En l'occurrence ici, il est ce qui façonne peu à peu l'image et l'identité de la web-série par sa communauté, en déterminant des éléments particuliers de la web-série comme marquants ou importants. Pour *Le Visiteur du Futur*, la réplique « Voilà ce qui va se passer ! » prononcée par le personnage du Visiteur pour prévenir des conséquences des actions des autres protagonistes, ou encore « Coalition, destruction! » du personnage de T-Man dans *Noob*³⁵³. La temporalité légitime également l'objet en s'inscrivant dans une durée prompt à la construction de cette identité. Le processus de délibération opère alors la crédibilité de la web-série en lui conférant une somme d'avis et d'opinions exprimés publiquement et relevant d'argumentations sur sa forme et son récit. En agissant sur la construction de liens entre des opérateurs individuels d'un processus d'interprétation, la délibération agit également sur la web-série elle-même qui se voit soutenue par une communauté en capacité de bâtir une qualification de sa forme, et une évaluation de son contenu.

- **Qualification**

La qualification, observable principalement dans les commentaires laissés autour des premiers épisodes des web-séries les plus anciennes de notre corpus, consiste essentiellement en un besoin d'identification pour le spectateur-utilisateur. Pouvoir mettre un mot pour définir ce qu'il a, ou est en train de visionner. Tout autant que les termes qui sont utilisés pour déterminer l'objet, ce sont les indices qui permettent d'établir une caractérisation de celui-ci qui sont intéressants à relever ici. Dans le cas du *Visiteur du Futur*, l'étude des commentaires des trois premiers épisodes fait ressortir une multitude de termes : web-série, série, court-métrage, vidéo, film, projet, concept ou plus simplement, épisode. Si ce premier point peut sembler presque

³⁵³ Un cri de ralliement qui, du propre aveu de Guillaume Durand, peut poser problème dans les conventions auxquelles la web-série participe dans un contexte de vigilance particulièrement accrue du fait des attentats en France.

anecdote, nous devons alors rappeler, en mettant au centre le contexte d'apparition du *Visiteur du Futur*, que ces commentaires sont postés en 2009 et que l'objet est alors inconnu à ce moment-là de ceux qui le visionnent.

Figure 34 : commentaires épisode 1x01 *VDF*, Dailymotion (2009).



en tout cas, j'ai hâte de voir la suite de ta websérie :)

Par LordGalean Il y a 6 ans



Je suis moins emballé que vous...
Mais c'est le premier épisode. On verra bien la suite !
J'aime bien le côté disproportionné, totalement loufoque,
les effets spéciaux aussi. J'aime moins le jeu du voyageur
dans l'espace/temps.

Par Skla Il y a 6 ans



mdr joli petit court-métrage =)

Par Kyo Apo Il y a 6 ans



Cette série est vraiment Génial , je l'adore !

Par Adrien Boisseaux Il y a 5 ans



super ce début de série, j'attends avec impatience les
nouveaux épisodes!

Par diddou64 Il y a 6 ans



Superbe vidéo, bravo. Trop fort la tête du mec quand
l'autre lui dit qu'il changera de sexe. ;)

Par Halgorya Il y a 6 ans



J'adore le p'tit coté abimé et le pensement sur le nez !
C'est a des p'tit détail comme ça que tient un bon film
^^LOL

Par Juline Benier Il y a 6 ans



allez j paye mes 5 etoiles pour l idée, pour la qualité de la
réal et pour le mec venu du futur qui joue excellement bien
! un bon short moment !!!

Par CocoProd Studio Il y a 6 ans



pas si débile que ça cette vidéo ça pourrait faire
campagne
mais très drôle

Par Fox M Il y a 6 ans



excellent projet : rigolo, éducatif et réaliste

Par michel carpentier Il y a 6 ans

Les diverses qualifications faites ici deviennent beaucoup plus intéressantes à la lumière de la genèse du projet. *Le Visiteur du Futur* dont les trois premiers épisodes sont écrits en même temps et tournés en une seule après-midi, n'a pas spécifiquement vocation à devenir une web-série et se voit surtout comme une expérimentation sous la forme de sketches. Pourtant, certains commentateurs la figurent d'ores et déjà comme une web-série, ou même plus simplement comme série. Les interprétations à propos de la forme de l'objet sont d'autant plus nombreuses que son créateur ne l'a pour le moment, pas encore nommé. La toute première vidéo contient en effet certains marqueurs pouvant être identifiés comme des indices de sérialité. Elle contient ainsi un générique d'ouverture, elle possède un titre tout comme un épisode, et introduit des personnages et une situation susceptibles de connaître un développement. Sans anticiper le devenir de l'objet avant que celui-ci ne soit déterminé par son créateur, certaines contributions posent les contours de sa reconnaissance en tant que web-série du fait de sa forme, quand d'autres ne le reconnaissent pas en tant que tel et se fient à sa brièveté pour le qualifier de court-métrage ou mieux, ne pas le qualifier en tant qu'objet

audiovisuel mais comme « moment » ou « concept ». Le fait est que la reconnaissance de ces indices par ceux qui les commentent devient pertinente également pour François Descaques qui, rapidement, voit là une manière de fédérer tout un monde autour de ces premiers sketches grâce à la particularité de leur écriture.

On a créé des personnages forts et une situation forte parce que c'était un sketch et il fallait que ce soit une formule. Et très vite on s'est dit "ok maintenant qu'on a la formule, on casse la formule et maintenant on développe l'univers".³⁵⁴

La web-série *Noob* bénéficie de ces mêmes marqueurs de sérialité dès ses premiers épisodes téléchargés sur les plateformes de *streaming*, qui s'ajoutent à une diffusion en parallèle sur la chaîne de télévision Nolife. Le concept de la web-série ayant été d'abord « *pitché* » auprès de la chaîne afin que celle-ci accepte de la diffuser, sans pour autant que ses auteurs touchent une quelconque rétribution ou aide à la production, *Noob* bénéficie d'une certaine visibilité et, contrairement au *Visiteur du Futur*, annonce dès sa création son intention de réaliser une web-série avec un nombre d'épisodes préalablement défini. Dès novembre 2008, on trouve sur le site internet spécialement créé pour la web-série, ce texte d'introduction :

³⁵⁴ Voir Entretien François Descaques, annexe 2.

Figure 35 : site internet dédié à *Noob* (2008).

ACCUEIL
LA SERIE
BLOG
BONUS
EDITION
AUDIO
FORUM
BOUTIQUE
CONTACT

EPISODES		PERSONNAGES	
COULISSES		ENCYCLOPEDIE	
STAFF		BONUS	

RETROUVEZ EGALEMENT
NOOB
SUR
FUNGLISOFT
PRODUCTION
NOLIFE

NOOB -les épisodes-

La saison 1 de Noob sera composée de 26 épisodes dont la durée oscillera entre 4 et 6 minutes environ. On peut donc envisager plus de 2 heures de programme, auxquelles on peut ajouter les making of, auto-promos et autres bandes-annonces ou bonus inter-épisodes. Vous allez donc devoir nous supporter un moment, sachant que nous avons une structure écrite pour les trois premières saisons de Noob... Rien ne dit qu'on arrive jusque là puisque nous ne sommes pas payés, ça reste un loisir, ou plutôt une passion, mais on fera tout pour poursuivre l'aventure pendant longtemps, car nous avons énormément de choses à partager avec vous à travers cette série dédiée aux mmorpg.

1ere diffusion
vendredi 19h30

Rediffusion
lundi 8h00
mardi 13h00
jeudi 20h00
vendredi 19h30
vendredi 22h30
vendredi 1h30
samedi 16h30
dimanche 20h30
dimanche 1h30

NOOB
EPISODE 1
SAISON 1
GAEA L'INVOCATRICE

L'arrivée de *Noob* paraît alors moins tenir au hasard d'une création qui rencontre son public qu'à une préparation relativement minutieuse incluant une communication déjà organisée. L'équipe de Fabien Fournier n'en est pas à ses débuts et se définit alors comme la Funglisoft Production. Elle a à son actif – entre-autres – la web-série *Lost Levels* qui lui a permis l'agrégation d'une première communauté autour de son univers. La qualification de *Noob* comme objet audiovisuel intervient alors en un sens plutôt du côté des créateurs que de celui des spectateurs-utilisateurs. Avant même d'utiliser le terme de web-série, on parle d'abord de « saison », induisant donc le fait que d'autres suivront par l'annonce d'une « structure » déjà construite pour trois saisons. Sur le site, la production n'est d'ailleurs pas décrite en tant que web-série mais avant tout comme une série, déterminant son caractère à la fois sériel et feuilletonnant si l'on tient compte des termes d' « aventures » et d' « encyclopédie » figurant sur la page. Les premiers commentaires relevés sur Dailymotion (permettant alors de retrouver les épisodes de la première saison avant que ceux-ci ne soient remasterisés)

qualifient *Noob* uniquement de série, s'attachant d'abord à son univers plutôt qu'à sa forme, notamment à son appartenance à la culture geek et du jeu vidéo.

Figure 36 : commentaires épisode 1x01-1x04, *Noob*, Dailymotion (2008).



bravo a vous, pour cette petite serie francaise sympas, et continuer sur l humour geek mmorpg nolife ;) c est trop vrai tout ca en plus " LOL "

Par robgee08 Il y a 6 ans



J'adore la musique de FF9...
J'adore cette série !

Par vuylsteke Il y a 6 ans



bien trouver la copi de la pub wow

Par kuybi-9 Il y a 6 ans



Vraiment énorme. J'adore. & tout le rapport avec WoW est vraiment sympa. Que du bonheur

Par Mathilde Il y a 6 ans

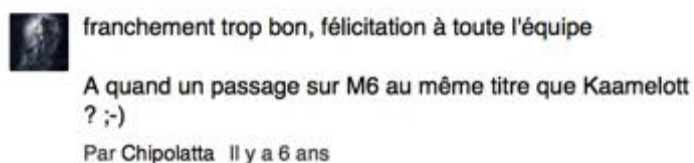
L'appellation « série » plutôt que web-série peut paraître anecdotique puisqu'il ne s'agit en aucun cas d'une confusion, *Noob* appartenant effectivement à un genre sériel. Néanmoins, il est là aussi intéressant de l'observer au regard de l'évolution de l'univers *Noob* qui se décrit désormais comme transmédia et met en avant l'importance de la web-série dans son développement mais qui pendant plusieurs années se revendique comme la web-série première au box-office français (ce box-office étant alors réalisé par Dailymotion et ne se basant donc *a priori* que sur les vues réalisées sur la plateforme³⁵⁵). De même, le fait que la première saison soit diffusée simultanément à la télévision donne une dimension particulière au contenu. Elle existe déjà au-delà des

³⁵⁵ Cette première place est d'ailleurs contestée dans plusieurs commentaires, affirmant que ce n'est pas *Noob* mais bien *Le Visiteur du Futur* qui la remporte.

frontières du web, sur une chaîne du câble elle-même à part des autres programmes télévisuels, jouant d'une différence notable également dans son système financier. Nolife possède une identité à part, importante pour de nombreux créateurs de web-séries qui ont pu voir par son biais, leurs productions diffusées sur un autre petit écran³⁵⁶.

Le rapport à d'autres objets et médias apparaît d'ailleurs rapidement dans ces tentatives d'identification des objets. Car, au-delà d'une tentative de qualification, il semble pour ceux qui commentent, qu'il faille cadrer la web-série en tentant de l'assimiler à d'autres formats déjà existants à la télévision ou même au cinéma. Cette qualification apparaît comme nécessaire pour définir la matérialité même de ce que l'on voit dans un espace où la notion de programme n'existe pas réellement afin de pouvoir lui attacher un sens. Nous pourrions ici rapprocher cette idée de celle de promesse définie par François Jost pour les genres télévisuels. Ainsi, s'il s'agit d'une série, on attend qu'elle soit sérielle ou même feuilletonnante ; s'il s'agit d'un court-métrage on attend qu'il comprenne une durée particulière ainsi qu'une chute ou une résolution de la situation initiale ; de même, s'il s'agit d'un film on attend de voir s'y développer et résoudre une intrigue. Le rapport à la télévision est, par exemple, évoqué dès les premiers épisodes de la plupart des web-séries du corpus :

Figure 37 : 1ères saisons *Noob*, *Les Souverains*, *Ulysse*, *Random*, *Nexus VI*.

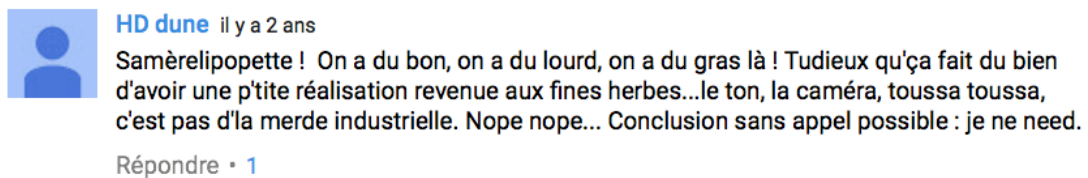


Noob 1x01 (Dailymotion)

³⁵⁶ Menacée économiquement depuis de nombreuses années, Nolife voit finalement sa diffusion s'arrêter au mois d'avril 2018.



Les Souverains (Le Vrac) 1x02 (Facebook – page dédiée Les Souverains)



Ulysse 1x0 (YouTube)



Ulysse 1x01 (YouTube)



Guillian Veselsky il y a 2 ans

+RANDOM - Websérie

Elles le seront!

C'est la seule série qui selon moi, peut-être qualifié tel un vrai film d'auteur.

Tout y es.

Pensez à cette idée de film, de long métrage ça pourrait vraiment fonctionnait en vue de votre talent, talent qui fût partager!

Bravo!

Moins



1



RÉPONDRE

Random 1x11 (YouTube)



Victor Grz il y a 3 mois

Wow Vous produisez des vidéos de meilleur qualité que certaines chaînes YouTube produites par la télévision. Même les pubs servent a entrer dans cet univers. Je regarde des contenues sur YouTube depuis longtemps mais je n'ai que très rarement vu de vidéos de cette qualité

Répondre •

Nexus VI 1x01 (YouTube)

Dans le cas du *Visiteur du Futur*, qui arrive donc de façon plus discrète que *Noob* possédant déjà plusieurs réalisations, ou que la *Flander's Company* qui tient un rôle de précurseur dans le paysage de la web-série, une confusion s'installe quant aux motivations et objectifs de la fiction. Ainsi, une part non négligeable des spectateurs-utilisateurs interprète le premier épisode comme destiné à sensibiliser à la cause écologique. Au-delà de la situation et des personnages que l'épisode met en place, c'est sur le message que l'on interprète comme environnemental que l'on se concentre sans pour autant oublier de commenter la forme qu'il prend.



très bonne vidéo c'est drôle et sa reflète bien l'insouciance des gens pour l'écologie

Par alexis sauvage Il y a 6 ans



tout est vrai sinon il faut remonter plus loin à ce lui qui a fabriquer cette canette à l'usine sa serait encore mieux au milieu des millions de canettes.
Sinon court métrage reussi mister François.

Par j'arrive en 2039 Il y a 6 ans



Détruisons nous, que la planète puisse renaître sur les cendres de l'être humain, son parasite. :p

Par Gali-chan Il y a 6 ans



c'est certe un peu concon, mais c'est surtout bon, travail assez soigné sur la chaine murphy'sique de la canette qui attire son poids au carré, donnant l'exponentialité du désastre à venir.. et en plus, c'est un fumeur qui detruit paris..

Par LE_DRAGON Il y a 6 ans



ok ,on y croit fort à cette histoire !
dorénavant que je balancerai ma canette dans une poubelle ,je penserais aux conséquences que celà pourrait déclencher sur notre pov planète ... good job les ptits jdeuns et quel jeu d'acteur studio ! ...

Par bernardcathy Il y a 6 ans



il a bien raison le mec qui vient du futur!! quand les gens voient une canette au sol, ils vont avoir l'idée de viser aussi, vont la rater et vont oublier de la ramasser (par envie de pisser par ex) et d'autres gens vont faire ça aussi etc etc, et après on se retrouve avec un dépotoir autour de la poubelle... c'est souvent qu'on voit ça!! bon bien sur l'idée du méthane et tout c'est légèrement exagéré mais dans le fond il a raison le monsieur! ^^

Par gaelou06 Il y a 6 ans

Ce message pouvant apparaître comme écologique disparaît cependant rapidement du récit, malgré des propositions faites rapidement faites à François Descaques de la part de producteurs de transformer *Le Visiteur du Futur* en une véritable fable écologique pour sensibiliser les plus jeunes.

[...] Je me rappelle, le jour où j'ai fait les premiers épisodes, j'ai reçu un appel d'amis producteurs qui ont dit "mais c'est vachement bien... Est-ce qu'on pourrait le vendre à la télé et le visiteur, il apparaît, et il dit aux enfants "attention fermez les robinets et voilà ce qui va se passer : il n'y aura plus d'eau sur terre". Et j'ai fait "ouais je vois très bien ce que tu veux dire, mais ce n'est pas ce que je veux faire et je pense que je tiens un truc qui mérite que ce soit autre chose". Et c'est vraiment les commentaires qui m'ont influencé... À partir du moment où les gens commençaient à poser des questions, à dire "mais d'où il vient ?" "Pourquoi il est blessé ?", des trucs, nous on avait à moitié les réponses, le fait qu'ils posent les questions, je me suis dit "ok il y a un univers au-delà de la vidéo qu'il faut gratter" Et donc j'ai dit "ok on va essayer d'apprendre à faire ça".³⁵⁷

La lecture des commentaires et leur prise en compte semblent dans ce cas déterminantes de l'arc narratif de la web-série mais également de son avenir en tant que contenu audiovisuel. En se référant aux commentaires qui s'interrogent sur la suite de la fiction et sur le personnage principal, François Descaques choisit de s'éloigner – potentiellement – d'un parcours plus classique consistant à répondre au cahier des charges d'une diffusion télévisuelle répondant à un objectif pouvant s'inscrire dans une grille de programmes. En se tournant du côté de la réception spectatorielle plutôt que de celle de producteurs, le choix est fait de conserver une diffusion sur le web ainsi que le système de l'autoproduction, tout du moins, pour ce qui est de la première saison. La priorité est alors accordée à celui qui visionne et émet son avis. Ainsi, la diffusion télévisuelle et particulièrement la production ou coproduction de ces web-séries amateurs sont souvent vues par leur communauté comme une récompense méritée pour des créateurs qui n'ont pas renoncé à réaliser la fiction qui leur tenait à cœur. Paradoxalement – et inversement – les web-séries amateurs restant dans le circuit de l'autoproduction ou construisant leur propre écosystème de financement sont reconnues de la même façon par leur communauté pour leur intégrité artistique et le refus de se plier aux contraintes imposées par la télévision. Le rapport aux autres médias, et particulièrement à la télévision, semble complexe et parfois presque confus. Si l'on salue la – supposée – plus grande liberté de création d'internet et la réponse à une absence de programmes attendus à la télévision par une frange de téléspectateurs, le rapprochement s'opérant régulièrement entre web-série et télévision est malgré tout vu comme une légitimité qui lui est accordée et s'inscrivant plus globalement dans une forme de mérite sur laquelle nous reviendrons plus longuement. Dans un entretien

³⁵⁷ *Ibid*, annexe 2.

accordé au site internet Cinema.jeuxactu.com en novembre 2008 par l'équipe de la *Flander's Company*, la question de la télévision est là aussi abordée sous l'angle de l'absence de programmes appartenant à la culture geek. La réponse fait, là aussi, part d'un milieu contraint et contraignant, mais également étranger à une partie des véritables attentes des téléspectateurs. Ruddy Pomarède indique donc :

Quand on propose un projet de série à une chaîne de télé, il faut passer par beaucoup d'aval. Au niveau du financement, on est obligé de dépendre de certains organismes qui posent leurs conditions. Enfin, les producteurs aiment avant tout que le projet soit rentable. Peu d'entre eux prennent le risque de faire quelque chose d'intéressant. Avec *Kaamelott*, ils ont pris ce risque. Je sais que lorsque la série a été faite, personne chez M6 ne pensait qu'elle allait jamais marcher, mais ils ont accepté car elle ne coûtait pas cher. Au final, elle a trouvé son public et a même cartonné. Ceux qui détiennent aujourd'hui le pouvoir de décision n'ont pas forcément le sens de la réalité du public actuel. Or la génération à laquelle on s'adresse, qui est effectivement celle des trentenaires, commence à avoir le pouvoir d'achat. Enfin, ce qu'il en reste !... (rires) On va certainement voir des choses se développer au moment du renouvellement des décideurs. De nos jours, il est certain que si vous voulez ne pas vous prendre la tête et faire quelque chose qui fonctionne, vous faites Julie Lescaut.³⁵⁸

Simon Brochard, membre de l'équipe et acteur de la web-série ajoute qu'en tant qu'amateur « on dispose d'une liberté totale qu'on se fixe ». Alors diffusée sur Nolife parallèlement à sa diffusion sur le web, l'équipe semble envisager la chaîne comme un espace à part des grilles de programmation habituelle de la télévision. Celle-ci diffusant certains contenus qui émanent du web, souvent créés par des amateurs, Nolife paraît être, en quelque sorte, coupée des obligations que connaîtraient les autres chaînes de télévision dont la programmation est contrainte en fonction de l'audience. La chaîne diffusant également des programmes affiliés à la culture geek semble ajouter à l'idée d'un espace plus libre que les autres à la télévision. Son historique même nourrit, paradoxalement, la forme d'opposition et de contre-public que l'on retrouve souvent dans les discours entourant les web-séries autoproduites. Dans un article consacré à la chaîne, initialement paru sur Kill Screen mais repris par Courrier International, on peut lire : « après avoir proposé en vain leurs concepts d'émissions aux grandes chaînes, Sébastien Ruchet et Alex Pilot les fondateurs de Nolife TV, ont lancé leur propre

³⁵⁸ Leroy, C., « Flander's Company : l'interview ! » [En ligne] www.cinema.jeuxactu.com 18/11/2008, consulté le 04/06/2018. Disponible sur <http://cinema.jeuxactu.com/interview-dvd-flander-s-company-1-interview-4458.htm>.

chaîne à la mi-2007³⁵⁹. » Les commentaires laissés à la suite de l'interview de l'équipe de la web-série abondent dans le même sens :

Figure 38 : commentaires laissés sur la page <http://cinema.jeuxactu.com/interview-dvd-flander-s-company-l-interview-4458.htm> (2008).

Par **SpqR** il y a 8 an(s)





Entre ce "fan film" comme l'appelle merzboy et "Plus belle la vie", il y a des choix à faire.
La Flander's comme Damned, Noob, France Five et autres sont des séries françaises qui valent quelque chose. Amateurs, soit, mais d'une grande qualité, et bien moins ridicule que la plupart des...choses qui passent à la télévision.
Ce "machin" a bien plus sa place à la télévision que ce qui est placé comme "standard" de la télévision française.

Répondre -  

Par **MathieuR** il y a 9 an(s)



C'est ça Nolife 😊
Ils laissent une chance aux passionnés ! Et ça semble leur réussir (à Flanders et à Nolife)

Répondre -  

Les réponses des internautes – et *a priori* spectateurs-utilisateurs de la web-série – paraissent symptomatiques à ce moment-là d'une sorte de schisme non seulement entre représentation de la télévision et représentation du web, mais également d'un paradoxe entre ce qu'elle est en mesure d'offrir en termes d'opportunité et de visibilité et la perte réelle ou supposée d'autonomie dans la production des contenus.

- **Évaluation**

Il est apparu assez tôt dans nos recherches que l'évaluation occupe une part importante dans l'analyse des interactions au sein de la communauté, ainsi qu'entre communauté et créateur, tout comme elle semble déterminante dans l'évolution des web-séries autoproduites. L'évaluation constitue le troisième volet de notre schéma de similarités et paraît être le développement des deux premiers éléments qui le constituent, qualification et délibération.

³⁵⁹ Yusuf, O., « Nolife, une chaîne de geeks "made in France" », *Courrier International* [En ligne] 2013, consulté le 11/06/2018. Disponible sur : <https://www.courrierinternational.com/article/2013/05/28/nolife-une-chaîne-de-geeks-made-in-france>.

L'évaluation, dans ce cadre, présente deux intérêts et enjeux majeurs dont il nous faut tenir compte dans l'analyse. Il s'agit à la fois de travailler sur les origines et les caractéristiques d'un jugement émis, d'une opinion donnée plus ou moins argumentée construite en ligne, au sein d'un dispositif numérique qui lui permet d'exister. Mais il s'agit également de travailler sur une évaluation amateur, un jugement « profane » comme le qualifie Dominique Pasquier en préambule d'un numéro de la revue *Réseaux*³⁶⁰ justement consacré à ce type d'évaluation. La question de la médiation de la critique sur les plateformes numériques est, de la même façon, un élément essentiel de notre travail. Celles-ci constituent non seulement le réceptacle de l'évaluation mais interviennent aussi dans son calibrage, sa construction et son organisation en imposant des conditions et des contraintes techniques à ses utilisateurs, tout comme des possibilités de réponses pour signifier son accord ou désaccord avec d'autres utilisateurs.

Pour l'ensemble des web-séries de notre corpus, l'évaluation des épisodes intervient essentiellement sur les plateformes de *streaming*. Néanmoins, *Le Visiteur du Futur* comme *Noob* possèdent d'autres sites et espaces qui ne sont pas des réseaux sociaux, parmi lesquels le site – autrefois blog – Frenchnerd et des forums. Frenchnerd recense de nombreux commentaires jusqu'à la refonte du site en 2014 ce qui correspond à la quatrième saison de la web-série. Les forums tiennent une place à part puisqu'ils sont aussi un lieu de discussion permettant souvent l'évaluation des épisodes et de la web-série dans son intégralité. C'est donc sur ces trois types de plateformes que nous allons nous concentrer ici.

Avant de se pencher sur l'essence de la critique, il nous faut d'abord effectuer un retour – rapide – sur les modalités de l'évaluation dans le dispositif de la web-série autoproduite, et particulièrement donc dans les dispositifs des web-séries de notre corpus. L'évaluation ne concerne en effet pas uniquement le commentaire, bien que celui-ci en soit l'exemple le plus développé et sans doute le plus intéressant. Nous nous rapportons ici aux trois strates des communautés interprétatives que nous avons

³⁶⁰ Pasquier, D., « Les jugements profanes en ligne sous le regard des sciences sociales » *Réseaux* [En ligne] 2014, vol.1, n°183, pp.9-25, consulté le 04/06/2018. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-9.htm>.

développées dans le chapitre précédent, correspondant aussi aux différents niveaux de collaboration et d'interaction possibles sur les plateformes de streaming représentant autant de dispositifs semiotechniques. Il est possible d'évaluer par une note qui doit mesurer le degré d'appréciation d'un contenu. Bien entendu, plus cette note est élevée plus elle est positive pour la vidéo. Sur YouTube, désormais acteur incontournable de la diffusion en ligne, ce sont des pouces levés ou retournés qui expriment l'appréciation mais sont, individuellement, finalement assez peu représentatifs et semblent pertinents seulement lorsqu'ils sont nombreux. Les évaluations correspondant à une notation peuvent être reliées à la strate active qui fait part de son jugement par les outils mis à disposition par un tiers. En l'occurrence, la plateforme de *streaming* qui l'encadre et le limite. Celui-ci ne peut en effet être compris qu'entre 0 et 5 et ne comporte pas de possibilités intermédiaires entre aimer ou de ne pas aimer le contenu. La strate collaborative, elle, peut être vue dans l'évaluation plus expressive du commentaire, qui demande une implication plus importante mais aussi plus personnelle que celle de la notation, puisqu'elle exige la création et la mise en avant d'une identité en ligne. Le commentaire est, contrairement à la notation, empreint de plus de nuances et, bien que quantifiable, plus difficilement qualifiable car subjectif. La strate collaborative reste là encore plus faible que la strate active ou silencieuse puisque les commentaires sont toujours moins nombreux que le nombre de vues comptabilisé. Ainsi, bien qu'ils ne puissent pas être représentatifs de l'ensemble de la communauté, ils peuvent néanmoins être considérés comme le reflet de ceux qui l'animent et participent activement à sa vie. Dominique Pasquier note ce paradoxe dans les modalités de l'évaluation en ligne, en soulignant l'aspect inégal de la participation des internautes, quel que soit l'objet évalué :

Les mondes de l'évaluation n'échappent pas à la loi de puissance qui régit la plupart des univers du Web 2.0. Il y a un fort déséquilibre dans l'intensité de la pratique, avec un petit nombre d'internautes très actifs opposés à un grand nombre d'autres qui n'interviennent que ponctuellement. Beauvisage *et al.* ont du coup raison de demander : "quand beaucoup notent peu et peu notent beaucoup, l'évaluation participative constitue-t-elle un socle solide et stable pour l'évaluation ?" ³⁶¹

Sans chercher à comprendre dans quelle mesure l'objet évalué est apprécié, ce qui nous intéresse est de comprendre comment celui-ci est évalué, sur quels critères, et

³⁶¹ Pasquier, D., *op.cit.*, pp.13-14.

en quoi cette évaluation influence dans le dispositif de la web-série. L'évaluation se construit sur des plateformes où la lecture des autres commentaires ne paraît pas être une pratique régulière contrairement à des sites dédiés à la critique elle-même comme cela peut être le cas sur SensCritique, ou même sur Allociné. YouTube ou Dailymotion sont avant tout des lieux d'expression individuelle, que celle-ci se traduise par la vidéo ou par le commentaire qui l'accompagne. Les commentaires sont rédigés avant tout pour l'autre, celui qui crée et à qui il est destiné, plutôt que pour l'ensemble de la communauté, ou bien dans l'optique de se construire une notoriété au sein d'un réseau comme cela peut être le cas sur les sites préalablement cités comme l'indique Pasquier plus loin dans son introduction.

Le type et la longueur des commentaires varient. Nous avons déjà eu l'occasion de définir par l'utilisation du classement axiologique trois types de classifications qui, nous l'avons vu, semblent trop succincts pour notre analyse. Cependant, ils permettent de mettre en évidence que ces énoncés peuvent être très brefs lorsqu'ils font part d'une réaction à vif à propos de l'épisode qui vient d'être visionné, et plus développés lorsqu'il s'agit d'indiquer clairement ce qui a plu ou déplu. Nos premières observations par l'intermédiaire du classement axiologique font également apparaître que, argumentés ou très courts, les commentaires sont cadrés par des marques de subjectivité et s'appuient sur des critères qui vont au-delà de la simple appréciation en tant que spectateur. Ils semblent en effet se baser sur une échelle de valeurs partiellement reliée au modèle de production de la web-série et à la figure du créateur qui se bâtit à travers les productions et ses interactions avec les spectateurs-utilisateurs. Ces marques de subjectivité concernent donc à la fois le récit de la fiction, mais aussi sa fabrication et son contexte.

En repartant de nos interrogations premières à propos de l'évaluation – à quel moment, comment, en se basant sur quels critères et pour quelle influence sur le dispositif ? – il nous semble important de nous attarder sur le moment où les commentaires sont mis en ligne. Lors du colloque consacré aux youtubeurs qui s'est tenu à Tours en novembre 2017, Jean Châteauvert, qui se concentrait alors sur deux vidéastes français jouissant d'une très large visibilité sur le web, constate que les commentaires interviennent dans les premières heures qui suivent la sortie de la vidéo. Il note en revanche que les commentaires laissés à la suite des vidéos sous forme de

sketchs du youtubeur Cyprien jouissent d'une fenêtre de temps moins large que celle de *Solange te parle*, et ses vidéos sous forme de bribes de vie et de réflexions. Ainsi, les commentaires autour de Cyprien interviennent sur la première journée de mise en ligne de la vidéo tandis que ceux de *Solange te parle* s'étalent longuement en augmentant. Les deux exemples cités ici s'inscrivent dans deux genres particulièrement différents inspirant à Jean Châteauvert l'idée que « chaque média porterait sa propre fenêtre de temps³⁶² ». Dans le cas des web-séries de notre corpus (qui diffère donc en termes de formes des cas étudiés par Châteauvert qui sont des *podcasts*) les commentaires sont majoritairement postés eux aussi dans les premières heures suivant la mise en ligne d'une vidéo (il est cependant difficile d'indiquer avec précision sur combien d'heures et de jours exactement pour les web-séries les plus anciennes de notre corpus puisque les plateformes de *streaming* ne donnent qu'une indication de mois ou d'années) mais peuvent connaître un cheminement plus long et moins linéaire. Les web-séries créées en autoproduction ne connaissent pas de contraintes de programmation en dehors du temps et des outils à disposition pour mettre en ligne les contenus. Les créateurs peuvent donc également choisir de retirer ou remasteriser des épisodes des plateformes, celles-ci n'imposant aucune règle à ce sujet. C'est le cas de *Noob*, de la *Flander's Company* et des *Souverains*. L'équipe de *Noob*, disposant de nouvelles compétences et d'un meilleur matériel, choisit de retravailler des saisons et des épisodes plus anciens, tout comme *Les Souverains* qui ont choisi de refaire le montage et retravailler certaines scènes, certains épisodes étant jugés non satisfaisant par leurs créateurs. La *Flander's Company*, elle, a vu la plateforme sur laquelle les épisodes étaient originellement diffusés disparaître et a donc progressivement remis son contenu en ligne par l'intermédiaire de la chaîne YouTube de l'équipe *Noob*. Certains commentaires ont donc disparu des épisodes initiaux ou ont été retirés. Certains commentateurs ont posté des messages sur les premiers épisodes mis en ligne puis sur leur nouvelle version, quand d'autres peuvent commenter avec recul les épisodes déjà visionnés d'une web-série faisant son retour après une absence et des années sans nouveaux contenus³⁶³.

³⁶² Châteauvert, J., « Le facteur temps ou le présent du youtubeur », *In colloque Youtubeurs, Youtubeuses. Figures – formats – savoirs – pouvoirs*. Équipe Pratiques et ressources de l'information et des médiations (Prim), Université de Tours, 10/11/2017.

³⁶³ À noter qu'en soi, les épisodes de la *Flander's Company* pouvaient être trouvés sur des plateformes de streaming par l'intermédiaire d'autres comptes, et que le délai entre la fermeture de Wat.tv – où les épisodes étaient alors disponibles – et l'accord entre Fabien Fournier et Ruddy Pomarede pour leur diffusion par le biais de la chaîne

Ainsi, la fenêtre de temps des web-séries diffère sensiblement de celle qui prévaut statistiquement pour d'autres contenus sur les plateformes de *streaming* du fait de sa nature changeante et des évolutions qu'elle peut connaître. La web-série fantastique *Gabriel*, après que CanalPlay a racheté ses droits de diffusion, a disparu des plateformes de *streaming* gratuites, quand la web-série *Ulysse* parvient à faire remonter le nombre de ses commentaires sur les épisodes de sa première saison sortie plus tôt, en demandant aux personnes rencontrées lors de conventions de se signaler par ce biais (créant ainsi un *gap* de près d'une année entre les commentaires les plus récents et les plus anciens). Les commentaires varient donc par leur longueur, leur contenu mais également leur temporalité. Si la majorité d'entre eux sont postés dans un intervalle court après la mise en ligne du contenu, cette donnée n'est ni systématique ni catégorique.

Ayant désormais répondu à la question portant sur la façon dont sont postés les commentaires et le moment auquel ils le sont, c'est sur la question des critères d'évaluation que nous nous penchons à présent. Nous avons déjà relevé que les critères de subjectivité dont sont empreints les énoncés paraissent découler en premier lieu de la connaissance ou supposée connaissance du contexte de production de l'objet. Celui-ci paraît aussi se construire autour de la figure du créateur dont la construction semble être l'un des premiers critères de l'élaboration du jugement. Ainsi, on relève de nombreuses marques de familiarité et ce, dès les premiers commentaires faisant suite aux premiers épisodes, toutes web-série et époque confondues.



Du très bon taf les gars, court, bien joué, efficace, vous avez les ingrédients du succès.
Venez voir les miennes et lachez vos coms

Par Juan JUANITO Il y a 6 ans



SUPER !!! excellentc'est du beau travail !!!!! bravo les gars !!

Par Remysson Il y a 6 ans

Le Visiteur du Futur, 1x01 et 1x02 (Dailymotion)

Olydri aura été relativement court : la fermeture effective de la plateforme Wat.tv intervient en février 2016 quand l'annonce d'Olydri à propos du partenariat avec *la Flander's Company* date du mois de mai de la même année.



cédrick Spinassou il y a 1 an
super taff, bravo les gars!

👍 1 🗨️ RÉPONDRE

Cluster Agency (Le Vrac), 1x01 (YouTube)



Capt Shampoo il y a 9 mois

Je suis en train de regarder l'épisode 4 et je tenais à vous laisser un petit commentaire pour vous dire que votre série est vraiment bien. Je regarde beaucoup de web série et série, et je dois dire que les dernières qui m'ont autant donné envie sont celles de Frenchnerd, et c'est un compliment. Félicitations à toute votre équipe!

Répondre •



Ulysse - webserie il y a 9 mois

+**Capt Shampoo** Merci mec ! Bonne fin de saison et hésite pas à faire tourner !

Répondre •



Ari Hell il y a 2 ans

Je crois beaucoup en vous il y a énormément de potentiel dans cette série. Bon courage pour la suite!

Répondre •

Ulysse, 1x01 (YouTube)



Florent Le Barillier il y a 3 ans

Ce suspens à la fin...
Continu mec, c'est super bon pour un début je trouve
:D

👍 1 🗨️ RÉPONDRE



Motiolduty il y a 2 ans

Je viens de découvrir cette web-série et j'adhère complètement ! Vous êtes seulement la 3ème web-série à laquelle j'adhère avec NOOB et 2DAY :)
Continuez !

👍 1 🗨️ RÉPONDRE

Random, 1x04 (YouTube)



Alouxator il y a 3 mois

C'est sûrement la meilleure chaine Youtube ! Vous méritez tellement plus d'abonnés... Puis tu vois des gens sans talent faire des podcasts et avoir 500 000 abonnés... :/

Répondre • 6



Vincent LE FOULER il y a 3 mois

Ok. Comment dire ? C'est juste génial :D. J'ignorais totalement que vous prépariez ça ! Le meilleur ascenseur émotionnel de 2016 pour le moment :D. J'espère que vous rencontrez le succès que ça mérite !!!

Répondre •

Nexus VI, 1x01 (YouTube)

Ces messages encourageants s'adressent directement aux producteurs des épisodes et font preuve de bienveillance, non seulement à l'égard du contenu mais aussi de ceux qui l'ont créé. Au-delà de l'expression de l'appréciation que l'on peut avoir pour un épisode de web-série, ces commentaires paraissent instaurer un rapport de proximité presque immédiat envers la figure à laquelle on s'adresse. Nous avons émis l'hypothèse que celui-ci découlait des indices quant au contexte de production et, plus précisément, quant au contexte amateur – ou tout du moins supposé amateur – entourant les contenus. Nous relevons ainsi de nombreuses formes de familiarité telles que « les gars » ou « mec », le tutoiement systématique excepté lorsque l'on s'adresse à l'ensemble de l'équipe ainsi que des marques d'encouragement comme « continuez ! » ou encore le mot « succès » qui revient à plusieurs reprises. L'identité amateur – ou le caractère autoproduit – n'est pas nécessairement affichée ou mise en avant par le créateur mais elle s'en ressent pourtant dans les commentaires, notamment par un élément là aussi récurrent à l'ensemble des web-séries de notre corpus : l'évaluation de la technique. Cette évaluation spécifique intervient dans la majorité des commentaires argumentés et ce, pour l'ensemble des saisons analysées, dès les tout premiers épisodes jusqu'aux plus récents, instaurant là encore des schémas de récurrence entre les différentes web-séries de notre corpus. Ils permettent d'en dresser une typologie.

Le premier type s'articule autour de la **caractérisation de la qualité** : l'image, le son, la photographie, la lumière, le jeu des acteurs ou encore les effets spéciaux et le montage. Il s'agit là de critères portant uniquement sur la maîtrise et le maniement

d'outils ainsi que de compétences en matière de constructions de plan, de mise en scène et de post production.

Le deuxième type intervient autour de la question du **mérite**. Celle-ci fait directement référence à un point que nous aborderons en détail et plus tard dans cette analyse, mais elle reste présente dans nos relevés dès lors qu'il s'agit de féliciter le travail fourni et les productions. Il s'agit le plus souvent de faire mention d'un événement particulier dans la vie de la web-série (une coproduction, un nombre élevé de vues ou une récompense par exemple) ou d'un événement qui n'a pas encore eu lieu (là aussi, une coproduction, un passage à la télévision ou un plus grand nombre d'abonnés ainsi qu'un succès plus important). La question du mérite est le plus souvent lié à la notion d'amateurisme et à celle de l'autoproduction, des éléments sur lesquels nous reviendrons par la suite. Ils entrent souvent en opposition avec ce que la télévision produit et – plus important encore – ne produit pas. C'est pourquoi nous avons choisi ici de le rattacher à la notion d'**opposition** : l'opposition entre l'amateur et le professionnel, entre le web et la télévision, entre les contenus financés et l'autoproduction. Celle-ci peut également prendre la forme d'une simple comparaison, sans connotation négative particulière, néanmoins il s'agit toujours de faire le lien avec un objet ou un média considéré comme légitime.

Le troisième type concerne le **conseil** dont la forme se retrouve très souvent à des moments différents et plus ou moins avancés de la web-série. Il peut s'agir de technique (comment construire un plan, de l'utilisation d'effets spéciaux, du son qui est un sujet épineux pour nombre de productions...) comme de la construction du récit (c'est particulièrement le cas lorsque la fiction traite de voyage dans le temps) ainsi que des arcs narratifs suivis par le ou les créateurs. Le conseil est produit par le spectateur-utilisateur sans que celui-ci ne revendique de compétence en la matière qu'il commente et sur laquelle il conseille. Son seul statut de commentateur semble suffire à le légitimer.

Le quatrième type concerne la **cohérence** et la **cohésion**. Elles entourent la fiction et les références communes partagées par la communauté ayant trait à la construction du récit, mais également aux erreurs qu'il peut éventuellement comporter, à sa cohérence et à son suivi dans le temps. Il s'agit aussi de relever ce qui fait sens pour la communauté en termes de références communes autour de l'objet dans un

univers plus large relevant de la culture sur laquelle il s'appuie (en l'occurrence ici, souvent lié à la science-fiction) et qui renforce sa cohésion. Ces éléments soudent la communauté et permettent d'affirmer son appartenance, c'est pourquoi nous avons choisi de faire entrer la cohérence et la cohésion dans une seule et même catégorie. Le besoin de cohérence concerne non seulement l'univers de fiction, mais aussi toutes les références dont il se nourrit, quand la cohésion résulte de la reconnaissance de ces références ainsi que de la connaissance du récit et la capacité à la suivre et à remarquer ce qui lui fait parfois défaut.

Nous pouvons ainsi catégoriser la quasi-totalité des commentaires argumentés et développés de nos relevés sous ces quatre types de même que des commentaires plus brefs émettant un avis plus qu'une émotion, et ce, pour chaque saison. Certains commentaires appartiennent à plusieurs types et peuvent donc être classés sous plusieurs « entrées ». Nous en présentons ici un échantillon exhaustif à partir de nos relevés³⁶⁴.

³⁶⁴ Nous présentons ici les commentaires correspondant aux épisodes d'une saison pour chaque web-série, celle qui revêt, selon nous, le plus d'intérêt dans son contexte de création et son contenu mais aussi dans les commentaires qui font suite aux épisodes. Le choix est peu aisé car chaque saison apporte des échanges qui ajoutent à l'analyse. C'est pourquoi d'autres tableaux classés par types peuvent être retrouvés en annexes, présentant des commentaires en fonction d'autres saisons.

Flander's Company – S5 YouTube – chaine Olydri

<p>YouTube 5x01</p>					
<p>Caractérisation qualité</p>	<p>« La qualité a pris un boost de ouf, c'est pas croyable. Fini le décor de CDI avec ses mangas derrière, bonjour la grande classe avec son lot d'acteurs secondaires et de gurant, ça donne un côté encore plus réaliste à une série qui était déjà superbe de par son scénario et son design, et je parle pas des effets spéciaux, ça voit que vous avez mis le budget, ça fait plaisir. » (Fred Moejil)</p>	<p>« Bonjour ! Alors, j'aime beaucoup, parce que c'est la Flander's et que j'ai grandi avec vous, par contre les gars, cette musique pour souligner le caractère drôle des scènes me rend très triste, d'une part parce que ça montre que vous ne croyez pas que la scène soit drôle en elle-même, et d'autre part parce que son niveau sonore est quasiment le même que celui des dialogues et c'est très gênant (surtout qu'elle est présente quasi non-stop). Le maquillage est peut-être trop accentué aussi sur certains personnages, à contrario les lunettes de Kurtzmann foutent des reflets à chaque plan. Et pour finir il y a des raccords dans l'axe qui sont en fait des grossissements de plan, pour rajouter un effet de montage sur la blague, pour la rendre plus drôle, et là même commentaire que pour la musique, il y en a peut-être un peu trop. Et en n la critique la moins objective du monde : où est le musique de Brazil avec le générique ?????!!!! Cette frustration infinie de ne pas l'entendre après les frappes de machine à écrire !!! Peur du strike YouTube ? Mais bon, malgré tout</p>	<p>« Super épisode ! On y retrouve ce qui faisait le charme de la série ! Avec du level up ! Qui plus est ça permet de bien re-montrer ce que fait la Flander's Compagny pour que les petits nouveaux comprenne :) Par il y a encore un peu trop de fan service je trouve, et l'épisode ni pas vraiment :/ Mais on connais la Flander's Compagny : ça pars mine de rien et ça ni crescendo ! Ça serait bien marrant d'intégrer les événement de Star Wars VIII avec Kylo pendant la saison » (Parlons Astro)</p>	<p>« Le fil d'actu en easter egg toujours l'écriture le montage les FX de très grande qualité bref merci Rudy et l'ensemble des participants à la Flanders compagny je vous souhaite une grosse réussite pour cette nouvelle saison et pour les suivantes » (Charity Business)</p>	<p>« C'est sympa de revoir tout le cast, par contre, 5 ans après, je m'attendais quand même à des effets spéciaux de meilleure qualité, car là c'est digne de la saison 1... » (Kami Knight)</p>

		ça, vous revoir me fait extrêmement plaisir et j'ai très hâte de voir la suite ! Bisous, un fan random. » (Noé Charles)			
Mérite/Opposition	« clair super content de revoir vos video, la Flander c'est culte, comme damned... C'est pas facile d'être créateur, c'est tout à votre honneur de continuer. » (Kela RES)				
Conseil	« Moi, j'aime bien al fil d'actualité ;) C'est vrai que ca donne plus courant informatique actuel comme manière de représenté une information virale. Ce qui serait cool, se serait de voir des dérivés complètement loufoque de l'information, parce que c'est notre réalité aussi » (DeltaSpace Laboratories)				
Cohérence/Cohésion	« Ah Enfin ! Par contre il y a juste un probleme d'anachronisme temporel. Je m'explique : ça se deroule en 2013 ? OK Sauf erreur de ma part, à l'epoque, Kylo ren, personne ne le connaissait et personne ne savait qu'il allait buter son père à la fin de l'épisode 7, sorti en 2015. C'est juste dommage. Par contre Euh c'est moi où ya eu un transfert de masse corporelle entre Gringo et caleb ? Autant caleb à l'air plus svelte (même si je préfèrai son coté rondouillard d'avant et sa bonhommie). Autant Gringo	« Bonjour. Ça fait plaisir de revoir la Flanders company dans un arc inédit. Je remarque qu'un saut temporel a été fait mais aura t on la suite de la saison 4 qui se terminait sur l'annonce de la venue de la mère de gladis ? Car si le personnage est maintenant revenue en situation normale il n'était pas un peu amoché n de saison 4 ? Même un hors série spécial sur le sujet serait amusant Vous faites un super travail et c'est toujours un plaisir de vous suivre. Merci. » (Joffrey NIEF)	« Ah super, vous nous avez manqué ! Hippolyte Kurzmann toujours au top ! Le talent d'acteur de ce mec (même si c'est pas le seul non plus mais j'adore le perso qu'il interprète) La scène de remise en place de Kylo Ren est juste parfaitement impeccable. Juste une petite question : pourquoi avoir renommé Stark en Shark mais laissé Wayne ? On sait qui c'est sans le nommer vu qu'on reconnaît forcément le thème de Batman sans parler des indication de Grotham city. Vous auriez pu l'appeler Dwayne ou Gwen (voire le Guen, ça aurait fait son effet camembert comme pour Henry Potier lol) En tout cas bon retour à vous et hâte de voir la suite ;) » (ACIDVENOM2501)	« j'ai du mal a comprendre: si kylo a repris la fonction, papy a donc pris sa retraite....pourquoi le papy n'as t'il donc pas soumis son petit ls a un leger briefing. » (nikitaz kolibri)	

	bah il a gonflé. Par contre c'est cool de voir des perso de chez noob sur cette saison. ça change de ce qu'on voit d'eux habituellement mais ça reste cool. J'attend la suite avec impatience » (Hughes Lepeltier)				
--	--	--	--	--	--

YouTube 5x04					
Caractérisation qualité	<p>« Alors je ne voudrais vraiment pas être méchant car Flander's Compagny fait vraiment partie de mes web-séries préférées, mais j'ai un peu l'impression que cette saison à du mal à s'ancrer dans son époque. Ce que j'entend par là c'est qu'il y a eu six ans entre cette nouvelle saison 4 et la saison 5 et je n'arrive pas vraiment à voir l'évolution qu'il y a eux. Autant votre image est belle et votre son niquel, mais j'adore moins au style amateur qu'il y a six ans (les cadres simples, les bruitage surexploités, le jeu des acteurs un peu bof, les cliffhanger à la fin d'un épisode ou il ne s'est rien passé et les effets à outrances ça appartient à une autre époque) et c'est dommage car on sent un réel potentiel dans cette série qui gagnerai à s'actualiser un peu (surtout que c'est un peu le thème de cette saison si je comprend bien). Mais en dehors de ça je reste encore assez enthousiaste car ce n'est que le début de la saison et j'ai l'impression que les défauts que j'ai cité au dessus étaient moins présent dans cet épisode, un moyen de rompre progressivement avec le passé pour accompagner la thématique du renouveau de cette saison ? Bref tout de même hâte de voir la suite :)» (Vincent GUESNERY)</p>	<p>« La Flander's met toujours un temps fou a demarrer. Tu ne t'en rend moins compte sur les second visionnages mais a chaque fois que tu regarde une saison pour la premiere fois tu meurs de frustration XD je suis legerement plus inquiet sur certaines intonations d'acteurs qui tombe parfois un peu a coté... Pas l'habitude de ça a la Flander's. Je suis cependant avec intérêt et suis pressé que ca démarre vraiment :) Mine de rien on vous adore les gars :)» (Clément N)</p>	<p>« La musique est un peu trop forte par rapport à la voix du monologue de début. Par contre, vous êtes devenu bien bons sur la mise en scène. Et le jeu d'acteur est niquel. » (ManaPeerfr)</p>		
Mérite/Opposition					

<p>Conseil</p>	<p>« J'ai adoré cet épisode et j'adore la série car je la trouve très intelligente parce que la Flander's a le monopole du marché du super vilains "à louer" aux super héros MAIS -J'ai trouvé la fin de cet épisode trop prévisible car si les héros ne louent plus les services des super vilains alors ceux-ci ne sont plus tenus en laisse et sont libre de faire ce qu'ils veulent donc ça devient la conséquence logique que les vilains libres de tout contrat foutent le bordel PS : est-il possible dans un avenir proche que les web séries WARPZONE et FLANDER'S ne fassent plus qu'une ? car cela rajouterait beaucoup d'intérêt à la série de faire les deux dans le même univers car je pense que la série s'essouffle un peu car ça sera quoi pour la saison suivante ? Un concurrent sur le marché du super vilain ? il suffirait d'un crossover pour que les deux séries ne fassent qu'une car après tout les "univers parallèles" ont déjà été exploités dans la Flander's company il suffirait d'un crossover de 4-5 épisodes (assez gros) pour faire fusionner les deux univers et ça créerait un univers étendu où on ne suit pas seulement l'histoire de la Flander's mais un paquet d'autres » (Azraël Jans)</p>				
<p>Cohérence/Cohésion</p>	<p>« J'ai tellement eu de la peine au début avec le monologue d'Armand. Cet épisode était vraiment génial. La relation entre Cindy et son oncle est je trouve hyper touchante. Le</p>	<p>« Ça me semblait tellement logique... Dans la saison 3, Armand se vante que c'est par le langage de l'argent que son entreprise empêchait le monde</p>	<p>« ON VA TOUT CRAMER! Évidemment que c'est le bon plan! Vu que la Flanders doit</p>	<p>« A priori le début de la saison, ça va être Armand qui fera remarquer aux super vilains que plus personne ne défend le monde et que les régulateurs sont</p>	<p>« Je pense qu'on est sur un schéma très classique du "schéma narratif". (Se n'est pas réservé ni inventé par le cinéma) Dans le "mono-</p>

	<p>côté défaitiste/fataliste de Cindy m'a assez surprise par contre... Et cette fin! Dixit Armand God-Like dans la saison 3 : "Sans entraves ni effets scénaristiques? Mais on vous démonterait la gueule sérieux!" L'attente de l'épisode suivant va être difficile! Merci la Flander's! » (Azurea)</p>	<p>de sombrer dans le chaos. Je sens que cette saison va être fantastique... » (Esteban Munoz)</p>	<p>garder en laisse les méchants... pour Que les super heros reprennent du travail, su t de lâcher la laisse. Comme Armand l'avait dit lors du combat contre Aegis, Si les méchants n'ont pas de règles, ils explosent les héros. Ou alors comme explique par le conseil des ombres lors de la saison 4, ça va être Le chaos complet Dans les deux cas, on va nir par faire appel à la Flanders pour résoudre le problème. » (Valerius Wolf)</p>	<p>absents ou en faillite. Quelle meilleur moment pour tenter de conquérir le monde ? Comme dit dans une ancienne saison : Sans aucune règle, ni entrave morale, les super villains gagneraient. Recrudescence de super villains => Retour des héros => Remise en place du statut quo via les régulateurs et la Flander's » (Vuk Kulvar)</p>	<p>mythe" justement il va falloir qu'ils rencontre des opposants. Mais question narratif j'espère qu'il ne vont pas oublié de faire une "re-introduction", a nos "méchant" devenu "super-méchant". Il faut que chacun ait leurs moment épique. » (Obvious Warrior)</p>
--	---	---	---	---	---

Noob – S9 YouTube – Chaîne Olydri

YouTube 9x01			
Caractérisation qualité	« Je suis d'habitude grand fan de ce que propose olydri studio ! Mais la tous ce que je peux dire sur cette vidéo c'est "Spoil" et "Inintéressant" ! MAIS ENFIN C'EST STUPIDE DE SORTIR NOOB RUSH MAINTENANT ALORS QUE CA CE PASSE APRES LE FILM 3 ! Du coup on sait déjà qu'ils vont gagner et sauver olydri et qu'ils ont bien forger les armes légendaires, et que rien à changer pour Gaea et Omega Zell ! Bref, grosse déception... En plus c'était nul, il ne se pase rien, c'est vide, et ce n'est même pas drôle, je suis inquiet de ce que va être cette série. Mais j'ai quand même hâte de voir le film 3 (Que vous avez relativement gâché avec cette daube) ! » (Marc Muzzupapa)	« Sympa comme format, amélioration du jeu d'acteur d'ailleurs, bien plus crédible, surtout niveau émotions sur les visages. Pas trop de surjeu et thème vachement sympa pour le coup, un bon PvP. Y'a pas » (Droufte)	« Très bonne idée comme mini série dérivée. Noob a évolué dans le sérieux et l'implication scénaristique comme c'était le cas d'autres séries comparables dans la forme (Kaamelott qui a pris un power-up dans les saisons 4-5 ou Flanders Company à la saison 3), ce qui est une très bonne chose pour impliquer d'avantage le spectateur mais on perd un peu le charme du comique de situation et du burlesque simple du début de la série. Reproposer des épisodes courts et sans prétention permet de retrouver le charme du Noob du début, tout en continuant à jubiler devant le Noob moderne. Bravo à vous. » (Vincent Lartaud)
Mérite/Opposition	« mais comment les gens peuvent faire un rapprochement avec Kaamelott??? ALLÔ ça doit bien faire 7 ans qu'on connait noob et qu'ils ont leur propre identité, leur jeu d'acteur et leur univers... Ils font ça depuis le premier épisode de la saison 1...mais non c'est comme Kaamelott. En tout cas bravos à toute l'équipe Olydri pour cette série qui compte maintenant 9 saison! pour moi sa vaut quand même bien mieux que certaine production hollywoodienne qui nous ponde de la merde. Et en plus c'est français, ça fait plaisirs » (Sae Samaa)		
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« on viens pas un peu de se faire SPOILER sur les armes que Gaea et Oméga Zell vont recevoir dans le film 3 de noob !? » (Bilel Farhat)	« J'ai comme beaucoup d'autres pensé au format des saisons 1 et 2 de Kaamelott. Ceci dit, le Noob des débuts c'était des sketchs plus ou moins stand alone de 5 minutes. C'est cool de retrouver ça avec des moyens	«Bah c'est génial tout ça. Comme ça avant même qu'on ai le troisieme lm, on sait déjà a quoi ressemblent les marteau de guerre légendaires qui sont quand même a la base un des 3 artefacts qui font toute la graine du scénario, et vu qu'on voit Omega Zell avec, on

		<p>techniques et narratifs mis au goût du jour, merci pour la série bonus les gars ;) » (Daï-mon: Le Journal de YouTube)</p>	<p>est déjà assurés qu'il va pas se les faire sucrer au dernier moment! Puis on peut supposer que le bouclier que Gaiea a à coté de son trone est le boubou légendaire, et donc qu'elle s'est faite sucrer le baton. C'est bien ce petit principe de mini episode qui spoilent un film teasé depuis plusieurs années avant même qu'il sorte, bien bien tout ça! » (Varengard)</p>	
--	--	---	--	--

YouTube 9x03				
Caractérisation qualité	« Je préfère Omega Zell dans cet état d'esprit. Je cache pas que la mise en scène en générale dans les dernières saisons avait perdu le charme du début. Du coup, c'est sympa de revoir nos héros préférés avec la liberté que donne casual-edition-mode, à côté de la pression d'une sortie régulière d'épisodes Toujours sympa! » (Bran'dor Graccus)			
Mérite/Opposition				
Conseil	« mais c'est pas con cette technique mais pour le prochain svp décider qu'il ne prend pas le tipe de classe (ex geat prendra une necromencielle et omega zell bon disons un chevalier elementer qui utilise la glace,l'eau,la foudre,le feu et la terre fourni d'une epee magique mais quand tu a utiliser le sort de feu son epee seras en amer) et svp liker pour qu'il le voie » (fire dragon be)	« Je trouve que vidéo sont plus que MAGNIFIQUE mais un peu cour pour celle la ./ Je pense que vous devriez créé le jeu Olydri et le mettre en vente je pense que ca va buzzé comme Minecraft Puis vous acheter du meilleur matos ou allez filmé dans d'autre pays ect . » (theoxan)	« Ben alors Fabien, Besoin d'un break ? Plus sérieusement si c'est vraiment le cas, prends de vacances. Pense d'abord à prendre soin de toi. P.S. ce conseil vaut pour toute l'équipe. Vous bossez comme des dingues pour nous divertir alors vous avez le droit de prendre des pauses. » (Natexior)	
Cohérence/Cohésion	« En fait le deuxième duel contre gaea montre bien l'évolution de Zell. Il voit gaea comme fantom, il lui dit qu'elle l'impressionne et qu'elle est une grande stratège mais qu'il arrive quand même à la battre Et puis ils ont un passif assez fort ensemble, ils étaient dans la même guilde au "bon vieux temps", ils ont ni par vaince Artheon ensemble, etc. Enfin, ils ont tout les deux fini par atteindre leurs objectifs, donc ils sont pas vraiment en concurrence directe (gaea est un très bon chef à affronter pour ma guilde justice mais ce qui intéresse Zell c'est plus le cac je pense) Je pense que Gaea a ni par impressionner Zell et lui montrer que il existe d'autres	« Affaiblir l'empire et la coalition, j'ai l'impression que la joueuse de l'ordre psy IRL a légèrement oublié Fantom et Amaras, mais c'est vrai que seuls des joueurs de la coalition et de l'empire possèdent des artefacts légendaires alors ça fait toujours une petite victoire pour l'ordre. D'ailleurs je me demande si Sparadrapp lui aussi se fait harceler pour ses exploits ? Il doit au moins être connu comme étant le noob le plus puissant de Horizon. Mais bon le personnage est trop simplet pour que les joueurs osent le harceler je pense. très bon episode sinon ^^ c'est surprenant de voir Gaea et Omega Zell s'entendent sur un point. » (sebastien saliou)	« Mais si Omega Zell reroll dans l'ordre, il ne pourra pas être le négociant qu'on voit à la fin du film 3, cette classe n'étant qu'accessible que si on est dans l'empire. Et pour Gaëa, elle a déjà un reroll archère dans l'empire. Pourquoi irait-elle dans l'ordre? » (Alexia Waucquez)	« Je préfère Omega Zell dans cet état d'esprit. Je cache pas que la mise en scène en générale dans les dernières saisons avait perdu le charme du début. Du coup, c'est sympa de revoir nos héros préférés avec la liberté que donne casual-edition-mode, à côté de la pression d'une sortie régulière d'épisodes » (Bran'dorGraccus)

	façon d'aborder le mmo que la sienne (à savoir ce côté plus stratégique, manipulateur). Et puis ils s'amusent aussi ensemble » (Arashell)			
--	--	--	--	--

Noob 9x10				
Caractérisation qualité	« "on a rien compris, tout est allé trop vite" C'est exactement la critique que je voulais faire de cette scène de bataille dans les commentaires. Avant qu'Ystos ne le fasse pour moi. » (Le Lézard Pessimiste/White)	« C'est un peu débile de se dire "Et si on utilisait du stuff JcJ?" quand on est joueur HL après s'être fait dérouiller en PvP. Ca fait très téléphoné comme dialogue. » (dj bapt)	« Perso je trouve que cette très bonne saison (en tout ce qui en est sorti pour l'instant) respecte beaucoup plus le format et la continuité noob que la trilogie que personnellement je n'ai pas aimé » (Polopili)	« J'arrive vraiment pas à m'y faire à ce générique.... Trop animé trop stéréotypé et pas du tout dans l'esprit de noob, dans l'univers de noob. C'est dommage, parce que l'ancien collait mieux. Non vraiment je trouve que ça fait trop générique s'anime alors que la on parle de noob, La Web série française gamer. En n bref... Faut s'y faire. » (Violette Esu)
Mérite/Opposition	« Encore un magnifique épisode. Continuer ainsi les gens=). Vous méritez bien plus d'abonnées que ça c'est dommage » (ihaito)	« mega bien cette serie vous meritez plus d'abonnees meme si le jeu d'acteur n'est pas toujours formidable... » (Poulipsteferrari)		
Conseil	« J'adore votre série, il manque une chose à mon avis, c'est un "précédemment..." Par ce qu'à chaque fois je suis obligé de regarder toute la série depuis le début pour comprendre vu qu'il y a un lapse de temps plus ou moins grand entre la sortie des épisodes » (Louise_ctx)	« Chouette épisode ! Petite précision de rien du tout : Concernant le générique, même avec un casque fermé sur les oreilles j'ai du mal à comprendre toutes les paroles, attention au niveau sonore de chaque piste ! :-) » (Nanardpvt18)	« Encore un super épisode ! Votre travail est de plus en plus propre et jadore ça ! Une petite idée pour aider tout le monde : résumé en genre 20 ou 30 seconde l'épisode précédent car il y a assez de delais entre 2 :- / Juste histoire qu'on se remette le truc en tete quoi ! Sinon je vous kiffe » (guiguilefrelon)	« l'intro de 1min10 pour 8min de vidéo c'est chaud quand même , essayez de dépasser les 10min de vidéo pour que ça soit moins de 10% de la vidéo , quitte à mettre un "prochainement " ou un générique aussi de fin ^^ ça fera plus "rond" » (dandy freeze)
Cohérence/Cohésion	« C'est sûr que la puissance et le skill des membres de Pro Game Master vient de la réalité virtuel. Cela expliquerait le coach IRL qu'a vu Rafal qui l'aurait empêcher d'utiliser son clavier (et qui l'aurait fait faire du Yoga), et aussi la maîtrise des avatars des Pros Game Masters. Une telle maîtrise de perso expliquerait aussi comment ils ont fait pour tué les slasheurs sans compétences, car ici, leurs compétences ne sont déterminées que par la maîtrise de leur perso sans touche, ni clavier, c'est comme si ils s'immergeaient réellement dans le jeu, ils ont donc pas besoin de barres de compétences pour les utiliser. Ensuite on peut noter le fait qu'à la fin de Noob saison	« bon bha c'étais tout simplement putain de génial. Au début, je voyais mal l'intérêt d'une saison 9 vu le final grandiose de la trilogie, mais alors là juste wow, voir la guilde justice se faire rétamé par les PGM.. et le choix de Zell ... j'ai super hate du prochain épisode, c'est super cool que cette série ne faiblisse quasiment jamais au bout de 9 saisons ! Je vois venir le truc comme quoi si ils sont pas cheats in game, c'est qu'ils le sont IRL (d'après nadir, ils doivent s'entraîner IRL avant d'être dans le roster principal :o) ça va être excellent ! » (H.Obara)	« La plus belle ruse du Diable c'est de vous faire croire qu'il n'existe pas... Les PGM avaient prévu que la guilde Justice allait les attaquer et leur ont tendu un piège en mettant tout en scène pour que cela paraisse improvisé, en prenant soin de préparer à l'avance une capture vidéo et une requête MJ pour que le résultat soit indiscutable... Ingénieux » (Neutro)	« Un truc me turlupine : Ystos parle de s'équiper en stuff PvP, mais en théorie pour être classé à haut niveau ça ne devrait pas être le cas ? Comment Heimdall peut-il être classé aussi haut au classement individuel sans être opti coté stuff PvP (cf tournoi des trois factions, qu'il a remporté par le passé si je me souviens bien) ? A part ça super épisode, hâte de voir plus de PvP de groupe dans Noob, c'est un truc que j'apprécie énormément dans les MMO, je pense que ça serait cool de le développer un peu dans la série Keep going ! » (Ardamirë)

	<p>8, il est précisé que les serveurs fermeront pour réouvrir sous un tout nouveau jeu qui mettra en scène la réalité virtuel. Ici, ce serait donc des tests par l'équipementier esport. » (Zelli)</p>			
--	---	--	--	--

Le Visiteur du Futur – S1 Frenchnerd

Frenchnerd 1x08					
Caractérisation qualité	« Je tiens à saluer la performance François, pour délivrer un nouvel épisode tous les dimanches. Les acteurs sont toujours bon, même si je trouve Florent un peu moins efficace que les épisodes précédents. Peut-être est-ce dû à un problème avec les voix non ? Mais l'intrigue est bien là, une histoire impeccable qui demande qu'à s'approfondir. Toutes mes critiques ont pour objectif d'être constructives, car je suis un fan incontestable de ton travail. » (VinceT)	« Ya un petit décalage audio non ? Sinon super épisode comme d'hab » (Jolo2)	« Bon épisode mais un peu moins que le précédent. On comprend maintenant pourquoi le visiteur a ces balafres sur le visage. Il est tout le temps torturé par la brigade, toujours sauvé par son double du futur et ainsi de suite ! Bravo Florent, bravo François, bravo Juliette » (Nicolas)	« Ya du paradoxe temporel là :p Parce que le visiteur vient se sauver lui-même. Mais le visiteur qui vient sauver son soi prisonnier, il a lui-même été sauvé par son lui du futur. Et ainsi de suite, et finalement, le visiteur originel qui a sauvé la première son soi prisonnier il a dû se sauver lui-même puisqu'il n'y avait pas de visiteur du futur pour le sauver puisqu'il était le premier. » (Shibitokuro)	« Episode décevant, je dois dire, le jeu d'acteur de Florent y est pour beaucoup. De plus, l'épisode souffre de la comparaison du précédent (le 7) qui était franchement génial. Enfin, le scénario est moyen (utiliser 3 fois le même gag...) En espérant que le prochain soit meilleur » (MaTThieu)
Mérite/Opposition					
Conseil	« franchement, de mieux en mieux. J'ai hâte de voir la suite. Pour les prochains épisodes tu pourrais imaginer qu'un autre gars du futur veuille modifier le passé mais dans le but de détruire le monde. (ça pourrait même être le double du visiteur du futur qui devienne le méchant) Think about it. » (Nicolas)	« super, j'adore. ce serait cool si le visiteur du futur rencontrait une fille comme lui, balafree. il y aurait un vieux ralenti avec une musique bien cliché lol. » (Waltidus)			

Cohérence/Cohésion	<p>« Superbe, génial, ébouriffant, stupéfiant, wonderful, génial (ah non déjà dis celui là)... du bon du bon et encore du bon ! J'ai trop trippé cet épisode ! Montage excellent, et le rebondissement à la fin est vraiment trop trop bien ! Question... le visiteur qui aligne la nana, il vient d'où ? Du futur, ou du passé ? Car s'il vient du futur, cela implique qu'il s'est déjà évadé du passé, mais forcément d'une certaine façon, autre qu'avec l'aide de son "double" puisqu'il vient du futur qui n'existe pas à ce moment là.... ou du passé où le visiteur aura fait une excursion dans son futur, voyant qu'il était en mauvaise posture, décide de s'aider lui même ??? raaaaah ! » (Matthieu)</p>				
---------------------------	---	--	--	--	--

Frenchnerd 1x12					
Caractérisation qualité	« Ca claque bien, l'histoire recommence pour de bon, pendant une seconde j'ai eu peur de l'ending, la tension était bien menée :p Les roulement de tambour ont répondu à une question que je me posait; d'où tu tirais tes effets sonores, Video copilote en force ! (les swiches m'avaient mit la puce à l'oreille) Continuez comme ça, on vous aime. » (Smark)	« Enfin un épisode qui en vaut la peine. Plutôt déçu depuis 3/4 épisodes, je peux enfin dévorer ces quelques minutes. Le scénario est très bon, la chute sublime, la révélation mythique. De plus, techniquement François, cet épisode est de loin le meilleur, que ce soit les nouveaux plans (regard porte, plan révélation final magique), mais également le montage (défilé mémoriel flashback, dynamisme) ou encore la musique (chapeau si tu composes^^). Bravo aux acteurs qui s'améliorent, et qui nous donne envi de suivre... » (Vincent)	« Salut ! Premier commentaire sur le site même si je suis les aventures du visiteur du futur depuis quelques semaines déjà. Inutile de répéter ce que disent les autres personnes...que votre boulot est excellent, que les jeux d'acteurs sont vraiment marrants. Comme quelques uns j'étais un petit peu déçu par les derniers épisodes mais celui là ma tordu de rire. J'ai rigolé 3 bonnes minutes avec le "Oh la boulette" ! Génialissime ^^ Vraiment marrant, poilant ! Je suis l'aventure les dimanches avec plaisir, tout ce que je peux rajouter c'est : continuez à nous faire plaisir avec vos diverses vidéos et BRAVO ! » (Michihiro)	« Bonjour à tous ! J'ai découvert cette série par le biais de AnyFilm. Et c'est un plaisir de regarder chaque épisodes pour tout les moyens mis en oeuvres pour le faire : scénario, mise en scène, jeu d'acteur, réalisation. Il y a beaucoup de travail fourni dans chaque épisodes et la qualité est la : un pur bonheur audiovisuel !! Je vous suivrais de très près (enfin via le site bien sur... je ne vais pas me mettre a vous poursuivre dans la rue non plus..) Bonne continuation à toute l'équipe !!! » (Nogard2)	« Gros fail pdt la vaisselle: Plan 1: elle essuie une assiette Plan 2: elle essuie un bol. Mais sinon, épisode génial! C'est pas le fin j'espère? » (Matthias)
Mérite/Opposition	« Fantastique ! je suis fan de cette série depuis que mon frangin me l'a fait découvrir. franchement les gars vous êtes vraiment bons. comme quoi avec peu de moyens, on peut faire des choses énormes. BRAVO » (Loïc Meziç)				
Conseil					
Cohérence/Cohésion	« Non, il ne pourras pas empêcher Raph de crée la brigade temporelle, parce que si il l'empêche, le visiteur n'auras plus de raison d'aller le voir dans le passé, donc il n'iras pas le voir et ne lui diras pas de ne pas inventer la brigade du temps !! c'est compliqué, mais il faut que François y penses car tous	« super épisode mais il y a un problème lorsque Raph dit qu'aucune des prédictions se sont réellement produites il se trompe parce que dans l'épisode du D**-W** (faut pas dire la marque :D) il se prend bien le bus à la fin non ? » (Mehdi)	« Le Visiteur Du Futur est-il inspiré de Dr Who? (même manteau, même mélange d'humour/science fiction, même style de personnage loufoque mystérieux) » (108)		

	les spécialistes a se sujet ne seront pas conquis par cette web série !! » (Legostudio)				
--	--	--	--	--	--

Frenchnerd 1x18					
Caractérisation qualité	« MONUMENTAL!!! On retrouve l'humour d'il y a quelques épisodes en arrière un peu délaissé ces derniers temps. Florent joue vraiment super bien, on croit à son personnage dès la première réplique et on a vraiment l'impression que le "vrai" visiteur est absent. Le running gag du robot est très bon. 10/10 » (olbatar)	« Tout simplement bravo. Pour une fois je n'ai rien à redire, c'est du tout bon de A à Z. Et puis j'ai beaucoup aimé le ptit côté survival horror, manquait plus que la caméra au niveau de l'épaule. Cet épisode t'a peut-être tué mais ton sacrifice n'aura pas été vain! » (bafouilleux)	« Bravo encore une fois, on peut souligner la maîtrise scénaritique qui mêle de bout en bout humour et action. L'attaque du premier zombie a son petit effet à la "résident evil". Le suspense est intense quand Ralph doit se retourner !!!(superbe jeu des acteurs). Bravo, magnifique, émouvant avec la figurine.... bref, un superbe scénario, une réalisation sans faille et des acteurs remarquables. Vous méritez amplement votre succès. Bonne continuation à vous. l'attente sera vraiment longue jusqu'à janvier mais je pense que le plaisir n'en sera que plus grand. » (Solid Vince)	« Pour une fois je n'ai vraiment rien à redire sur cet épisode : Je suis comblée ! Scénario & Humour se marient avec une fluidité que je n'avait encore jamais vu aussi aboutie. (Je ne parle pas du jeu des acteurs, je l'ai toujours trouvé très bon pour chacun ^^).Bravo. Et bravo, parce que pour une fois, je ne pourrais pas faire de pavet. x) » (Noodle)	« C'est un bon épisode plus n que le précédent. Il y a du maquillage, de la post - prod, un éclairage sympa, un nouveau décors, un bon running gag, un autre bon gag, celui de la lature de cinq secondes, un bon jeu d'acteur entre Raph Et Florent. Il y a juste un point qui m'a un peu déçu dans la mise en scène c'est la disparition de Slim lorsqu'il est tiré par le zombi dans le coin sombre, j'ai trouvé dommage qu'il ne soit pas sorti du champ rapidement. En n, le zombi aurait pu l'attirer dans l'ombre. J'ai aussi trouvé la scène de l'échange entre le visiteur et Raph un peu languette. En résumé cet épisode m'a plu. Par contre vous cassez pas souvent l'unité de lieu. C'est dommage. » (Merzlin)
Mérite/Opposition	« Encore du très bon! Je suis persuadé que l'on va entendre parler de vous tous à la télé ou au ciné tôt ou tard. Même Raph dont je trouvais le jeu moyen lors des premiers épisodes est devenu très bon. » (Siouh)	« Et voilà encore un coup de baguette magique de monsieur Descraques et c'est de la BOMBE. Des zombis bon qu'a crever et des acteurs qui s'approche de plus en plus du professionnalisme. Ma parole je m'attendais a tout sauf a ça.	« Super épisode comme d'hab :). C'est assez impressionnant le boulot qu'il doit y avoir derrière, bravo à tous. Un truc con: je suis en Australie et j'aimerais bien montrer les épisodes à mes amis ici, existe-t-il un sous-titrage officiel ou un fansub ? Vous	« Je viens de découvrir la série, et de regarder tous les épisodes d'une traite. C'est magistral : même si (d'après ce que tu racontes) la série part d'un délire entre potes, c'est incroyable comment elle a acquis une cohérence parfaite et une	

		<p>Mon personnage préféré a encore persévéré dans son rôle de Castafiote...a pleurer de rire. C'est beau, drôle, émouvant, terrifiant,...c'est WAOW Allez c'est une des lère fois que j'espère que les fêtes passent vite pour voir la suite. BRAVO!!! » (Flotanpo)</p>	<p>compensez largement le manque de moyen par le talent et l'imagination, bravo ! Quand on pense au nombre de navets produits avec des budgets pharaoniques. » (Goffi)</p>	<p>mythologie digne des (très) bonnes séries de SF. Vraiment bravo, chapeau aux acteurs pour leur jeu excellent, à la technique (parce que j'ai aussi regardé les making of ^^). Et surtout continuez comme ça : j'ai bien l'impression que le final va être mémorable. PS : comme vous avez l'air d'apprécier la SF, si jamais vous avez besoin d'infos pour crédibiliser un truc, je peux aider, je suis (apprenti) physicien. Parce qu'entre nous, quand on voit certaines séries ou films pseudo-scientifiques, avec mes potes on rigole bien. Pas pour le visiteur du futur, je vous rassure. Vous avez échappé aux explications foireuses de voyage dans le temps, et ça c'est bien joué. » (Volt)</p>	
<p>Conseil</p>	<p>« Je rejoins tous les compliments précédents, avec une petite réserve cependant. Attention à l'effet je coupe la musique pour rendre le gag plus punchy. C'est efficace, mais à la n de l'épisode, je commençais à voir la celle. Tant qu'on n'en abuse pas dans le futur, ça sera parfait. » (rajiv)</p>	<p>« Hello. Super série comme d'habitude mais y a un problème... Y a juste un truc que je supporte pas, y a une photo d'autographe à "Précédemment". Tu as oublié l'accent, on dit "Précédemment". C'est pas que ça soit super important mais si on commence à omettre certains accents, et bien, c'est la porte ouverte à tout. Demain, on oubliera son gosse à la crèche, l'anniversaire de sa maman, d'aller faire sa grille de Loto... Bref.» (Bernard Pivot)</p>	<p>« Je viens de découvrir la série, et de regarder tous les épisodes d'une traite. C'est magistral : même si (d'après ce que tu racontes) la série part d'un délire entre potes, c'est incroyable comment elle a acquis une cohérence parfaite et une mythologie digne des (très) bonnes séries de SF. Vraiment bravo, chapeau aux acteurs pour leur jeu excellent, à la technique (parce que j'ai aussi regardé les making of ^^). Et surtout continuez comme ça : j'ai bien l'impression que le final va être mémorable.</p>		

			PS : comme vous avez l'air d'apprécier la SF, si jamais vous avez besoin d'infos pour crédibiliser un truc, je peux aider, je suis (apprenti) physicien. Parce qu'entre nous, quand on voit certaines séries ou films pseudo-scientifiques, avec mes potes on rigole bien. Pas pour le visiteur du futur, je vous rassure. Vous avez échappé aux explications foireuses de voyage dans le temps, et ça c'est bien joué. » (Volt)		
Cohérence/Cohésion	« J'aime beaucoup l'ambiance de l'épisode, j'en flippait presque... Par contre, si j'ai bien compris, la brigade temporelle n'aurait pas existé si le visiteur n'était pas allé chercher Raph; et il ne serait pas allé le chercher si la brigade temporelle n'avait pas existé... euh... » (Polio)	« Il y a quand même quelque chose qui m'intrigue, si Raph retourne dans son présent, va-t-il rencontrer son double du passé comme c'est le cas avec le double du visiteur. Ça pourrait être très amusant de voir raph jouer les prophètes devant son propre lui^^ (hum tout le monde me suit?) » (bafouilleux)			

Cluster Agency (Le Vrac) – S1 YouTube

YouTube 1x01			
Caractérisation qualité	« super le nouveaux montage, on comprend vachement mieux le l rouge de mac cuhlen. et c est plus facile d apprehender ce que c est les undercover sans devoir le comprendre dans les recrutements » (Nicolas Clochard)	« Pas mal ce premier épisode, pour une web série c'est plutôt bien monté, le jeu d'acteur est pas dégeu et le scénario a du potentiel, je vais regarder la suite ! » (Matthieu Cardineau)	« sa fais plaisir de revoir les épisodes effectivement le script est plus clair on comprend tout plus facilement » (Le Baronographe)
Mérite/Opposition			
Conseil			
Cohérence/Cohésion			

YouTube 1x10	
Caractérisation qualité	« Excellent épisode les gars ! Whou le combat entre Bulk et Watch est juste phénoménale, félicitation pour la mise en oeuvre de cette scène. » (Kevin NGO)
Mérite/Opposition	
Conseil	
Cohérence/Cohésion	« Les combats font très visiteur du futur s2 c'est voulu? » (Julien Niquet)

Ulysse – S1 YouTube

YouTube 1x01					
<p>Caractérisation de la qualité</p>	<p>« J'ai été surprise (dans le bon sens du terme) par cette série. D'abord, parce que c'est un épisode pilot très bien réalisé. Il nous donne envie de savoir ce qu'il va se passer ensuite, pourquoi la fille du pensionnat lit ce journal et en quoi c'est relié à la guerre. Deuxièmement parce que je trouve que les effets spéciaux sont super bien pour des amateurs La seule chose qui pourrait être amélioré sont les mouvements de caméra & les plans fixes, pas assez stable a mon gout . Sinon c'est super! » (Save&ClemProd)</p>	<p>« Esthétiquement: WOUAAHOUU! Je suis restée scotchée dès la première minute! Je m'attendais pas à un travail si propre en surfant par hasard à la recherche de web-series françaises...c'est wouah! Le jeu des acteurs est pas mauvais, le scénar est plutôt bon même si c'est pas ultra original, je suis quand même bon public de SF, mais les images et la réalisation sont au top du top!! Avec les moyens du bord vous dites...? Sans déconner?? Good job en tout cas, c'est très très beau » (EléaMissa)</p>	<p>« En un mot : formidable. Je viens tout juste de finir la saison 1 en une après-midi, et j'ai vraiment accroché. Je ne vais pas spoiler sur la suite de la série car les intrigues sont ultra-développées, mais je vais argumenter mon opinion : Au tout début, on se retrouve plongé dans une histoire assez chelou, voire très complexe mais tous les éléments s'éclaircissent au fur et à mesure des épisodes, tout en ajoutant d'autres énigmes aussi complexes les unes que les autres. On essaie donc de déchiffrer tout cela, mais en ayant très peu d'indices, et c'est ça qui forge l'esprit de la série. La mise en scène est très soignée, la qualité d'image est parfaite, le son... Rien a redire, les effets spéciaux sont soignés, le jeu d'acteur... Magique. Cette série amateur a tout pour devenir une grande web-série et se placer aux côtés, de Noob, du Visiteur ou même de la Flander's. Je vous souhaite de réussir, vous méritez beaucoup plus de public ^^ Merci à ceux qui ont lu jusqu'au bout, sur ce au revoir ! » (Maxime FrozenSun)</p>	<p>« Un très beau projet qui s'annonce ! C'est de créations comme ça dont la web série a besoin pour faire son ascension culturelle. La photo est très jolie, la lumière travaillée, les plans sont soignés, le montage dynamique, les acteurs sont (enfin) bons et même les effets spéciaux - qui paraîtraient hyper osés pour une web série indé - sont réussis... Si j'étais tatillon je dirais que le son post-enregistré pourrait gêner à la longue, mais ce serait vraiment chipoter ! Bravo, bravo à tous et bon courage pour la suite, avec toute ma considération » (Anatole Levilain-Clément)</p>	

<p>Mérite/Opposition</p>	<p>« Ce premier épisode est vraiment très bien réalisé et sympa. La série mérite vraiment d'être plus connue! Et je suis tellement déçue de pas vous avoir connu plus tôt, j'aurais été ravie de vous rencontrer à Senyu! » (Lu'yop)</p>	<p>« Mais cette réalisation parfaite ! La web-série la plus professionnelle de toutes même face à des gros budgets comme le visiteur... C'est énorme ! Vous méritez des millions... Monétiser vos vidéos, tout ce talent pas remercier me peine les amis ! Ou un tipeee maintenant que ça marche bien non ? J'ai vu que le premier épisode et j'adore ! Pourquoi n'ai-je pas connu plus tôt et pourquoi n'êtes vous pas déjà les rois de YouTube ? » (Charlie Zep)</p>	<p>« Je n'ai pas apprécié, je n'ai pas aimé, je n'ai pas été surpris... J'ai été ébloui ! Ébloui par la qualité scénaristique et la cohérence des plans, ébloui par la trame et l'accroche de l'épisode pilote, ébloui par le jeu d'acteur et les effets spéciaux. J'ai partagé autant que j'ai pu et je vous souhaite tout le succès que vous méritez. Réussir à tourner ne serait-ce que ce que vous avez tourné dans un environnement (que je connais bien) et que je sais difficile à manier... je n'ai qu'une chose à dire et ce dès ce premier épisode : Vive Ulysse ! Vous n'étiez personne, vous serez des grands de ce milieu qu'est la web-série, si la télé maque, si la télé marque vous nous offrirez de grandes scènes audiovisuelles, j'en suis certain ! Bon courage, bonne continuation. » (FlorianTouitou)</p>	<p>« J'avais voulu regarder il y a un moment (un peu avant les coulisses des webséries), mais j'ai préféré avoir plus de temps pour me faire plusieurs épisodes d'af lée (je pense que c'est l'idéal pour cette série) alors me voilà. J'ai tout de suite accroché avec l'épisode 1 ; très bien lmé, une très bonne qualité visuelle et sonore, vraiment du boulot de pro. J'ose même pas imaginer le travail que ça a demandé. Bref, cet épisode m'intrigue, et j'aime ça. De plus, si le spectateur doit faire attention aux détails, je pense que je vais prendre mon pied, j'ai toujours aimé les longues histoires où l'on peut avoir ses propres théories etc. » (MoviesUp yourAss)</p>	<p>« J'adore ce premier épisode ! La mise en scène est juste génial, l'idée est sympa! C'est ce genre de série qui te donne envie de regarder un épisode puis un autre et encore un autre, jusqu'à 5h du matin ou tu te rend compte que tu as passé toute la nuit à regarder épisode après épisode... Ça fait très professionnel pour un commencement ! Franchement j'adore !! :D Bonne continuation. Je suis fan » (Morgane Borg)</p>
<p>Conseil</p>	<p>« Cette série elle serait encore plus sympa si elle prenait pas des airs maladroits des grosse série américaine, si elle se prenait un peu moins au sérieux en gros... La voix off est le discours sonne un peu faux a cause de ça, dommage » (Nick danielz)</p>				

Cohérence/Cohésion	« Ulysse, l'immortel suicidaire; vous vous êtes inspiré de Rapido dans le lm "Igor" d'Antony Leondis ? » (petitbatteurmetaleux)				
---------------------------	--	--	--	--	--

Youtube 1x08				
Caractérisation de la qualité	« L'idée originale est tellement intéressante ... que j'en suis encore plus déçu par le jeu d'acteur des personnes dans cette série, et des dialogues souvent pas terribles. Dommage ! » (Clement Ponnard)	« Bonjour, chapeau bas pour cet épisode ! Je regardé la série avec attention sans vraiment être totalement pris dans l'histoire, mais je dois avouer que les trois derniers épisode m'ont beaucoup plus et notamment celui-ci ! Ce que j'aime, c'est que je ne sais absolument pas où ça va, je n'arrive pas a me faire une idée sur l'identité des méchants ni sur aucun personnage et c'est ça que j'aime c'est que vous me surprenez et la fin de cet épisode est particulièrement prenante ! Un très bon effort de montage et aussi bravo a l'artiste pour la chanson de fin qui apporte vraiment sa dimension a la scène. Donc voilà je voulais vous féliciter et vous dire que vous m'avez conquis ! Je suis dorénavant votre activité avec grand intérêt ! Bonne continuation et encore bravo ! » (Hugo Anguenot)	« Salut a l'équipe ;) alors voilà je voulais vous donné un peu mon avis aussi ^^ ,j'ai commencé a regardé votre serie hier soir , le premier episode ne m'a pas accroché mais au bout du deuxieme j'ai plus adhéré et y'a rien a redire pour moi , les acteur sont bien trouvé il joue leur perso a fond et ça c'est cool , l'histoire est original mais sans plus , c'est bien filmé , c'est pas toujours bien cohérent mais on arrive a suivre sans trop de mal le seul défaut principal et j'ai faillis arrêter a cause de ça c'est :le son quand vous voulez prendre de loin les acteurs vous enregistrer les sons apars et ça ce remarque fort et par moments on a l'impression que toute les voies sont enregistrer apars et rajouter au montage et c'est pour moi le seul gros défaut qui gêne un peu , voilà en espérant que j'aurais été assé constructif je vous dis a plus pour les episodes final *deso pour les fauts d'orthographe c'est pas mon fort :/ » (Snypero)	« J'aime beaucoup cette série, je trouve Ulysse, MM's et Charlie très attachants, et la qualité de l'image et du son sont impeccables; dommage que le jeu des acteurs gâche la qualité du travail ! En tout cas, j'ai hâte de connaître la suite, et bonne continuation ! » (JojoTournerrond)
Mérite/Opposition				
Conseil				
Cohérence/Cohésion	« Accus travaille avec une intelligence artificielle et aide Nora alors qu'également il aide la dame et les clones. Il y aussi le mec bizarre qui a fait les agressions mais apparament c'est un complice à Nora ce qui fait le clan Ulysse (les victimes) Le clan de la dame et me clan d'une sorte de brigade temporelle qui supprime les anomalies dans le temps. Pas beaucoup de chose à	« Nora, je ne la sentais pas totalement. Il me semble que c'est elle qui apparaît à la fin de l'épisode 4 après le passage de Ted sous les fenêtres d'Ulysse. Mais je n'ai pas l'impression que MM's et Charlie soient totalement francs avec Ulysse. On l'a vu avec MM's dans l'épisode 1, mais à la n de l'épisode 5, il me semble que Charlie en sait plus sur Nora. En tout cas l'allure de Charlie au moment du réveil est	« Bien vu la référence à 'The girl next door' ! Très bonne websérie, de bons moyens techniques, une histoire stylée et des acteurs plutôt bons, bravo ! (La notre sortira en Janvier 2015, j'espère que vous pourrez y jeter un oeil !) » (Wish'd Productions)	

	nous montrer du futur ? » (yS bOmBeRgUyS)	terrible. Il a l'air porcine ! Juste un truc. Entre les épisodes 7 et 8, l'acteur qui joue Ulysse est passé chez le coiffeur. Ça surprend ! » (Olivier Jeannot)		
--	--	--	--	--

YouTube 1x10				
<p>Caractérisation qualité</p>	<p>« Fin de saison :(un ptit tour d'horizons pour donner mon avis dans les grandes lignes, Le premier chapitre était fort sympathique, présentait des personnages géniaux, le chapitre 2 toujours aussi sympa, la partie 3 était encore mieux et ensuite ce chapitre 4 que dire..... je suis beaucoup plus mitigé, la première partie m'avait vraiment convaincu, pour ce qui est de la seconde j'ai eu plus de mal même si ça reste du très bon boulot, déjà sur cette épisode quand même pas mal de problème de rythme j'ai trouvé, de plus un peu trop l'effet "dernière épisode je balance pleins d'infos pour clarifier le tout" et également j'ai trouvé que contrairement à l'habitude à certains moments la musique avait du mal à suivre dans le sens ou elle n'allait parfois pas dans les bonnes scènes. Mais comme je l'ai dit ça reste un bon épisode avec beaucoup d'éclaircissement, le présent devient de plus en plus intéressant tandis que le passé se dirige vers quelques choses qui ont l'air très sympa, ah oui et la révélation de fin sur Charlie c'est juste du GENIE, par contre je me demandais du coup cette révélation est écrite dans le livre ou seul le spectateur le sait ? car si c'est écrit dans le livre ça signifie que Elena le sait et donc c'est qu'il a un rapport avec Ulysse ?. Du coup j'en attendais peut-être trop de la déception je suppose. Ceci dit merci beaucoup pour cette saison 1 que je classe directement dans les meilleurs web-séries. J'attends avec impatience la suite en espérant qu'elle arrivera pas dans trop de temps ^^, ceci dit bon repos à toutes l'équipe vous gère ;) » (Elfique98)</p>	<p>« Ouf je pensais être le seul à penser cela mais j'ai vu d'autres commentaires similaires : J'ai du mal avec cet épisode. Attention ça reste de très très grande qualité, mais j'ai l'impression que tous les petits défauts que je pouvais trouver parfois ont été mega amplifiés ici, peut-être dû à la longueur de l'épisode... Mais grosso modo j'ai trouvé qu'il y avait des longueurs énormes, des problèmes de rythmes, des musiques qui ont retenu mon attention car je les trouvais pas en phase avec l'image, des problèmes de jeux d'acteurs parfois, quelques phrases "mal-écrites" car non-conformes à ce que dirait de vraies personnes dans une vraie situation etc etc... M'enfin je vais pas charger la mule, même si tout cela m'a beaucoup plus frappé que d'habitude, l'épisode reste génial, et félicitation à vous d'être arrivé au bout d'une saison complète avec un tel niveau! » (Gramarye)</p>	<p>« Ouaw, j'ai découvert cette série ya quelques jours et j'ai tout dévoré d'un coup ! Super websérie, vous méritez vraiment beaucoup plus de vues que ça. J'aurais un seul reproche à faire, au niveau du montage : il est nickel dans l'ensemble mais parfois certains raccords sont simplement foirés, et parfois les voix des personnages ne sont pas assez "lointaines" ('n ça se voit vraiment que ça a été doublé en studio même si le raccord est nickel), c'est vraiment dommage vu la qualité de l'ensemble ! Vraiment hâte de la suite :) » (diinamyka)</p>	

<p>Mérite/Opposition</p>	<p>« Une saison excellente qui complète le patrimoine de la websérie française :) vous avez su montrer qu'avec beaucoup de volonté on pouvait pondre un truc énorme :) J'espère vraiment que tous ceci vas fonctionner et que votre communauté vas s'agrandir :) Je fais parti des premiers a vous avoir suivi et je ne m'en suis jamais lassé :) Félicitation a tous :) on sera là pour la saison 2 :) !!! » (ALL3X)</p>	<p>« Bon beh c'était chouette mais je veux voir la suite maintenant !! Encore une fois, excellente série dans le top des série-web, sans conteste! Ça détrône peut-être pas, pour moi, le visiteur du futur que j'ai trouvé vraiment hilarante et "neuve" mais Ulysse est encore plus esthétique, plus travaillée (j'ai l'impression), plus complexe... même si on devine pas mal les inspirations. Parfois j'ai eu l'impression de voir un meltingpot de mes films préférés mais ça m'a beaucoup touché, c'était trop chou^^. Par contre, tout ce travail pour pas un rond... ça me fou le bourdon vous pouvez pas imaginer. Y'en a qui sont payé pour moins que ça bordel de m...! Faut partager cette série, elle mérite vraiment plus de vues. » (Eléa Missa)</p>	<p>« La réalisation est exceptionnelle et dépasse largement certains films récents. Impressionnant pour une web-série. Les acteurs aussi sont géniaux, et le scenario captivant. » (alex38350)</p>	
<p>Conseil</p>				
<p>Cohérence/Cohésion</p>	<p>« "Marie..... Ne panique.... on a besoin de toi!".... "Parce qu'après voila ce qui va se passer!" :D Bref une serie vraiment genial, un scenario plein de mystere, avec des reponses mais plus de questions, un final de fou. Maintenant on veut forcement la suite.... 2015.... Reference a BTTF (RVLF)? :D Les mecs, continuez. Vous avez un avenir digne du VDF :D (peut etre le meme chemin avec Ankama, etc...) » (Mike Elmaleh)</p>			

Random – S1 YouTube

YouTube 1x01			
Caractérisation de la qualité	« J'avais adoré le teaser. Ici j'aime beaucoup le jeu d'acteurs. Et la réaction de la fille à la fin tombe très bien. Un petit soucis son dans la cuisine, mais je suis pas un pisse froid et je sais à quel point c'est compliqué de monter un projet, alors je dis BRAVO !!! Belle initiative...Bon courage et à très vite. Q: Filmé avec quoi, cam ou réflex ?» (SMART Stéphane)	« C'est très bien trouvé comme concept. Et étonnamment très bien joué avec si eu de moyens. Un rythme lent à la "Revenants" de canal + et qui sait maintenir un suspense "américain". » (Arnaud Chapalain)	« J'ai dévoré votre web-série en une soirée. Une mention spéciale à Chloé qui ma bluffé dans son jeu d'acteur avec ses expressions du visage qui sont naturels. L'idée est superbe et on attend la suite avec impatience » (La cour de Barrate - Websérie)
Mérite/Opposition			
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« Très bien réalisé, la prod est classe! j'ai entendu parlé de random sur le mou' dans "vu à la radio", ça m'a tout de suite attiré... cela me fait beaucoup pensé au lm "coherence" de JW Byrkit, source d'inspiration? » (Marine Gesnouin)		

YouTube 1x08			
Caractérisation de la qualité	« Toujours aussi bon à regarder, BRAVO!!! Vous êtes géniaux sincèrement, de la réalisation aux jeux d'acteur. Donc après ces 6min13 de régale me voila de nouveau dans l'attente du prochain épisode. » (Jérémy Couplet	« Je suis réellement impressionné par la qualité de votre série, je crois avoir rarement vu une telle qualité dans l'image, les dialogues et les acteurs. Mention spéciale a Énora "Tiphaine" Marcelli pour le passage entre la fille gentille et rassurante a qui ont s'attache. Pour devenir la face inquiétante, la torture psychologique du groupe, et devenir très ippante pour le coup. Je trouve votre série prenante, et j'ai hâte de voir la suite ! Bonne chance à vous ! » (VULCHOK)	« ça prends toujours pas de mon côté, j'ai cru voir un cliffhanger a la fin... ok ok. Je continue quand même parce que la vie sans espoir c'est quand même sacrement moche. » (Pepito Minaro)
Mérite/Opposition			
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« Whaaaaattttt ? C'est de plus en plus stressant et captivant cette histoire ! Alors... extraterrestres, paradoxe spatio-temporel ou expérience du gouvernement ? J'ai découvert la série en vous rencontrant à la Japan Touch Haru de Lyon avec une amie (vous nous avez offert des badges trop cool) et depuis je ne décroche plus ! J'ai déjà vu 2 fois tous les épisodes pour tenter de trouver des éléments cachés qui permettraient de comprendre la suite mais j'avoue que c'est bien celé et qu'on a vraiment du mal à s'imaginer la suite. Une superbe Web-Série que je recommande partout autour de moi ! Bravo à vous ! » (OverviewStudio)		

YouTube 1x10			
Caractérisation qualité	« Le meilleur de la saison ! Ca fait plaisir de voir un vrai travail d'équipe se mettre en place et ces échanges actifs entre perso. Et puis la colo et la réal est juste parfaite. Bref, le meilleur épisode. Hate de voir la fin de saison ! » (Ulysse-webserie)	« Alors là je dois vraiment dire que ce 10ème épisode est rempli de suspense avec l'événement de la dernière scène! Bravo à vous de réaliser un travail de qualité. A quand le 11ème? :) Salutations! » (GuillianVeselsky)	« Encore un épisode au TOP !!!! le scénario, la réalisation et les acteurs sont au TOP également :) rien à dire » (GUEGUETTE Vid)
Mérite/Opposition	« Putain ! Tant de suspense je n'en peux plus ! J'ai découvert la WS il y a quelques heures, et n'ai pas pu me décrocher de mon écran depuis... Une réalisation géniale, de bons acteurs, une intrigue hyper bien célée (qui me retourne le cerveau il faut le dire), bravo. Juste bravo, continuez comme ça, vous méritez d'être plus connus ! J'attends la suite avec impatience ! » (Léa H)	« C'est la seule série qui selon moi, peut-être qualifié tel un vrai film d'auteur. Tout y es. Pensez à cette idée de lm, de long métrage ça pourrait vraiment fonctionner en vue de votre talent, talent qui fût partager! Bravo! » (Guillian Veselsky)	
Conseil	« C'est la seule série qui selon moi, peut-être qualifié tel un vrai film d'auteur. Tout y es. Pensez à cette idée de lm, de long métrage ça pourrait vraiment fonctionner en vue de votre talent, talent qui fût partager! Bravo! » (GuillianVeselsky)		
Cohérence/Cohésion			

Nexus VI Legends – S1 YouTube

YouTube 1x01					
<p>Caractérisation de la qualité</p>	<p>« Woouuaaah, c'est TROP bien, j'adore putain ! Les dialogues sont agréables et y'a des idées très amusantes (j'ai déjà envie de feuilleter une version livre du code du contrebandier), les acteurs sont convaincants. Côté réalisation, même si je m'y connais peu, c'est très joli. Je suis juste bluffé de la qualité, et cette série est devenue celle dont j'attends maintenant le plus la suite parmi les série/web-séries que je regarde. Dieu que j'accroche, grand bravo et gros merci ! » (Dryon)</p>	<p>« Niveau réalisation c'est hyper bien fait je trouve (la façon d'amener le dernier personnage), niveau scénario j'attends du plus élaboré pour la suite (rien de bien brillant ici, en fait), niveau dialogue c'est somme toute assez plat (seules les répliques du capitaine me semblent assez efficaces). Aussi j'ai plutôt aimé la nonchalance de Tyross (pas sûr de l'orthographe :p) qui m'a rappelé celle de Deuxcornes d'Appleseed Alpha de Masamune Shirow. C'est en tous cas extrêmement prometteur considérant la très grande qualité du travail que vous avez réalisé jusque là sur votre chaîne, et la n donne vraiment envie de poursuivre. Beau travail, je suis ravi d'apprendre votre projet et je compte bien le suivre (n'ayant pas été mis au courant auparavant pour vous suivre seulement sur Youtube mais ne ratant cependant aucune vidéo ^^). Je souhaite un bel épanouissement au Nexus VI pour ce premier épisode prometteur ! » (Zel Phoenix)</p>	<p>« Super épisode, bourré d'humour, on sent bien la passion de la SF. Si je puis me permettre, je dis ça parce que j'aime bien pinailler, mais je trouve que les décors ne sont pas très immersifs. Je n'ai pas l'impression qu'on est sur une autre planète mais plus dans usine bien de chez nous. J'image bien qu'il y a un budget limité. Mais cette critique est vraiment un détail par rapport à tout le reste qui est vraiment réussi. J'ai beaucoup apprécié le dialogue protocolaire entre les deux capitaines. Peace » (Space Monkey)</p>	<p>« La vidéo est bien réalisée mais honnêtement j'ai pas trouvé ça très inspiré (comparé au visiteur du futur par exemple). On va dire que c'était une demo technique pour montrer ce que vous savez faire. Et techniquement c'est propre, beaucoup trop propre même pour de la SF que ça soit les costumes ou les décors tout est trop lisse. » (Vitalik)</p>	
<p>Mérite/Opposition</p>	<p>« C'est sûrement la meilleure chaîne Youtube ! Vous méritez tellement plus d'abonnés... Puis tu vois des gens sans talent faire des podcasts et avoir 500 000</p>	<p>« c'est juste énorme une qualité tellement énorme les gars, chaque vidéo qui sort sur cette chaîne me met dans l'incompréhension, vous proposez une qualité tellement énorme, même quasiment introuvable sur YouTube, alors que vous n'avez pas encore une notoriété très grande, et pour moi</p>	<p>« Wow Vous produisez des vidéos de meilleur qualité que certaines chaînes Youtube produites</p>	<p>« Cette chaîne est cruellement méconnue, c'est techniquement au niveau du visiteur du futur, et je ne parle</p>	<p>« Nexus VI était déjà une chaîne prometteuse avec tout ses petits trucs qui en faisait la qualité et l'authenticité. Là on</p>

	abonnés... :/ » (Alouxator)	chaque plan/blague/personnage/costume me surprends. Franchement vous me bluffez, et c'est le meilleur compliment que je peux vous faire » (Pontiflak Bisafours)	par la télévision. Même les pubs servent a entrer dans cet univers. Je regardes des contenues sur YouTube depuis longtemps mais je n'ai que très rarement vu de vidéos de cette qualité » (Victor Grz)	pas uniquement de la web serie (dont je n'ai vu pour l'instant que le premier épisode). j'espère que l'apparition du fossoyeur (absolument géniale en passant) permettra d'attirer plus de public! Un grand GG » (JM Girona)	sent la boite de prod' c'est jouissif de voir un résultat aussi professionnel aussi facile d'accès sur le web. Toujours autant de fraîcheur nom d'un Xarlax! L'humour de l'émission qui se retrouve (le coup de la pub, de l'horloge, le courage du cap'tain, tout ça, énorme). L'équipage au sommet de sa forme , avec des adversaire qui le sont dans la même mesure. Les deux badass qui plus est. Le même régal pour les pupilles. Le maquillage, les accessoires et costumes ça fait plaisir. Les décors réels et modélisés encore bien choisi et fait. Effets spéciaux qui assurent le coup, la réalisation action qui sait se calmer, c'est cool. (Petite pensée au monteur d'ailleurs). Petite note pour finir : LA MUSIIIQUE BORDEL !!! L'écriture qui se lâche (et dans le bons sens) qui nous propose un petit huis clos en nous
--	------------------------------------	--	---	---	---

					exposant un univers gg. Ah aussi je vois aussi dans les commentaires qu'il y a eu mention d'un caméo sur la n, j'ai pas trouvé. ;) Continuez comme ça !!! À très bientôt ! Un citoyen satisfait »
Conseil	« C'était très sympa, mais j'ai trouvé qu'il manquait quelque chose au gun ght : les bruits des impacts. Je pense que vous devriez en mettre la prochaine fois. » (Laurent P.XceK)	« N'empêche, vous pourriez faire un magasin de faux ingues futuristes pour amateurs de cosplay, avec des prix un peu élevé pour faire une jolie marge, et il y a moyen que vous nancier une partie des épisodes avec =) » (François A)			
Cohérence/Cohésion	« C'est hyper cool ! Le côté sans budget est super attachant et l'humour est vraiment pas mal ! La musique est super sympas aussi ainsi que les costumes... Je trouve que c'est un mélange entre balde runner et re y avec votre propre univers, en n bref je suis pas toujours fan des histoire chez les youtubers mais la j'accroche vraiment bien ! Des bisous et un peu de musique https://soundcloud.com/sacredbones/john-carpenter-distant-dream ;) » (A place to bury valentine chain)	« (Si vous utilisiez des bonnes vieilles cartouches à poudre comme dans le temps ça ne vous arriverait pas ce genre d'embrouilles, j'dis ça j'dis rien, je sais qu'elles se font rares, mais ça tombe pas en panne d'énergie comme ces merdes de i-blasters qui te lâchent à peine tu zigouilles trois clampins et commandes une space pizza en ligne) » (Janus Oo)	« Talros je sais pas pourquoi mais j'ai l'impression que tu t'es inspiré de Ulysse de Fallout new vegas lonesome road pour ce personnage. Bref, excellente vidéo comme d'habitude capitaine ! » (Tristant Pv)	« Ben, écoutez, c'est sympatoche tout ça... Ca... Manque un peu d'idées pour l'action (J'ai un pote qui limite Bayonetta à Pan Pan Bim, mais... Ben, c'est plus cette scène d'action-là, vu que, dans Bayonetta... Ben, t'as des exécutions d'anges assez spectaculaires et délirantes, des invocations de démons dans l'même genre, et des combos assez variés et créatifs... Et là, ben, c'est ingue- ingue-ingue-baril rouge-plus de munitions...), mais c'est suffisamment	

				<p>bien filmé, mais... Juste un tout petit problème, qui, je pense, s'arrangera dans la suite... Mais je trouve les personnages nettement plus exploités dans le premier épisode de Nexus VI tout court. (Puis, malgré la pique gratuite sur un lm pas extraordinaire (Ben oui, Indiana Jones 4, c'est pas si pire... C'est même mieux qu'le 2.), la chronique sur Prometheus était sympa, et les personnages assez bien installés... Bon, surtout le capitaine, le copilote et Zarbuth, mais ça reste mieux qu'ici.) Donc, c'était bien, j'espère que ça sera meilleur après, bonne continuation. » (Don Musik)</p>	
--	--	--	--	---	--

YouTube 1x02					
Caractérisation de la qualité	« Faux raccord durant le combat avec une disparition des pop-corn du copilote sur les gros plans » (Di usif 51 (MrWrite))	« Super épisode, je n'ai rien à dire si ce n'est que je trouve personnellement que l'on sent que le combat est orchestré, mais à part ça, la réalisation est très bonne, de bons dialogues, et j'ai bien aimé se côté de relations amoureuse avec une plante, peut-être que dans l'espace, puisque les plantes sont des êtres vivants, elles sont capables de ressentir des émotions... J'approuve » (thomas baumans)	« Je ne connais pas le degré d'amateurisme (ou non) qu'il y a dans ce projet, mais c'est bluffant. Le combat est vachement bien corégraphié et même dans les lms l'action y est moins lisible. J'adore déjà les personnage. Seul bémol je trouve les retrouvailles avec Volter retombent un peu comme un soufflé ! Mais sinon j'adore l'ambiance, tout, continuez comme ça :) » (Hugo M)	« Merde, la baston elle était mal jouée... Désolé les gars mais cette fois j'ai pas accroché, ça sonnait faux et ralenti... Peut-être avec une légère accélération et plus de tremblement de caméra... Par contre le pain dans la gueule hors ash back est bon ! » (Rayzeur)	« Comme j'avais dit sur le premier épisode c'est propre techniquement mais pas très très inspiré. On dirait plus une vitrine technique pour montrer ce que vous savez faire qu'une vraie websérie (car c'est pas mal bourré de clichés, y'a une impression de déjà vu). De plus le décalage entre le générique très sitcom années 90 qui fait second degré et le ton de la série plus premier degré est perturbant. J'ai toutefois passé un bon moment et je like sans aucun soucis, je vous encourage à continuer ! »
Mérite/Opposition	« Putain que c'est bon ! En fait y'a rien à dire à part que ça pourrait largement passer à la télé (et encore, ç insulterait ptet un peu le truc) : Des décors, des plans, des persos, des dialogues, des acteurs géniaux ! » (Fido McVido)	« La qualité vidéo du combat est magni que :) le piqué l'image est très Hollywoodienne .. Bravo des vraies Pro .. » (Agence DSTP)	« Génial, j'ai passer un bon moment, un vrai régal, ça deviens mon rendez vous "télé" du moment, un grand merci a vous pour ce divertissement de qualité, longue vie et prospérité a tout l'équipage du Nexus VI. (en regardant la vidéo je me suis mis a penser a Cobra the space pirate, et je ne sait pas encore pourquoi) » (celicar29)	« Putain que c'est bon ! En fait y'a rien à dire à part que ça pourrait largement passer à la télé (et encore, ç insulterait ptet un peu le truc) : Des décors, des plans, des persos, des dialogues, des acteurs géniaux ! » (Fido Mcvico)	

Conseil	<p>« J'adore le NEXUS VI et sa faisait longtemps que j'attendais une mini-série comme cela. Vous avez vraiment un niveau de production cinéma, c'est vraiment impressionnant ^^ Par contre, petit soucis qui ma vraiment empêcher d'entré dans le combat, c'est le son. J'ai eu l'impression tout le long que le corps du capitaine et celui de Voltaire était en caoutchouc, faut vraiment changer ce bruitage d'impacts ^^ » (Demian)</p>	<p>« C'est dommage, les bruits d'impact auraient mérité à être plus forts, ou avec plus de basses pour plus de puissances, ça rend ça un peu mou, c'est con parce que c'est bien chorégraphié :3 » (Jacob LaLiLuLeLo)</p>			
Cohérence/Cohésion					

Ces quatre types nous permettent donc de relever les similarités tout comme elles mettent en exergue les différences entre chaque web-série. Ainsi, la question du mérite, de la comparaison avec la télévision (qu'il s'agisse d'une comparaison au niveau de la qualité, indiquant que le contenu est aussi qualitatif que le sien, ou au contraire plus qualitatif) se retrouve dans l'ensemble des discours entourant les web-séries, qu'ils émanent des créateurs ou de leurs communautés. Ils apparaissent cependant minoritaires dans les commentaires laissés sur les plateformes de *streaming*, en comparaison des commentaires à propos de la qualité ou du récit. De même, on remarque que certaines web-séries mobilisent une plus grande concentration sur la cohérence du récit. *Noob* et la *Flander's Company* notamment, sont particulièrement discutés de ce point de vue. Nous voyons deux explications à cela : l'ancienneté et la continuité. La *Flander's Company* est la web-série la plus ancienne de notre corpus avec *Noob* dont la création n'a pourtant qu'une année de différence avec celle du *Visiteur du Futur*. Elle possède, en revanche, déjà bien plus de saisons et sa conception se veut une « franchise » comme la décrit son créateur. Les commentaires de la saison 9 que nous avons choisi de classer ici, correspondent donc à l'une des parties les plus récentes de la production de la web-série, qui s'articule au milieu de récits multiples autour d'un même univers. Nous nous trouvons à ce moment-là, entre le film 2 et le film 3 (qui n'est pas encore tourné), dans un contexte d'annonces multiples autour de l'éventuelle création d'un jeu vidéo et de nouveaux supports (roman, bande-dessinée). La communauté est conduite à évoluer au sein d'un dispositif complexe et particulièrement riche au sein duquel elle est régulièrement sollicitée. Les commentaires à ce moment précis nous paraissent donc particulièrement intéressants de même que le fait qu'ils s'axent spécifiquement sur la façon dont se construit le récit dans un moment de transition (le passage de l'écriture du film – correspondant en réalité à une saison – à l'écriture de la web-série, alors que les épisodes de cette nouvelle saison sont censés intervenir dans le récit *avant* les événements du troisième film.... qui ne sont pas encore connus). Pour exemple, on « accuse » entre autres, à plusieurs reprises les créateurs de *spoiler* l'histoire à venir, tout comme de proposer des contenus qui seraient « réchauffés » pour pallier les pauses dans la diffusion. C'est donc la fiction et l'histoire dans son déroulement qui focalisent plus logiquement l'attention. Il en va de même dans le cas de la *Flander's Company*. Nous avons choisi de nous concentrer ici sur les épisodes de la saison 5 de la web-série, celle-ci marquant le retour de l'équipe en proposant des contenus originaux et, à ce titre, provoquant des réactions qui sont elles aussi inédites, contrairement aux quatre saisons

précédentes déjà visionnées par la plupart des spectateurs-utilisateurs. Là encore, les épisodes sont moins soumis à la caractérisation de la technique et l'évaluation se concentre plutôt sur la fiction et son écriture ainsi que sur les références à des épisodes plus anciens ou extérieurs à la web-série (mais qui ont constitué de possibles sources d'inspiration de celle-ci). Les commentateurs soulignent également une donnée qui n'apparaît pas dans le cas des autres objets de notre corpus. Une forme de nostalgie, tout du moins de plaisir à se replonger dans une fiction que l'on connaît déjà ; les retrouvailles avec des personnages que l'on ne pensait plus nécessairement revoir. Cette nostalgie instaure un climat plus conversationnel dans les divers messages postés, jouant sur les références de la fiction et des personnages et les intrigues passées ou à venir et renforce d'autant plus la cohésion de la communauté. Les commentaires appartenant à une caractérisation de la qualité et discutant la technique sont axés pour la majorité sur le jeu des acteurs et non pas sur la captation ou les effets spéciaux comme c'est le cas pour les autres objets. Tout comme pour la saison 9 de *Noob*³⁶⁵, après une pause de six ans, c'est la fiction que l'on a avant tout plaisir à retrouver et la curiosité est attisée par la manière dont on va reprendre le fil de l'histoire plus que par les choix de réalisation. La continuité suggère justement cet élément : il s'agit de revenir après des pauses dans le récit, plus ou moins importantes, ou des modifications dans sa forme. Les autres web-séries du corpus ne sont pas dans la même configuration, au moment des relevés de leurs commentaires. Leurs pauses sont celles des entres-saisons, qui provoquent elles aussi des réactions, mais restent des événements qui s'intègrent normalement dans le récit.

La *Flander's Company* jouit cependant d'un statut à part. Elle fait figure de production ancienne et de référence dans le monde de la web-série – ne serait-ce que par son ancienneté justement – mais elle doit également signer un retour dans un environnement désormais largement occupé par d'autres productions qui paraissent maîtriser de mieux en mieux les rouages du gain de visibilité rapide sur les plateformes de *streaming*, et les codes communicationnels à adopter pour tenter de se distinguer. Son retour sur la chaîne d'Olydri lui assure des vues et de nombreux commentaires,

³⁶⁵ Une exception est notable cependant : les deux premiers films réalisés par l'équipe, correspondant aux saisons 6 et 7, où les commentaires se concentrent cette fois plutôt sur l'aspect qualitatif. Ayant bénéficié d'un budget conséquent pour une production sur le web grâce à leur premier crowdfunding, l'équipe est particulièrement attendue sur la réalisation. Or, les commentaires comptent des déçus, qui jugent le jeu d'acteur peu à la hauteur, mais également la construction des plans ou encore la photographie trop amateur. Un échantillon de ces commentaires est disponible en annexes.

mais elle se voit aussi comparée à des contenus plus récents, notamment ceux produits par son hébergeur. Le dispositif de la *Flander's Company* se distingue donc par un fonctionnement qui va à l'inverse de celui que nous avons pu étudier jusqu'ici, puisqu'il ne possède pas d'espace de diffusion propre et que sa visibilité lui est déjà partiellement acquise par une existence plus ancienne. Les épisodes ne sont en soi pas « originaux » pour la plus grande partie³⁶⁶ et l'enjeu de la viabilité semble être moindre ici, puisque la web-série en elle-même n'a pas l'obligation de fédérer une audience. Elle permet néanmoins d'enclencher une nouvelle dynamique au sein de sa communauté en proposant une nouvelle saison, et de mettre en lumière la poursuite d'une autre fiction, *Damned*, dont au moins un nouvel épisode est en préparation. On rend donc à nouveau disponible une web-série pour une communauté elle aussi déjà existante, et qui en a inspiré d'autres il y a plus de dix ans sans chercher à la rendre pérenne ou visible puisque ces deux éléments sont déjà acquis.

À ce titre, il nous a été particulièrement précieux d'inclure la *Flander's Company* dans notre corpus puisque, au-delà de son identité de référence dans le champ des web-séries, elle nous a permis de mettre au jour l'importance du sentiment d'implication dans l'enjeu du commentaire autour de la web-série. En effet, ce point de comparaison nous a permis de comprendre que l'interaction directe avec l'objet permet d'intégrer cet univers d'une manière peu habituelle pour une fiction audiovisuelle, puisque celle-ci est faite d'allers et retours entre créateur et spectateur-utilisateur et que le dispositif permet de produire un échange. Cette relation se construit sur divers éléments et plusieurs aspects de l'objet mais paraît toujours évoluer à travers une co-construction entre différents acteurs, tout du moins à travers une apparente co-construction. Il ne s'agit pas d'être seulement spectateur d'une fiction, utilisateur des plateformes sur lesquelles elle existe et des outils qui lui permettent d'exister, mais aussi contributeur à son façonnage. Ainsi, les commentaires mis en ligne à la suite des épisodes portent, pour les plus argumentés, justement sur ce façonnage et sur la façon de l'améliorer. On signale chaque erreur, chaque faux raccord, problème de son, de jeu et de cohérence dans le récit non pas uniquement car ces éléments ont été des gênes à entrer dans la fiction, mais parce que l'on est dans une perspective de contribution à l'existence même de l'objet.

³⁶⁶ La saison 5 en cours de diffusion constitue le seul contenu inédit de la web-série et marque une reprise de la fiction après une pause de plus de six ans.

La caractérisation de la qualité présente dans les commentaires s'accompagne le plus souvent d'un effort de rédaction et de justification des propos. On y retrouve les deux types d'embrayeurs décrits par Laurent Jullier au sujet de la critique. Le « je » et le « on » mais qui semblent agir différemment de ce que Jullier indique au sujet du film. Le « on » serait plutôt ici l'embrayeur qui permet de se dédouaner, tandis que le « je » aurait tendance à impliquer. Il engage ici une parole individuelle qui peut parfois aller à l'encontre d'une opinion majoritaire au sein de la communauté, et amener à se faire interpellé par d'autres spectateurs-utilisateurs. Au-delà de l'amorce par laquelle l'évaluation technique est faite, elle repose sur le même critère que celui que donne Laurent Jullier dans son ouvrage *Qu'est-ce qu'un bon film ?* Il indique ainsi qu'« au sein d'une communauté de cinéphile, qu'elle existe ou soit une création de l'observateur, on pense qu'un film est bon quand il répond à certains critères³⁶⁷ », déterminant les plus généraux d'entre eux pour arriver au nombre de six. Parmi ces six critères, deux selon lui répondent à « l'exercice de la critique sauvage » : un bon film a du succès et un bon film est une réussite technique. Si les commentaires relevant de l'évaluation ne se basent pas sur le succès connu par l'objet – nous pourrions presque dire que son absence est au contraire un facteur de bienveillance – en revanche, la réussite technique, tout du moins ce qui est jugé comme tel, semble être un critère de qualité. Ceux-ci ne s'appuient pas en revanche, uniquement sur une connaissance technique dans le champ de la réalisation, mais semble prendre en compte le contexte préalablement déterminé.

L'expertise technologique porte non seulement sur l'œuvre elle-même, mais sur ses à-côtés. L'engouement actuel et typiquement postmoderne pour les diverses formes de mises en abyme de la « société du spectacle » – chaque médiatisation d'un événement étant accompagné, d'un reportage sur cette médiatisation, chaque DVD d'un film à succès se voyant assorti de son *making of...* – engendre un type d'expertise génétique portant sur la fabrication du film. Et même quelquefois sur la préproduction du film, ce qui permet d'apprécier les techniques de montage financier. L'amateur goûtera la compétence du réalisateur à faire accepter son projet dans un environnement politique ou artistique défavorable ou, mieux, franchement hostile.³⁶⁸

On retrouve dans l'analyse du critère de la réussite technique déterminé par Laurent Jullier, des similitudes avec l'évaluation faite par les spectateurs-utilisateurs.

³⁶⁷ Jullier, L., *Qu'est-ce qu'un bon film ?* 2^{ème} édition, Paris : La Dispute, 2012, 244 p., p.137.

³⁶⁸ *Ibid*, p.153.

Celle-ci, loin de s'arrêter uniquement à la fabrication de l'objet lui-même, se focalise aussi sur ces « à-côtés » décrits par Laurent Jullier, qui appartiennent au dispositif de la web-série autoproduite. Ainsi, les moyens, lorsqu'ils sont évoqués dans le cadre du mérite ou du jugement du travail de la réalisation, renvoient aussi au statut des créateurs par la prise en compte du contexte dans lequel ces derniers sont inscrits. Pour le tout premier épisode d'*Ulysse*, l'extrait de l'un des commentaires fait part d'une forme de rapport sur la technique relié au mode de production de la web-série :

La photo est très jolie, la lumière travaillée, les plans sont soignés, le montage dynamique, les acteurs sont (enfin) bons et même les effets spéciaux - qui paraîtraient hyper osés pour une web série indé - sont réussis... Si j'étais tatillon je dirais que le son post-enregistré pourrait gêner à la longue, mais ce serait vraiment chipoter !

De même pour *Le Visiteur du Futur*, dont on compare l'un des épisodes directement avec son propre travail amateur :

Votre travail est incroyable. Et pas seulement d'ailleurs pour le visiteur du futur. Je me suis déjà essayé à des courts métrages avec des amis mais nos résultats sont loin des vôtres.

L'aspect technique, s'il est complimenté et souvent salué dans l'évaluation qui en est faite, est également parfois comparé à sa propre pratique amateur, tout comme à d'autres objets jugés légitimes. Ces objets légitimes ne sont cependant, pas uniquement ceux produits par le cinéma ou la télévision, mais également ceux du web. Ainsi, dans un autre extrait à propos d'*Ulysse*, un spectateur-utilisateur indique :

Certaines musiques m'ont fait frissonner, l'histoire m'intrigue et tout est parfaitement bien amené (pour l'instant), au début je croyais que vous aviez un budget semblable au visiteur du futur tellement c'était bien foutu et peaufiné au niveau des montages et des plans (pour se payer une équipe compétente).. et non en fait.

Le Visiteur du Futur devient une référence en terme de technicité. Elle semble aussi liée à son statut financier : le fait d'avoir un budget à disposition est aussi la garantie d'une réussite pour la web-série et pour son niveau de sa réalisation.

Ces similitudes entre les critères établis par Laurent Jullier, et les critères sur lesquels s'appuient les communautés dans l'évaluation des objets, peuvent également

être mis en corrélation avec le processus décrit par Roger Odin dans son travail sur le cinéma amateur que nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer au chapitre 3. C'est particulièrement le cas dans l'axe consacré aux ciné-clubs où les cinéastes amateurs viennent présenter leurs films et se soumettre au regard des autres participants. Bien que l'objectif de cette démarche soit ici immédiatement affiché comme celle d'un apprentissage et d'un exercice – contrairement aux web-séries qui se veulent avant tout des fictions – on note pourtant un élément commun entre retours « réels » au sein des clubs et retours en ligne au sein des espaces discursifs :

Dans les clubs, la grande majorité des discussions après projection portent sur ce type de questions – “Pourquoi avez-vous tourné avec une focale de 85 ?”, “Pourquoi avez-vous préféré l'Ektachrome EF 7241 au Kodachrome II ?”, “J'ai trouvé les plans sur l'eau un peu surexposés et un peu bleutés... Vous n'avez pas utilisé de filtre UV ?”, “Le nouvel Angénieux 6,5, 52 est vraiment remarquable, rien à voir avec le Pancinor 22...”³⁶⁹

Dans les évaluations relevées, nous observons donc des réactions similaires à celles décrites par Roger Odin, analysant en premier lieu, là encore, les choix techniques et matériels. S'agissant du vidéaste, il ajoute :

Peu à peu, l'“amateur” intègre ainsi les règles d'une esthétique spécifique, une esthétique du “ bien fait ” (dans l'espace “amateur”, “une belle image est avant tout une bonne image”), du lissé et du continu. Un film “amateur” se doit d'être fluide, coulant, souple, sans panoramiques tremblés ou, pire, filés [...] Plus généralement, l'esthétique “amateur” invite à un respect strict de la “grammaire cinématographique”. L'“amateur” est un peu comme un romancier qui écrirait pour mettre en pratique *Le Bon Usage* de Maurice Grevisse.³⁷⁰

Dans les commentaires correspondant à la caractérisation de la qualité, tout comme ceux concernant la fiction et sa cohérence, on note là aussi la même volonté de souligner une image bien faite, un enchaînement fluide et un montage bien construit. L'idée est également de se rapprocher au plus près de ce qui, *a priori*, correspond à une réalisation professionnelle, concordant avec les codes et les règles en vigueur comme le décrit Odin, et à partir de critères déterminant la délibération autour de la qualité d'un objet chez Jullier. Les similitudes s'affichent également du point de vue de la place de

³⁶⁹ Odin R., « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, 1999. pp.47-89, p.61.

³⁷⁰ *Ibidem*.

ces productions dans le paysage audiovisuel. En effet, Roger Odin indique que les créateurs de ces contenus n'envisagent pas leur travail comme une alternative à une production professionnelle et à ce que la télévision ou le cinéma pourraient produire, mais bien comme un contenu à part, rival en quelque sorte, de ce que les médias traditionnels créent. Dans le cas de la web-série, si celle-ci peut faire figure d'expérimentation pour les vidéastes, elle a bel et bien été créée pour le web et ne semble pas avoir été envisagée non plus comme le seul moyen de la contourner. La culture qui s'est tissée peu à peu autour des premières productions qui ont contribué à forger un certain nombre de codes et de références en est la preuve. De plus, dans le cas de la web-série, nous avons rappelé à plusieurs reprises qu'autoproduction ne signifie pas non plus amateurisme et que certains des créateurs appartenant à notre corpus sont des professionnels de l'audiovisuel. Si leur passage sur le web peut être également motivé par un manque de moyens, l'absence d'une société de production ou d'un diffuseur (ce ne sont pas pour autant les facteurs principaux) la création sur le web et destinée au web prend de plus en plus d'ampleur. En revanche, il semble que l'idée de l'alternative ne soit pas étrangère aux spectateurs-utilisateurs. Les productions auxquelles nous nous intéressons sont vues par une frange des communautés comme le moyen de remplir un vide qu'aurait creusé la télévision. La typologie du mérite fait donc également écho au fait de représenter cette alternative, le moyen de pallier le manque. Nous pouvons alors nous interroger quant à la pérennité, ou tout du moins l'image de pérennité que peuvent revêtir les fictions sérielles sur le web. Si un grand nombre de spectateurs-utilisateurs apprécient le fait qu'elles puissent être visibles en ligne et qu'elles jouissent des avantages d'une présence uniquement numérique, d'autres, en revanche, leur envisagent rapidement et fréquemment une autre vie, consistant à être diffusées à la télévision, éditées en DVD voire produites comme long métrage pour le cinéma. L'idée qu'un contenu puisse uniquement rester en ligne n'est pas forcément ancrée comme une fin en soi légitime mais vue comme une étape dans l'évolution de la web-série.

Si le genre semble être un facteur déterminant dans l'appréciation d'une web-série et l'attachement qu'on lui témoigne, en revanche, il apparaît moins déterminant dans l'évaluation. Celle-ci reste avant tout centrée sur l'idée de qualité et sur la cohérence du récit. Cependant le genre de la science-fiction met en exergue le besoin d'obéir à certains codes, tout particulièrement au sujet des voyages dans le temps qui

suscitent une réelle attention quant à la cohérence et la logique dans le maniement des paradoxes temporels. Ce que Laurent Jullier qualifie de « contrat de conformité de la technique au genre » s'applique donc ici à travers l'écriture du récit. Ainsi peut-on relever plusieurs mises en garde ou signalement d'incohérence chez *Le Visiteur du Futur*, pour exemple :

« Non, il ne pourras pas empêcher Raph de crée la brigade temporelle, parce que si il l'empêche, le visiteur n'auras plus de raison d'aller le voir dans le passé, donc il n'iras pas le voir et ne lui diras pas de ne pas inventer la brigade du temps !! c'est compliqué, mais il faut que François y penses car tous les spécialistes a se sujet ne seront pas conquis par cette web série !! »

Ou encore :

Jy pense depuis le debut, si il detruit le manuelle, il n'y a plus de machine temporel....donc petite incoerence...

Bonjour, je suis d'accord avec michimourasane. La pluie ne peut pas exister dans le futur (et donc s'arrêter dans le futur) puisqu'il a empêché la rencontre qui en était la cause dans le passé. Du coup, il ne peut pas pleuvoir de l'acide dans le futur (à part qu'il se soit trompé dans ses calculs, ce qui n'est pas le cas puisque la pluie d'acide s'arrête). De plus, le savant du futur ne devrait même pas connaître son existence vue que sa création a été empêché (dans le passé, donc pas de pluie acide dans le futur).

Dans ce contrat de conformité analysé par l'auteur, l'exigence des spectateurs se traduit par le respect de quatre règles³⁷¹ : « synchroniser l'ordre chronologique dans le récit sur celui de l'histoire à moins de prévenir le spectateur », « ne pas scinder le récit audiovisuel en récits audio + visuel indépendants à moins de prévenir le spectateur », « le monde diégétique et le monde de la fabrication ne doivent pas se superposer par inadvertance », « le monde diégétique et le monde de la fabrication ne doivent pas se superposer dans un plan par manque de temps, d'argent ou de désir de faire une nouvelle prise ». Ces quatre règles sont finalement proches de celles régissant les commentaires autour de l'évaluation de la web-série autoproduite. De la même manière que l'on relève pour un film les erreurs techniques et narratives qui peuvent perturber l'immersion du spectateur, les spectateurs-utilisateurs font part des défauts dans la réalisation de chaque épisode d'une web-série. Les faux-raccords, les problèmes de son,

³⁷¹ Jullier, L., *op.cit* pp.157-158.

l'apparition d'une caméra ou de celui qui la tient dans le champ, les erreurs dans le récit, l'incohérence dans sa chronologie sont autant d'éléments que l'on peut trouver soulignés à la lecture des commentaires. Il apparaît que si l'échelle de valeurs sur laquelle se basent les critères d'évaluation est bien inhérente à la web-série autoproduite – car elle tient compte de ses contraintes supposées ou avérées – certains de ses éléments restent malgré tout attachés à des objets que l'on considère comme « légitimes ». Ainsi, les productions cinématographiques et télévisuelles sont un point d'ancrage et de référence en termes de technicité au même titre que pour les amateurs et leurs productions du ciné-club décrits par Roger Odin. En revanche, les deux dernières règles émises par Laurent Jullier doivent, dans ce cadre, être nuancées. Si la fabrication ne doit pas intervenir par une erreur visible dans le champ ou venant *casser* le rythme de la narration (le fait de voir le créateur dans un reflet ou de devoir doubler les comédiens une fois le tournage terminé par exemple) elle est presque indispensable en tant qu'indice. En effet, qu'il s'agisse de l'énonciation audiovisuelle pour les contenus vidéos, ou de l'énonciation verbale pour les contenus de communication autour des épisodes, le fait d'être en mesure de déceler à des indices de la fabrication de la web-série apparaît comme l'une des clés de l'engagement pour la communauté qui peut, dès lors, y prendre part.

b. Des médias « légitimes » : un rapport complexe et confus.

En 2015, Raphaël Descraques – frère de François Descraques, membre du collectif Frenchnerd, du collectif Suricate et occasionnellement Golden Moustache – coécrit aux côtés de Vincent Tirel et Julien Josselin un premier film qu'il réalise, produit par *Golden Moustache*. D'une durée de 75 minutes, *Les Dissociés* s'inscrit dans une veine relativement semblable à celle du *Visiteur du Futur*, à mi-chemin entre la comédie et le fantastique. Sorti dans quelques salles pour des soirées en avant-première, mis en ligne gratuitement sur YouTube puis diffusé à la télévision³⁷², le long-métrage connaît un vrai succès populaire en ligne (6 735 790 vues sur YouTube en octobre 2018). Si ses auteurs et comédiens sont désormais des visages connus du petit écran, il apparaît que le passage du web à la télévision, y compris pour une seule diffusion – et une part de sa production, le groupe M6 ayant lancé la chaîne YouTube Golden

³⁷² Sur la chaîne W9, du groupe M6.

Moustache – ne soit pas nécessairement du goût de tous. Ainsi, au sein de la communauté de *Cluster Agency*, les similitudes que relevés entre la web-série et le film sont vues avec ironie et même mépris.

Figure 39 : capture d'écran de la page Facebook dédié *Le Vrac* (2015).



Ce commentaire laissé sur Facebook à la suite d'une remarque sarcastique, apparaît comme révélateur de la dissension, que nous avons déjà eu l'occasion d'aborder à plusieurs reprises, entre web et télévision : « *Y en a qui ont du génie et d'autres qui bossent pour la télé* ». Si nous avons établi que les chaînes de télévision restaient les acteurs principaux de financement des web-séries, que les communautés de spectateurs se positionnaient pour une partie en tant que contre public de la télévision et envisageaient la web-série comme permettant de rendre visible certains genres absents du petit écran, nous souhaiterions aborder ici de quelle manière ce rapport entre web-série et télévision s'articule au sein des commentaires mais également, quelle est la réception faite aux épisodes dès lors qu'une web-série est effectivement diffusée à la télévision.

Au sein de nos relevés concernant les épisodes de web-séries, il est apparu que la comparaison était un usage récurrent dans les messages laissés par les spectateurs-utilisateurs. En effet, il s'agit non seulement de comparer ce que réussit à produire la web-série avec à la télévision, mais également de comparer ce que réussit à faire l'amateur par rapport au professionnel. La comparaison est intéressante à analyser car elle amène un paradoxe certain dans le traitement qui est fait des web-séries de notre corpus. D'une part, elle vise à exprimer le fait que la web-série serait aussi bonne, voire meilleure qu'une production télévisuelle en termes de fiction et de technique ; et, d'autre part, elle renvoie la web-série à son statut d'objet autoproduit et/ou amateur. Ainsi, nous relevons de nombreux commentaires indiquant que l'objet est « *pro* » ou « *fait pro* », lui attribuant paradoxalement un statut d'objet qui n'est justement pas professionnel, mais qui cherche à l'être, ou tout du moins à lui ressembler. Cela apparaît d'autant plus nettement pour les web-séries les plus récentes pour lesquelles les spectateurs-utilisateurs ont désormais des références et des points de comparaison en la matière.

Ulysse



Lokimato Youtubeur il y a 1 mois

je viens de découvrir en recherchant une webserie.

Un épisode 1 bien réalisé, je ne me suis pas encore fait une idée de ce que l'histoire valait mais pour ce qui est de la mise en scène c'est assez pro. Les personnages ont l'air naturel et assez à l'aise je vais continuer de regarder pour voir ce que ça donne niveau histoire :)

Répondre • 1



Charlie Zep il y a 2 ans

Mais cette réalisation parfaite ! La web-série la plus professionnelle de toutes même face à des gros budgets comme le visiteur... C'est énorme ! Vous méritez des millions... Monétiser vos vidéos, tout ce talent pas remercier me peine les amis ! Ou un tipeee maintenant que ça marche bien non ? J'ai vu que le premier épisode et j'adore ! Pourquoi n'ai-je pas connu plus tôt et pourquoi n'êtes vous pas déjà les rois de YouTube ?

Moins

Répondre • 12



polyfolies il y a 2 ans

Très pro ! vivement la suite.



JORDAN PERRIGAUD il y a 2 ans

par-compte sa , sa ne ce fait pas de coupé la ! :p mdr
vraiment super votre web-série , c'est tellement pro ! bravo !

je voudrait juste savoir quel est votre matériels de tournage ? :) merci beaucoup
encore chapeaux et bonne continuation hâte de voir la suite au plus vite ! :)

ps : de quel coin êtes vous ? :)

[Moins](#)

Répondre • 1



The last unicorn il y a 1 an

Wow. Énorme. Parfait. J'adore. D'habitude, les web-séries sont jouées de manière très amateur, les acteurs ne sont pas crédibles et les manières de filmer sont vraiment moyennes, mais alors là, c'est digne du grand cinéma, c'est vraiment oufissime !! Je ne sais pas comment vous féliciter assez, je suis sous le charme !!

Répondre • 1

Ulysse – 1x05, YouTube



Adrien Marin il y a 7 mois

une qualité pro de tres bon acteur bravo !!!

Répondre • 3



Adrien Marin il y a 7 mois

Derien cest meriter

Répondre •



Ulysse - webserie il y a 7 mois

+Adrien Marin Merci pour les compliments !

Répondre •

Ulysse - 2x01 YouTube



Rémi L. il y a 7 mois

Bravo à toute l'équipe, une réalisation au poil, d'une qualité qui dépasse encore une fois tout ce qu'on pourrait imaginer venant de la part d'une websérie amateur à petit budget, comme d'habitude ! Je suis super content que Kévin Sardet revienne aussi tôt dans la saison, ça promet !

Répondre • 1



streak loker il y a 7 mois

Magistral ! Malgré le fait que ce ne soit qu'une web-série indépendante, dans mon coeur vous réaliser avec des séries avec des budget beaucoup plus grand de par votre inventivité et par l'humain qui ressort de chaque épisode. ENcore en grand bravo en trépignant d'impatience en attendant l'épisode 3 !

Répondre • 3



Ulysse - webserie il y a 7 mois

+streak loker Merci beaucoup pour ce commentaire. Il fait particulièrement chaud au coeur :).

Répondre •

Ulysse - 2x02, YouTube



Superinfini / Céleste Grant il y a 2 ans

EXCELLENT Épisode ! Tain c'est dingue la motivation que vous dégagé et la qualité pro par rapport au "budget" de cette série : Vos décors, vos figurants, vos effets spéciaux ! C'est tout simplement

👍 8 🗨️ RÉPONDRE

Ulysse – 2x03, YouTube



Ayme bou il y a 2 ans

Vous faites vraiment du travail de pro bravo les gars !

REPONDRE
👍 1 🗨️ RÉPONDRE

Ulysse - 2x04, YouTube

Random



Arnaud Chapalain il y a 2 ans

C'est très bien trouvé comme concept. Et étonnamment très bien joué avec si eu de moyens. Un rythme lent à la "Revenants" de canal + et qui sait maintenir un suspense "américain".

👍 2 🗨️ RÉPONDRE

Random – 1x01, YouTube



Yann Le Saout il y a 3 ans

Wouaouh ! Enfin une production de cinéma fantastique qui ne fait pas toc ! Bravo à toute l'équipe

👍 3 🗨️ RÉPONDRE

Random – 1x02, YouTube



noé roy-marsiquet il y a 2 ans

Je suis choqué par la qualité et à quel point c'est pro ! Et puis quel fin !

👍 1 🗨️ RÉPONDRE

Random – 1x04, YouTube



VULCHOK il y a 2 ans

Série découverte grâce à cette chaîne (
<https://www.youtube.com/watch?v=dBDwCQH9WMw&list=PL0EKV9qTKuQmZpzmCa9jy2Lr-ufckKklD&index=5>

), penser a la remercié ;)

Je suis réellement impressionné par la qualité de votre série, je crois avoir rarement vu une telle qualité dans l'image, les dialogues et les acteurs. Mention spéciale a Énora "Tiphaine" Marcelli pour le passage entre la fille gentille et rassurante a qui ont s'attache. Pour devenir la face inquiétante, la torture psychologique du groupe, et devenir très flippante pour le coup.

Je trouve votre série prenante, et j'ai hâte de voir la suite ! Bonne chance à vous !

Random – 1x10, YouTube



Bovin Bleu il y a 2 ans

bonjour, tout d'abord bravo, votre web série et ingénieuse, bien écrite avec un bon jeu de la part des acteurs, c'est angoissant et flippant (et J'ATTENDS LA SUITE AVEC IMPATIENCE NOM D'UN CHIEN!... excusez moi, j'me suis emportée), c'est vraiment du travail de professionnel, et je me demandé, avez vous eu des aides pour monter votre projet (niveau son, image, matériel, voir financement ?) parce que j'aimerais me lancer dans la web série également... encore merci pour cette super web série, bonne continuation.

Moins

👍 1 🗨️ RÉPONDRE

Random – 1x11, YouTube

Nexus VI



Victor Grz il y a 3 mois

Wow Vous produisez des vidéos de meilleur qualité que certaines chaînes YouTube produites par la télévision. Même les pubs servent à entrer dans cet univers. Je regarde des contenus sur YouTube depuis longtemps mais je n'ai que très rarement vu de vidéos de cette qualité

Répondre •



Demian il y a 2 mois

J'adore le NEXUS VI et ça faisait longtemps que j'attendais une mini-série comme cela. Vous avez vraiment un niveau de production cinéma, c'est vraiment impressionnant ^^ Par contre, petit soucis qui m'a vraiment empêché d'entrer dans le combat, c'est le son. J'ai eu l'impression tout le long que le corps du capitaine et celui de Voltaire était en caoutchouc, faut vraiment changer ce bruitage d'impacts ^^

Moins



Pierre Georges il y a 2 mois

Super les gars c'est hyper sympa ! Gros gros boulot, c'est pro. Une des rares web série à laquelle j'accroche aussi vite :) Vivement la suite ! Comptez sur moi !

Répondre •



Fido McVico il y a 2 mois

Putain que c'est bon ! En fait y'a rien à dire à part que ça pourrait largement passer à la télé (et encore, ça insulterait ptet un peu le truc) : Des décors, des plans, des persos, des dialogues, des acteurs géniaux !

Répondre •



Crazy Guy il y a 2 mois

Pour des amateurs c'est juste super bien fait ! Enfin,... si on peut vous appeler amateur ;)

Répondre •

La place de la web-série apparaît quelque peu confuse, à mi-chemin entre un format choisi délibérément, une fiction voulue comme numérique et un moyen d'expérimentation et/ou de création sur une plateforme ouverte, permettant de recueillir des avis et impressions sans devoir passer par des intermédiaires. Jean Châteauevert analyse ces formes d'expérimentation comme une période d'intermédialité durant laquelle la web-série se construit dans un dialogue avec d'autres médias. Il indique ainsi que :

L'intermédialité traduit bien l'effervescence et la diversité que connaissent les séries web depuis quelques années et qui sont à définir leur autonomie langagière et esthétique à travers un dialogue complexe avec les autres médias.³⁷³

Si la comparaison de la web-série avec des objets considérés comme « légitimes » par la communauté est courante, sans doute cela est-il aussi dû au fait que cette période que Jean Châteauvert qualifie de transitoire n'est pas entièrement révolue. La web-série s'attache encore à d'autres objets pour se construire, aussi bien du point de vue de sa forme que dans les références qu'elle produit. Lorsqu'elle est elle-même reprise par des médias, la communauté semble particulièrement attentive au discours qui se construit à son propos tout comme elle se réjouit de sa reconnaissance. Lorsque *Noob* se voit consacrer un article sur le site du Parisien en janvier 2018, la communauté est à la fois heureuse de ce coup de projecteur, tout comme elle se partage sur certains des termes employés.



Jérémy Guillet C'est cool pour vous mais j'ai pas aimé : "Le jeu des acteurs laisse à désirer, l'histoire prend des chemins tortueux et les effets spéciaux se résument à des flashes colorés ou à des rajouts grossiers d'explosions. La web-série française Noob est réalisée par des amateurs, et cela se voit." J'trouve que c'est de la méchanceté gratuite et vous ne méritez pas ça

J'aime · Répondre · 24 sem 18

Masquer 14 réponses

Les plus pertinents est sélectionné, certaines réponses ont peut-être été filtrées.

Super fan

Laurent Pilorget Pour le jeu d'acteur il faut reconnaître que ce n'est pas tout à fait faux. Par contre le scénario me paraît pas si amateur et irréfléchi que ça et les effets spéciaux ne se résument pas du tout à des flashes colorés. Bref ils parlent de noob dans le journal au plus grand tirage en France, c'est quand même sympa

J'aime · Répondre · 24 sem 2

Jérémy Guillet Oui je trouve ça génial, mais les descendres comme ça, ce sont des amateurs on est d'accord mais un minimum de respect pour le taf monstrueux qu'ils font quand même... J'aimerais les voir faire la même chose !

J'aime · Répondre · 24 sem 3

Geoffrey Berthaut Ça sent un peu le(la) journaliste qui a regardé 3 épisode au hasard et qui est tombé sur la saison 2 ^^ honnêtement aujourd'hui c'est plus vraiment amateur, même le jeu d'acteur bien qu'imparfait est cohérent par rapport au monde du jeu vidéo où beaucoup de personnages sont assez archétypaux

J'aime · Répondre · 24 sem 3

Jérémy Guillet Ouf je ne suis pas seul 😊

J'aime · Répondre · 24 sem 1

³⁷³ Châteauvert, J., *op.cit.* p.9.



Jérémie Guillet C'est plus la forme utilisée qu'elle contenu qui me choque moi enfaite, ils auraient du tourner ça autrement je trouve, oui c'est de l'amateur, mais des fois les amateurs sont meilleurs que les pro (on me dit dans l'oreillette qu'il ne faut pas parler de Dragon Ball Évolution et Death Note 😊)

J'aime · Répondre · 24 sem



Noob - Olydri Après, ça reste du média grand public. On ne pouvait pas en sortir 100% indemne non plus avec notre contenu indépendant et transmédia axé mmorpg, conçu par une bande de potes, loin du circuit audiovisuel pro, le tout pour une communauté sur Internet, hé hé 😊 Si en plus vous ajoutez des notions comme le crowdfunding, ça fait beaucoup à digérer. On est peut-être un peu trop en avance sur certaines choses. 😊

Mais il n'en est pas moins vrai qu'on reste un ovni amateur bizarre avec un seul gars aux FX, montage, réalisation, écriture, mixage, etc... et des acteurs à qui je demande de surjouer comme pour un dessin animé. Perso, je pense que c'est ce qui fait une bonne partie de l'esprit de la web-série. Au début, ça choque, puis on s'y fait et après, on s'attache aux persos. 😊

L'essentiel, c'est que le contenu fasse kiffer ceux qui regardent et qu'on progresse à chaque nouvelle saison en gardant le même esprit. Ce type d'article me fait très plaisir, car il prouve qu'on a une communauté de malade et une team passionnée qui font tomber plein de record en s'amusant à deux mille. Même si on reste dans notre coin, la presse mainstream en parle de temps en temps car l'aventure qu'on vit tous ensemble est magique.

J'aime · Répondre · 24 sem · Modifié



Le terme d'amateur utilisé par le quotidien qualifié de « presse mainstream³⁷⁴ » paraît cette fois péjoratif et la comparaison avec des contenus produits par des « professionnels » ne s'en ressent que plus.

L'opposition se creuse plus profondément encore lorsqu'il s'agit du rapport à la télévision. Si l'on souhaite exprimer que la web-série produirait mieux et plus serait plus intéressante que la télévision, celle-ci reste toujours l'objet de référence auquel on compare. Ainsi, malgré de nombreux commentaires faisant état du manque de science-fiction à la télévision, les références relevées par les spectateurs-utilisateurs sont très souvent en rapport avec ce que cette dernière produit ou a produit dans le passé. Ainsi, qu'il s'agisse du *Visiteur du Futur*, d'*Ulysse* ou de productions du *Vrac*, nous relevons à plusieurs reprises, selon les épisodes et saisons, des questions autour de la série

³⁷⁴ Comprendre ici une presse adressée au plus grand nombre.

britannique *Doctor Who* (que nous avons déjà eu l'occasion de citer au préalable dans ce travail) mais également des séries américaines *Lost* ou *Fringe* ainsi que la série française *Kamelott*. Tant du point de vue de l'inspiration que de la reconnaissance d'un supposé clin d'œil ou hommage qui serait fait à l'une de ces productions, on cherche malgré tout ici à reconnaître, comparer et questionner, on est en quête de similitudes. La télévision – et le cinéma, mais celui-ci paraît jouir de bien plus de légitimité – n'est jamais très éloignée des considérations des communautés qui lui prêtent toujours le rôle de référent, avec plus ou moins de véhémence.

Au-delà même de ces références, c'est l'objet télévision lui-même qui paraît être le fruit d'un rapport encore conflictuel au sein des communautés mais aussi chez les créateurs de web-séries. Chaque web-série, du point de vue de sa relation avec la télévision, fait l'objet d'un discours différent, positif ou négatif. *Noob* se revendique comme une production entièrement indépendante, non coproduite uniquement autoproduite. Pourtant, avant même de démarrer les tournages, Fabien Fournier est allé démarcher la chaîne de télévision Nolife afin de présenter le projet et son format. Ainsi, durant la première saison, les épisodes sont d'abord diffusés sur la chaîne avant d'être téléchargés en ligne quelques heures plus tard. En réalité, *Noob* ne perçoit pas de financement de la part de Nolife pour la réalisation et la diffusion de la web-série comme cela serait habituellement le cas. La chaîne a alors une tradition de diffusion de contenus amateurs. Il s'agit pour elle de mettre en lumière des productions s'inscrivant dans sa ligne éditoriale à peu, ou aucuns frais, et pour ces productions d'obtenir une visibilité plus importante en ciblant une audience similaire aux spectateurs qu'elle pourrait toucher sur internet. C'est donc plutôt d'un partenariat dont on peut parler ici, avec des acteurs qui sont eux-mêmes des figures bien connues du monde de la web-série. Le rapport à la télévision ne peut se confondre avec le rapport à cette chaîne de télévision en particulier, indépendante qui jouit d'un statut particulier, elle-même sujette à de lourdes difficultés financières qui entraîneront son arrêt. Au mois de mars 2014 néanmoins, *Noob* s'associe à un autre groupe dont l'image, cette fois, est bien différente de celle de Nolife. La plateforme MyTF1 propose l'intégralité des saisons de la web-série (5 à ce moment là) par le biais de deux opérateurs. Si la nouvelle est accueillie de façon très positive sur Facebook à la suite de l'annonce de l'équipe – en dehors de problèmes techniques signalés par les utilisateurs – la découverte de cette information

par un spectateur-utilisateur cinq mois plus tard sur le forum Olydri suscite des réactions moins nombreuses mais également bien différentes.

Figure 40 : capture d'écran page Facebook *Noob – Olydri* (2014).

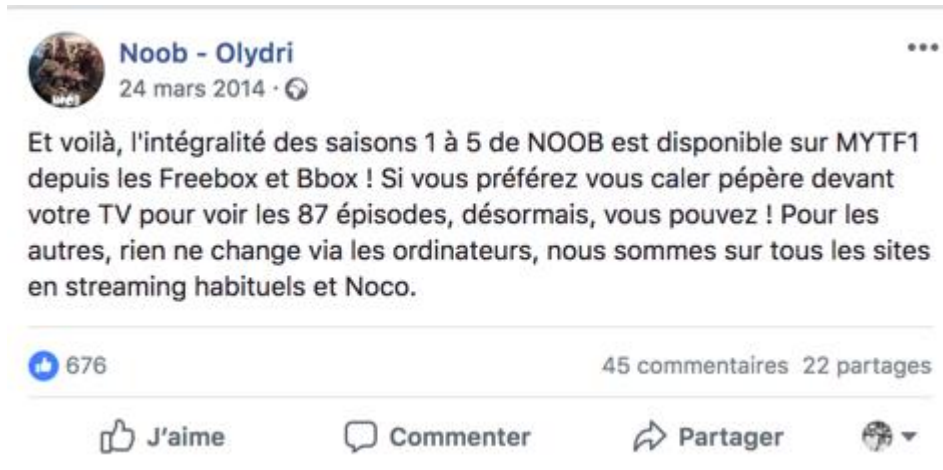


Figure 41 : captures d'écran commentaires page forum Olydri (2014).



RE: NOOb SUR LE REPLAY TF1

le 31 août 2014 - 14:49

OK merci

Après je ne passerais pas par un major pour regarder Noob, sauf si un membre du studio vient confirmer qu'ils touchent des droits de diffusion ^^



RE: NOOb SUR LE REPLAY TF1

le 31 août 2014 - 16:48

Je viens de vérifier... Ah bah ouais ! ça c'est curieux ! J'espère que l'équipe touche de l'argent sur ça !

Édité le 31 août 2014 - 16:51 par **Naoko**



RE: NOOb SUR LE REPLAY TF1

le 01 septembre 2014 - 03:36

m'étonnerai que cette chaîne de m... ai demander l'autorisation ou paye ..de toute façon je boycotte cette chaîne et ses dependances pour divers raison personnel dont certaine lie a leur manque de respect des telespectateur et des oeuvres qu'ils y diffusent (entre les oeuvres tronquées, et autre trafiquage de series/films).
ds! ...quand je pense a cette chaîne de je vois rouge..

Tiens en parlant de video funglisoft etc ...

Y aurait pas moyen de pouvoir DL les vieilles video pre-noob comme les : **The Mystic Heroic Secret Legend Of The Final Quest** etc, histoire de pouvoir les regarder tranquillement sur l'ordi entre 2 action en jeu, sans bouffer toute la bande passante internet avec un streaming ...
Et/ou pouvoir les areter de visionage a tout moment sans devoir relancer un streaming aussi ? (et histoire de les DL genre la nuit quand on dors ; histoire encore de pas brider la bande passante en journée d'activité :)

Édité le 01 septembre 2014 - 03:42 par **Rhem**

Pourtant déjà en lien avec le groupe TF1 par l'intermédiaire de sa plateforme de streaming Wat.Tv sur laquelle les épisodes étaient alors déjà visibles à l'époque, on ne s'attache pas tant ici à la possibilité de pouvoir visionner la web-série sur l'écran de sa télévision – comme c'est le cas sur Facebook – mais plutôt à l'implication de la chaîne et du groupe dans le dispositif de la web-série. On s'inquiète notamment de savoir si l'équipe touche bien des droits d'auteurs et même, si elle est au courant que la plateforme propose sa web-série à la diffusion. Autant de questions donc, qui n'interviennent pas lorsqu'il s'agit de la chaîne Nolife. Il est également intéressant de

constater ici que le lien n'est pas fait systématiquement entre chaque plateforme utilisée par l'équipe de la web-série puisque ces échanges interviennent plusieurs mois après l'annonce officielle faite sur *Facebook*.

La *Flander's Company* bénéficie elle-aussi d'un type de diffusion similaire sur Nolife mais paraît très peu favorable à l'intervention d'une chaîne autre dans son développement d'alors, voire plus largement de s'associer à quelque plateforme que ce soit puisque Ruddy Pomarède se dispense même de créer sa propre chaîne sur YouTube au moment de la remise en ligne des épisodes de la web-série. Le collectif du *Vrac* s'avère être dans une situation là aussi similaire puisque l'une de ses web-séries au moins se voit diffusée par la chaîne KZTV (ce sera également le cas de *Noob*) à partir de 2013. La chaîne est néanmoins relativement orientée vers une audience particulière puisqu'elle s'identifie comme « la chaîne génération manga ». Il s'agit donc d'un public jeune, potentiellement ouvert à des contenus traitant de science-fiction ou de fantaisie. Le commentaire relevé plus haut faisant suite à un post sur une similitude entre le film du collectif *Suricate* et la web-série *Cluster Agency* n'en paraît que plus confus. À quel moment fait-on alors de la télévision ? Existerait-il une bonne et une mauvaise télévision dès lorsqu'il s'agit de la laisser prendre part au dispositif d'une web-série ?

Du côté du *Visiteur du Futur*, les commentaires négatifs autour de la télévision sont majoritairement ceux des spectateurs-utilisateurs, et sont essentiellement présents autour de la première saison de la web-série. Cela peut s'expliquer par le fait que les liens entretenus somme toute relativement rapidement avec France Télévisions et les coproductions qui ont permis à la web-série de perdurer et de bénéficier de bien plus de moyens dès sa deuxième saison. Les annonces faites en ce sens l'ont été de manière très positive, en tant qu'événement à part entière. Certains commentaires reprochent dès le début de cette deuxième saison un manque d'humour justement attribué à ces coproductions qui instauseraient une supposée contrainte dans l'écriture. Cependant, le parcours Frenchnerd fait figure d'exemple en matière de proximité avec la télévision, puisque l'équipe des Nouvelles Écritures de France Télévisions fait rapidement appel à François Descraques pour l'écriture d'une nouvelle web-série, *Les Opérateurs*, et fait perdurer ce lien en travaillant régulièrement avec l'auteur et d'autres membres de son équipe allant jusqu'à confier les rênes de l'écriture d'une série télévisée cette fois-ci à Descraques.

Ulysse et *Random* ne sont pas, elles non plus, hostiles, dans leur discours, à la télévision et à des liens éventuels ou avérés qu'elles peuvent entretenir avec elle. *Ulysse*, si elle se revendique indépendante et dit souvent souhaiter le rester dans sa version audiovisuelle tout du moins³⁷⁵, indique néanmoins aussi vouloir trouver un financement pérenne sans exclure de ce fait l'intervention d'une chaîne de télévision. *Random* quant à elle, voit très rapidement son évolution liée au groupe TF1 et à l'ensemble de ses plateformes en ligne, qui lui permet un développement plus serein car en partie financé. Issue d'un contrat signé avec la société Rockzeline qui s'établit comme diffuseur de la web-série, le partenariat avec TF1 stipule également l'exclusivité des droits de diffusion. La web-série n'est alors, pendant plusieurs mois, plus diffusée sur YouTube. Ce sera également le cas pour CanalPlay³⁷⁶ qui quelques mois plus tard, acquiert également les droits de diffusion. Ces nouvelles sont reçues de façon globalement positive par la majeure partie de la communauté, voyant ces liens comme une reconnaissance du travail accompli. La plus grande inquiétude vient du fait que ces plateformes ne sont pas forcément visibles depuis l'étranger – notamment la Belgique et le Canada – et privent ainsi une partie de la communauté des épisodes. Paradoxalement, l'absence de diffusion à la télévision pose même un problème à l'équipe lorsque pour la deuxième saison, Rockzeline ne parvient pas à trouver de diffuseur. L'équipe de *Random* doit alors se résoudre à diffuser directement ses épisodes sur YouTube à la fin de son contrat avec son distributeur sans achat de droit de diffusion. La communauté se fait alors soutien de l'équipe et sans critique directe adressée aux éventuels diffuseurs, encourage simplement les créateurs à persévérer.

Le caractère plus confidentiel de *Random* et d'*Ulysse* (en comparaison avec d'autres productions comme *Le Visiteur du Futur*, *Noob* ou même la *Flander's Company*) amène également des commentaires moins nombreux mais aussi, forcément, plus récents. *Ulysse* et *Random* sont créées dans un contexte différent de celui de *Visiteur Du Futur* ou de *Noob*. Les deux équipes plus récentes recherchent rapidement des moyens de subvention, visiblement plus conscientes de la possibilité de financer un

³⁷⁵ Pour rappel, la web-série *Ulysse*, au préalable annoncée comme composée de 3 ou 4 saisons s'arrêtera finalement à la fin de sa seconde saison, l'un des acteurs principaux de la web-série ne pouvant continuer à participer aux tournages. En octobre 2017, l'équipe annonce que la suite de l'histoire et sa conclusion se fera donc sous forme littéraire, par le biais d'un ou de plusieurs livres.

³⁷⁶ Cette diffusion sur CanalPlay intervient une fois que l'ensemble de la première saison a été diffusé à la fois sur YouTube mais aussi sur les plateformes du groupe TF1. Ainsi, on n'observe aucun commentaire négatif lié au fait qu'il s'agisse cette fois d'une plateforme payante.

contenu par des biais divers, voire d'être rémunérées pour sa création et de le vendre. Le paysage audiovisuel a évolué, particulièrement en ce qui concerne les contenus web qui ont modifié en profondeur certaines pratiques des spectateurs ainsi que le rapport des médias dits traditionnels au numérique. La possibilité de visionner partout et à toute heure des contenus toujours accessibles, pouvoir regarder l'intégralité d'une fiction sans avoir à attendre de semaine en semaine que celle-ci soit diffusée sur un seul et unique canal, avoir le choix parmi une quantité illimitée de contenus et la possibilité d'en créer soi-même sont devenus des pratiques courantes, intégrées à nos façons de vivre, de nous divertir et de nous informer. Ces pratiques ont peu à peu été assimilées par les chaînes de télévision qui ont adapté une partie de leur programme et de leur politique à ce que l'on nomme parfois le tournant numérique. Ainsi, lors de l'édition 2014 du Web Program Festival qui se tenait à La Rochelle, il s'agit essentiellement pour les acteurs institutionnels (chaînes de télévision, SACD, société de *crowdfunding*...) de trouver le bon équilibre entre contenus web et contenus télévisuels, d'adapter l'un à l'autre, de faire connaître des financements ponctuels aidant à la création de contenus, et finalement de s'éloigner assez peu de la frontière séparant web et télévision. À l'époque, nous notions ainsi certains propos qui ont, depuis, évolué dans une direction différente. Chez Studio 4, on faisait part de la diffusion de certaines web-séries, notamment *Le Visiteur du Futur*, sur France 4 dans la perspective de « donner une chance [à ces programmes] d'être visibles par d'autres publics que les internautes³⁷⁷ ». Il est intéressant de constater que la diffusion télévisuelle est alors envisagée pour ces contenus comme une opportunité d'élargir leur public, quand les créateurs de web-séries semblent avant tout envisager les partenariats avec les chaînes comme des moyens de financement. Plus encore, cette phrase laisse penser que les internautes eux-mêmes ne sont pas considérés comme spectateurs à part entière et, surtout, pas comme des téléspectateurs. De même, on évoque ces web-séries comme étant finalement vouées à trouver leur place à la télévision, le web semblant parfois considéré comme une simple étape. Dans cette optique, Studio 4 se voit à l'époque comme une « vitrine de la plateforme web » pour France Télévisions, permettant aux contenus mis en avant d'être particulièrement exposés. S'ils le sont sans aucun doute, on peut cependant légitimement se demander qui est réellement la vitrine de qui. Il apparaît assez rapidement que si des contenus comme *Le Visiteur du Futur* – alors l'un des contenus

³⁷⁷ Propos de Ségolène Zaug, Responsable Studio 4, Nouvelles écritures France Télévisions.

phare de la plateforme – a assurément doute bénéficié d’une visibilité accrue grâce à cette coproduction, la plateforme de France Télévisions a elle aussi pu jouir d’une même mise en avant par le biais de productions possédant déjà des communautés engagées et actives. Il s’agit également pour Studio 4 de s’inscrire dans une démarche plus large. Outre le soutien à la création sur le web et l’expérimentation de nouvelles formes de récits, c’est aussi là le moyen d’emmener le groupe France Télévisions plus loin dans le champ du numérique et ce pour la fiction et le documentaire, et non pas seulement pour l’information et la diffusion. Face à Arte qui se distingue par la plateforme Arte Creative et qui occupe déjà une place prépondérante en matière de création de web-série et plus généralement de création numérique, les chaînes de télévision – et les groupes qui les englobent – ont finalement pour la plupart créé des plateformes dédiées. Lorsque nous retournons au Web Program Festival deux ans plus tard, le discours a donc quelque peu évolué. Au côté de Studio 4, on retrouve désormais MYTF1 Xtra, la plateforme du groupe TF1 ainsi que la RTBF Interactive. Le collectif Golden Moustache se voit réserver l’intégralité d’une table ronde lors de laquelle, on le précise dans le programme : « Trois points seront abordés : la création de contenus, le marketing digital et le business model³⁷⁸ ». Si l’aspect économique n’a jamais été absent des précédentes éditions – et pour cause, il constitue toujours à ce jour un véritable enjeu quel que soit le type de contenu web – le ciblage de communautés et d’audiences paraît plus au cœur des problématiques que cela n’était le cas deux ans plus tôt. Un élément en particulier nous interpelle, ou plutôt plusieurs expressions entendues: le « ton YouTube » et « l’écriture YouTube » interviennent à plusieurs reprises dans les débats et échanges durant le festival. Complètement absents de l’édition 2014, ces termes paraissent pourtant particulièrement parlants pour signifier un rythme enjoué, un montage rapide, un ton ludique et un ensemble de codes repris de la forme du podcast sur YouTube. Le « ton » ou cette « écriture » YouTube sont donc devenus non pas seulement la caractérisation d’une forme d’écriture et de rythme sur une plateforme en particulier, mais une forme elle-même, reproductible pour d’autres contenus et éventuellement sur d’autres plateformes.

Chez Xtra, le discours autour des contenus de la plateforme diffère sensiblement de celui de Studio 4 ; on y retrouve malgré tout des similitudes mais également des contradictions. Ainsi, il est exposé que la condition pour être présent sur

³⁷⁸ Programme Web Program Festival, 7^{ème} édition, 21 et 22 mars 2016.

Xtra est de produire un contenu de très grande qualité non seulement pour correspondre au catalogue de la plateforme, mais aussi pour pouvoir le cas échéant, être diffusé à la télévision. L'idée du web comme une passerelle vers la télévision où transiteraient des contenus de moins bonne qualité que ceux produits pour le petit écran n'est pas tout à fait effacée ici, tout comme elle était bien présente en 2014 lorsque Studio 4 expliquait avoir éditorialisé les épisodes du *Visiteur du Futur* pour en améliorer la qualité et les diffuser à la télévision. En revanche, la conscience de l'importance des communautés est particulièrement prégnante. Xtra souhaite cibler et proposer des « productions digitales popularisées sur le web », notamment des web-séries feuilletonnantes mais aussi des contenus télévisés désignés comme cultes, tel le dessin animé japonais *Olive et Tom*. De même, les séries et contenus étrangers hébergés sur la plateforme sont choisis en fonction du succès qu'ils auront recueilli auprès de leur communauté. Contrairement à Studio 4, Xtra ne privilégie pas spécifiquement les coproductions qui restent minoritaires. Pour ce qui est de la rémunération et de la diffusion des contenus, le pré-requis pour TF1 est de « trouver sa communauté ». De façon plus globale, les communautés sont aussi au cœur des réflexions en matière de monétisation et de sponsoring des contenus numériques. La SACD indique que les partenariats avec les annonceurs restent un sujet à « manier délicatement avec les communautés qui ont à cœur d'être libérées de ces contraintes ». C'est un discours repris également par le responsable partenariat de YouTube, Sébastien Perron, qui rappelle l'importance de respecter un cadre juridique mais aussi par égard pour la communauté qui n'hésite pas alors à « réprimander » les créateurs de contenus dérogeant à cette règle.

Le contexte actuel apparaît donc comme favorable à toujours plus d'ouverture entre télévision et web, l'une ayant compris tous les enjeux que comporte l'autre et plus largement encore, aux sociétés de production – les professionnels – dans le monde des web-séries autoproduites – les supposées ou avérées amateurs. Pour autant, comment les communautés accueillent-elles ce lien désormais solide et inévitable ?

Le 11 décembre 2011, sur son blog Frenchnerd, François Descraques annonce officiellement la sortie de la troisième saison du *Visiteur du Futur* en co-production d'Ankama. Ankama est une société française connue d'abord comme éditrice de jeux vidéo avant de se lancer dans l'animation. Parmi les très nombreux commentaires de félicitations, on trouve aussi des commentaires eux, plutôt sur la réserve. Ainsi, sur les 50 commentaires laissés sur le blog se réjouissant de ces nouveaux épisodes à venir, 11

font part de leur crainte de voir le contenu de la web-série devenir payant, de voir François Descraques être contraint dans le scénario par les producteurs, ou encore de ne pouvoir accéder à la web-série que par l'intermédiaire d'*Ankama* comme cela avait été alors le cas pour la web-série *Nerdz*.

Figure 42 : commentaires blog Frenchnerd, annonce de la 3^{ème} saison du *VDF* co-produite par *Ankama*.

YOU DID IT !

Vous avez enfin reçu a rendre votre projet rémunérateur ! Bravo ! Je pense que la série va encore progresser avec cette saison 3 et l'évolution d'amateur a semi-pro puis quasi pro est assez fantastique !

Félicitations à vous et bonne chance en espérant avoir des news prochainement, à savoir :

- Pour quand cette S3 ?
 - Toujours diffusion dailymotion gratuite ?
- Commentaire n°1 posté par Azuriel le 11/12/2011 à 11h50

YEAH ! Y'avais encore tellement de chose à dire sur le VDF !
Heureux que ça continue, et très heureux qu'*Ankama* vous aide ! (même si j'espère que vous ne vous ferez pas "bouffer" par le "tout-commercial" que ça peut entraîner :P)
Commentaire n°5 posté par Valentin A. le 11/12/2011 à 12h27

Excellente nouvelle ! Mais comme dit plus haut, j'espère que ça restera sur dailymotion comme les deux premières saisons et que vous resterez maitres de votre travail (pour éviter de compter parmi les nombreuses séries qui se sont vu modifier le scénario à cause des producteurs).

Et sinon François, t'as déjà des idées et un fil directeur pour cette nouvelle saison ? :-)

En tout cas j'espère vraiment que tu seras libre de faire ce que tu veux de ta série et qu'*Ankama* ne t'imposera pas trop de contraintes scénaristiques.
Commentaire n°14 posté par Timusysoft le 11/12/2011 à 13h06

Espérons que le vdf reste totalement gratuit sur internet et qu'il ne soit pas en location avant de disparaître comme pour *Nerdz*. Je préfère vous remercier en achetant vos dvd que de me sentir de forcé. Mais bon, vous faites du super boulot et je vous fiat confiance. C'est déjà super qu'il y ai une saison 3!
Commentaire n°22 posté par Blob le 11/12/2011 à 13h45

Très bonne nouvelle !

Par contre, j'ai un peu peur. J'aimais bien le côté amateur de la première saison, le truc fait entre potes, avec peu de moyens mais dans une super ambiance (c'est en tout cas l'impression que j'en avais en regardant). Je trouve que ça se perd un peu dans la deuxième saison, et je crains que ça n'empire dans cette troisième saison.

Bah oui, il faut toujours des gens pour râler, même quand tu annonces une bonne nouvelle. ^^

J'espère me tromper.
Commentaire n°27 posté par Jivix le 11/12/2011 à 14h47

Un an plus tôt, le 27 mars 2010, lors de l'annonce de la diffusion du *Visiteur du Futur* sur Nolife, là aussi sur le blog, aucun des 22 commentaires n'émettent cette fois une quelconque réserve quant au passage de la web-série sur le petit écran. En dépit de l'identité de la chaîne et du fait que celle-ci est déjà diffuseuse de *Noob* et de la *Flander's Company*, il ne s'agit pas ici prendre part à la production de la fiction mais seulement de lui donner une visibilité plus importante en diffusant des épisodes déjà tournés. La donne change cependant lorsqu'il n'est plus seulement question de financer ou de diffuser, mais bien de produire pour et avec la télévision.

En 2015 sur le forum Frenchnerd, la rumeur court déjà et la communauté se met au travail. François Descraques serait impliqué dans l'écriture et la réalisation d'une série pour *France Télévisions*. Au fur et à mesure des semaines et des mois, les membres du forum mettent en commun et partagent les nouvelles informations glanées sur le web ou en convention. Peu à peu, la communauté retrace le fil avant même les premières annonces de la part de François Descraques : il s'agit de *Dead Landes*, produit par Shine France Films pour France Télévisions, diffusée sur France 4.

Figure 43: forum Frenchnerd, topic *Dead Landes* (2015).



Aella
Brigadière Temporelle

Messages : 4919
Date d'inscription : 29/04/2013
Age : 28
Localisation : Lyon

PROFIL

[Série] Dead Landes de François Descaques (2016)

par Aella le Ven 23 Jan 2015 - 22:51

MARKER CITER

Voici un résumé de toutes les informations que nous avons dénichées depuis janvier 2015 :

Dead Landes est une série TV co-créée par François Descaques et François Uzan et elle sera réalisée par François Descaques.

Il s'agira d'une série "Mystère, Survival et Comédie".
Voici un synopsis :

« C'est la fin des vacances au camping L'Écopade et une équipe de journalistes est venue faire un reportage sur le départ des vacanciers...
Mais tout à coup la fin du monde semble arriver : tremblement de terre, colonnes de flammes à l'horizon, objets non identifiés tombants du ciel... et apparition d'un étrange et mortel brouillard qui isole totalement les survivants.
Les journalistes et les derniers vacanciers vont devoir apprendre à survivre, cohabiter, mais surtout comprendre ce qui leur arrive : les secours vont-ils arriver ? Sont-ils les derniers survivants de l'humanité ? Ce brouillard est-il naturel ou surnaturel ? Et qu'y a-t-il derrière ? »



yao
Ex Admin

ANCIEN

Messages : 24596
Date d'inscription : 18/05/2011
Age : 25
Localisation : Suisse - Lausanne

PROFIL

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)

par yao le Lun 26 Jan 2015 - 19:11

MARKER CITER

Message du 25 janvier 2015

Je vais encore faire quelques recherches ces prochains jours.

Mais de ce que j'ai cru comprendre, François Uzan s'est beaucoup occupé du scénario, à tel point que je me demande si François Descaques a pris part (ou va prendre part ?) au développement de l'histoire 🙄

On verra. Si je trouve des news, je vous préviens 🙄

EDIT du 26 janvier

Bon, j'ai pas découvert beaucoup plus de news mais François Descaques a donc annoncé que ce projet était donc en cours d'écriture. Je peux donc supposer qu'il va contribuer au scénario car, comme je l'ai dit, dans la première version (de 10 épisodes de 26 minutes, soit ~260 pages), il semblerait que François Descaques n'ait pas participé.

De ce que j'ai pu constater, François Uzan avait commencé seul cette série TV en 2014 pour le compte de Shine France Films. A partir de là, je peux donc supposer que France 4 et Nouvelles Ecritures se sont "greffés" au projet et c'est ainsi que François Descaques est entré dans la danse ^^

Donc, supposition à retenir : un projet pas à l'origine de François Descaques mais ce dernier contribuera aux nouvelles versions du scénario et peut-être bien qu'il le réalisera 🙄

Par contre, comme dit François Descaques dans son statut Facebook : faut pas encore trop s'emballer. Ce n'est pas la première fois qu'un projet ambitieux du genre est annoncé... Souvenez-vous du Sanglot des Arbres (voire même de Carceral) ! Deux long-métrages de François Descaques tombés à l'eau 🙄



Initialement, la fiction est un projet de François Uzan auquel France Télévisions propose bientôt à François Descaques de participer. En partenariat avec les Nouvelles Écritures et Studio 4, l'idée est alors de développer deux récits parallèles s'inscrivant dans une même fiction mais sur deux médias différents : *Dead Landes*, pour la télévision, et *Dead Floor*, pour le web. La partie web-série regroupe des figures bien connues des internautes, notamment le youtubeur Antoine Daniel, et intègre plusieurs références à l'univers de Frenchnerd qui ravissent la communauté. Durant plusieurs semaines rythmées par les informations récoltées au fur et à mesure par la communauté et résultant d'un véritable travail d'enquête et de « forage » comme le qualifierait Henry Jenkins, les questions fusent autour du projet et particulièrement sur la manière dont celui-ci semble s'organiser dans un monde moins familier pour les *frenchnerdiens*³⁷⁹, qui est celui de la télévision. Ainsi, dès lors qu'il s'agit du budget alloué à la fiction, les suppositions vont bon train, particulièrement lorsqu'on établit un parallèle entre budget consacré à une série télévisée et budget consacré à une web-série.

³⁷⁹ Le terme de *frenchnerdien* est celui utilisé par la communauté pour se désigner ainsi que pour faire référence à des membres de l'équipe.

Figures 44: forum Frenchnerd, topic *Dead Landes* (2015).

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par yao le Lun 30 Nov 2015, 20:58

Vous pensez que le truc de transmédia sera "juste" des épisodes sur le net ou y'aura carrément une application comme Herco Corp ? 🤖 (sachant que France 4 est derrière les deux séries)

Sinon, concernant le budget, un épisode de *Dead Landes* aura presque autant de moyen que les dix épisodes de *Néo-Versailles*, c'est ouf ! ^^

Après, *Néo-Versailles* durait ~140min alors que *Dead Landes* durera 260min. Je pense aussi que François va assurer maintenant que c'est vraiment une longue série ^^ On a vu via *Néo-Versailles* et *Rock Macabre* qu'il réalisait ses créations dans la vision d'un moyen-métrage / long-métrage ^^ Là, avec 26min l'épisode, je pense qu'il trouvera enfin un bon rythme qui lui correspondra mieux 🤔




ROBOT SUISSE : MON ÉTUDE SUR FRENCHNERD:

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par Galactea le Sam 03 Déc 2015, 21:31

200 000 euros, c'est plus que le budget d'une Saison 3 ou 4 du VDF 🤖

Galactea
 Missionnaire
 Missionnaire
 ★★★★★☆☆☆☆☆

Messages : 361
 Date d'inscription : 30/04/2014
 Age : 21

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par yao le Dim 06 Déc 2015, 00:23

"Les Missionnaires" a coûté 180'000€ et j'estime que le budget de "Néo-Versailles" a coûté ~230'000€ ^^ Puis "Les Dissociés" a coûté ~150'000€.

Du coup, oui, c'est sûr que c'est énorme comparé au budget d'Internet 🤖 Par contre, je n'ai pas vraiment de point de comparaison avec un budget de série TV 🤔




ROBOT SUISSE : MON ÉTUDE SUR FRENCHNERD:

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par **AH II Why ?** le Dim 08 Déc 2015, 22:29



Un épisode à la télé c'est 1 Million d'euro comme par exemple Joséphine ange gardien ^^
 Et même je pense plus !
 Donc 200000€ c'est pas beaucoup pour de la télé ^^

Après faut voir les équipes qu'il y a !

AH II Why ?
 Ex-Modo
ANCIEN

Messages : 12209
 Date d'inscription : 09/02/2011
 Age : 27
 Localisation : LYON

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par **Alix DM** le Dim 06 Déc 2015, 23:46



Je pense aussi que France 4 ne peut pas investir autant d'argent que TF1 par exemple ^^





"Comme tous ceux qui vivent des heures si sombres mais ce n'est pas à eux de décider. Tout ce que vous avez à décider c'est quel faire du temps qui vous est impartit" Gardall

Alix DM
 Ex-Brigadière
ANCIEN

Messages : 3131
 Date d'inscription : 22/09/2015
 Age : 25
 Localisation : La Comté, Terre du Milieu

Re: [Série] Dead Landes de François Descaques (2016)
 par **Aegir Sarlon** le Mar 19 Jan 2016 - 20:03



J'ai hâte de voir ce que ça va donner.

Pour répondre à Yao par rapport à un élément de comparaison quant au budget, il me semble que Julien Josselin avait dit à l'avant-première des Dissociés que leur budget était de 150 000 €, ce qui correspondait plus ou moins à un épisode de *Plus belle la vie* diffusée sur la 3.

Prendre Versailles comme repère n'est pas forcément pertinent, c'est pour ainsi dire la plus chère jamais produite par Canal. Tous les plafonds ont été explosés.

Aegir Sarlon
 Chasseur de Canard
Chasseur de Canard
 ★★★★★☆☆☆☆☆

Messages : 569
 Date d'inscription : 02/08/2014
 Localisation : 92

Rien n'est laissé au hasard pour essayer de déduire l'ampleur du projet et ce à quoi il pourra ressembler. En dehors de la discussion autour des moyens mis à disposition, c'est également la durée qui interroge et qui amène à des conclusions sur l'expression de la créativité de François Descaques ainsi que sur le rythme qui conviendra le mieux à son épanouissement.

Si les commentaires sur les premiers épisodes de *Dead Floor* sur YouTube (dans le cadre de la chaîne de Studio 4 sur la plateforme) relèvent pour partie des références

aux fictions Frenchnerd, ils ne sont pas consacrés, dans leur majorité, au travail de François Descraques. En effet, si des commentateurs font savoir qu'ils sont familiers de ses productions, ça n'est pas uniquement la communauté fédérée autour de celles-ci qui fait part de ses impressions, mais une frange bien plus large de spectateurs-utilisateurs venant d'autres horizons. Si l'analyse des commentaires sur YouTube présente alors peu d'intérêt pour notre étude, ceux relevés sur le forum Frenchnerd sont quant à eux révélateurs d'une réelle bienveillance et d'enthousiasme à suivre *Dead Floor* sur le web mais également *Dead Landes* à la télévision.

La démarcation entre production télévisuelle et production sur le web serait-elle alors oubliée ? Cela ne nous paraît pas en être la preuve. En effet, dans ce cas particulier, François Descraques ne sort pas réellement de son univers de référence, la série et la web-série mêlant science-fiction, fantastique et humour comme cela est aussi le cas pour *Le Visiteur du Futur*. L'écriture et le rythme peuvent somme toute être rapprochés de ce que Frenchnerd propose habituellement, bien qu'il s'agisse alors de la durée la plus longue produite par François Descraques jusqu'alors pour des épisodes. De plus, la communauté a là aussi été mise à contribution dans le cadre de la série et de la web-série. Plusieurs membres du forum indiquent avoir participé à la figuration dans le premier épisode de *Dead Floor*, renouant là encore avec l'idée de contribution collective à la construction d'un objet. Pour *Dead Landes*, François Descraques organise un concours à partir de questions basées sur l'univers Frenchnerd afin de permettre à des membres de la communauté de pouvoir participer à une journée de tournage. Il semble ainsi que cette nouvelle fiction soit plutôt envisagée comme un apport à la télévision que comme un changement de direction et le renoncement à la liberté sur le web revendiquée par François Descraques lui-même quelques années plus tôt. Pour le créateur c'est le récit qui a pris le dessus sur le mode d'expression :

Je suis en train de faire un manga, j'ai écrit un roman, dans les deux cas autour du Visiteur du Futur. Que je fasse une série télé ou du web, pour moi la question des supports ne se pose pas finalement, ce qui m'intéresse, c'est de raconter des histoires.³⁸⁰

³⁸⁰ Siméone, C., « Thriller, humour et fantastique : "Dead Landes", la série qui transcende les genres », France Inter [En ligne] 2016, consulté le 26/06/2018. Disponible sur <https://www.franceinter.fr/culture/dead-landes-et-dead-floor-la-serie-tv-et-web-qui-joue-avec>.

Sur le forum, les commentaires à la suite du premier épisode de *Dead Floor* reflètent les propos de François Descraques : c'est le récit et sa construction qui importent ici, bien que l'on se concentre également, au départ, sur l'implication de la communauté.

Figures 45: forum Frenchnerd (2016).



Re: [2016.11.28] DEAD FLOOR - EP1
 par Malva le Lun 28 Nov 2016 - 19:15



Malva
 Brigadière Temporelle

BRIGADE TEMPORELLE

Messages : 5021
 Date d'inscription : 19/01/2016
 Age : 33
 Localisation : Montréal, Québec

Requiem
 M
 Site

Bien aimé ce premier épisode, il met joliment la table. J'attends la suite avec impatience. Je n'ai reconnu personne, sinon, avec l'aide d'Alix, Tanuki, Maellibé et Alix elle-même. Je ne connais pas les autres que vous nommez, alors bon... ☺

Super, le clin d'oeil au fofa!

Vivement demain.



Re: [2016.11.30] DEAD FLOOR - EP3
 par L'aigle le Mer 30 Nov 2016 - 21:07



L'aigle
 Dresseur de RTI
 Dresseur de RTI

★★★★★★★★☆☆

Messages : 6750
 Date d'inscription : 20/02/2013
 Age : 20
 Localisation : Paris

Alors vraiment !
 J'aime beaucoup ! Je préfère largement **Dead Floor** à **Dead Landes**.
 Et j'aime surtout toutes les références/inspirations qu'on peut rencontrer au fil de l'oeuvre...

SPOILER:

A votre avis, l'univers du VDF pourrait-il se passer aussi dans celui de **Dead Floor/Dead Landes** ? ^^

Une chose me fait quand même dire non, c'est qu'on voit un cosplay du VDF dans l'ep 1, donc certainement un univers qui connaît la série en son sein ☺

Re: [2016.11.30] DEAD FLOOR - EP3
 par PhilDeFer le Jeu 1 Déc 2016 - 10:33



PhilDeFer
 Brigadier Temporel

BRIGADE TEMPORELLE

Messages : 6264
 Date d'inscription : 05/06/2015
 Age : 20
 Localisation : Pas là, Pas là, BIM qu'est-ce c'est !

COVERS ET CRÉATIONS



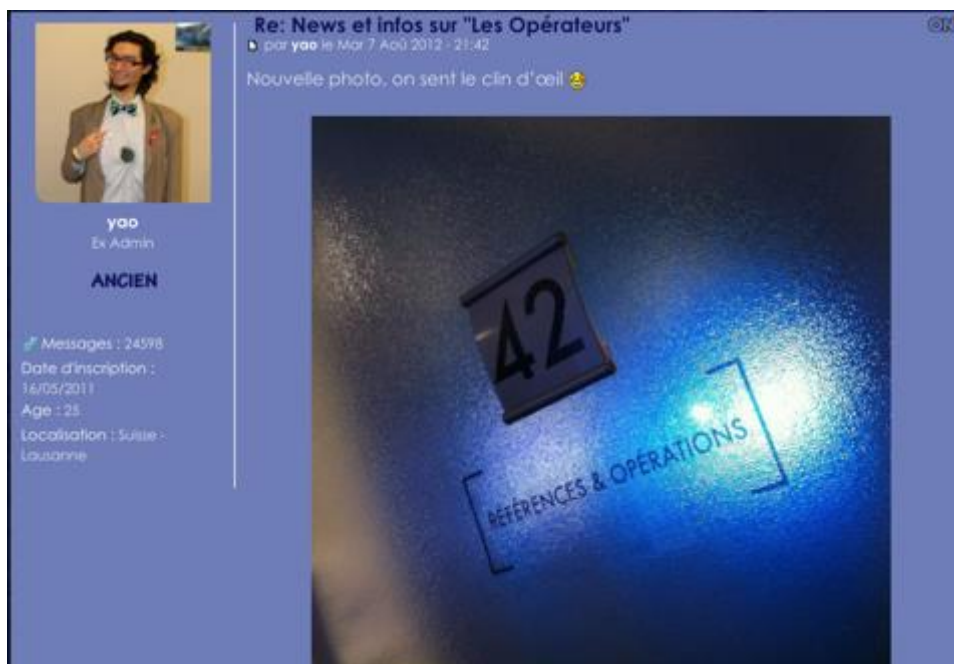
Je aime Tom. Et moi je aime Ivette !




Bien qu'elle soit composée de cinq épisodes seulement, nous notons que *Dead Floor* (la web-série donc) suscite plusieurs reconnaissances et théories autour du *Visiteur du Futur*, entre autres, celle d'un seul et même univers liant *Le Visiteur du Futur* et *Dead Landes*. Si ces suppositions ne constituent pas la majorité des discussions – plutôt animées par le fait de dire ce que l'on a aimé et ce que l'on a moins aimé dans les épisodes – il est intéressant de constater néanmoins que l'univers qui est le socle commun de la communauté n'est jamais tout à fait éloigné des échanges que celle-ci peut avoir y compris lorsqu'il s'agit d'un objet différent de celui qui fait référence. Il en est de même pour d'autres références et inspirations (là encore, avérées ou supposées) relevées par la communauté qui sont également associées à des éléments d'une culture commune.

Tout comme l'on cherche dans la web-série des références à des objets télévisuels, on cherche dans les objets télévisuels des références aux web-séries. Nous faisons un constat similaire pour *Les Opérateurs*. En 2012, soit quatre ans après le début de l'aventure *Visiteur du Futur*, *Les Opérateurs* s'inscrit comme le nouveau projet du collectif Frenchnerd, cette fois écrit et réalisé à quatre mains (par François Descraques et Slimane-Baptiste Berhoun), et surtout coproduit par France Télévisions via Les Nouvelles écritures, mais aussi par Telfrance et Barjac Productions. La fiction est diffusée en parallèle sur le web (par Studio 4) et à la télévision sur France 4. Elle se revendique là aussi de la comédie et de la science-fiction et ce dernier point paraît bien plus intéresser la communauté que les contraintes télévisuelles souvent décrites dans de précédents commentaires autour du *Visiteur du Futur*. Aussi, après que l'un des membres de l'équipe a publié sur le forum la photo d'une porte sur laquelle est affichée le numéro 42, les théories autour de la référence fusent.

Figure 46 : captures forum Frenchnerd, topic *Les Opérateurs* (2012).





agent-
Enfant de la meute
Enfant de la meute

★☆☆☆☆

Messages : 43
Date d'inscription : 09/07/2012
Age : 21
Localisation : Seine-et-Marne (77)

Re: News et infos sur "Les Opérateurs"
par **agent-** le Mer 8 Aoû 2012 - 1:28

Moi je pense plutôt que c'est une référence à LOST. Ou alors c'est vraiment H2G2, mais dans ce cas, il se peut que très peu de gens comprennent, et c'est dommage. Comme pour LOST d'ailleurs 😊

Si ça se trouve, ça n'apparaîtra même pas dans la série...



Tilmoff
Ex Admin

ANCIEN

Messages : 22128
Date d'inscription : 04/02/2011
Age : 31
Localisation : Réau, 77




Re: News et infos sur "Les Opérateurs"
par **Tilmoff** le Mer 8 Aoû 2012 - 1:39

Non mais attendez, 42 réponse de l'Univers, c'est bien plus important et connu que juste H2G2 (qui est déjà une grosse grosse tuerie universelle)! Y'a des références partout et des choses mystiques qui gravitent autour de ce chiffre. En maths, dans la musique... On a des gens qui ont essayé de prouver ou qui sont tombé par hasard sur des cohérences: Yes, the answer to the universe really is 42

Bref, 42, c'est un mythe réel donc c'est définitivement pas Lost qui a inventé quoi que ce soit et je crois sincèrement (évidemment je peux me tromper) que François fait référence à la légende du 42 plutôt qu'à une œuvre en particulier.




SPOILER:



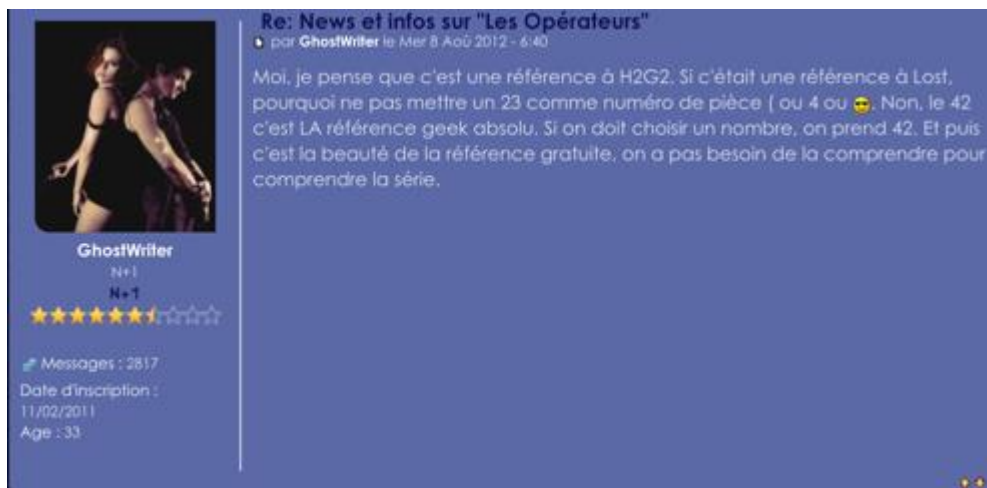
agent-
Enfant de la meute
Enfant de la meute

★☆☆☆☆

Re: News et infos sur "Les Opérateurs"
par **agent-** le Mer 8 Aoû 2012 - 1:54

Sans doute quelque chose qu'ils préciseront plus tard, j'espère.

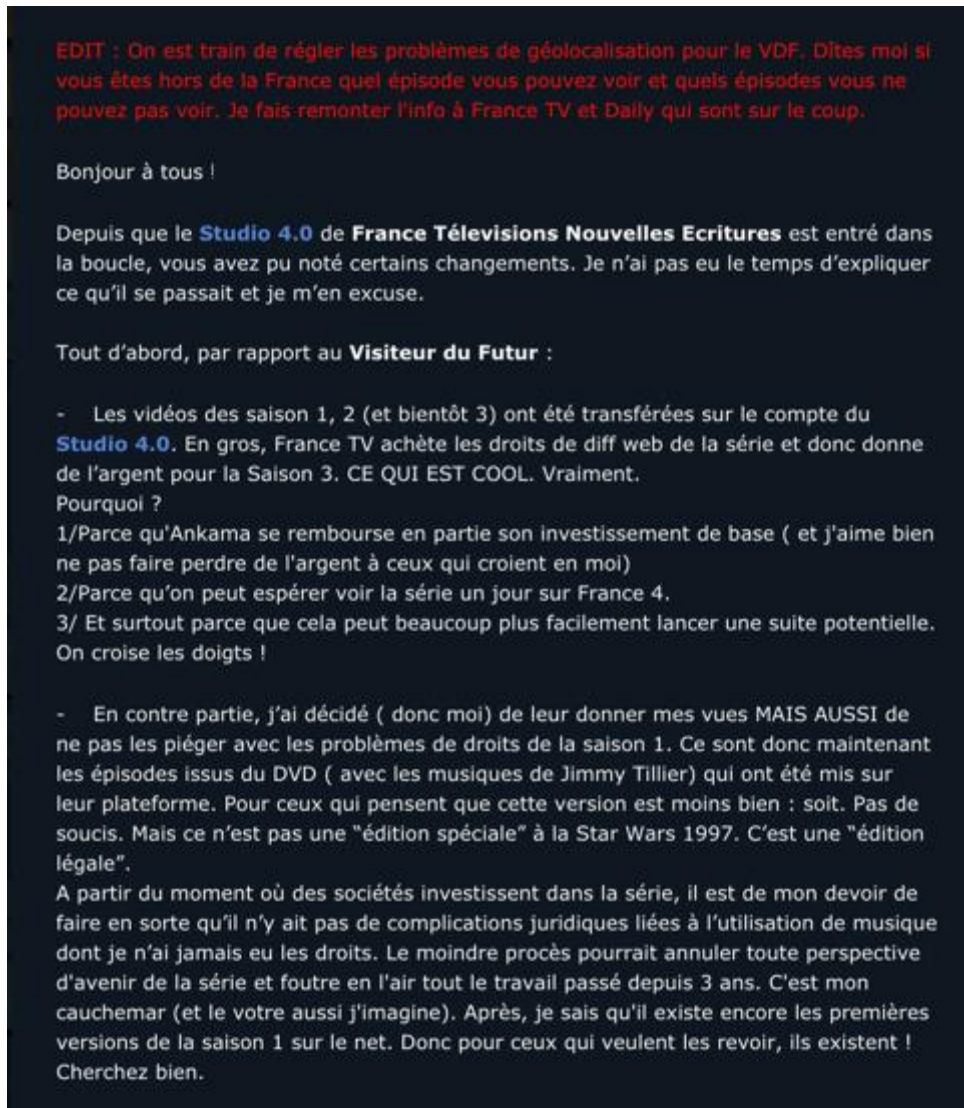
Mais en même temps, comme 42 est dans toutes ces références, peut être est-ce un clin-d'œil à toutes celles-ci en même temps du coup...



Il apparaît à la lecture des commentaires postés autour des *Opérateurs*, qu'il s'agisse des informations sur la web-série ou des commentaires à la suite des épisodes, que c'est bien avant tout l'intention auctoriale qui importe dans ce contexte. Le rapport à la télévision se construit aussi au sein de la communauté et du dispositif de la web-série par les échanges et les discours qui y sont produits. Dans le cas du *Visiteur du Futur* et de *Frenchnerd*, la relation à la télévision s'est également tissée à travers les discours produits par son créateur et les idées d'opportunité et de viabilité qu'il y a développés, tout comme celle de mérite reprise là-aussi par la communauté qui y voit une forme de reconnaissance et de légitimité de l'objet. Il n'est alors pas question alors de transposer ses créations pour la télévision, mais de lui permettre de les diffuser ou d'utiliser les moyens que la télévision met à disposition pour produire un contenu en phase avec les attentes des spectateurs-utilisateurs. Inscrite comme le premier de nos critères constitutifs de la web-série, l'intention éditoriale ou auctoriale se retrouve comme l'un des liants de la communauté, permettant à l'objet d'évoluer et de se développer sans pour autant se défaire de ce qui lui a permis de se construire : une

communauté. Cette communauté implique une interactivité et la promesse d'un partage sans cesse actualisé mais également d'une forme de justification. Par cette justification, l'opposition entre télévision et web-série s'estompe.

Figure 47 : capture blog Frenchnerd (2012).



Les explications données par François Descaques sur les changements induits par l'arrivée de France Télévisions dans le processus de production de la web-série témoigne d'une forme de transparence sur l'évolution de l'objet à laquelle contribue la communauté. On note ainsi plusieurs formes d'inclusion dans ce texte explicatif, la première étant le fait même de s'excuser de n'avoir pas pris plus tôt le temps de donner l'explication en question. On remarque également l'insistance sur l'aspect positif de l'achat des droits de diffusion sur le web et plus globalement sur l'apport financier de ce

nouveau partenaire – « ce qui est cool » en majuscules, appuyé par un « vraiment » – celui-ci étant même argumenté. « On peut espérer voir la série un jour sur France 4 » ou encore « On croise les doigts » semblent là aussi inclure directement la communauté dans une projection commune sur l’avenir de la web-série tout comme on l’implique également dans cet avenir, dans les attentes et les craintes que celui-ci peut contenir « C’est mon cauchemar (et le votre (*sic*) aussi j’imagine) ». La suite du texte cristallise les mêmes formes d’un engagement collectif :

Par rapport aux **Opérateurs** :

- Là dessus, je suis moins au coeur des décisions juridiques sur la géolocalisation. Tout ce que je peux vous dire, c'est que si vous n'êtes pas en France et que si vous n'arrivez pas à voir les épisodes des Opérateurs...il y a des solutions. (VPN) Donc je vous fais confiance pour que les plus geeks d'entre vous aident les autres dans les commentaires.

Voilà, j'espère avoir éclairci la situation. Je le rappelle...c'est une bonne nouvelle dans l'ensemble. France TV croit en nous ! C'est un truc de ouf malade comme ils disent !

Allez, demain, deux cadeaux :

Les Opérateurs - Episode 3 avec François Rollin

et ...la date de début de diffusion du **Visiteur du Futur : Les Missionnaires**.

La phrase « France TV croit en nous ! » semble faire aussi bien état d’une fierté d’être reconnu en tant que créateur et réalisateur que de se désigner en tant que collectif uni derrière un seul et même objet. On insiste cependant ici une fois de plus sur le fait que l’arrivée de France Télévisions soit « une bonne nouvelle dans l’ensemble ». C’est donc un caractère positif qui entoure ce discours tout autant qu’il paraît justifier la fin définitive d’une phase d’autoproduction et donc délaissier pour de bon l’image d’une production amateur.

Ces appels à la communauté, qu’ils concernent une réelle demande ou un partage d’informations ou d’humeurs, sont parmi les leviers de l’interaction entre créateurs et communautés au sein du dispositif de la web-série. Ils alimentent en partie son aspect communicationnel et sont le moyen de maintenir la communauté attentive tout comme de lui faire prendre part à la construction de l’objet. Les sollicitations sont donc nombreuses et courantes et constituent un pan intéressant du dispositif et de ses

principaux acteurs. Elles sont aussi un véritable repère quant à l'évolution du maniement de la communication sur le web et de la formation d'une communauté.

5.3. Classement par sollicitations

Le classement par sollicitations est le second élément de notre arborescence de classement des commentaires. Il amène à porter un regard nouveau sur leur analyse en se concentrant dans un premier temps, non seulement sur les commentaires pour comprendre les enjeux au sein du dispositif de la web-série, mais aussi sur les énoncés à partir desquels ils sont produits. Nous adoptons donc un point de vue plus large que celui choisi pour le classement par épisodes. Il s'agit d'observer et d'analyser quels types de commentaires sont laissés suite aux sollicitations émises par des créateurs, afin de discerner s'il est possible d'établir des typologies de commentaires en fonction des différents types de sollicitations.

La sollicitation est déjà en soi, l'une des catégories que nous avons dégagées du dispositif communicationnel de la web-série, dès lors qu'interviennent des commentaires. En outre, elle est aussi un dénominateur commun au sein de notre corpus. Chacune des web-séries étudiées fait part de sollicitations plus ou moins directement adressées aux communautés qui les soutiennent et les entourent. Elles invitent à plus ou moins de commentaires et semblent avoir des desseins ainsi que des formulations différentes. Les sollicitations sont particulièrement visibles sur les réseaux sociaux qui, rappelons-le, restent une source privilégiée pour la communication entre créateur et communauté en raison de leur utilisation importante d'une part, et pour leur facilité de création d'autre part. Les interfaces de ces pages sont construites de manière à provoquer l'interaction, facilitant la construction d'un lien entre créateur et communauté. Mais elles permettent également de quantifier le nombre de réponses par rapport aux nombres d'abonnés à une page et ainsi donner la possibilité d'effectuer des comparaisons entre les types de contenus qui suscitent le plus de réactions de la part de la communauté. Nous avons également étudié les blogs ou sites dédiés ainsi que sur les forums sur lesquels peuvent intervenir les créateurs.

Dans ce cadre et au vu de nos observations, nous avons pu discerner trois types de sollicitations de la part des créateurs sur les réseaux sociaux, et plus spécifiquement sur la plateforme Facebook. Celle-ci impose moins de contraintes d'expressions et se prête davantage à la discussion et aux échanges que d'autres réseaux sociaux, comme Twitter par exemple. Elle est également plus facilement accessible que les autres plateformes évoquées. Ces trois types de sollicitations s'articulent autour de trois types de demandes, ou de besoins de la part des créateurs et peuvent se résumer de la façon suivante : sollicitations à implication (1), sollicitations matérielles (2) et sollicitations à collaboration (3). C'est à partir de ces trois éléments que nous conduirons nos analyses, mais aussi en nous rattachant là aussi à notre deuxième variable, **temps**, tirée, nous le rappelons, des travaux de Susan Herring. En effet, nous souhaitons utiliser la variable temps dans ce cadre comme repère afin d'observer les possibles variations existant entre chaque web-série selon qu'elle soit plus ou moins récente, mais aussi pour étudier à quels moments peut intervenir un type de sollicitation en particulier. Tout comme la variable **thème** faisait office de curseur pour traiter des commentaires laissés autour des épisodes de web-série en regroupant les thèmes de qualification, délibération et évaluation, celui du temps marquera un point de comparaison dans cette nouvelle partie.

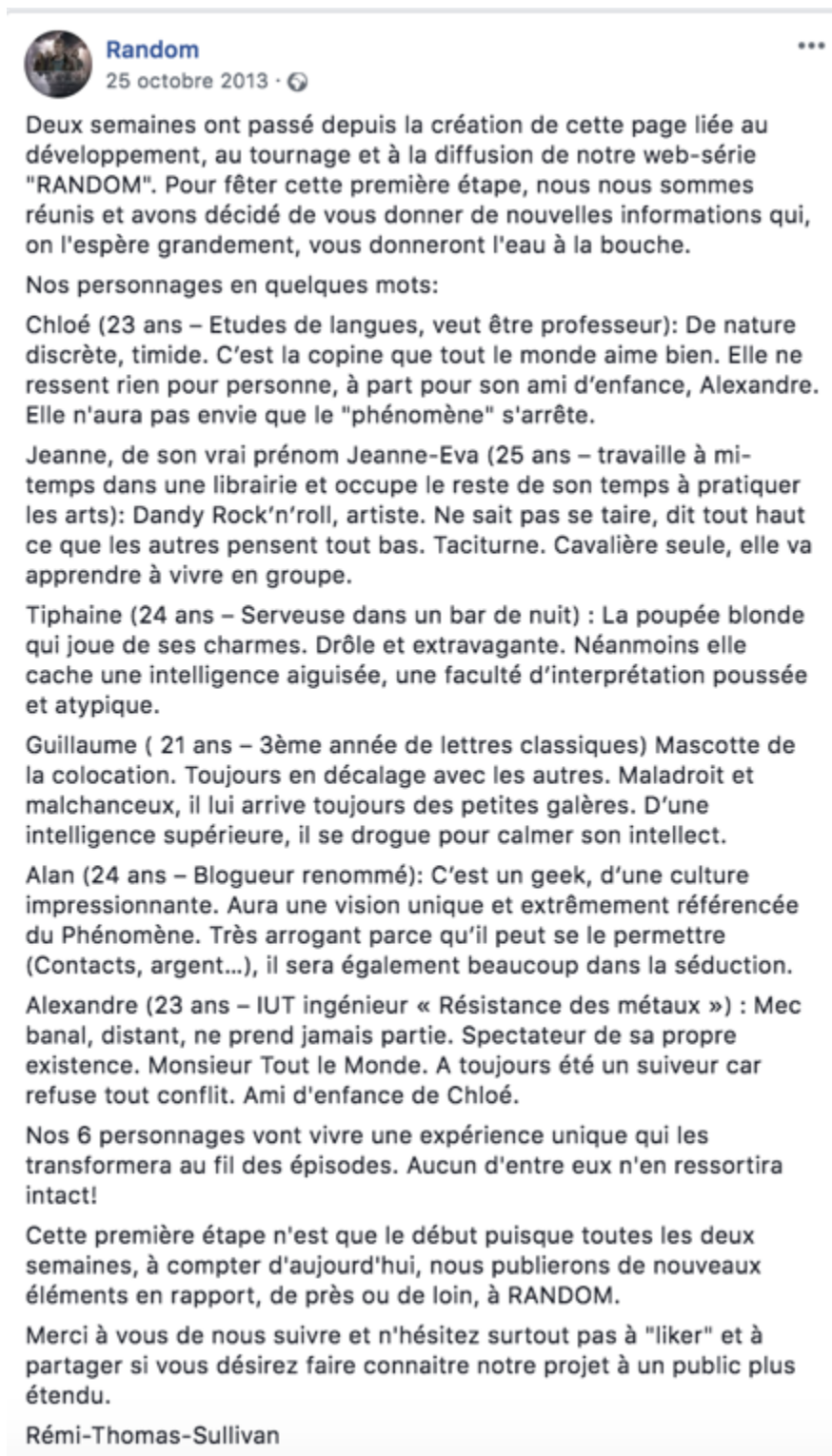
5.3.1. Sollicitations à implication

Nous choisissons cette fois d'organiser nos résultats de façon non chronologique. Nous ne présentons pas d'abord les résultats obtenus à partir des web-séries les plus anciennes pour aller vers les plus récentes. Nous agissons au contraire antechronologiquement pour nous concentrer, en premier lieu, sur les web-séries les plus récentes qui sont celles dont l'utilisation des réseaux sociaux est particulièrement importante dès le lancement de la production, voire avant même ce lancement. Il s'agit alors de nouer un premier contact avec ceux qui pourront potentiellement devenir des spectateurs-utilisateurs de l'objet, et tenter de rendre attentifs à son développement. Là encore, il n'est donc pas seulement question de parler de la fiction et de son récit, mais bien de sa construction. Le discours est produit par la figure du créateur, sans que celle-ci soit nécessairement identifiée et identifiable individuellement. Le pronom « on » est le plus couramment utilisé et transmet l'idée d'équipe, une entité plurielle qui s'adresse

à une autre entité, indéfinissable elle aussi mais représentant un public possible. Ce public se résume souvent les premiers temps, à quelques *like* et à un nombre représentant le total des personnes ayant accepté « d'aimer » et de suivre la page dédiée à la web-série. La sollicitation à implication est sans doute la forme de sollicitations intervenant le plus tôt dans le dispositif communicationnel de la web-série autoproduite. Elle agit comme une forme d'appel vis-à-vis de celui qui n'est pas encore nécessairement public de la web-série, mais déjà inscrit dans une partie de son dispositif. Ces sollicitations, sans émettre clairement de demande, visent à instaurer un premier lien en dévoilant l'envers de la production, ou tout du moins une partie de ses coulisses. En donnant une somme d'informations sur le processus de création et sa conception matérielle, on cherche ainsi à provoquer une forme d'engagement et d'implication de la part de celui qui lira. Cette implication se traduira à la fois par une activité numérique visible – commenter ou *liker* le message faisant part de la sollicitation – et également une activité correspondant au processus d'appropriation de l'objet ainsi qu'à un engagement d'abord individuel avant d'être collectif, qui elle, ne sera pas visible immédiatement.

Pour les trois web-séries les plus récentes de notre corpus, nous pouvons ainsi relever nombre de ces sollicitations sur des pages Facebook, toutes créées dans un intervalle très court après ou avant le lancement du premier épisode et régulièrement mises à jour. La web-série *Random* ne voit son premier épisode diffusé qu'à l'été 2014. Pourtant dès la fin de l'année 2013, les informations affluent régulièrement sur le réseau social pour informer et partager les détails de la conception de la web-série. En résulte une forme d'attente commentée dans les différents messages émis par les créateurs qui remercient alors les abonnés de la page de leur patience. Ainsi, du mois d'octobre 2013 au mois de juin 2014, les messages sur la fabrication du premier épisode et l'avancée du dispositif se succèdent. L'un des premiers posts émis sur la page présente justement l'écriture des personnages et la personnalité de chacun comme les prémices d'un univers qu'on invitera bientôt les spectateurs-utilisateurs à s'approprier.

Figure 48 : page Facebook dédiée *Random*, publication du 25 octobre 2013.



Random
25 octobre 2013 · 🌐

Deux semaines ont passé depuis la création de cette page liée au développement, au tournage et à la diffusion de notre web-série "RANDOM". Pour fêter cette première étape, nous nous sommes réunis et avons décidé de vous donner de nouvelles informations qui, on l'espère grandement, vous donneront l'eau à la bouche.

Nos personnages en quelques mots:

Chloé (23 ans – Etudes de langues, veut être professeur): De nature discrète, timide. C'est la copine que tout le monde aime bien. Elle ne ressent rien pour personne, à part pour son ami d'enfance, Alexandre. Elle n'aura pas envie que le "phénomène" s'arrête.

Jeanne, de son vrai prénom Jeanne-Eva (25 ans – travaille à mi-temps dans une librairie et occupe le reste de son temps à pratiquer les arts): Dandy Rock'n'roll, artiste. Ne sait pas se taire, dit tout haut ce que les autres pensent tout bas. Taciturne. Cavalière seule, elle va apprendre à vivre en groupe.

Tiphaine (24 ans – Serveuse dans un bar de nuit) : La poupée blonde qui joue de ses charmes. Drôle et extravagante. Néanmoins elle cache une intelligence aiguisée, une faculté d'interprétation poussée et atypique.

Guillaume (21 ans – 3ème année de lettres classiques) Mascotte de la colocation. Toujours en décalage avec les autres. Maladroit et malchanceux, il lui arrive toujours des petites galères. D'une intelligence supérieure, il se drogue pour calmer son intellect.

Alan (24 ans – Blogueur renommé): C'est un geek, d'une culture impressionnante. Aura une vision unique et extrêmement référencée du Phénomène. Très arrogant parce qu'il peut se le permettre (Contacts, argent...), il sera également beaucoup dans la séduction.

Alexandre (23 ans – IUT ingénieur « Résistance des métaux ») : Mec banal, distant, ne prend jamais partie. Spectateur de sa propre existence. Monsieur Tout le Monde. A toujours été un suiveur car refuse tout conflit. Ami d'enfance de Chloé.

Nos 6 personnages vont vivre une expérience unique qui les transformera au fil des épisodes. Aucun d'entre eux n'en ressortira intact!

Cette première étape n'est que le début puisque toutes les deux semaines, à compter d'aujourd'hui, nous publierons de nouveaux éléments en rapport, de près ou de loin, à RANDOM.

Merci à vous de nous suivre et n'hésitez surtout pas à "liker" et à partager si vous désirez faire connaître notre projet à un public plus étendu.

Rémi-Thomas-Sullivan

Quelques mois plus tard – après de nombreuses annonces de recherches de comédiens ou figurants sur lesquelles nous reviendrons – c'est au sujet des acteurs que l'on dévoile des informations sous la même forme que le message présentant les

personnages. On permet également un contact direct avec les comédiens en indiquant des liens pour les pages Facebook de chacun d'entre eux.

Figure 49 : publication du 14 janvier 2014.



Random
14 janvier 2014 · 🌐

A 48h du premier jour du tournage, il nous est paru évident de vous en dire beaucoup plus sur les acteurs qui forment notre casting principal. Au nombre de six, ils constituent le noyau central de cette aventure, sans qui notre fiction ne pourrait exister. En plus d'être extrêmement motivés, ils ont un sacré talent. Un de ceux qui vous poussent à dire oui dès la première réplique.

Commençons par les filles:

Fleur Monharoul, comédienne du Conservatoire Dramatique de Nantes, interprétera le rôle de Chloé. N'hésitez pas à faire un petit grand tour sur son site: <http://fleur.bookme.fr/book.php/fr/>

Lola Coipeau, également ancienne élève du Conservatoire de Nantes, interprétera le rôle de Jeanne. Pour en découvrir un peu plus sur elle, c'est par ici: <http://www.theatre-contemporain.net/.../Lola-Co.../presentation/>

Enora Marcelli, complétant le duo de comédiennes nantaises provenant du Conservatoire, sera Tiphaine. L'aperçu se fera par le biais de sa page facebook: <https://www.facebook.com/enora.marcelli>

Continuons et terminons par les garçons:

Valentin Naulin qui interprétera Alan a fait ses classes au Conservatoire de Nantes et sera prochainement sur scène dans "Légendes de la forêt viennoise". Son portrait peut-être vu sur son profil facebook: <https://www.facebook.com/valentin.naulin.14/about>

Arnaud Ménard qui sera Alexandre ne déroge pas à la règle et provient, lui aussi, du Conservatoire de Nantes. Des photos et un profil, en voulez-vous, en voilà:
<https://www.facebook.com/arnaud.menard1> et <http://www.yatedo.fr/.../nor.../db9deca681bcda17bf966764ed49b9e4>

Pierre Bedouet, notre futur Guillaume, ne fait, lui aussi, pas exception puisqu'il a fait ses classes au Conservatoire. Un profil et une vidéo pour donner envie:
<https://www.facebook.com/pierrebedouet.comedien?fref=ts> et <http://vimeo.com/78068901>

Jeudi, avec tout ce très beau monde, c'est l'entrée en matière. Nous enchaînerons 4 jours de tournage pour nos 3 premiers épisodes qu'on espère déjà tous réussis. Restez attentifs, des photos de tournage et des images officielles risquent de faire leur apparition dans les prochaines semaines, voire prochains jours.

Merci à vous tous de votre soutien!

L'équipe de RANDOM

Peu à peu, les messages affluent au fur et à mesure des journées de tournage, puis bientôt de la post-production.

Figure 50 : publications des 18 et 23 janvier 2014 et 7 mars 2014.

Random
18 janvier 2014 · 🌐

La deuxième journée de tournage de RANDOM s'est révélée éblouissante de surprises: un casting et des figurants de haut vol. Tout a été très fluide avec des répétitions efficaces, une motivation générale hors du commun et une parfaite ambiance festive.

Que du très très bon pour cette première moitié de tournage qui prédit une deuxième moitié riche en émotions et en révélations.

Nous sommes très fiers du travail jusqu'alors accompli et très impatients de pouvoir le partager avec vous tous. On espère que notre univers correspondra à vos attentes sérielles et qu'elle saura être assez originale pour vous étonner de bout en bout.

On tient surtout aujourd'hui à remercier l'ensemble des figurants qui étaient présents pour la "Crémaillère" et sans qui rien n'aurait pu être fait. Par vos mouvements, vos interactions, vos rires, votre patience, votre motivation et votre bonne humeur, vous avez offert à la série une superbe dynamique. Merci!

A demain pour un compte-rendu en images de la troisième journée de tournage!

L'équipe de RANDOM

14

7 partages



Random

23 janvier 2014 · 🌐




La troisième journée a été marquée par l'entrée, en véritable fanfare, des effets spéciaux. Un drap vert installé devant la baie vitrée et la magie du cinéma peut commencer.

Nos personnages vont vivre une expérience unique qui, en plus de les traumatiser, va bouleverser leur vie pour le meilleur et surtout pour le pire. Ils vont devoir y faire face, sans vraiment pouvoir l'interpréter ou la modifier. Une chose est sûre: ils vont se transformer petit à petit. Ce qui a débuté par une simple crémaillère va se terminer en une question de survie. Et ce deuxième épisode n'est qu'une infime partie de ce qu'on souhaite vous montrer.

Encore une fois, merci à vous tous pour votre soutien, votre patience et votre désir d'en savoir un peu plus sur le(s) mystère(s) qui entoure(nt) RANDOM. On espère de tout cœur qu'elle saura vous faire vivre de belles émotions.

L'équipe de RANDOM



 **Random** est avec Pierre Bedouet et 4 autres personnes. ***
7 mars 2014 · 🌐

L'étape du montage est très paradoxale: c'est à la fois très éprouvant et profondément stimulant. Éprouvant car nous passons des journées, devant notre ordinateur, à choisir les meilleures prises, à décortiquer chaque scène, à avancer ou reculer des plans, à visionner, re-visionner, re-revisionner notre travail pour modifier une nouvelle fois la structure de l'épisode. Cette répétition technique est fatigante, elle n'en demeure pas moins génialement excitante. Avec le montage nous avons la chance d'être les premiers à découvrir l'étendue de ce que nous avons filmé, et le plaisir que nous avons à apprécier chaque réplique et à être aussi minutieux et attentifs compensent aisément la longueur technique de cette étape primordiale.

Et parce que nous ne sommes jamais avares de surprises et de cadeaux, nous vous offrons 5 nouvelles images exclusives des deux premiers épisodes de la première saison de RANDOM. En attendant, nous faisons notre mieux pour vous concocter au plus vite un mini-teaser qui, nous l'espérons, vous mettra l'eau à la bouche.

Un grand MERCI pour votre soutien.

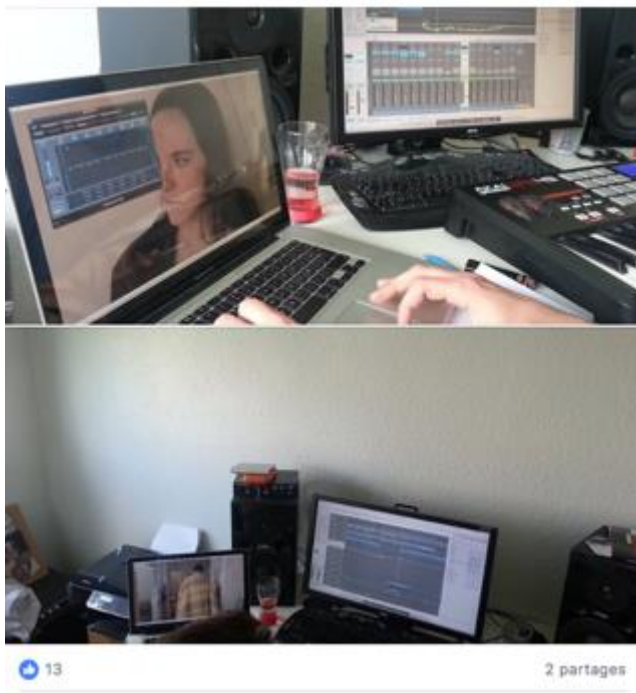
L'équipe de RANDOM



Ces sollicitations à implication visent d'abord à provoquer – et même rechercher – un intérêt de la part de ceux qui en sont les destinataires. On cherche à capter l'attention en dévoilant des indices de ce qui est à venir, sans encore réellement montrer l'objet fini. L'implication recherchée paraît être tant celle de l'intérêt que de l'attachement – sans doute prématuré – à l'objet. À travers ces publications, nous relevons des éléments tenant à la fois de la sollicitation mais aussi d'une forme de

récompense. Ainsi, la sollicitation n'en paraît que plus discrète compte tenu de l'apparent cadeau qu'offre l'équipe. On « offre » des photos des tournages, mais également des musiques qui accompagneront les épisodes, puis plus tard un *teaser*. Paradoxalement, il s'agit là d'autant d'éléments visant à engager toujours plus et à provoquer une dimension discursive. Cela est particulièrement efficient dès lors qu'une question est posée clairement aux abonnés de la page comportant alors la plupart du temps une sollicitation à collaboration sur laquelle nous reviendrons. *Random* publie ce même type de message de façon régulière, particulièrement durant les périodes de tournage, post-production ou diffusion. Certaines publications contiennent des images suggérant particulièrement l'idée du contournement de la fiction pour dévoiler les étapes de sa fabrication. Des photos prises durant les périodes de montage, où se mêlent alors réalité et fiction à travers les écrans des ordinateurs montrant des images d'épisodes à venir dans le contexte de leur création et sur lesquelles on peut apercevoir alors, seulement les mains de ceux qui en sont à l'origine.

Figure 51 : publication du 16 juin 2014.



Nous pourrions presque parler ici d'un travail d'archivage et de classification des étapes de création de la web-série. Celui-ci se poursuit au fur et à mesure des saisons et semble porter ses fruits puisque les *like* et les commentaires se font de plus en plus nombreux, particulièrement les encouragements et les formes de soutien. On invite ainsi à entrer en coulisses, quelle que soit l'information donnée.

Figure 52: publications du 18 février.

A screenshot of a Facebook post from the page 'Random'. The post is dated February 16, 2017, and is shared by Lola Coipeau and 8 other people. The text of the post reads: 'RANDOM - Saison 2 : l'aventure continue ! Déjà un grand nombre de scènes magiques, d'émotions, de surprises, et un travail d'orfèvre produit par l'ensemble de l'équipe. Une aventure qui prend de l'ampleur et qui nous met en joie jour après jour. L'équipe de RANDOM, heureuse.' Below the text is a collage of four images: a large image on the left shows a woman with glasses applying makeup to another woman's face; a smaller image on the top right shows three men sitting at a table; a smaller image on the middle right shows two women in a room; and a smaller image on the bottom right shows a person in a wheelchair on a film set with a '+5' overlay. At the bottom of the post, there are 107 likes, 4 comments, and 8 shares. The interaction bar includes buttons for 'J'aime', 'Commenter', 'Partager', and a share icon.

Random est avec Lola Coipeau et 8 autres personnes. 16 février 2017 · 🌐

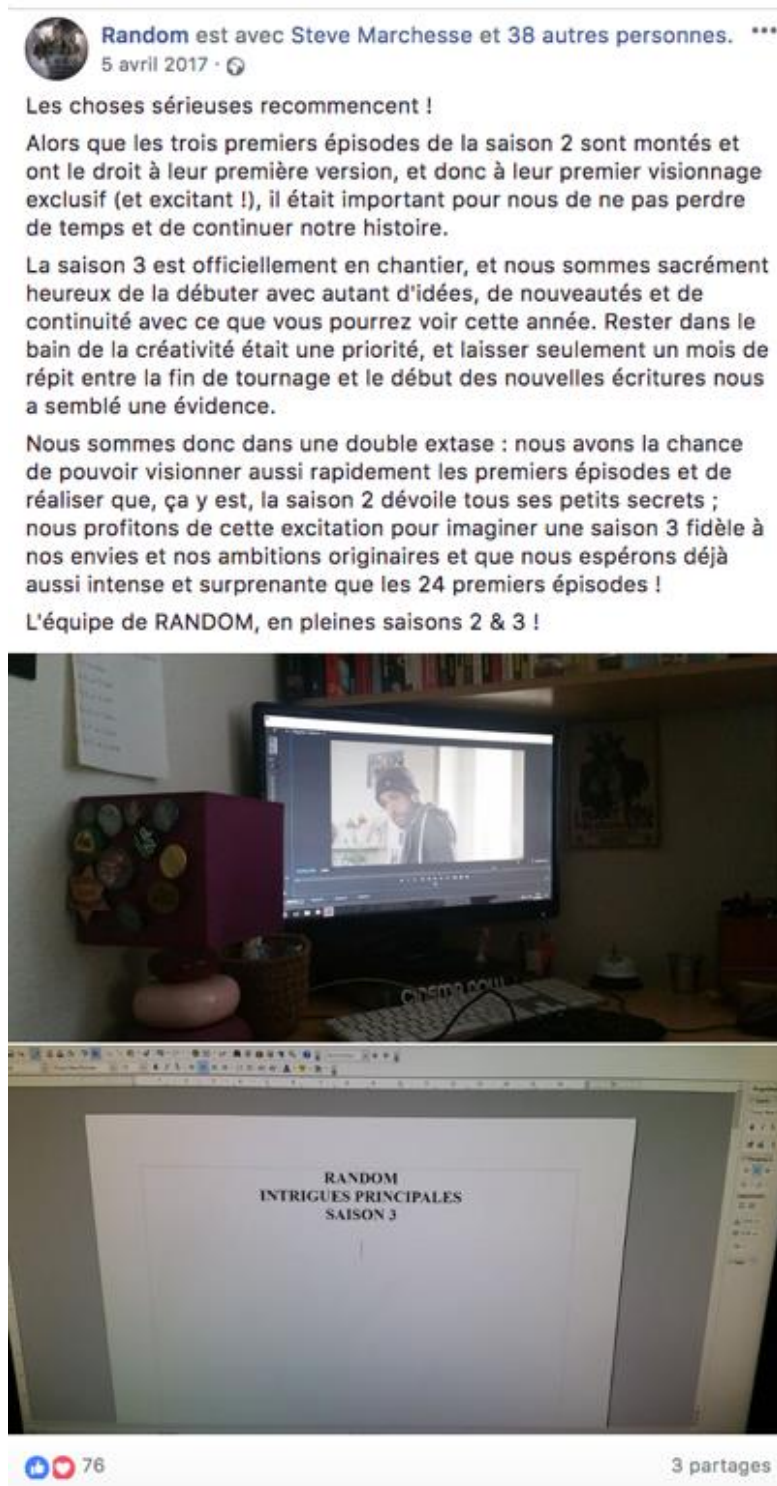
RANDOM - Saison 2 : l'aventure continue !
Déjà un grand nombre de scènes magiques, d'émotions, de surprises, et un travail d'orfèvre produit par l'ensemble de l'équipe.
Une aventure qui prend de l'ampleur et qui nous met en joie jour après jour.
L'équipe de RANDOM, heureuse.

107 4 commentaires 8 partages

J'aime Commenter Partager

L'intérêt que l'on est ici parvenu à susciter ne saurait décroître dans l'intervalle obligatoire entre deux saisons. Ainsi, ces sollicitations à implication sont aussi celles de l'engagement que l'on cherche à provoquer, en donnant de nombreuses informations qui sont autant de manières de densifier l'univers en construction.

Figure 53: publication du 5 avril 2017.



Random est avec Steve Marchesse et 38 autres personnes. ***
5 avril 2017 · 🌐



Les choses sérieuses recommencent !

Alors que les trois premiers épisodes de la saison 2 sont montés et ont le droit à leur première version, et donc à leur premier visionnage exclusif (et excitant !), il était important pour nous de ne pas perdre de temps et de continuer notre histoire.

La saison 3 est officiellement en chantier, et nous sommes sacrément heureux de la débiter avec autant d'idées, de nouveautés et de continuité avec ce que vous pourrez voir cette année. Rester dans le bain de la créativité était une priorité, et laisser seulement un mois de répit entre la fin de tournage et le début des nouvelles écritures nous a semblé une évidence.

Nous sommes donc dans une double extase : nous avons la chance de pouvoir visionner aussi rapidement les premiers épisodes et de réaliser que, ça y est, la saison 2 dévoile tous ses petits secrets ; nous profitons de cette excitation pour imaginer une saison 3 fidèle à nos envies et nos ambitions originaires et que nous espérons déjà aussi intense et surprenante que les 24 premiers épisodes !

L'équipe de RANDOM, en pleines saisons 2 & 3 !



👍❤️ 76 3 partages

La web-série *Ulysse* se lance dans une démarche identique au début de son aventure – terme largement employé pour qualifier la création et les diffusions des web-séries – en créant une page dédiée sur Facebook avant même d’avoir diffusé son premier épisode.

Figure 54: publication du 16 juin 2013, page Facebook *Ulysse*.



Ulysse - la webserie
16 juin 2013 · 🌐

Alors, on est curieux ? Et bien pour une fois c'est une bonne chose !
Bonsoir et bienvenu(e)(s) sur la page Facebook de la Web Série Ulysse. Merci d'avoir pris un peu de votre temps pour venir découvrir notre travail, liker la page (si ce n'est pas encore fait) et comme nous ne sommes pas des ingrats, on vous offre un petit teaser du pilote, que vous pourrez découvrir sur le site propre d'Ulysse, mi-septembre (si tout se passe bien).

Si on a fait le choix de lancer la page Facebook aussi tôt, c'est pour deux raisons :

- Déjà, on avait envie de partager un peu de notre travail. Que ceux qui connaissent un membre de l'équipe ne pensent pas que l'on mange des kinders en buvant du café toute la journée. Tout au long des grandes vacances, nous publierons des teasers, extraits et autres médias qui vous permettront de mieux connaître le projet avant de le découvrir, pour de vrai cet automne.
- Ensuite, comme nous entrons dans une phase de tournage intensive, nous aurons sûrement des besoins de figurations, de mains habiles et d'ingés son. La page nous permettra de lancer des events pour solliciter des âmes généreuses et curieuses de partager un moment avec nous autour d'une caméra, d'un micro et quelques projecteurs. Ambiance sympa garantie.

Que dire de plus ? Allez, on garde quelques infos pour plus tard, on vous laisse visionner notre premier teaser officiel. On espère qu'il vous plaira. Commentez, discutez, kiffez.

Et bien sûr, si vous avez aimé, en plus de nous le dire, n'hésitez pas à partager.

A très vite sur le mur !

Toute l'équipe d'Ulysse (sauf Serge, il est bizarre)

<http://vimeo.com/ulysselaserie/teaser001>



VIMEO.COM
Ulysse Teaser #1 : "Les choses vont changer"
Premier teaser sur la composante "drama" de la webserie amateur...

L'équipe donne rapidement le ton dès la première publication, en fournissant régulièrement des informations sur un ton léger et humoristique, mêlant parfois fiction et réalité. L'équipe donne là aussi à voir tous les éléments de la création, faisant de la page un témoin présent de l'intérieur, un regard pour les abonnés et éventuelle future communauté. Tout comme pour *Random*, on met en place un système de « récompense » lorsque le nombre d'abonnés à la page augmente, donnant encore plus à voir et à partager.

Figure 55: publications du 25 juin 2013.



L'idée d'expliquer de façon détaillée comment fabriquer le contenu – et pas seulement à travers des photos – intervient rapidement. Ainsi, *Ulysse* poste bientôt une vidéo expliquant comment sont créés les effets spéciaux avec peu de moyens avant

même la diffusion du premier épisode. C'est tout l'univers de la web-série qui est mis au jour. Les personnages ne sont pas des inconnus, de même que les décors et l'intrigue. Par ces messages, on sollicite aussi la connaissance puis la reconnaissance du monde que l'on est en train de construire. En créant de l'attente, on provoque également l'envie de savoir, de voir enfin. À travers cette vidéo sous la forme d'un *making-of*, c'est aussi le contexte de la production que l'on souligne particulièrement, en mettant en avant le peu de ressources à disposition.

Figure 56 : publications du 25 octobre 2013 et du 2 mars 2014.



Ulysse - la webserie
25 octobre 2013 · 🌐

C'est pas parce qu'on a pas de thunes qu'on peut pas se faire plaisir !
Non mais oh !

<http://www.ulyssse-laserie.fr/blog/?p=113>

ULYSSE-LASERIE.FR
Découvrez les effets spéciaux d'Ulysse !
Bonjour les gens, Les plus aguerris ont du s'en rendre compte, nous...

👍 20 3 commentaires 5 partages

👍 J'aime 💬 Commenter ➦ Partager 🌐

 **Ulysse - la webserie** a partagé un album. 2 mars 2014 · 🌐

Hello les amis !
On vous fait découvrir (un peu 😊) les coulisses d'Ulysse avec un premier album, dans un décor que vous reconnaîtrez aisément. Prochain album à 20 heures !
Serge.
<https://www.facebook.com/media/set/...>



Ulysse - la webserie a ajouté 27 photos à l'album **ULYSSE : Backstage**.
2 mars 2014
Tournage Ulysse. Photos : **Olivia Chenu Dhermilly**

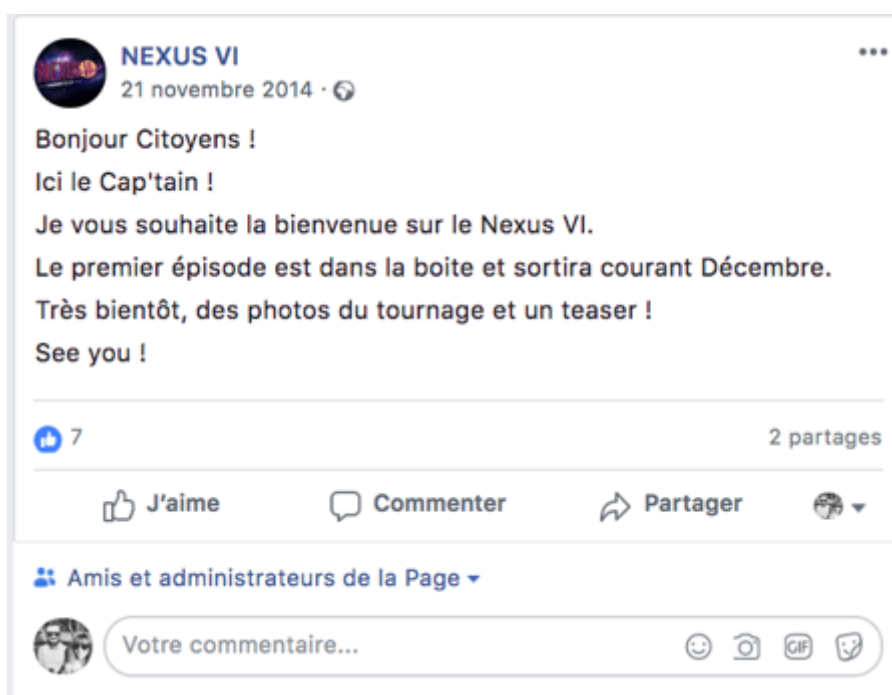
👍 28 4 commentaires 3 partages

Le dévoilement des dessous de la fabrication de la web-série vont encore plus loin puisque l'équipe fait bientôt part de la création d'un événement bien particulier que nous avons déjà eu l'occasion de mentionner ici : Les Coulisses des web-séries. Les sollicitations à implication sont moins importantes chez *Ulysse* que chez *Random*, les publications ont un ton différent plus direct que celui employé par l'équipe de *Random* et jouant parfois avec la fiction notamment en incluant dans la signature de certains

messages un personnage fictif de l'équipe nommé Serge Panda, *a priori* gaffeur et peu habile.

L'équipe de *Nexus VI* adopte elle aussi un ton à part, en ne se départissant jamais tout à fait de la fiction et en continuant d'incarner les personnages joués à l'écran dans la dimension communicationnelle. Ainsi, dès la première publication intervenant elle aussi avant le lancement de la première vidéo, l'émetteur du message est déjà le héros de la fiction et ceux qui le lisent se trouvent déjà immergés dans la fiction en étant qualifiés de « citoyens ».

Figure 57 : publication du 21 novembre 2014.



L'interpellation directe aux abonnés en tant que « citoyens », qui restera par la suite la façon d'interpeller les spectateurs-utilisateurs, les engage ainsi directement dans un univers fictionnel en leur révélant les premiers indices du monde qu'ils sont sur le point de découvrir. Le cas de *Nexus VI* est quelque peu à part dans notre corpus puisque les premiers contenus postés ne sont pas ceux de la web-série développée par la suite mais des chroniques vidéos sur des œuvres de science-fiction qu'il s'agisse de films, de livres ou encore de jeux vidéo ou de séries télévisées. Pourtant, ces contenus ne prennent pas la forme du podcast désormais présent en grand nombre sur YouTube. Dès les premières minutes, la première vidéo instaure un véritable univers fictionnel qui, au-

delà d'une critique et de la présentation d'une œuvre, construit une trame peuplée de personnages, d'un décor et d'un récit en filigrane. Autant d'éléments renforcés par leur apparition dans d'autres contenus, annexes aux vidéos et à la fiction qui les structurent. La communication opérée sur les réseaux sociaux et Facebook en particulier, oscille entre fiction et réalité, en mettant au jour là encore, les outils participant à la construction du récit. En dévoilant la réalité, on donne finalement un peu plus à voir de la fiction.

Figure 58 : publication du 12 décembre 2014.



Sans se départir de son rôle, le « cap'tain » donne ainsi de nombreuses indications quant au développement de l'univers *Nexus VI*, allant d'annonces de

problèmes techniques empêchant la mise en ligne d'un épisode le jour prévu, à la mise en place d'un système de dons par le biais de Tipeee, en passant par le nombre de nouveaux abonnés et de vues.

Figure 59 : publication du 23 décembre 2014 et du 14 mai 2015.



NEXUS VI
23 décembre 2014 · 🌐

Navré Citoyens.
Problème technique lors de l'upload.
Ce sera pour un peu plus tard dans la soirée.
Nous vous tenons au courant !
Le Cap'tain

3 J'aime 10 commentaires

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page ▾

Votre commentaire...



NEXUS VI
14 mai 2015 · 🌐

Merci au Le Fossoyeur de Films d'avoir partagé l'épisode sur Star Wars sur Twitter !! Résultat : 300 nouveaux abonnés et plus de 1000 vues en une nuit !

25 J'aime 3 commentaires

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page ▾

Figure 60 : publications du 23 janvier et du 20 aout 2015.

NEXUS VI
23 janvier 2015 · 🌐

Bonjour Citoyens !

Un petit message afin de vous informer de la suite des événements !
Le Week end prochain, nous allons tourner les deux prochains épisodes de la chaîne pour une sortie prochaine ! Ô joie !
Ces épisodes seront sous un format plus court car consacrés à des œuvres littéraires et vidéo-ludiques !
Car OUI ! N'oubliez pas que Nexus VI traite de la Science Fiction sous TOUTES ses formes !
Nous espérons que vous apprécierez ces deux nouveaux épisodes en attendant la prochaine "GROSSE" Chronique. 😊
En tout cas, nous sommes bientôt à 2500 vues pour le premier épisode ! C'est super ! Continuez à le partager !
Bonne soirée à tous et... "Soleil sur vous" comme disent les Xarlaxxs !
Le Cap'tain

YOUTUBE.COM
Nexus VI - EP 1 - Prometheus
Bonjour Citoyens ! Voici enfin le premier épisode de Nexus VI ! Aujourd'hui nous allons parler de Prometheus. Un film qui, c'est le moins que l'on...

14 4 partages

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page ▾

🌐 Votre commentaire... 😊 📷 🗨️ 📧

NEXUS VI
20 août 2015 · 🌐

"Nous vous informons que le décompte de vos abonnés a rencontré un problème le 17 août". NOOOOON C'EST VRAI ?

Page Facebook screenshot showing analytics:

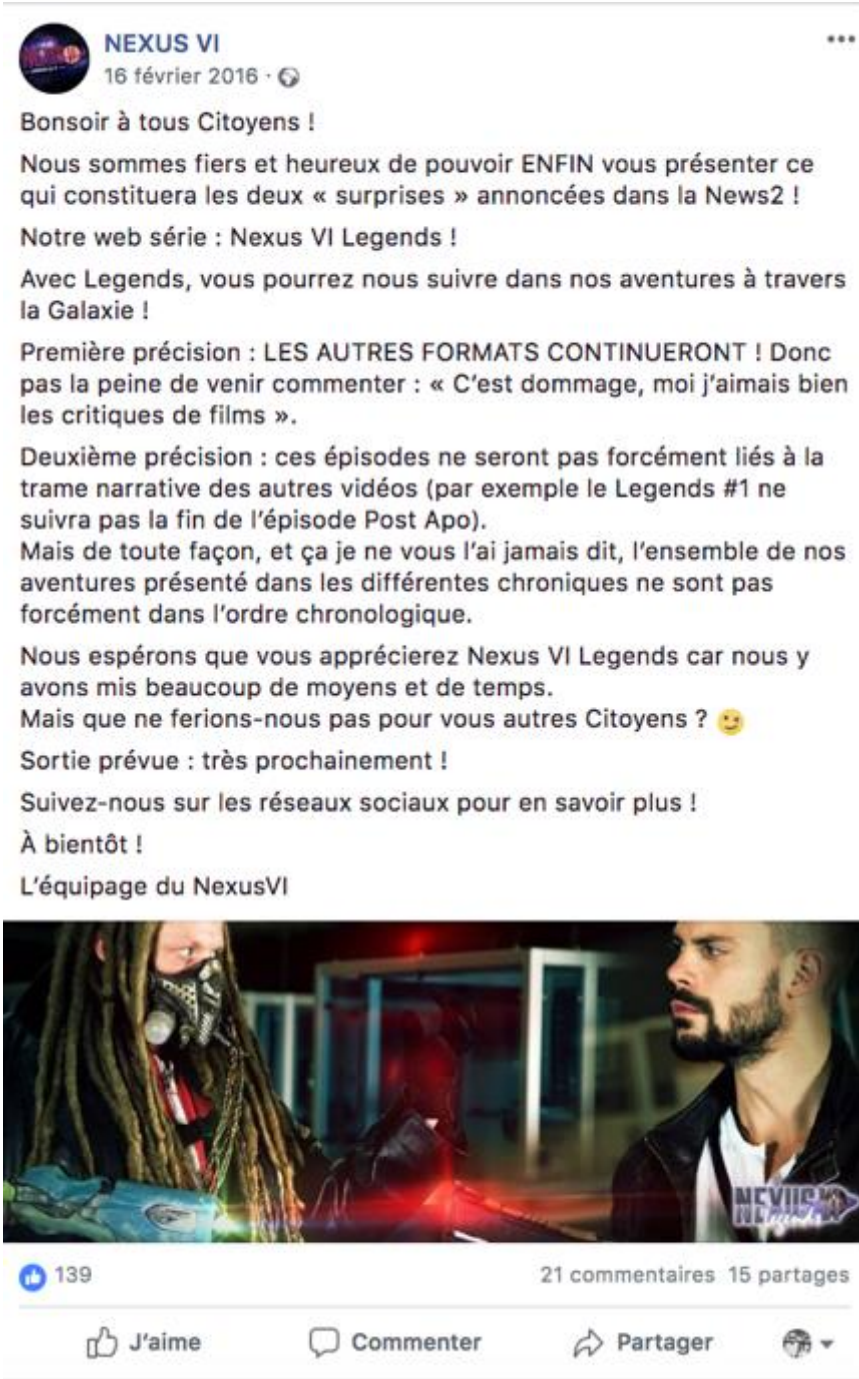
ABONNÉS	NOUVEAUX ABONNÉS	NOMBRE D'ABONNÉS PERDUS
-23 718	1 326	25 044

Graphique: Abonnés (2015)

55 38 commentaires

J'aime Commenter Partager

Figure 61 : publication du 16 février 2016.



NEXUS VI
16 février 2016 · 🌐

Bonsoir à tous Citoyens !

Nous sommes fiers et heureux de pouvoir ENFIN vous présenter ce qui constituera les deux « surprises » annoncées dans la News2 !

Notre web série : Nexus VI Legends !

Avec Legends, vous pourrez nous suivre dans nos aventures à travers la Galaxie !

Première précision : LES AUTRES FORMATS CONTINUERONT ! Donc pas la peine de venir commenter : « C'est dommage, moi j'aimais bien les critiques de films ».

Deuxième précision : ces épisodes ne seront pas forcément liés à la trame narrative des autres vidéos (par exemple le Legends #1 ne suivra pas la fin de l'épisode Post Apo).

Mais de toute façon, et ça je ne vous l'ai jamais dit, l'ensemble de nos aventures présenté dans les différentes chroniques ne sont pas forcément dans l'ordre chronologique.

Nous espérons que vous apprécierez Nexus VI Legends car nous y avons mis beaucoup de moyens et de temps.


Mais que ne ferions-nous pas pour vous autres Citoyens ? 😊

Sortie prévue : très prochainement !

Suivez-nous sur les réseaux sociaux pour en savoir plus !

À bientôt !

L'équipage du NexusVI



👍 139 21 commentaires 15 partages

👍 J'aime 💬 Commenter ➦ Partager 🌐

L'implication procède directement du langage, et peut être rapportée à la fonction conative. On cherche à agir sur le spectateur-utilisateur, à la fois pour lui donner des indications mais aussi pour le guider dans ses actions. Ainsi, on lui signifie que ce n'est « pas la peine de venir commenter » ou encore « n'oubliez pas que Nexus VI traite de la Science Fiction sous TOUTES ses formes ! » Mais également qu'il faut

qu'il s'implique plus encore autour de l'objet « suivez-vous sur les réseaux sociaux », « continuez à partager ». Les sollicitations autour d'*Ulysse* relèvent des mêmes usages « Comme d'habitude, spread ! » pour inciter à partager les actualités de la web-série. D'autres éléments ramènent, eux, à la fonction phatique, ajoutant à un rapport familial, une forme de proximité du message de sollicitation qui, dans le cas de *Nexus VI*, ne se défait jamais de son aspect fictionnel : « Bonsoir à tous Citoyens ! » « À bientôt ! L'équipage de Nexus VI » ou dans le cas d'*Ulysse* « Hello les amis ». De même, le message annonçant l'arrivée de la web-série *Nexus VI Legends* fait un emploi particulièrement fréquent du « nous », comme pour accentuer d'autant plus la dimension collaborative, figurer plus encore l'équipe de créateurs, rendre sa présence palpable et concrète à travers l'objet.

Les sollicitations à implication se distinguent essentiellement par les tons employés. Elles s'inscrivent dans une démarche qui se veut transparente comme pour *Random* où l'on partage les avancées et les difficultés du point de vue des créateurs uniquement ; ou bien dans une démarche faisant preuve de plus de recul, en faisant recours à la fiction pour agrémenter les messages. Celle-ci instaure une attente d'autant plus importante qu'elle immerge les spectateurs-utilisateurs – qui n'en sont parfois pas encore réellement – lorsque les premières publications interviennent avant les premiers contenus vidéos. Les commentaires faisant suite à ce type de sollicitation varient. Ce sont les web-séries parmi les plus récentes de notre corpus qui ont été traitées ici ; les commentaires laissés à la suite des premières publications sont donc souvent peu nombreux ou proviennent de proches des créateurs qui sont généralement les premiers à s'abonner aux pages et à suivre l'actualité de la web-série.

Cette donnée évolue justement dans le temps puisqu'au fur et à mesure des publications et des mises en ligne de contenus et des pages dédiées à la communication, le nombre d'abonnés et le nombre de commentaires se font considérablement plus nombreux. La variable de temps s'observe également sous un angle plus large : en examinant d'abord les sollicitations à implication émanant de web-séries sorties à partir de 2013, c'est aussi une évolution dans le mode de prise en compte des publics que l'on peut remarquer. Ces trois web-séries ont pour point commun d'avoir créé un espace discursif pour échanger et partager autour d'un contenu qui n'existe pas encore sur le web. On ne peut voir de lui que des images, lire des discours et des textes relatifs à sa

conception et des prémices de la fiction qu'il développera. On tend alors à produire simultanément contenu et communauté, en offrant d'abord de rencontrer un univers qu'on dévoile petit à petit. C'est donc une démarche bien différente de celle des productions plus anciennes. S'il faut d'abord restituer dans son contexte leur arrivée sur le web, il semble malgré tout que le développement croissant de l'usage des réseaux sociaux ne soit pas le seul facteur d'une maîtrise nouvelle et différente de la communication.

L'apparition de web-séries comme *Le Visiteur du Futur* ou *Noob* est en effet quasiment concomitante avec l'arrivée et la prépondérance des réseaux sociaux en France. Pour rappel, Facebook fait son arrivée dans l'hexagone en 2007. *Noob* et *Le Visiteur du Futur* sortent respectivement en 2008 et 2009. Si deux années seulement auront déjà suffi à imposer le réseau social auprès d'une large frange d'utilisateurs, il est moins populaire qu'aujourd'hui et surtout moins ancré dans les pratiques. Il n'est pas encore une plateforme formelle pour la communication, étape devenue désormais presque obligatoire. La présence sur Facebook est vue comme un complément plutôt qu'une priorité, au point que, nous le rappelons, ça n'est pas l'équipe du *Visiteur du Futur* qui crée sa page Facebook mais un fan de la web-série qui l'alimente à partir d'informations et de photos trouvées sur Frenchnerd.

Les années et les usages ont renforcé l'importance du réseau social dans le partage et la viralité de l'information et des données. Ce faisant, il devient rare de ne pas trouver pour une production web – quelle qu'elle soit – une page qui lui soit dédiée sur la plateforme, permettant de regrouper tous les éléments la concernant et régulièrement mise à jour. L'utilisation des réseaux sociaux comme vecteur de données et comme lieu d'échanges soudant la communauté s'inscrit donc dans une temporalité concordante avec celle de la web-série. Par ailleurs, elle peut être mise en parallèle avec l'arrivée des plateformes de *streaming*. Si ces dernières ont permis l'éclosion d'un nombre considérable de web-séries autoproduites, les réseaux sociaux eux, ont permis de contourner les moyens traditionnels de communication pour s'adresser au plus grand nombre sans frais ni besoin d'intermédiaires. En un sens, les réseaux sociaux se sont intégrés naturellement au dispositif de la web-série autoproduite, de même que les usages qui les accompagnent. Tout comme ces usages sont connus, les moyens employés pour mobiliser l'attention de ceux qui les utilisent le sont aussi ainsi que les possibilités qu'offrent les réseaux sociaux. Cet élément en particulier, tout comme la

nécessité absolue de savoir se rendre visible, varie donc entre les web-séries datant de 2008 et celles produites aujourd'hui. L'utilisation d'une plateforme comme Facebook est différente et intègre d'autres enjeux que ceux connus il y a dix ans. Il n'échappe à aucun vidéaste qui produit sur le web que l'on peut désormais vivre de ses contenus, tout comme ces vidéastes savent bien que cela reste difficile et périlleux. Aussi, la communication est devenue un autre aspect du dispositif à maîtriser et impose que l'on s'y implique pour chacun de ses aspects. Chaque web-série dispose donc d'une page Facebook régulièrement alimentée de visuels, de contenus annexes qui permettent de rester présent et visible durant les temps morts. Si les web-séries plus anciennes ont peu à peu évolué avec ces pratiques et se sont professionnalisées, les plus récentes sont produites dans l'idée qu'une stratégie de communication adaptée va de pair avec la production. La web-série autrefois vue comme une forme exempte de contraintes est confrontée, dans ses productions les plus récentes, à des obligations inévitables. Dans un article daté de 2014 consacré aux expérimentations dans la web-série, Jean Châteauvert la décrit comme non professionnelle, comme une forme libre où les créateurs « expérimentent dans leur écriture et dans leur réalisation des formes et des genres qui ne sont pas gouvernés par la nécessité de générer des revenus ni de répondre à des directions de quelques instances autres que les auteurs même de la série³⁸¹ ». Si la web-série ne sera jamais privée de cette possibilité, il semble malgré tout qu'une part de plus en plus large de celles autoproduites – par des amateurs ou des professionnels – adoptent des pratiques répondant bien à des contraintes qu'elles semblent, à défaut, s'imposer elles-mêmes. Ce type de sollicitation visant à créer une attente et une adhésion en fait partie.

Les réseaux sociaux sont devenus des vecteurs d'informations. Lieux de discussion, espaces de visibilité nécessaire à la web-série, ils font désormais partie intégrante du dispositif de la web-série, particulièrement de la web-série autoproduite. C'est dans cette optique que nous abordons le deuxième type de sollicitations : les sollicitations matérielles.

³⁸¹ Châteauvert, J., *Op.cit.* p7.

5.3.2. Sollicitations matérielles

Les sollicitations matérielles peuvent être définies comme les représentations les plus concrètes de l'appropriation et de la co-construction de l'objet par la communauté, ou plutôt, les réponses apportées à ce type de sollicitation.

Les web-séries autoproduites sont souvent le fruit d'une aventure bénévole, parfois même amicale ou familiale. Les moyens à disposition, plus exactement le peu de moyens, poussent souvent les créateurs de ces contenus à chercher les ressources manquantes au-delà de l'équipe qu'ils ont constituée. Et, pour ce faire, quel meilleur écho que la communauté fédérée autour de l'objet ? Parmi les relevés effectués sur les espaces discursifs dont les réseaux sociaux sont le cœur, on note de nombreuses sollicitations directes, appelant cette fois à des objets physiques ou tout autre participation matérielle, qu'il s'agisse de compétences, de figuration, d'argent, de décors, etc. Dans cette démarche de sollicitation, il s'agit aussi bien de se procurer le plus facilement de nouveaux moyens que de faire de la communauté son premier interlocuteur en cas de manque. De cette manière, les sollicitations matérielles sont autant de façons de faire travailler la communauté. On active alors l'ensemble d'un processus constitué des actions menées par cette dernière, parmi lesquelles la participation active et visible à la production de la web-série. Cette sollicitation est là encore présente pour l'ensemble des web-séries de notre corpus et s'inscrit dans le temps comme un moyen privilégié d'établir le contact avec la communauté. Ce type de messages de la figure du créateur aux spectateurs-utilisateurs est toujours producteur d'un nombre important de commentaires et de réactions.

Nous pourrions ici traiter notre corpus de manière plus aléatoire, car ce type d'appel est non seulement fréquent mais également présent quelle que soit la date de début de la production. Ainsi l'équipe du *Visiteur du Futur* se voit prêter le temps d'un épisode une péniche pour décor par l'intermédiaire d'une de ses fans. Elle voit des *making of* d'épisodes être conçus par l'un de ses spectateurs, ou encore l'intégralité du blog *Frenchnerd* être refait à neuf par une *frenchnerdienne* très impliquée dans l'animation du forum du même nom. L'un des plus illustres exemples de ces sollicitations est celui du *crowdfunding*. Il témoigne d'une participation directe et physique de la communauté dans un système de don contre-don, amenant le spectateur-utilisateur en tant qu'individu dans un système d'échange, et la communauté en tant

qu'entité comme un acteur indispensable – presque actionnaire – de la web-série. Le système du *crowdfunding*, également appelé financement participatif, devient de plus en plus courant dans le champ de la web-série autoproduite (affaiblissant quelque peu de ce qualificatif au passage). Pour réussir il nécessite, une communauté déjà bien ancrée et soudée autour de l'objet, en capacité de répondre à ce type de demande, signifiant ainsi que l'univers dans lequel elle est immergée est suffisamment dense et fidélisant. Une campagne de communication est également nécessaire pour mener à bien ce procédé qui, là encore, se doit d'être continu pour être efficace. Ainsi, *Noob* se distingue particulièrement en parvenant par deux fois³⁸² en très peu de temps à réunir des sommes records *via* la plateforme française Ulule. Si le financement participatif autour du film en 2013 avait pour objectif de récolter 35 000 euros, la somme a été largement dépassée pour atteindre 250 000 euros en dix jours, amenant l'équipe à concevoir une trilogie plutôt qu'un seul *opus*. En 2017 l'équipe annonce vouloir réunir des fonds pour concevoir et commercialiser un projet attendu depuis des années par la communauté, le *RPG*³⁸³ tiré du jeu dans lequel évoluent les protagonistes de la web-série et dont sont déjà familiers depuis près de dix ans les spectateurs-utilisateurs, l'objectif initial de 90 000 euros se voit finalement là encore largement dépassé pour atteindre 1, 246 millions d'euros. Un peu moins d'un mois avant d'annoncer l'ouverture de la participation à financement, Fabien Fournier, par le biais de la page dédiée *Noob*, interroge la communauté sur l'éventualité d'un tel jeu, précisant qu'il souhaite recueillir son avis. Avec un total de 230 réponses (sur lesquelles nous reviendrons) le message ne laisse pas indifférent et si les avis sur la question divergent du point de vue de la technique et du type de jeu qui devra être mis au point, l'enthousiasme de la communauté pour le projet est bien là. Quelques semaines plus tard, le *crowdfunding* est officiellement annoncé et la campagne lancée.

³⁸² Nous précisons ici que d'autres plateformes de financement participatif ont également été utilisées par l'équipe pour organiser des préventes de certains objets issus de la dimension transmédia *Noob*, notamment des bandes-dessinées.

³⁸³ RPG est l'acronyme anglais de *Role Playing Game*, signifiant en français jeu de rôle, ou jeu vidéo de rôle dans ce cas précis.

Figure 62: publication du 11 septembre 2017.



L'objectif atteint en l'espace de quelques heures, l'équipe redouble alors de messages pour signifier qu'il est toujours possible de participer durant les jours restants pour le *crowdfunding*. Pour cela, on indique notamment que plus la somme grimpe, plus le jeu sera agrémenté et développé. Il ne s'agit donc pas uniquement de permettre au jeu de voir le jour, mais également de participer à sa conception, en collaborant directement à son développement. La communauté prend part à la construction cette fois sous deux formes : en le finançant, en le développant et en le densifiant par le biais de nouveaux personnages et nouveaux paliers. Ces sollicitations fonctionnent alors comme autant de promesses, visant à augmenter les futurs gains annoncées comme des défis à relever par la communauté.

Figure 63 : publications relatives au *crowdfunding* RPG Noob, 2017.



Noob - Olydri
16 septembre 2017 · 🌐

Les choses vont tellement vite ! Le palier des 150 000 est déjà débloqué ! Vous obtenez un nouveau continent jouable + Glacesang, la capitale de la Coalition + 5 nouveaux personnages + 5 nouveaux ennemis + 5 nouveaux familiers + 5 cartes à jouer Noob !
<https://fr.ulule.com/noob-le-jeu-video/> 🎉 Prochaine étape, le palier 175 000 qui débloquera les maisons des Noob ainsi que des personnages dans le monde réel !



👍👎👉 714 150 commentaires 49 partages

J'aime Commenter Partager

Noob - Olydri
20 septembre 2017 · 🌐

5e jour ! Cette nuit, une contrepartie inédite est apparue. Cela a entraîné un étoffement automatique des contreparties 700 et 1000 qui sont désormais totalement cheatées. Ajouté à cela, une vidéo arrivera dans l'après-midi avec des annonces et un FAQ sur <https://fr.ulule.com/noob-le-jeu-video/> 🎉



👍👎👉 437 69 commentaires 33 partages

J'aime Commenter Partager

Après tout juste deux mois, la barre du million d'euros est finalement franchie par la communauté.

Figure 64 : publication du 10 novembre 2017.



Avec des gains cette fois-ci nettement moins importants et une communauté bien plus réduite, l'équipe de la web-série *Les Souverains*, issue du collectif *Le Vrac*, s'essaie elle aussi au financement participatif dès 2012. Il s'agit alors d'acheter et louer du matériel pour améliorer la qualité des épisodes et faciliter les tournages, en particulier pour deux épisodes qui se veulent plus aboutis. Tout comme *Noob*, l'objectif est atteint rapidement et la cagnotte se voit là aussi complétée au fur et à mesure par les spectateurs-utilisateurs durant les jours de campagne restants³⁸⁴.

³⁸⁴ Nous précisons ici que sur les plateformes de *crowdfunding*, si l'objectif est atteint avant la date limite fixée, celui-ci peut-être dépassé autant que possible. En revanche, si l'objectif n'est pas atteint au dernier jour de la collecte, les gains versés sont rendus aux participants, et l'auteur de la campagne ne touche rien.

Figure 65 : publication du 30 juillet 2012.



Durant les jours et les semaines qui suivent, l'équipe multiplie les messages rappelant qu'il est toujours possible de participer à la campagne de financement, tout en précisant à quoi serviront les gains, qui une fois encore, apparaissent comme autant de promesses envers sa communauté quant au perfectionnement de la construction de l'objet.

Figure 66 : publications du 3 août et du 10 septembre 2012.

Les Souverains
3 août 2012 · 🌐

Si on atteint 2.000 euros, on achète des micros-cravatte pour nos comédiens, histoire d'améliorer le son de la série 😊
<http://fr.ulule.com/souverains/>

Les Souverains - Ulule
Depuis un an, la websérie "Les Souverains" se démarque sur internet pour son ambiance sombre et son audace. Jusque-là réalisée avec les moyens du bord, nous souhaitons aller plus loin dans le challenge avec les épisodes 12 et 13
FR.ULULE.COM

J'aime Commenter Partager

3
10 partages

Votre commentaire...

Les Souverains
10 septembre 2012 · 🌐

MERCİ A TOUS !! Nous attaquons le tournage dès demain !!
<http://fr.ulule.com/souverains/news/merci-tous-27-7825/>

FR.ULULE.COM
MERCİ A TOUS !! - Les Souverains - Ulule

4 2 partages

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page ▾

Votre commentaire...

Plus récemment *Les Souverains*, après une longue pause de deux ans, prépare son retour sous la forme d'une deuxième saison. À cette occasion, une autre collecte se met en place par le biais de la plateforme Leetchi afin de permettre le financement des nouveaux épisodes. Nous retrouvons ici le même procédé existant avec les sollicitations à implication, visant à récompenser les abonnés de leur fidélité. Ici, le pari est d'autant

plus important qu'il s'agit de donner de l'argent – contre une rétribution sous forme de merchandising ou contre rétribution symbolique selon la somme versée – et que la web-série n'a plus été mise à jour depuis longtemps.

Figure 67 : publication du 16 juin 2017.

Les Souverains a partagé une publication. 16 juin 2017 · 🌐

A l'occasion de la cagnotte pour financer la 2ème Saison des SOUVERAINS, voici un making of inédit sur la création du monstre RIZELKHOR !

Le Vrac 16 juin 2017 · 🌐

A l'occasion de la cagnotte pour financer la 2ème Saison des SOUVERAINS, voici un making of inédit sur la création du monstre RIZELKHOR !

 YOUTUBE.COM
Les Souverains - Making OF #13 : Rizekhor
Retour en 2013 lors du... [En savoir plus](#)

3 🌟 1 commentaire

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page

Votre commentaire... 😊 📷 GIF 🗨️

Amis
Commentez entre amis au lieu d'écrire quelque chose que tout le monde verra. Les administrateurs de la Page peuvent également voir et répondre à vos commentaires.

Publics Les plus pertinents

Les Souverains <https://www.leetchi.com/c/souverains-saison2>

 LEETCHI.COM
LES SOUVERAINS - Websérie - Saison 2 - Leetchi.com

J'aime · Répondre · 1 ans

La notion de contrepartie, de récompense, paraît particulièrement importante dans ce cadre³⁸⁵, quand bien même elle reste symbolique pour une partie des contributeurs. En effet, cette contrepartie paraît fonctionner comme le levier d'une appropriation plus concrète de l'objet soulignée par certains créateurs. Ainsi, dans le cas des *Souverains*, la mention « vous pouvez devenir coproducteurs des deux prochains épisodes des Souverains » est ajoutée lors de l'annonce du premier *crowdfunding* de l'équipe.

Figure 68 : publication du 27 juillet 2012.



Il n'est pas seulement question d'aider, mais de participer activement en jouant un rôle annoncé comme particulièrement tangible. Pour chaque *crowdfunding*, le principe reste le même : plus la somme versée est importante, plus la contrepartie l'est aussi. Dans le cas de *Noob* et de son *crowdfunding* autour du jeu vidéo, les contreparties malgré tout en nombre limité,³⁸⁶ peuvent correspondre à des gains allant jusqu'à 1000

³⁸⁵ Nous pourrions, à ce sujet, établir un parallèle avec la notion de don et de contre-don développée par Marcel Mauss dans son *Essai sur le don* (1950), notamment dans la force de ce qui est donné et qui contraint celui qui reçoit, à rendre.

³⁸⁶ Bien qu'apparaissant comme particulièrement élevées, les sommes « 700 et + » et « 1000 et + » correspondant à des contreparties particulièrement intéressantes et en nombre limité ont bien été versées. En effet, les nombre de

euros. Qu'il s'agisse des web-séries *Random* ou *Les Souverains*, les gains provenant des contreparties sont toutefois moins importants. Nous relevons malgré tout que, quelles que soient les propositions de contreparties et les web-séries, les catégories de gains les plus souvent sélectionnées restent les mêmes : entre 15 et 30 euros.

Figure 69 : extraits des contreparties du crowdfunding *Noob* - financement du jeu vidéo, plateforme Ulule.

Contreparties	
<p>Pour 5 € ou plus</p> <p><u>BUTIN DE L'OBSERVATEUR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Votre nom dans la notice du jeu + La notice en version numérique + Votre QR code (HF et XP au classement) 	<p>Pour 50 € ou plus ♥ 2141</p> <p><u>BUTIN DU CARTOGRAPHE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Votre nom dans la notice du jeu + Votre QR code (HF et XP au classement) + Le jeu vidéo RPG NOOB + La boîte du jeu façon Super Nes + La notice 50 pages façon Super Nes + La mappemonde papier du jeu dépliant + Le guide officiel 90 pages grand format + Dédicace numérotée (guide officiel)
<p>Pour 15 € ou plus</p> <p><u>BUTIN DE L'AVENTURIER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Votre nom dans la notice du jeu + La notice en version numérique + Votre QR code (HF et XP au classement) + Le jeu vidéo RPG NOOB 	<p>Pour 75 € ou plus</p> <p><u>BUTIN DU CHARISMATIQUE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Votre nom dans la notice du jeu + Votre QR code (HF et XP au classement) + Le jeu vidéo RPG NOOB + La boîte du jeu façon Super Nes + La notice 50 pages façon Super Nes + La mappemonde papier du jeu dépliant + Le guide officiel 90 pages grand format + Dédicace numérotée (guide officiel) + Les cartes à jouer NOOB débloquées + Votre tee-shirt collector tirage unique JE SUIS PRODUCTEUR DU RPG NOOB
<p>Pour 30 € ou plus</p> <p><u>BUTIN DU NOSTALGIQUE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Votre nom dans la notice du jeu + Votre QR code (HF et XP au classement) + Le jeu vidéo RPG NOOB + La boîte du jeu façon Super Nes + La notice 50 pages façon Super Nes + La mappemonde papier du jeu dépliant 	

places pour « 700 et + » était limité à 51 tandis que celui de « 1000 et + » l'était à 130. Il apparaît sur le site Ulule que ce nombre de contributeurs a bien été atteint pour ces deux catégories de donation.

Pour 100 € ou plus

BUTIN DE L'ERUDIT

- + Votre nom dans la notice du jeu
- + Votre QR code (HF et XP au classement)
- + Le jeu vidéo RPG NOOB
- + La boîte du jeu façon Super Nes
- + La notice 50 pages façon Super Nes
- + La mappemonde papier du jeu dépliant
- + Le guide officiel 90 pages grand format
- + Dédicace numérotée (guide officiel)
- + Votre tee-shirt collector tirage unique
- JE SUIS PRODUCTEUR DU RPG NOOB**
- + Les cartes à jouer NOOB débloquées
- + Le light novel inédit de l'histoire du RPG
- + Vous devenez Beta testeur du RPG

Pour 249 € ou plus

BUTIN DE L'OMNISCIENT 2

- + Votre nom dans la notice du jeu
- + Votre QR code (HF et XP au classement)
- + Le jeu vidéo RPG NOOB
- + La boîte du jeu façon Super Nes
- + La notice 50 pages façon Super Nes
- + La mappemonde papier du jeu dépliant
- + Le guide officiel 90 pages grand format
- + Dédicace numérotée (guide officiel)
- + Votre tee-shirt collector tirage unique
- JE SUIS PRODUCTEUR DU RPG NOOB**
- + Les cartes à jouer NOOB débloquées
- + Le light novel inédit de l'histoire du RPG
- + Vous devenez Alpha et Beta testeur
- + Accès aux sondages de développement
- + Le nombre maximal d'avatars pouvant porter le pseudo d'un contributeur a été atteint. Cependant, plutôt que de rendre le reste des contreparties indisponibles, elles sont de nouveau accessibles, mais à la place du pseudo porté par un PNJ, nous allons mettre dans le jeu des statues et autres mémoriaux légendaires affichant une liste de héros ayant marqué l'histoire du monde d'Olydri. Les contributeurs prenant un BUTIN portant la mention "2" seront donc gravés sur ces mémoriaux légendaires éparpillés dans les différentes régions du monde d'Olydri du RPG NOOB

Chaque catégorie reçoit les contreparties de la précédente, augmentées d'autres récompenses. Ces ajouts sont de plus en plus prestigieux et ne contiennent pas seulement des gains permettant de profiter d'exclusivité en tant que fan de la web-série, mais permettent aussi de s'afficher en tant que contributeur direct de l'objet grâce au tee-shirt « Je suis producteur du RPG NOOB » ainsi que de voir son nom apparaître dans la notice du jeu. On ne contribue pas seulement à l'objet, mais également à la communauté qui s'affiche comme coproductrice et co-constructrice de l'objet.

Figure 70: extraits des contreparties du crowdfunding *Les Souverains*, plateforme Ulule.

Contreparties	
<p>Pour 10 € ou plus</p> <p>Votre nom au générique et nos remerciements chaleureux (on va essayer de négocier avec la météo pour que le soleil reste plus longtemps !)</p>	
<p>Pour 20 € ou plus</p> <p>Nom au générique + DVD Promo des 10 premiers épisodes (pour regarder en grosse qualité sur votre grosse télévision !)</p>	<p>Pour 75 € ou plus</p> <p>Tous les cadeaux précédents + Rencontre avec l'équipe lors de la soirée de fin de tournage.</p>
<p>Pour 30 € ou plus</p> <p>Nom au générique + DVD Promo + Photo de tournage sur papier brillant avec nos belles signatures dessus (sachant qu'il y a des gauchers dans l'équipe...)</p>	<p>Pour 100 € ou plus</p> <p>Tous les cadeaux et invitations précédentes + Une interview avec nous, réalisée par nos soins, pour apparaître dans les bonus dans la série !</p>
<p>Pour 50 € ou plus</p> <p>Nom au générique + DVD Promo + Photo dédiée + Un scénario de l'épisode de votre choix (déjà paru)</p>	<p>Pour 200 € ou plus</p> <p>Puisque vous êtes totalement crazy, nous allons l'être aussi et si on fait un super DVD définitif de la saison 1 en Juillet 2013, il est pour vous ! En plus de toutes les contreparties précédentes évidemment !</p>

Plus modestes, les contreparties des *Souverains* sont présentées sur un ton plus léger et humoristique probablement pour pallier ces récompenses parfois anecdotiques. Cependant, la moyenne des sommes versées est comparable à celle de *Noob*. Il apparaît donc qu'il s'agit d'abord de contribuer à la viabilité de l'objet et d'être reconnu pour cela, et non pas seulement d'y gagner quelque chose en retour. La contrepartie paraît avant tout symbolique et apparaît plutôt comme une étape supplémentaire à l'appropriation de l'objet que comme une réelle récompense.

Comme nous l'avons précisé, les sollicitations matérielles ne s'arrêtent cependant pas uniquement à la contribution financière. Les demandes précises en termes de figuration et de compétences techniques sont régulières et ne s'interrompent pas spécifiquement avec le développement de la web-série. Ainsi, bien que la *Flander's Company* existe depuis une dizaine d'années, il est courant de voir intervenir des demandes précises, notamment en termes de costumes ou de décors pour des tournages, à tel point que l'équipe n'hésite pas à plaisanter à propos de la fréquence de ses demandes. Ces publications suscitent un engouement certain de la part de la communauté qui répond systématiquement en nombre pour proposer son aide

Figure 71 : publication du 28 avril 2017.



Flander's Company - La série.
28 avril 2017 · 🌐

Comme vous le savez, les tournages des premiers épisodes de la saison 5 de la Flander's Company ont commencé. Et comme auparavant nous allons avoir besoin de certains d'entre vous pour concrétiser certains délires. Pour commencer, nous aurions besoin de deux costumes bien spécifiques...

Un costume d'iron man.
Si nous avons un splendide Tony Stark (ou du moins sa version loosesque) nous aurions besoin de le voir l'espace d'un tournage en armure. Si vous avez construit ou si vous possédez un costume et désirez participer faites nous signe.
Le tournage aurait lieu en région parisienne le week end du 17/18 juin. Vous pourrez si vous le voulez endosser le costume pour une bonne partie du tournage. Un peu d'action est prévue. Il faudra que notre acteur l'endosse pour quelques plans où son visage est à découvert.

Un costume de Batman.
Même topo et même dates que pour ironman. La question de l'endossement du costume est caution aux raccords ce n'est pas un masque intégral)

Pour nous contacter c'est très simple : envoyez un message à cette page facebook avec vos noms, localisation et bien sur des photos du costume !

Le travail que nous fournissons est associatif – comprenez budget très limité et beaucoup de bénévolat- mais un défraiement est tout à fait possible.

On en discute par mail après avoir reçu vos réponses !

Merci à tous et à très bientôt !

FLANDER'S COMPANY
Recrutement

👍❤️ 181 20 commentaires 55 partages

Figure 72 : publications du 4 et 26 juin 2017.

Flander's Company - La série. 4 juin · 🌐

La Flander's Company recrute - c'est une habitude - 6 figurants pour un petit tournage extérieur en région parisienne ce Dimanche 10 Juin. Ce sera un petit tournage muet avec pas mal d'action
Les Infos préliminaires :
- Les 6 rôles sont ceux d'agents de sécurité/ gardes. Prévoir un costume en adéquation (veste sombre, lunettes noires...)
- Indispensable : être majeur et savoir un petit peu bouger
- Lieu de tournage à confirmer.
- Prévoir fin de matinée + après midi.

Si vous voulez participer envoyez un message à cette page facebook (voir en haut) Indiquez vos nom/prénom/ contact avec une photo de vous en costume si possible.

On s'en excuse en avance: Prévoir une réponse un petit peu tardive.



71 10 commentaires 40 partages

J'aime Commenter Partager

Flander's Company - La série. 26 juin, 21:36 · 🌐

Pour ce Samedi 30 juin nous avons besoin de deux figurants en costume de super héros.
(qui peut être existant ou une création personnelle).

Attention le tournage est un peu particulier :
- Il aura lieu dans la forêt de Fontainebleau donc être motorisé est un plus
- Il y a du texte à se partager (si si)
- Participer à ce tournage offre de facto la possibilité de participer à un des tournages de l'épisode final qui se fera en le week end du 21 – 22 Juillet.

Si vous souhaitez participer écrivez-nous via cette page facebook !
Si vous avez une photo de vous en costume n'hésitez pas à la joindre.



80 24 commentaires 33 partages

J'aime Commenter Partager

D'avril 2017 à juillet 2018, les sollicitations matérielles relevées sur la page Facebook de la *Flander's Company* ont représenté 7 publications cumulant 272

commentaires. Elles constituent pour la plupart des demandes de figuration plus ou moins élaborées, avec costume ou texte. D'autres ne concernent pas directement l'objet mais le dispositif qui l'entoure.

Figure 73: publication du 18 mars 2018.

Flander's Company - La série. 18 mars · 🌐

Ca y'est, on a assez tourné d'image pour monter la 1ere moitié de la saison 5!
La phase de montage avance bien et les premières diffusions vont pouvoir bientôt être annoncées!
Etape intermédiaire à réaliser: Trouver quelqu'un pour nous aider à recréer un site web tout simple.
Une page de presentation, un blog, quelques fiches perso et une page proposant les liens vers les épisodes et les réseaux sociaux.
Si quelqu'un parmi vous se sent intéressée, n'hésitez pas à nous mp !

👍❤️😄 915 103 commentaires · 61 partages

J'aime Commenter Partager

Amis et administrateurs de la Page

Votre commentaire...

Amis
Commentez entre amis au lieu d'écrire quelque chose que tout le monde verra. Les administrateurs de la Page peuvent également voir et répondre à vos commentaires.

Publics Les plus anciens

Voir les commentaires précédents

Laurine Wrynn Avec Webnode c'est très facile de faire un site internet ! C'est gratuit donc si ca peut vous aider 😊
J'aime · Répondre · 16 sem

Arnaud Canovas Nicolas Gaspary 1
J'aime · Répondre · 16 sem

Nicolas Gaspary Yeah
J'aime · Répondre · 16 sem

Répondez...

Thierry Delattre Bonjour, Développeur, Web Designer et infographiste multimédia, je suis à votre disposition si vous souhaitez un site vitrine à multiples options (blog etc...) avec S.E.O optimisé et référencement naturel. N'hésitez pas à me contacter en M.P pour un premier contact 😊
J'aime · Répondre · 16 sem

Benjamin Valcourt Juliane Monger
J'aime · Répondre · 16 sem

Outre les sollicitations importantes concernant le financement de projets, *Noob* a recours de façon ponctuelle aux sollicitations pour de la figuration. Nous avons ainsi

relevé environ dix appels de 2014 à 2017 visant à recruter des figurants pour des tournages ou une comédienne devant incarner l'un des personnages. En revanche, le tournage de la trilogie des films a suscité de nouveaux besoins amenant l'équipe à faire plusieurs annonces.

Figure 74: publication site internet noob-tv.com du 3 avril 2014.



Noob - Olydri
3 avril 2014 · 🌐

Merci à tous pour vos réponses massive à cette annonce de [figuration](#) du côté de Fécamp pour la trilogie NOOB (il y en aura d'autres, dans d'autres coins de la France, notamment le sud). Vous êtes une soixantaine à avoir répondu, nous sommes donc full ! On a classé chaque fiche complète et on vous répond par mail le plus vite possible (vers le 10 avril, le temps de bosser notre sujet). On va maintenant finaliser l'écriture des scènes en fonction des forces en présence, organiser les plannings, les costumes, puis on enverra les dates auxquelles on aurait besoin de chacun d'entre vous, ainsi que les horaires et lieux de rendez-vous, puis on vous laissera valider si c'est bon de votre côté. A très vite par mail et merci !

👍 273 37 commentaires 7 partages

👍 J'aime 💬 Commenter ➦ Partager 🌐

Figure 75 : publication du 2 septembre 2014 sur noob-tv.com.



[RECRUTEMENT] Post prod de la trilogie Noob

dans NOOB le 02/09/2014 à 22:37 🐦 Tweeter 👍 J'aime 1,6 K

Bonjour à toutes et à tous !

Nous aimerions donner une dimension participative à la post production de la trilogie Noob, dans un cadre bien particulier (décrit ci-dessous), pour ceux qui souhaiteraient bosser bénévolement aux côtés de Fabien Fournier (lui-même bénévole, comme les acteurs et tous ceux qui apportent un peu de leur temps et de leur savoir faire depuis 2008).

On préfère être très clairs à ce sujet, car le but n'est pas de jouer sur l'ambiguïté et de laisser croire à une structure professionnelle. Si on arrive à faire tout ça depuis 6 ans sans être produits, à l'image des 87 épisodes de Noob, c'est parce qu'on pratique l'audiovisuel sur notre temps libre et sans gagner d'argent dessus via l'association Funglisoft. Tout ce que nos vidéos rapportent part dans le matériel et les déplacements (seule l'édition de romans et de bandes dessinées se pratique dans un cadre professionnel, pas les vidéos. C'est pour ça qu'elles sont gratuites sur Internet).

Ceci étant dit, revenons à la post production et à cette initiative. Il s'agit là d'une grande première. Jusqu'à aujourd'hui, nous n'avions jamais vraiment bossé en équipe sur le terrain des effets spéciaux, car les délais étaient affreusement courts et le niveau d'exigence ainsi que la rapidité d'exécution ne le permettaient pas. A présent qu'on a un projet sur deux ans et demi, on lance l'appel, et qui sait... si ça peut apporter un plan insolite en plus de ceux qu'on a prévu, alors pourquoi pas ? Mais le cadre est très spécifique. Lisez bien ce qui va suivre les amis !

Ces sollicitations rencontrant un succès certain, l'équipe de *Noob* prépare bientôt une réponse type disponible sur son site internet afin de devancer les éventuelles demandes de sa communauté et éviter un afflux de propositions trop important.

Figure 76 : publication sur noob-tv.com



Sur les sollicitations concernant directement des tournages ou la post-production de la web-série de 2009 à 2015, nous relevons 575 commentaires cumulés en réponse à l'équipe. Les trois dernières années correspondent à la sortie des films de la trilogie, à la neuvième saison de la web-série, à l'édition de nouveaux romans et enfin, au développement du jeu vidéo. Les annonces se font moins nombreuses car le contexte de production se fait plus professionnel, ayant à sa disposition de plus importantes ressources.

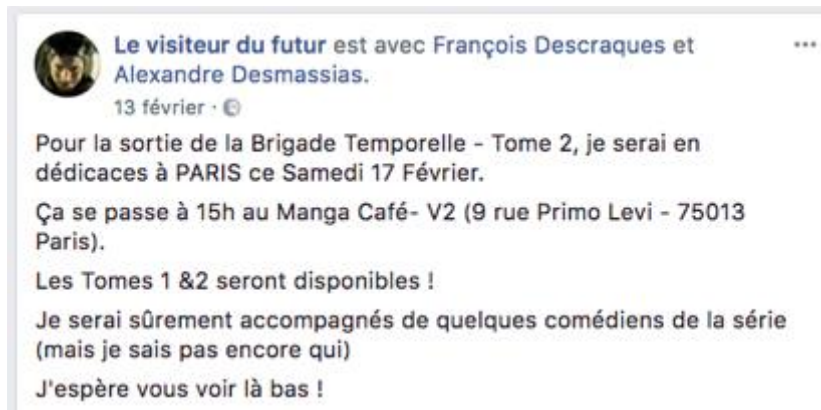
Les sollicitations matérielles restent, pour les web-séries autoproduites, le meilleur moyen de s'assurer un soutien à la fois logistique et symbolique. Les demandes directes fédèrent particulièrement, même avec une communauté beaucoup plus réduite que celles des exemples précédents. Les web-séries *Random* et *Les Souverains* ont ainsi pu compter sur l'enthousiasme de participants bénévoles pour donner vie à leur fiction, de la même manière que les équipes de la *Flander's Company* ou *Noob*, sans avoir besoin de capitaliser sur une histoire inscrite dans la durée et une notoriété importante. Nécessaires et efficaces, les sollicitations matérielles sont un levier de l'interaction. Il contribue à une appropriation de l'objet se concrétisant non pas uniquement par le discours ou le don mais aussi par la forme de la rencontre « réelle » également qualifiée de rencontre « IRL » signifiant ici « *In Real Life* » contribuant à souder la communauté à l'objet et à ses créateurs. Cette interaction n'est pas uniquement requise en cas de besoin particulier mais aussi de façon plus linéaire dans le développement de la web-série et toujours dans l'idée de garder l'attention et l'intérêt des spectateurs-utilisateurs.

5.3.3. Sollicitations à collaboration

Les sollicitations à collaboration consistent en une demande des créateurs à la communauté de participer et de soutenir des contenus produits, sans lui dévoiler l'envers du décor ni requérir une contribution matérielle. Il s'agit donc de sollicitations appelant à laisser des commentaires, à partager les contenus et publications autour de la web-série, à donner un avis à son propos ou aux questions posées par les créateurs, ainsi qu'à encourager lorsque cela est nécessaire. Ce type de sollicitations intervient en général lors des sorties d'épisodes, mais également lors d'annonces de conventions ou de nouvelles importantes dans la vie de l'objet. Elles rythment ainsi régulièrement la communication opérée sur les différentes plateformes, comme autant de gestes envers la communauté. Ce type d'action représente un enjeu pour la web-série et la reconnaissance de l'importance de la présence de la communauté. Il s'agit d'un pan primordial des échanges entre créateurs et communauté car ce type de sollicitations constitue un rappel constant au soutien du développement de l'objet. Ces sollicitations sont alors autant d'incitations à contribuer à l'objet et à son dispositif : sous forme d'injonctions ou de demande. Elles sont autant de questions posées en attente de réponses ou d'espaces blancs laissés à compléter pour les communautés.

Les sollicitations à collaboration sont particulièrement importantes lorsqu'il s'agit de la promotion pour la sortie d'un nouveau contenu voire d'un contenu encore inédit, différent de la web-série d'origine autour de laquelle la communauté a pu se fédérer. Ainsi, l'annonce d'une séance de dédicace du second tome de *La Brigade Temporelle* par François Descraques s'accompagne d'un « J'espère vous voir là-bas ! » l'occasion de la sortie d'un coffret DVD permet de demander à ceux qui l'ont précommandé ce qu'ils en ont pensé, tout comme la sortie de la bande-originale de la web-série qui amène à interroger sur le thème préféré sur l'album.

Figure 77 : sollicitations à collaboration – Facebook *Le Visiteur du Futur*.



Les événements susceptibles de faire évoluer la web-série sont partagés de manière à impliquer spécifiquement la communauté, non pas seulement en tant que spectateurs-utilisateurs mais également en tant qu'acteurs à part entière du dispositif. Ainsi, lors de la diffusion de quelques épisodes du *Visiteur du Futur* sur France 4, François Descraques adresse un message à sa communauté sur le site dédié à la web-série, demandant non seulement que ces épisodes soient visionnés mais aussi discutés et partagés sur les plateformes permettant à l'objet d'être visible, prouvant également la réactivité de la communauté.

Figure 78 : publication site internet VDF, 20 décembre 2012.



En proposant un rôle à la communauté, on lui offre l'occasion d'effectuer une action directe ayant un impact plus ou moins significatif sur l'objet et son dispositif. C'est également le moyen de démontrer son importance et de la valoriser. Elle est en mesure de provoquer un changement, d'exercer une influence qui est prise en compte et sur laquelle on compte dans le développement de l'objet. La communauté va au-delà du rôle de prescripteur par les partages qu'elle opère, d'évaluateur dans les avis et critiques qu'elle construit sur l'objet et de facilitateur dans la visibilité qu'elle permet de conférer à l'objet par ses diverses interactions. Elle endosse aussi le rôle de soutien et de collaborateur en répondant aux demandes spécifiques qui lui sont formulées.

Les sollicitations à collaboration ont aussi pour objet de déclencher des initiatives de la part de la communauté afin que celle-ci collabore de son propre chef, sans que les créateurs aient à en faire la demande pour. Les créateurs n'hésitent donc pas à souligner l'activité et la réactivité de la communauté. Ainsi, en septembre 2015, Fabien Fournier rédige un long message sur la page Facebook dédiée à l'actualité de la web-série en réponse à des accusations de profit, lorsque l'équipe met en ligne les premières saisons de sa fiction en version *remasterisée*. Il indique ainsi que la chaîne a déjà perdu plusieurs centaines d'abonnés en raison de rumeurs persistantes autour de questions financières concernant le développement de la web-série. On décompte ainsi

un millier de réponses prenant la défense du créateur qui répond alors directement dans les commentaires :

« Vous êtes géniaux et vous répondez toujours présent lorsqu'il s'agit de faire face aux épreuves [...] vous avez quelques individus lançant de fausses affirmations pour nuire, d'autres les relaient et puis en quelques mois ça devient un fait établi puis une réputation à la peau dure (auprès d'un groupe de gens connaissant Noob juste de nom, je ne parle pas de la communauté solide, celle qui sait exactement d'où on part, où on va et ce que représente Noob) [...] Avec la tornade que vous avez envoyé en relayant et en répondant, je ne me fais plus de souci désormais, car le message est passé et c'est encore grâce à vous ! Merci ! »

Les sollicitations à collaboration sont donc particulièrement utiles et présentes dans les premiers temps de création et de diffusion, une période cruciale pour la visibilité que doit atteindre l'objet. Lorsque le collectif *Le Vrac* met en ligne les premiers épisodes de sa web-série *Les Souverains*, son créateur Alexandre Michalak incite à de nombreuses reprises les spectateurs-utilisateurs à prendre part à leur diffusion et à leur mise en avant.

Figure 79 : publications page Facebook - *Les Souverains*.



Les Souverains
9 novembre 2011 · 🌐

Chaque jour, LES SOUVERAINS gagne une place au box-office des websérie. Mais il y a un épisode qui traîne un peu la patte en terme de vues, pourtant c'est celui où il y a le plus d'action et où quelqu'un meurt... OH MY GOD, IL FAUT PARTAGER L'EPISODE 2 ^^

http://www.dailymotion.com/.../xloqfm_les-souverains-s01e02_s...



Les Souverains - S01E02
Episode 2 : Ethan a récupéré la sacoche et kidnappé Zoé pour attirer Gael dans un piège... mais ceci était une mauvaise idée...
www.LeVrac.fr
DAILYMOTION.COM

J'aime Commenter Partager

3

1 partage

Votre commentaire...

Les Souverains
20 avril 2012 · 🌐

Nous avons besoin de vous chers amis ; partagez ce nouveau teaser partout où vous le pouvez 😊

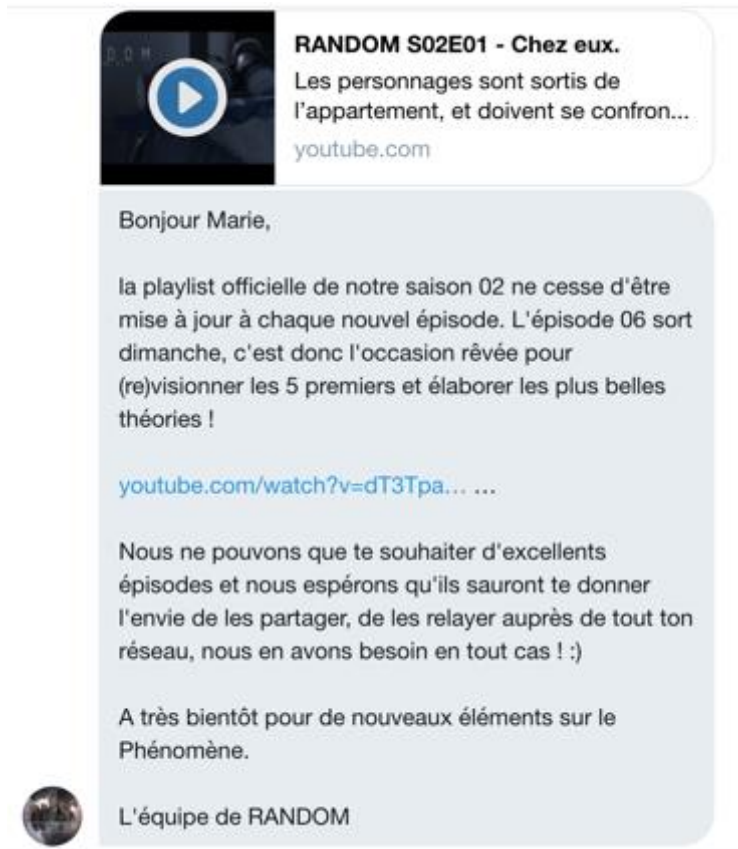


Les Souverains - TEASER
Gael, une entité coincée dans le corps d'un jeune homme depuis plus de 60 ans, protège une sacoche convoitée par de nombreuses personnes. Délivrer son contenu détruirait l'univers tout entier. Une prophétie dit qu'une...
DAILYMOTION.COM

J'aime Commenter Partager

Les canaux de diffusion se sont multipliés avec les années, et les moyens de solliciter se sont eux aussi diversifiés. L'équipe de *Random*, au-delà d'une page sur Facebook et d'un site internet, a également pris la peine de créer un compte sur le réseau social Twitter comme beaucoup d'autres web-séries. La question de la visibilité est en jeu et il faut donc être partout pour toucher et intéresser. Ainsi, lors de la diffusion de sa seconde saison et lors du finale de celle-ci, l'équipe n'hésite pas à adresser des messages privés et personnalisés à ses abonnés pour la tenir au courant, rappeler la disponibilité des épisodes et faire part de sa propre expérience en partageant directement des liens permettant de visionner les vidéos. L'intérêt est aussi d'inciter à partager ces liens, et les diffuser largement.

Figure 80 : message privé reçu sur Twitter – *Random*.



Les réponses à ces sollicitations, qu'elles soient des sollicitations à implication, matérielles ou à collaboration, diffèrent en termes de volume selon les web-séries. Les web-séries particulièrement ancrées dans le temps et jouissant de l'appui d'une communauté active et soudée reçoivent des réponses nombreuses quelle que soit la demande formulée par les créateurs. Les web-séries plus récentes semblent justement user de ce type de sollicitations pour fédérer de façon plus importante : en faisant valoir son avis et sa participation, les créateurs façonnent aussi l'image de leur communauté comme acteur à part entière dont la place et les opinions importent et qui joue un rôle dans le développement de la web-série. On relève ainsi de nombreux messages ponctués de phrases de remerciements, soulignant que c'est « grâce à » la communauté que les contenus parviennent à évoluer, à l'image de ceux postés par *Nexus VI* lorsque la chaîne n'en est alors qu'à ses prémices.

Figure 81 : publication du 16 janvier 2015.

NEXUS VI
16 janvier 2015 · 🌐

Bonsoir Citoyens !
Nous avons reçu énormément de commentaires, de mails et de critiques constructives ces derniers jours.
Merci à tous !
Nous visons les 3000 vues si possible cette semaine ! Alors hésitez pas à partager autour de vous !
Bonne soirée à tous et à bientôt !
Le Cap'tain

NEXUS VI - EP 1 - Prometheus
Bonjour Citoyens ! Voici enfin le premier épisode de Nexus VI ! Aujourd'hui nous allons parler de Prometheus. Un film qui, c'est le moins que l'on...

6 J'aime 1 partage

Amis et administrateurs de la Page ▾

Votre commentaire...

NEXUS VI
7 avril 2015 · 🌐

Bonjour Citoyens !
On a réussi ! 4000 vues !! 😊
Et c'est grâce à vous ! Merci pour votre soutien et vos messages !
Pour vous récompenser : des news sur le prochain épisode dans la semaine qui vient !
Bonne soirée à tous, merci encore et n'hésitez pas à continuer de faire vivre la chronique sur les réseaux !!

NEXUS VI - EP 1 - Prometheus
Bonjour Citoyens ! Voici enfin le premier épisode de Nexus VI ! Aujourd'hui nous allons parler de Prometheus. Un film qui, c'est le moins que l'on...

Renaud Liocha Jesionek et 13 autres personnes 1 commentaire 3 partages

Amis et administrateurs de la Page ▾

Votre commentaire...

L'idée de « faire vivre » les contenus souligne le rôle considérable alloué aux spectateurs-utilisateurs placés dans une position active dans le contexte de création, production et diffusion de la web-série. Dans un article consacré aux deux figures du spectateur, comparées alors à celle du spectre et de l'automate, Matteo Treleani rappelle

que l'apparent pouvoir donné au spectateur par l'interface numérique de contenus audiovisuels n'est en réalité que très partiel. En prenant l'exemple du web-documentaire, il indique ainsi :

L'interface nous donne un pouvoir d'action mais ce pouvoir est bien limité. Bien plus que ça, nous sommes obligés d'agir, car si on ne clique pas, si on ne choisit pas, le film s'arrête nous empêchant de continuer. En quelque sorte, on se retrouve dans une situation apparemment opposée à celle à laquelle on voulait nous faire croire : au lieu de maintenir une promesse d'interactivité, pour utiliser les termes employés par François Jost, soit la possibilité de modifier le récit, une obligation d'interactivité nous est imposée.³⁸⁷

Le pouvoir du seul spectateur est, de la même manière, lui aussi limité sur la web-série et son interface. En revanche, la possibilité de l'action redonnée à travers le dispositif ne se limite pas, dans le cas de la web-série, au seul contenu donné à voir, mais à l'intégralité de ce qui lui permet d'exister, y compris la communauté qui se forme autour de lui. Cependant, cette obligation d'interactivité existe aussi dans ce cadre du fait de ces sollicitations imposées aux spectateurs-utilisateurs. S'il l'on souhaite continuer à être spectateur il faut aussi être acteur, actif car, sans cela, la web-série ne vit pas. Ces sollicitations à collaboration, mais aussi à implication ou matérielles sont donc autant d'obligations envers l'objet que l'on suit. Celui-ci est viable par l'interaction et la visibilité qui lui sont conférées. Il existe alors ici une forme de responsabilité sous-jacente et inhérente au rôle de spectateur.

Les réponses apportées sont représentatives du niveau d'engagement de la communauté vis-à-vis de l'objet. Nous pouvons supposer que plus leur nombre se rapproche de celui des abonnés de la page sur laquelle sont émises les sollicitations, plus la communauté est fidélisée et engagée envers la web-série. De même, lorsque les initiatives prises par la communauté sont mises en avant par les créateurs, nous pouvons en déduire que celles-ci sont intégrées au sein du dispositif de la web-série. Des *fans-arts* sont régulièrement présentés sur les réseaux sociaux ou au sein des forums, comme autant de preuves d'engagement mais aussi comme des liens au sein de la communauté,

³⁸⁷ Treleani, M., « Du spectre à l'automate. Deux figure du spectateur » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 11 p., p.6, consulté le 26/06/2018. Disponible sur : <https://www.researchgate.net/publication/317947890>

autour d'éléments faisant partie d'une culture commune de ses membres. Ainsi, même si le nombre de spectateurs-utilisateurs est restreint, l'importance de la communauté transparait par son niveau d'intérêt et d'attention lors des sollicitations. Il apparait que plus la demande est précise, plus le nombre de réponses est important. Les sollicitations à collaboration concernant le fait de partager les contenus ou de laisser des commentaires à son propos apportent généralement un nombre de réactions moyen tandis que les sollicitations à collaboration demandant l'avis de la communauté sur un point précis remportent un succès important en volume de commentaires laissés. Lorsque Fabien Fournier lance l'idée d'un jeu tiré de la web-série *Noob* en prémices d'un second *crowdfunding* historique, il le fait auprès de sa communauté en révélant un éventuel déroulement du projet dans un long message sur la page Facebook de la web-série. Dans celui-ci, il partage ses pensées à propos de la façon dont le jeu pourrait voir le jour et du cheminement qui l'a conduit à demander l'opinion d'une communauté très fidèle :

« [...] J'y pense depuis bientôt un an et j'aimerais savoir ce que vous en pensez ? La sphère du mmorpg a explosé suite à l'abandon du projet Titan et la chute de gros titres comme Warhammer online pour n'en citer qu'un [...] Malgré les démos 3D et les tonnes de travaux créés par Olydri développement pour attirer l'œil des pros, il ne s'est rien passé [...] Je pars du principe que si on veut qu'un jeu NOOB existe, ça ne dépend que de nous. Et puis si ça cartonne, ça prouvera peut-être aux studios pro le potentiel ludique d'un univers comme NOOB ? Au-delà de ça, ce que je cherche, c'est un vent de nostalgie en retrouvant l'esprit des RPG vintage de l'époque 16 et 32 bits.

On aurait plusieurs possibilités :

1 – On réunit une team bénévoles parmi les fans, on rassemble tout ce qu'on a déjà (dessins, musiques, etc...), et on crée un RPG NOOB 2D avec les moyens du bord en mode loisir, sans dead line et on voit ce que ça donne.

2 – On réunit un petit budget Ulule auprès de ceux qui sont intéressés et on fait appel à des spécialistes pour nous épauler avec des graphistes pour booster la qualité visuelle, de l'expérience pour équilibrer le jeu, augmenter la durée de vie du scénario, voire des cinématiques [...] (On peut même imaginer faire une fausse boîte Super Nintendo avec notice à l'ancienne + carte du monde d'Olydri + code de téléchargement et clé USB avec le jeu NOOB RPG dedans ?)... »

Les 230 réponses apportées sont aussi bien des soutiens que des discussions sur la forme du projet et son intérêt. Des réponses que Fabien Fournier lui-même prend le

temps de commenter en entamant des discussions et en répondant également à certaines des questions que se posent alors les abonnés.

Figure 82 : commentaires page Facebook *Noob-Olydri*.

Publics

Tous les commentaires ▾



Vincent Bourçois Faire un jeu "Noob" juste pour faire un jeu "Noob" c'est à mon avis une mauvaise idée. L'univers c'est que de l'habillage, il ne détermine pas le plaisir de jeu. Faire un jeu parce qu'on a une idée innovante et qu'en plus on peut utiliser une licence qui parle à beaucoup de gens, là c'est intéressant.

J'aime · Répondre · 45 sem

14



Noob - Olydri L'univers, c'est ce qui fait 75% d'un jeu au contraire (selon moi). Si on devait faire un jeu uniquement à chaque fois qu'on doit révolutionner un jeu vidéo, Zelda n'existerait pas pour ne citer que cet exemple ^^

J'aime · Répondre · 45 sem · Modifié

5



Deyonnu Bé Disons que quitte à faire un jeu NOOB, autant qu'il soit pertinent et qu'il apporte quelque chose chose à l'univers de cette série (Bon vu ta plume, je n'en doute pas en terme de scénario, c'est surtout en terme de mécanique vidéo-ludiques.... Cela dit, je me touche peut être un peu trop la nouille...)

J'aime · Répondre · 45 sem · Modifié

1



Noob - Olydri En fait, je ne comprends pas ce que tu entends par le fait que le jeu doit apporter quelque chose à l'univers ? Il le fera forcément, puisque ce média n'a jamais été utilisé. Les gens vont découvrir l'univers de Noob d'une façon totalement inédite et on pourra ajouter énormément de compléments.

J'aime · Répondre · 45 sem

3



Thomas Vergnas Entre les 2 options je préfère la 2e. Et en temps q' utilisateur moi meme de cette version RPG maker, on est capable de faire des miracle meme en 2d.

Peu un porte le choix que vous aller prendre je vais vous suivre.

Je suis un grand fan des vieu RPG.

Faire un projet en grand pour se genre de chose serrais mieux. Le 2d est deja largement plus simple a manipuler que le 3d et on en retrouve de plus en plus sur le marcher du jeu video.

Edit: apres faire du voice acting pour les text haha sa serais epic

Edit1.5: apres pour le concept, on aurais le controle des personnage de la guild de noob ou on est un joueur qui debut et on joue en parallèle de aventure des noob?

Edit: 1.6: on commence dans le menu creation de personnage (5 heur plus tard apres avoir fini la création) on choisirait l, une des 2 faction car la 3e n' ai pas encore en fonction. Et on avance dans univers de notre faction comme si on etait dans un mmo sans vraiment etre. On rencontre des npc(pnj) recrutable comme dans les dot//hack et autre de se genr et on voi si il son en ligne ou non avec un système de temps interactif et de journer. Avoir la possibilité de créer une guild et inviter les pnj libre dans la guild etc.

Veu con connais assez bien aventure que des noob il serrais surment imposant de jouer dans univers et voir une autre partie du back ground de notre propre vue ensemble sur une histoire parallèle de univers

J'aime · Répondre · 45 sem · Modifié



Kévin Bergeron Quand je vois certaines créations amateurs sur RPGMaker qui s'inspirent d'animés (Saint Seiya, Ken, Dragon Quest) de jeux (zelda, mario), je me dis qu'un groupe de fans comme vous seraient capables de pondre un truc super sympa sur l'univers de NooB. Mais il doit vraiment avoir la touche Noob afin de le démarquer de l'immense ludothèque sur le thème. Fabien, si tu as le courage et l'envie de le faire, fonce, c'est ce que tu as toujours fait jusqu'à présent, les fans (Noob ou RPG ou nostalgiques) suivront 😊

J'aime · Répondre · 46 sem



Dylan Lecocq Je suis totalement OK pour ça ! J'avoue que l'idée de tenter de me lancer dans ce genre d'aventures, à mon échelle et en solo, me tentait déjà pas mal à une époque mais entre la question des droits d'auteur et le temps à investir en solo pour lancer ça, je n'avais pas pu. Mais 100000 fois oui pour un Noob RPG !

J'aime · Répondre · 46 sem

Ainsi, les sollicitations, lorsqu'elles concernent un point très particulier ayant trait à l'objet, amènent de nombreuses interactions, non seulement entre la communauté et le ou les créateurs mais aussi au sein de la communauté elle-même. Nous pourrions presque parler dans ce cas précis, d'une professionnalisation des interactions de la communauté avec les créateurs. Elle donne ici un avis qui s'avèrera décisif, et joue presque un rôle d'actionnaire de l'objet. Son engagement et son implication

représentent en effet une valeur – symbolique mais aussi financière par le *crowdfunding* – dont dépend le succès à venir du jeu dont on parle ici. Il s’agit presque de pourparlers autour du lancement d’un projet, quasiment dans la configuration d’un tour de table où chaque acteur serait en droit de s’exprimer sur la meilleure décision à prendre.

En relevant pour chacune des web-séries de notre corpus le nombre de sollicitations par catégories sur l’année 2017-2018, nous notons que les sollicitations matérielles et à collaboration sont plus nombreuses.

	Soll. implication	Soll. matérielles	Soll. collaboration
Flander’s Cie	5	8	8
Noob	14	61	30
VDF	0	3	15
Le Vrac	35	8	44
Random	19	15	18
Ulysse	5	4	9
Nexus VI	7	0	15

Le nombre de commentaires semble en adéquation avec ces données, puisqu’ils sont également plus nombreux suite aux sollicitations matérielles et à collaboration. Il semble ainsi que ce type de demandes provoque un engagement ainsi qu’une adhésion plus importants à l’objet.

Si nous faisons à ce stade un bref récapitulatif, nous notons que les plateformes étudiées en fonction de leur importance et de l’intérêt des échanges et commentaires qui y sont produits, suivent un cheminement logique en termes de chiffres. Le plus grand nombre de commentaires est laissé suite à la sortie d’un nouvel épisode sur les plateformes de diffusion en ligne et ce, même lorsque celui-ci est intégré au site internet dédié de la web-série. Ces sites contiennent moins de commentaires que les plateformes de *streaming* ou ils ne permettent tout simplement pas, ou plus, d’en laisser. Les réseaux sociaux qui sont désormais les plateformes privilégiées pour la communication autour de l’actualité des web-séries sont animés par différents types de messages : d’une part, les sollicitations, d’autre part, les annonces. Les sollicitations provoquent davantage de commentaires dès lors qu’une demande particulière est adressée à la

communauté qui travaille alors à répondre à cette demande par différents biais et différentes actions. Ces interactions conduisent, dans le temps, à de plus en plus d'initiatives de la part de la communauté. Elle s'implique non seulement dans la fiction en s'y immergeant par ses interactions et par sa fidélité à suivre les épisodes au fur et à mesure que se déroule le récit. Elle participe aussi à la densification de l'univers fictionnel en produisant à son tour : *fan-fictions*, *fan-arts*, don, figuration, convention ou participation à l'amélioration du dispositif de la web-série ou de la web-série elle-même. Nous notons également que les web-séries plus récentes font preuve de sollicitations matérielles et à collaboration plus rapidement que les web-séries plus anciennes de notre corpus. Nous expliquons cette différence en fonction de notre facteur temps. L'existence et l'usage des réseaux sociaux qui diffèrent selon les époques de création de la web-série, l'ancrage plus grand, mais aussi la production web dans le paysage audiovisuel mettant en exergue un certain nombre de pratiques pour des productions plus récentes, dont celle du *crowdfunding* expliquent également cette augmentation des sollicitations.

5.4. Classement par annonce

Les annonces constituent un élément caractéristique de la communication opérée autour de la web-série. Elles sont un point de rendez-vous et autant de promesses adressées à la communauté. Ces annonces peuvent être classées en deux catégories : les annonces concernant la sortie d'un nouveau contenu, et les annonces inhérentes au développement de l'objet. Les annonces concernant la sortie d'un contenu sont souvent faites en plusieurs fois : un premier message annonce le jour – et parfois l'heure – de la sortie à venir, puis un deuxième message le jour de la sortie qui permet de visionner la vidéo. Ces annonces sont régulièrement mises à jour en raison de retard ou de problèmes techniques empêchant de tenir le délai annoncé. Les annonces inhérentes au développement de l'objet concernent des faits d'actualité sur l'évolution et l'avenir de la web-série, des changements à venir ou des événements marquants intervenus.

Nous concentrons nos relevés sur deux types de plateformes différentes : les réseaux sociaux qui là encore restent une source principale et primordiale d'informations, et les sites internet dédiés aux web-séries. Chacun des objets de notre

corpus ne disposant pas de son propre site ou certains sites n'étant plus mis à jour, nous n'avons pas restreint notre relevé à un seul type de plateforme. Nous avons d'abord choisi d'étudier les commentaires laissés à la suite des épisodes sous l'angle de la valeur **thème**, dénominateur commun de l'évaluation de la qualité de l'objet. Ensuite, les sollicitations des créateurs sous celui de la valeur **temps**, les interactions et les usages s'inscrivant dans la durée; à présent, c'est autour de la valeur **phénomène** que nous concentrons la dernière partie de notre classement.

Cette dernière valeur s'attache à analyser interactions et discussions découlant des messages et des annonces faites par les créateurs, et la manière dont elles contribuent à façonner aussi bien l'objet que la relation créateur-communauté. Après avoir étudié plus spécifiquement le contenu et les particularités des commentaires faisant suite aux épisodes, puis le contexte amenant à ces interactions en observant les sollicitations faites aux communautés, nous nous arrêtons à présent sur la forme de ces interactions au sein de la communauté ainsi qu'entre créateur et communauté.

5.4.1. Des interactions qui densifient l'univers

L'annonce d'épisodes à venir déclenche de nombreuses réactions particulièrement lorsqu'il s'agit des web-séries que nous pourrions qualifier d'historiques. Les commentaires laissés donnent lieu à des suppositions comme à des discussions sur l'univers de la fiction, qui sont autant de consolidations pour celui-ci. En effet, ces discussions illustrent la dimension de construction et d'accumulation des savoirs autour de la fiction par la communauté, tout comme la dimension immersive de celle-ci. C'est donc un univers fictionnel capable de créer des interactions au sein de la communauté et de la souder plus encore. Les échanges autour de l'objet et la formulation d'hypothèses entraînées par l'annonce de nouveaux épisodes à venir participent aussi à la construction d'un lien social. L'objet permet d'établir des relations au sein même de son dispositif, pouvant éventuellement le dépasser lors de conventions, de rencontres ou de discussions. Les échanges ne se limitent cependant pas seulement aux membres de la communauté entre eux, mais concernent aussi les créateurs, tout du moins leur figure.

Figure 83 : annonces *Flander's Company* – Facebook (2018).

 **Flander's Company - La série.** 11 mai · 🌐

Et c'est parti pour l'épisode 2!
A 19h30, Caleb et Armand assurent le sav sur Twitch (adresse dans la prochain post)
<https://www.youtube.com/watch?v=Sk5ACFzc9mk>

 YOUTUBE.COM
FLANDER'S COMPANY : S5 ep02 : GOLDEN BOYS KARMA BOMBING
Le site officiel de FLANDER'S COMPANY : <http://www.flanderscompany.fr/> Le facebook...

👍❤️😂 331 24 commentaires 55 partages

👍 J'aime 💬 Commenter ➦ Partager 🌐

👥 Amis et administrateurs de la Page ▾

 Votre commentaire... 😊 📷 📺 🗨️

-  **Gaspard Bourdonnec** Mais que se passe t il quand Hippolyte accepte d'embaucher un futur génie du mal? Il y a un double kampaï?
- J'aime · Répondre · 10 sem
-  **Flander's Company - La série.** tout le monde retourne bosser pardi!
- J'aime · Répondre · 10 sem
-  **Mike 'Mikiway' Rollande** Pourquoi il a pas embauché Rototoman? Son pouvoir me paraissait relativement destructeur...
- J'aime · Répondre · 10 sem 👍 2
-  **Yannick Rozo Lamandé** Question de standing voyons.
- J'aime · Répondre · 10 sem

Flander's Company - La série.
24 mai · 🌐

Demain, on visite le labo de Caleb - FCS5 ep 03
Et après on s'occupe du SAV



175 vues

👍👎🗨️ 385 30 commentaires 27 partages 175 vues

👍 J'aime 🗨️ Commenter ➦ Partager 🌐

👤 Amis et administrateurs de la Page ▾

👤 Votre commentaire... 😊 📷 🎬 🗨️

Édouard Ledu Je sais que les relations Haine-Haine c'est monnaie courante dans la série mais le coup de pelle en pleine expérience, c'est pas un chouïa radical? Pour une fois que Caleb met du cœur à l'ouvrage au lieu d'une capsule dans une machine Espresso. 😊 1

J'aime · Répondre · 8 sem

Mehdi Berx Quand Caleb met du cœur à l'ouvrage, généralement il fait tout exploser, alors je comprends la pelle. 📌 1

J'aime · Répondre · 8 sem

Christophe Ségouin Il arrive à faire exploser un étage en cassant un œuf donc le coup de la pelle c'est surfait ^^ 📌 1

J'aime · Répondre · 8 sem

👤 Répondez... 😊 📷 🎬 🗨️

Les questions posées à propos du récit et de l'intrigue trouvent leur réponse par le biais de la communauté ou d'autres commentateurs lorsque le ou les créateurs n'y répondent pas eux-mêmes. Les échanges autour des épisodes ne concernent pas cette fois la technique ou l'écriture de l'histoire mais bien les actions des personnages, leur comportement ou leur choix. Le recul souvent observé sur les plateformes de streaming

dans les commentaires sur la fabrication de l'épisode paraît ici absent. Contrairement au *Visiteur du Futur*, aux productions du *Vrac* ou encore d'*Ulysse*, il semble que la focalisation sur l'aspect technique soit mise de côté au profit de l'intérêt pour les personnages et de leur connaissance. Ainsi, lorsqu'on s'interroge sur le choix d'un personnage sur le fait d'avoir embauché un « super-vilain » plutôt qu'un autre, au motif que « son pouvoir [me] paraissait destructeur », la réponse donnée est faite non pas en fonction d'un intérêt dans le récit et sa conduite, mais bien par rapport à son univers lui-même : « Question de standing voyons. » Au sein de la communauté, on est donc aussi capable de justifier une décision fictive, faite par un personnage fictif en s'appuyant sur sa connaissance de l'univers et de ses codes.

La vague d'échange provoquée par l'annonce du tout dernier épisode du *Visiteur du Futur* ne concerne pas seulement la fin de la web-série mais aussi sa qualité. La discussion alterne alors entre les commentateurs qui s'interpellent en fonction de leurs propos, mais également en apostrophant directement l'équipe. Là encore, la communauté effectue un travail interne d'information, puisque c'est l'un des participants à la conversation qui indique que le reste du récit se poursuivra sous la forme d'un roman.

Figure 84 : annonces *Le Visiteur du Futur* – Facebook.

- 
- Benjamin Chomp Poirier** S5 sous forme de roman sans spoils le premier est diffuser apres l'episode
4 ans · J'aime
- Xavier Demange** Tout les bonnes chose on une fin...
Cependant je trouve sa dommage, d'une série ou plutôt qu'une web série de cette qualités autant que les costumes, les décores et les textes qui on pas mal été travailler. et pourquoi? voir la série s'arrête se soir à la saison 4? (mais j'espère que c'est juste une rumeur et qu'il y aura une saison 5)
4 ans · J'aime
- Lucas Hippolyte** Benjamin, comment ça ? et comment tu le sais ?
4 ans · J'aime
- Gaspard Jarny** il a dit lor des avant première
4 ans · J'aime
- Florian Tison** Franchement si vous le sentez pas, arrêtez et faites pas de saison 5. La série Noob continue et surfe sur son succès mais j'ai décroché de la série au cours de la saison 3, parce que le scénario ne m'intéressait plus. Cette série n'est plus un exemple d'inventivité et même d'humour comme elle l'a été. Vous, vous avez été supers les 3 premières saisons, et on sent déjà une perte de vitesse sur la saison 4 (bon après j'ai pas vu le dernier épisode). Mais c'est toujours très bien et accrochant. Seulement, si le scénario vient de façon forcée, et plus "naturellement", c'est la qu'il faut arrêter. A moins d'avoir une idée révolutionnaire pour la saison 5, alors mettez un terme à cette fantastique websérie pendant qu'elle est encore au sommet de sa forme. Après, ce n'est que mon avis...
4 ans · J'aime 6

-  **Guillaume Charrier** Nan nan la saison 3 était mauvaise aussi
4 ans · J'aime
-  **Remx Drummer** Faux la série s'améliore de saison en saison, laissons les montrer de quoi ils sont capables pour la suite. Je ne dis pas ça parce que j'adore forcément, mais parce que de la saison 1 à la saison 4 il y a eu de la progression, en ce qui concerne le scénario, les moyens techniques etc... François Desraques se donne beaucoup de mal, pour faire connaître cette série. Je pense qu'il faut les laisser continuer encore un peu, leur laisser le temps de se faire plus de notoriété. Bonne chance à l'équipe, et on espère que ça continuera... (croisons les doigts) 👍
4 ans · J'aime  3
-  **Laurence Puzenat** Alors ils ont eu des moyens supplémentaires et comme tout le monde s'en doute, François était peut-être plus vraiment maître du scénario. Mais après il faut pas oublier que c'est peut-être la trame scénaristique que François voulait d
4 ans · J'aime
-  **Miloud Haboudou** Fin du VDF = Fin du monde #VDF  1
4 ans · J'aime
-  **Juste Celine** La saison 3 mauvaise..Non c'est une blague? C'est la meilleure je trouve ..
4 ans · J'aime  2
-  **Gregory Moreau** Vite !!!!!
4 ans · J'aime
-  **Nicolas Simonpietri** Ce serait dommage de terminer sur une saison aussi faible niveau scénario et humour 😞
4 ans · J'aime  2


Aussi, même lorsqu'une annonce ne concerne pas directement la web-série et n'a aucun rapport avec la fiction, ce sont bien les bases communes réunissant la communauté qui resurgissent. Ainsi, quand un message est posté sur la page Facebook du *Visiteur du Futur* pour rendre hommage aux victimes de l'attentat de Nice, et qui n'est donc ni inhérent à un épisode ni au développement de la web-série, c'est malgré tout au sein de son univers que l'on se retrouve pour se parler.



Ces échanges, partant d'une réflexion pourtant bien ancrée dans la réalité de la vie, deviennent un moyen, là encore, de fédérer et de souder un peu plus la communauté. Car, en ramenant l'événement au monde de la fiction, on trouve aussi le moyen de se parler, d'interagir et de se retrouver. Non seulement autour de l'univers en

construction dans lequel on s'implique, mais aussi par des références plus larges à une culture qui nous rassemble. La référence au film *Retour vers le futur*, citant une réplique de l'un des personnages principaux, si elle n'est pas commentée se voit affublée de neuf *like* – et devient le commentaire le plus « aimé » – signifiant sa compréhension mais aussi son intégration dans les échanges.

Dans le cas de *Nexus VI*, là aussi, les commentaires faisant suite aux annonces se transforment régulièrement en discussions entre un ou plusieurs commentateurs. Ces échanges sont d'autant plus importants qu'ils appuient également la fiction et, ici aussi, l'ensemble de l'univers qui l'accompagne. La production étant plus jeune et mêlant récit fictionnel et critique d'œuvres science-fictionnelles, les discussions de la communauté sont autant de manières de densifier et de crédibiliser le monde en cours de construction à travers les vidéos. Ainsi, tout comme le Capitaine ne se défait jamais de son personnage, la communauté lui emboîte le pas en entrant elle aussi dans le jeu de la fiction dans ses échanges. Lorsque l'équipe s'excuse suite à un désagrément technique dans le dernier épisode mis en ligne, c'est tout un jeu qui se déroule entre spectateur-utilisateur et créateur.

 **NEXUS VI** 18 mars · 🌐

ANNONCE !

Nous nous excusons auprès de celles et ceux qui ont souffert des ultrasons dans le dernier épisode.

À notre âge (312 ans pour ma part tout de même) il y a des fréquences qui passent à la trappe... essayez sans casque !

Celles et ceux que ça a gêné vous avez quel âge ?

👍👎👉 168 58 commentaires

👍 J'aime 💬 Commenter ➦ Partager 🌐

 **Teddy Furax** En tant que mi-homme mi-chien, Homo canis de ma situation, je suis outré de part l'inconsidération que vous portez envers notre espèce ! En tant que représentant et ambassadeur de notre race, j'exige les plus plates excuses et une compensation de 150'000 crédits sans cela nous réglerons ceci au tribunal intergalactique monsieur ! Et je suis sûr qu'avec un vaisseau si ringard, funky techno pop luminescence digne des années 80 (du 23ème siècle bien évidemment pour les Homo sapiens qui nous lisent en ce moment) votre capital ne doit pas s'élever bien haut !

Aussi je vous présente mes plus sincères cordialités pour la suite de vos opérations et sur les mots de l'Imperator Wolfar : " Waaarraarfff graaaff mmmgggrrr narr Zegema Pizz !!! Ennnrrg arrr zur rrraaaggr !!! ARWAFG ! " lors du procès contre la société du même nom de 2289, au sujet encore une fois de votre mépris inconscient de notre espèce, je vous salut, Homo sapiens sapiens sapiens ! Car tant il sait qu'il en vient à se complaire dans sa propre intelligence qu'il ne juge que par son cerveau, car comme disait Lyall Watson " Si notre cerveau était suffisamment simple pour que nous le comprenions, nous serions si simples d'esprit que nous ne le comprendrions pas. ". Ainsi je vous contraint de vous remettre en question monsieur !

Aussi j'attends une réponse de votre part concernant les formalités d'usage.

Salutations de Sulfur Rexar, ambassadeur et représentant de la race des Homo canis.

👍👎👉 28

J'aime · Répondre · 18 sem

 **NEXUS VI** Quel procès ? Quel tribunal ? J'ai des blasters et des missiles à fragmentation jeune chiot !

👍👎👉 15

J'aime · Répondre · 18 sem



Ces discussions apparaissent également comme autant de façons de montrer sa connaissance de l'univers autour duquel on se fédère. Chaque contenu dévoilé fait office d'indice pour les déroulements à venir et concentre donc toute l'attention de la communauté.



De même, on s'attarde toujours sur l'aspect technique et de fabrication de ces contenus, y compris avec peu d'informations. Lorsqu'une image fait office de « teaser » pour un épisode à venir, présentant la main de l'un des protagonistes sur une manette censée être celle d'un vaisseau, les discussions s'engagent sur la reconnaissance de

l'outil utilisé pour sa construction puis de son efficacité quant à son utilisation première (en l'occurrence ici, un joystick).



Nous relevons ici que les interventions des figures du ou des créateurs se font, sur les réseaux sociaux, toujours au nom de l'objet. Le créateur ne commente donc jamais en tant que « lui-même » mais bien en tant que « l'objet » et c'est donc le nom de la web-série qui apparaît avant le commentaire du créateur. Ce qui pourrait ici relever d'un détail technique ou de cohésion pour l'animation de la page renforce malgré tout l'imaginaire construit autour de celui qui crée. L'imaginaire autour de sa figure se concentre d'autant plus sur les indices qu'il donne de lui-même ou sur ceux que la communauté considère comme tels.

L'intervention de la figure du créateur dans les commentaires accroît d'autant plus la cohésion avec la communauté et à la solidité de son soutien. En montrant que la relation tissée n'est pas unilatérale comme cela peut être le cas avec d'autres médias, on marque aussi l'importance de l'un à l'autre, l'engagement de la communauté témoigné aux créateurs d'une part, et le rôle prépondérant de la communauté pour les créateurs d'autre part. Les questions que posent ou que se posent les membres trouvent souvent des réponses directement auprès de ceux qui sont interpellés en commentaires. Lorsqu'*Ulysse* annonce l'arrivée d'une deuxième saison, l'équipe prend le temps de répondre à chacune des interrogations de sa communauté comme l'indique la figure ci-après :

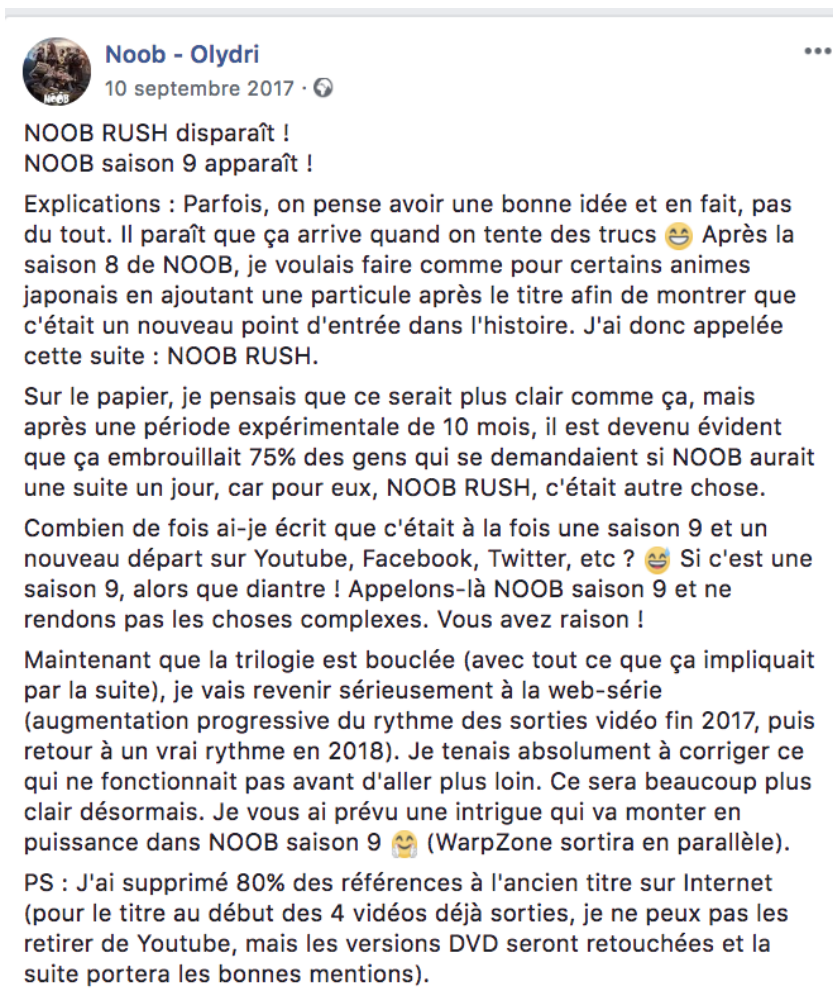


La relation nouée entre communauté et créateur ne se défait donc pas de la familiarité dont elle est empreinte. Elle semble, au contraire, se renforcer en ce sens justement par l'omniprésence de la figure du ou des créateurs dans l'ensemble du dispositif de la web-série. Après avoir fait une pause durant de longs mois, une spectatrice-utilisatrice ne manque justement pas d'interpeller l'équipe lors de son retour.



Ces interventions et interactions entre les créateurs et la communauté concernent aussi bien les annonces de sorties que celles inhérentes au développement de la web-série. Les créateurs – ou leur figure, c'est-à-dire la représentation construite du créateur – n'apportent pas uniquement des réponses à des questions posées par des spectateurs-utilisateurs et ne se contentent pas de réagir à d'éventuelles remarques. Lorsqu'elles sont en rapport avec l'évolution de l'objet, les annonces s'adressent directement à la

communauté dans l'attente d'un retour et de l'amorce d'une interaction. Suite à ces interactions, on modifiera ou rectifiera des informations ou des éléments inhérents à la web-série. Il s'agit alors d'apporter de la cohérence au sein de l'univers fictionnel pour qu'il soit en accord avec les créateurs mais également avec la communauté et sa propre interprétation du monde qui se crée. Cette cohérence se construit aussi par le biais des commentaires et s'établit parfois par les annonces. Lorsque *Noob* choisit de se consacrer à nouveau exclusivement au format de la web-série, l'équipe nomme la nouvelle saison *Noob Rush* plutôt que la qualifier simplement par son numéro de saison, suscitant alors une certaine confusion au sein de la communauté. Il est donc décidé de débaptiser la nouvelle saison.



Noob - Olydri 10 septembre 2017 · 🌐

**NOOB RUSH disparaît !
NOOB saison 9 apparaît !**

Explications : Parfois, on pense avoir une bonne idée et en fait, pas du tout. Il paraît que ça arrive quand on tente des trucs 😊 Après la saison 8 de NOOB, je voulais faire comme pour certains animes japonais en ajoutant une particule après le titre afin de montrer que c'était un nouveau point d'entrée dans l'histoire. J'ai donc appelée cette suite : NOOB RUSH.

Sur le papier, je pensais que ce serait plus clair comme ça, mais après une période expérimentale de 10 mois, il est devenu évident que ça embrouillait 75% des gens qui se demandaient si NOOB aurait une suite un jour, car pour eux, NOOB RUSH, c'était autre chose.

Combien de fois ai-je écrit que c'était à la fois une saison 9 et un nouveau départ sur Youtube, Facebook, Twitter, etc ? 😊 Si c'est une saison 9, alors que diantre ! Appelons-là NOOB saison 9 et ne rendons pas les choses complexes. Vous avez raison !

Maintenant que la trilogie est bouclée (avec tout ce que ça impliquait par la suite), je vais revenir sérieusement à la web-série (augmentation progressive du rythme des sorties vidéo fin 2017, puis retour à un vrai rythme en 2018). Je tenais absolument à corriger ce qui ne fonctionnait pas avant d'aller plus loin. Ce sera beaucoup plus clair désormais. Je vous ai prévu une intrigue qui va monter en puissance dans NOOB saison 9 😊 (WarpZone sortira en parallèle).

PS : J'ai supprimé 80% des références à l'ancien titre sur Internet (pour le titre au début des 4 vidéos déjà sorties, je ne peux pas les retirer de Youtube, mais les versions DVD seront retouchées et la suite portera les bonnes mentions).

Au projet initial d'un nouveau segment autour de la web-série qui passerait par son nom, on préfère, en accord avec la communauté, revenir à une démarche considérée comme cohérente par tous. Ainsi, dans les commentaires qui suivent l'annonce, Fabien Fournier sous l'égide du nom de la page, répond aux questions qui découlent de cette

annonce, engageant une nouvelle discussion qui s'étoffe au fur et à mesure de la mise en ligne des messages et reposant sur une connaissance commune de l'objet.



Les annonces, lorsqu'elles concernent directement le développement de l'objet, tendent à valoriser à nouveau la communauté. D'une part, on l'informe des évolutions ou changements à venir sans les lui imposer et on la consulte puisqu'elle est en capacité de s'exprimer sur la tournure des événements qu'ils soient inhérents à la fiction ou qu'ils concernent le dispositif de la web-série. D'autre part, les réactions émises à la suite de ces annonces ne restent pas sans réponses et ajoutent à la cohésion au sein de la communauté par les discussions qu'elles entraînent. On met donc en exergue à la fois la relation qui unit créateur et communauté, mais aussi les relations au sein même de la communauté entre spectateurs-utilisateurs. On note en effet que les réponses laissées sont lues par les autres utilisateurs de la page puisqu'elles suscitent souvent des

réactions sous forme de nouvelle réponse ou simplement sous forme de *like*, ou d'icônes représentant le rire, l'étonnement ou la colère. Il ne s'agit donc pas uniquement pour les créateurs de favoriser la visibilité de la communauté et son rôle au sein du dispositif, mais bien de favoriser la communauté dans l'ensemble de celui-ci mettant au jour les liens qui la constituent.

5.4.2. Un renforcement de la cohésion au sein de la communauté

Si les espaces alloués à la communauté sont rythmés par les échanges autour des objets et de son univers fictionnel ainsi que par des discussions plus familières entre les membres s'éloignant peu à peu de la web-série, les annonces sont aussi sujettes à débat. Sur les forums, ce sont les administrateurs qui régulent les messages et relaient les créateurs. Les annonces sont ainsi relayées sur les forums où elles sont discutées non pas avec les créateurs qui les émettent, mais seulement au sein de la communauté, entre ses membres.

Si nous reprenons la valeur **phénomène**, nous notons que les interactions concernant les annonces, lorsqu'elles sont émises dans un cadre structuré par les créateurs, provoquent à leur tour des interactions qui se construisent en une multitude de réponses sous forme de conversations – Facebook permettant de répondre directement à un commentaire par un autre – aussi bien de la part des créateurs que d'autres spectateurs-utilisateurs. Nous pourrions en un sens parler de bloc conversationnel, chaque réponse sous un commentaire entraînant une autre et englobant le plus souvent de plus en plus de participants. Pour exemple, à la suite d'une annonce pour *Le Visiteur du Futur*, un premier commentaire donne lieu à une réponse de la part du créateur – tout du moins de sa figure – puis cette première réponse entraîne une nouvelle d'un autre spectateur-utilisateur. Il en va de même suite à l'annonce de *Noob* concernant sa neuvième saison. Pour schématiser, tout commentaire recevant une réponse d'un créateur suscite d'autres réponses.

Figure 85 : bloc conversationnel VDF.



Nathan Aguirrebengoa C'est fini le visiteur du futur?
J'aime · Répondre · 1 ans

Le visiteur du futur Pour l'instant, la Brigade Temporelle en manga est la suite officielle du VDF
J'aime · Répondre · 1 ans

Nathan Aguirrebengoa Ahhh d'acc! Merci pour votre réponse!
J'aime · Répondre · 1 ans · Modifié

Renan Kerdraon C'est tellement chiant les histoires qui s'éparpillent sur plusieurs supports....
J'aime · Répondre · 1 ans

Le visiteur du futur Renan Arkthus comme Star Wars, Firefly, Buffy, Game of Thrones, La Tour Sombre, Kaamelott, Hero Corp
J'aime · Répondre · 1 ans  1

Renan Kerdraon Pour les 4 premiers on peut suivre la trame principale sans lire les autres supports. (Surtout vu la tronche du comics Buffy pour moi la série s'arrête à la saison 7, ce qu'il y a après n'en a plus l'esprit)
J'aime · Répondre · 1 ans

Figure 86 : bloc conversationnel *Noob*.

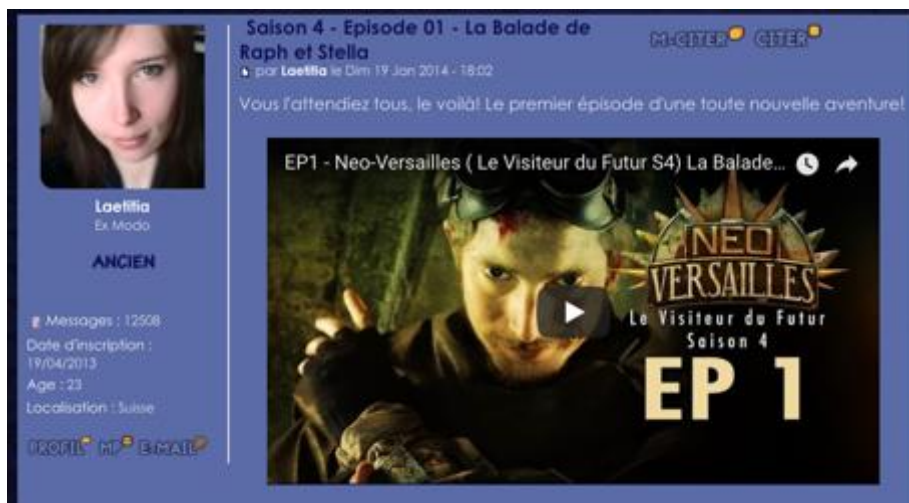


Les forums obéissent eux aussi à une interface qui conditionne la structure des messages et des pages. Si le principe même du forum est l'échange, celui-ci se construit différemment. On se concerte autour d'un sujet lancé par un membre en y réagissant dans un cadre délimité et visible. Les discussions de la communauté se construisent donc sous chaque sujet non pas en blocs, mais en pages, le bloc correspondant à un échange de commentaires sous un post qui finira par être de moins en moins visible aux yeux de celui qui consulte la page car éloigné dans le temps. La page, elle, sera annexée et accessible grâce à un lien. De même, il est possible d'y réagir dans un laps de temps plus long que sur les réseaux sociaux.

Comme l'a déjà établi Jean Châteauvert, le commentaire sur le web se réfère à une fenêtre de temps, plus ou moins importante selon le genre auquel appartient la vidéo ou le contenu que l'on commente. Au sein d'un groupe plus restreint, il semble que la temporalité du commentaire diffère aussi en fonction de la plateforme sur lequel on le laisse. Si les réseaux sociaux et, en l'occurrence Facebook, invitent à une réactivité

rapide et à des réponses quasiment instantanées, les forums bâtissent des discussions plus longues et plus étalées dans le temps. Les annonces figurent aussi parmi les sujets abordés. Elles le sont néanmoins dans un contexte qui n'implique pas cette fois le créateur ou la figure de celui-ci puisque le forum est un espace réservé avant tout aux membres de la communauté qui l'administre elle-même. Les échanges sont donc uniquement ceux de la communauté, car c'est elle qui répond cette fois aux éventuelles questions posées. Les connaissances sont mises en commun, tout comme les différentes hypothèses ou avis à propos de la web-série, qu'il s'agisse de ses épisodes ou de son développement. Sur le forum Frenchnerd consacré à l'univers développé par François Descraques et son équipe, les annonces faites par le biais du blog sont systématiquement reprises sur le forum, une légende indiquant qu'il s'agit d'un article rédigé par François Descraques lui-même. De même, les épisodes sont également ajoutés sur le forum pour pouvoir y être, là encore, discutés et évalués.

Figure 87 : forum Frenchnerd.





Smokey

N+1

N°1



Messages : 2806

Date d'inscription :

18/10/2013

Age : 103

Localisation : Paris, 2550

PROFIL MP

Re: Saison 4 - Episode 01 - La Balade de Raph et Stella

par **Smokey** le Dim 19 Jan 2014 - 18:18

Simon est superbement drôle ! 😊

CLIQUE, CLIQUE :



Black

N+1

N°1



Messages : 2248

Date d'inscription :

09/02/2011

Age : 28

Localisation : Je sais même plus

PROFIL MP SITE

Re: Saison 4 - Episode 01 - La Balade de Raph et Stella

par **Black** le Dim 19 Jan 2014 - 18:19

L'apparition de Benzäïe m'a tué.XD

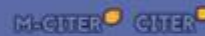
Bien, le décor se met bien en place, les costumes sont stylés... On sent un futur qui a bien changé. Je suis curieux de voir ce que cela donnera par la suite.

Je dirai que le seul défaut c'est que la s4 est construite comme un film; donc forcément, il s'est pas non plus passé beaucoup de choses. Je suis curieux d'attendre la suite. Et impatient,

Phd, je te l'ai déjà dit, pas sur le forum voyons.

Si tu es curieux, je fais aussi des vidéos fort sympathique, je t'in vite vraiment à y jeter un oeil 😊

<https://www.youtube.com/channel/UCVmbQYRiefPAJSTIOsphQ>



Re: Saison 4 - Episode 01 - La Balade de Raph et Stella

M-GITER GITER

par Asari le Mar 21 Jan 2014 - 20:29



Asari
Chouchou d'Eustache
Chouchou d'Eustache
★★★★★☆☆☆☆☆

Messages : 1084
Date d'inscription : 19/09/2013
Age : 25

PROFIL MP E-MAIL
SITE

« — @SRDT a écrit:
Pourquoi le visiteur tire la tronche? Il pense que c'est de sa faute si Judith est morte, on le traite en héros et même en sauveur alors que c'est Judith qui s'est sacrifiée, ces gens qui l'accablent disparaîtront si les catastrophes sont annulées donc en réalité on ne peut pas les sauver.
Et puis surtout il y a la question de l'implication du visiteur dans ce fameux "bug" qui a bousillé le futur: comment peut-il en avoir conscience et comment sait-il quelles catastrophes annuler? Il doit être impliqué et, à tort ou à raison, se sentir responsable.

Alors, ce que je vais dire c'est juste la manière dont je ressens les choses :
Le Visiteur a fait une connerie dans son propre monde (genre utiliser une bêta) et s'est retrouvé dans celui de Raph. Comme il ne peut pas retourner chez lui, il décide de 'modifier' ce monde 'raté' pour qu'il devienne aussi idyllique que le sien.
(Parce que soyons réalistes : s'il a décidé de changer ce monde, du moins au début, c'est par égoïsme et parce qu'il y était coincé, sinon il serait reparti.)
Donc je ne pense pas qu'il soit impliqué dans ce fameux 'bug', et s'il sait comment annuler les catastrophes, c'est qu'il doit mettre beaucoup de temps et de travail à remonter de l'effet à la cause.
(On peut aussi considérer que l'hypothèse de Nigami dans Bangarang est exacte, mais au final, ça revient au même.)

Ce que tu as dit avant doit largement suffire à lui briser les c-à lui gâcher le moral.

Alca Jacta Dex.
BA-DUM TSSS.:

Autour de la sortie du premier épisode de la saison 4 du *Visiteur du Futur*, qui s'intitule *Néo-Versailles*, la communauté s'organise de façon interne. C'est l'une des membres du forum qui partage l'épisode en le postant sur une page dédiée. La démarche n'est donc pas uniquement de le rendre visible – celui-ci peut aussi être visionné directement sur une plateforme de *streaming* depuis la chaîne de la web-série ou un lien posté sur les réseaux sociaux – mais bien d'engager une conversation autour de celui-ci. L'évaluation se met immédiatement en place. On enclenche la discussion autour de la qualité, sans manquer auparavant de faire part individuellement de son ressenti à propos de l'épisode. Mais les questions ainsi que les interactions directes interviennent rapidement donnant lieu à des débats autour de l'interprétation des actions des personnages et du déroulement du récit. Tout comme on l'a déjà noté dans les commentaires relevés à propos des épisodes de la *Flander's Company*, la technique est délaissée au profit du monde de la fiction et de la compréhension en fonction de ce que

l'on sait déjà des personnages et de leurs personnalités. Ainsi, à propos du Visiteur du futur et de la raison pour laquelle il est maussade dans ce premier épisode : « Il pense que c'est de sa faute si Judith est morte, on le traite en héros et même en sauveur alors que c'est Judith qui s'est sacrifiée ». De même, dans la réponse apportée à ce commentaire : « S'il a décidé de changer ce monde, du moins au début, c'est par égoïsme et parce qu'il y était coincé, sinon il serait reparti ».

Le forum consacré à l'univers de *Noob* s'organise de manière similaire, même si chaque épisode n'est pas mis en ligne comme c'est le cas chez Frenchnerd qui instaure par cette démarche un véritable rendez-vous pour la communauté, comme un point de rencontre régulier où l'on délibère pendant plusieurs heures ou plusieurs jours. En revanche, les membres du forum abordent d'eux-mêmes les questions découlant des épisodes et des saisons. Ainsi, la saison 9 provoque l'ouverture d'un sujet et invite, elle aussi, au débat entre les différents participants.

Figure 88 : Forum Olydri.

noob s9
le 31 octobre 2017 - 20:22

je trouve fascinant cette mysterieuse guilde de l'ordre les pro game master , surtout quand l'un d'eux a defoncer ystos l'assasin en mode slasher .il etait carrement super baleze est pourtant on a vu qu'il ses fait defoncer avec une tres grande faciliter.

On dirai bien que cette guilde va faire parler d'elle

Partagez ce sujet : J'aime 0 G+

RE: noob s9
le 02 novembre 2017 - 00:19

en effet, j'espère que Ystos parlera de cette séquence dans les prochains épisodes.
par contre on ce rend pas compte des joueurs transformer en zombie par les slashers.

noob breton

RE: noob s9

le 07 décembre 2017 - 03:56

Je me demande si l'événement d'Halloween n'est pas un coup monté par la fameuse guilde Pro game master. Ça me paraît bizarre que Ystos se soit fait battre si facilement alors qu'il avait ses compétences un peu cheatées et que en théorie, l'autre joueur non.

Et si même le MJ en chef se fait attaquer, je trouve ça encore plus bizarre puisqu'il est en théorie tout puissant (même si c'était vraiment marrant).

C'est mon analyse après avoir vu cet épisode.

Une signature? Mais à quoi ça sert? 😊

RE: noob s9

le 07 décembre 2017 - 06:55

Moi je me demande si la fameuse entreprise de sponsors ne serait pas en fait un nouveau plan de Tenshiroek et pas une entreprise du tout !

✔️ Cartomancienne niveau 54, gardienne du Stylo Unique et acharnée sur le wikimeter ✔️

RE: noob s9

le 07 décembre 2017 - 09:47

Ta remarque est loin d'être stupide Rillas.

Tout comme pour la *Flander's Company* et *Le Visiteur du Futur*, on discute l'intrigue et les éléments de la fiction en les intégrant dans la réalité. Malgré tout, on garde un point d'ancrage et de recul dans la cohérence du récit. Les échanges construisent petit à petit des hypothèses pour les prochains épisodes, et le développement de l'histoire. La communauté se nourrit ainsi elle-même du récit en le développant par le biais de théories sur sa suite.

Sur le forum Olydri, les annonces existent de manière différente au sein d'un même dispositif, sur des espaces discursifs qui peuvent apparaître comme similaires, mais qui ont des objectifs différents. Les réseaux sociaux et Facebook tout particulièrement, permettent d'initier des interactions qui sont autant de mises en avant de la communauté et de son importance. Sa consultation et les réponses qui lui sont apportées participent d'une valorisation qui a également pour effet de densifier l'univers fictionnel auquel on se réfère. En l'invitant à donner son avis, on l'interroge aussi sur sa connaissance et la cohérence de l'objet. Les forums favorisent avant tout les liens qui unissent les membres de la communauté. Les annonces sont donc autant d'informations à partager à partir desquelles on continue à construire un socle commun de références et de savoirs. Les éléments à partir desquels s'établissent les discussions sont autant de

points de rassemblement pour la communauté et une manière de renforcer sa cohésion. C'est un véritable écosystème qui existe au sein du dispositif plus large de la web-série : les forums émettent leurs propres annonces officielles concernant son fonctionnement et ses évolutions.

















Forums Noob Développement		Sujets	Messages	Derniers messages
	Annonces officielles Annonces sur l'actualité Noob/dev	13	340	↳ [Update] Le forum passe au niveau 5.2 ... par Poupou pou le 14 novembre 2017 - 14:04
	Les projets Forums, Portail, Casus, mais surtout les projets RPGs !	129	2271	↳ Gaea Money par Heretoc le 15 août - 17:15



Dans aucun de ces deux cas l'onglet « annonces officielles » ne concerne donc les annonces faites par les créateurs au sujet de la web-série. Celles-ci sont dédiées – et uniquement dédiées – à la bonne marche des forums, mais plus encore, à la bonne marche et à la cohésion de la communauté. Ainsi c'est l'organisation interne qui est questionnée chez Frenchnerd et qui invite à participer à son élaboration.

SUJETS	REPONSES	VUES
 Annonce Zbrah I: Règlement & Intervention de l'équipe FFF par Super Admin	2	167
 Post-it [•]: Les petites annonces de Super Admin par Super Admin	14	1061
 Post-it [•]: [CADEAU] Posters pour l'équipe Frencherd ! par Super Admin	369	7380
 [Mise à jour Forumactif] Signalez-nous les bugs ! par PhilDeFer	9	96
 Nouveau design par Super Admin	37	526
 [Colo 2018] On a besoin de votre avis ! par PhilDeFer	14	130
 Les design du forum par yao	229	2692
 Participez au choix de gifs ! par Super Admin	13	122
 Vos commentaires sur les annonces de Super Admin par yao	278	5779
 La mappemonde du forum par Super Admin	56	1191
 [IRL des 7 ans] Que fait-on cette année ? par Super Admin	38	690

« On a besoin de votre avis » ou « Que fait-on cette année ? » sont bien des questions posées *par* la communauté, à la communauté. L'emploi du « on » est ici inclusif puisqu'il concerne une seule et même entité. De même que l'on s'exprime comme une unité, les adresses du type « Participez au choix de gifs ! » ou « Signalez-nous les bugs » sont aussi une invitation à collaborer à la vie du forum et à participer à ses activités. Il en va de même pour *Noob*, qui enjoint de s'impliquer dans la vie du forum et de ses évolutions. En revanche, celui-ci est plus fortement rattaché à l'équipe de créateurs puisqu'elle se fait aussi le relai de demandes et besoins spécifiques.

	Sujets	Réponses	Vues
	[Update] Le forum passe au niveau 5.2 (en cours de déploiement) +2 en intelligence par Will · le 17 juin 2017 - 18:02	4	4355
	[Level up] Le forum passe au niveau 5 +2 en intelligence, +1 en charisme par Valk · le 27 octobre 2014 - 22:26	 40	36114
	Recrutement Artistes 2D par Lili_Chwan · le 31 octobre 2014 - 16:48	11	8578
	[Level up] Le forum passe au niveau 4 +1 en force, +2 en intelligence, +1 en charisme par Valk · le 07 novembre 2013 - 23:32	 23	19931
	Projet Pour les Noobs par Donteuil · le 19 juin 2012 - 08:58	 44	35958
	Ouverture du forum par Donteuil · le 19 décembre 2011 - 10:08	 37	32758
	Noob développement en convention à Epinal les 8 et 9 mars 2014 par Lili_Chwan · le 17 février 2014 - 13:16	11	10363
	Fonctionnalités à venir par Donteuil · le 20 décembre 2011 - 01:39	68	52407
	[Level up] Le forum passe au niveau 3 +2 en charisme, +1 en intelligence par Valk · le 01 janvier 2013 - 16:08	 28	24901
	Recrutements de la rentrée par Donteuil · le 15 août 2012 - 14:16	 28	25092

Des recrutements sont ainsi effectués sur le forum par *Noob Développement*, qui se présente comme « une branche de l'association Funglisoft Production » destinée à « proposer à la communauté des fans de la série 'Noob' des contenus vidéoludiques variés reprenant la licence de Fabien Fournier³⁸⁸ », à l'origine de la création du forum. À la recherche de bénévoles, celui-ci devient alors une plateforme vouée au recrutement, avec des candidatures spécifiques à adresser directement à Olydri. Le forum est aussi le moyen pour la communauté d'en savoir plus sur elle-même. Qu'il s'agisse de Frenchnerd ou de *Noob*, des sondages sont organisés afin de récolter des informations non pas uniquement sur les préférences de ses membres dans ce qui constitue l'univers fictionnel, mais aussi sur eux-mêmes.

³⁸⁸ Forum Noob Olydri, section Annonces officielles, disponible sur : <http://www.noobonline.com/forum/topic.php?t=2661>.

Figure 89 : forum Olydri, sondage sur la moyenne d'âge des abonnés du forum.

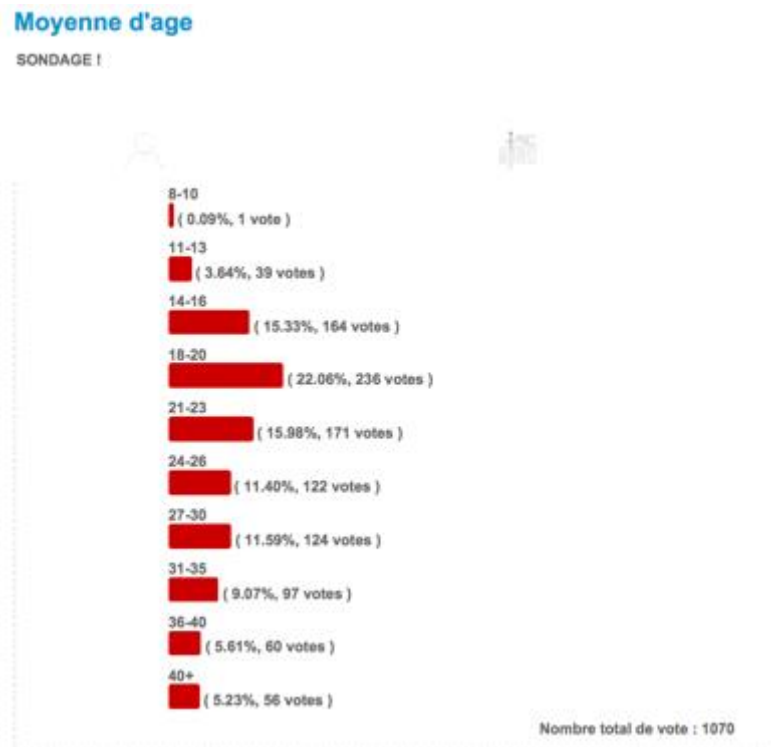


Figure 90 : Forum Frenchnerd, sondage pour le thème de l'anniversaire du forum.

CHOIX DU THÈME

- Post apo
- Camping
- Boom Party/FFF Floor
- Tenue de soirée
- Détective/enquête
- Le passé c'est le passé (avant 1980)
- Découvrez Frenchnerd

[Envoyer le vote](#)

[Voir les résultats](#)

Qu'elles soient émises par la figure du créateur de l'objet ou par la communauté elle-même, les annonces constituent un point de rencontre au sein du dispositif de la web-série. Elles sont un moyen supplémentaire de renforcer le lien entre celui qui produit, qui crée, et celui qui visionne, qui s'engage, évalue et s'implique par ce biais. Mais les annonces sont aussi un élément rassemblant la communauté dans le cadre

qu'elle s'est forgé et qu'elle bâtit seule, autour de l'objet, sur un espace qui lui est propre différent de celui produit par les créateurs de la web-série.

Dans ces deux cas, les annonces permettent de fédérer la communauté : autour de l'objet lorsqu'elles sont produites en son sein et visent à améliorer ses productions ; autour d'une culture commune lorsqu'elles sont émises par la figure du créateur qui valorise de ce fait, les connaissances et l'attention prêtée à la cohérence de la web-série par la communauté.

La valeur **phénomène**, prisme au travers duquel nous avons observé les interactions découlant de ce pan de la communication des créateurs et des spectateurs-utilisateurs, révèle une suite de commentaires prenant en compte les propos des uns et des autres, s'articulant plutôt sous la forme d'une discussion que d'une simple succession de commentaires. Ils ont avant tout pour but d'exposer une argumentation, sans tenir compte des autres énoncés. Nous relevons en effet de nombreux commentaires – hormis ceux laissés à la suite d'annonces – exprimant *a priori* l'opinion générale des spectateurs-utilisateurs laissés pour étayer leur avis à propos d'un contenu ou d'un événement. Il s'agit donc d'une réponse indirecte s'appuyant sur un sentiment sans impliquer spécifiquement d'autres spectateurs-utilisateurs. D'autres commentaires sur les réseaux sociaux construisent une discussion incluant des spectateurs-utilisateurs que nous supposons appartenir à leur entourage en les mentionnant (une fonctionnalité sur Facebook ou Twitter consistant à indiquer le nom de la personne à qui l'on souhaite signaler un contenu par une notification) mais excluant également quelque peu le reste de la communauté. Les questions des spectateurs-utilisateurs trouvent réponses dans la plus grande partie des cas, qu'il s'agisse des réseaux sociaux ou des plateformes de *streaming*. Si les plateformes collaboratives du web ont innové en permettant de répondre à un commentaire avec la création d'interfaces indiquant clairement le statut de réponse d'un commentaire, cet outil donne le plus souvent lieu à des discussions étayées, incluant plusieurs participants lorsque les créateurs eux-mêmes prennent part aux réponses. Cela est principalement le cas lors des annonces. Ces interactions renforcent là encore l'idée d'un collectif en affichant les membres de la communauté les uns aux autres et en leur donnant l'occasion de se parler et de débattre. La communauté interprétative n'est plus alors seulement une communauté imaginée mais bel et bien concrète et active.

5.5. Synthèse et conclusion

Complémentaires les unes des autres, les trois valeurs **thème**, **temps** et **phénomène** forment un triptyque au sein des espaces discursifs et, plus globalement, dans l'intégralité de l'agencement qui les englobe. Si ces éléments ont permis d'établir une méthode d'analyse cadrée de nos relevés, ils ont aussi constitué l'articulation entre chaque aspect des actions des communautés.

Les activités et les interactions qui les animent sont propres à chacune d'entre elles, selon leur univers de référence mais, nous l'avons vu, si ces univers diffèrent en partie, ils sont malgré tout créés à partir d'un socle commun et les possibilités d'agir offertes aux communautés sont-elles aussi semblables. Les supports et plateformes utilisés par les créateurs des web-séries sont à peu de chose près les mêmes qu'il y a dix ans³⁸⁹ et les outils permettant d'agir et d'interagir pour les spectateurs-utilisateurs sont donc utilisés de la même façon par chaque communauté. Ces mêmes outils, offerts à tous, donnent inévitablement lieu à des schémas similaires dès lors que l'on étudie les actions et interactions produites par ces collectifs. La maîtrise de ces différents outils aussi bien d'un point de vue technique que contextuel s'est développée dans le temps. On a désormais pleine conscience de l'importance des réseaux sociaux, de la visibilité qu'ils offrent, du référencement et de la monétisation dans le dispositif qui se met en place autour de la web-série que l'on crée. Les web-séries les plus récentes prennent le temps de communiquer et d'organiser cette communication, tout comme les web-séries les plus anciennes l'améliorent et rendent formels la plupart de leurs espaces comme sources d'informations officielles. Les plateformes ont à la fois façonné et pris en compte les échanges qui découlent de ces pratiques communicationnelles, permettant d'organiser des conversations, de réagir directement à des propos et de trouver plus facilement des informations mieux hiérarchisées. Les échanges sont de plus en plus faciles ; pour autant, ils ne sont pas provoqués par ces innovations. S'ils sont plus facilement lisibles pour les spectateurs-utilisateurs et les observateurs extérieurs, ils fonctionnent toujours de la même façon aujourd'hui qu'en 2008. Le travail d'évaluation que nous observons sur les premiers épisodes des premières web-séries de notre corpus

³⁸⁹ À peu de chose près, car la plateforme Dailymotion, alors principal outil de diffusion pour les web-séries françaises, est désormais tombée en désuétude et est à ce jour très peu utilisée par les producteurs de contenus, hormis dans le cadre de partenariat entrepris par la société qui tente de relancer l'intérêt des vidéastes pour le site.

est similaire à celui que nous relevons aujourd'hui sur des saisons récentes ou des web-séries récemment créées. Les fonctionnalités ont changé mais le fonctionnement dans la réception et l'interprétation des communautés, lui, est toujours le même.

Au regard des résultats et des relevés analysés, la nécessité de parvenir à capter l'attention non pas seulement d'individus mais d'un collectif apparaît plus évidente, tout comme le travail effectué par les communautés autour d'un objet semble croître au fur et à mesure des années pour finir parfois même par se détacher de celui-ci. Ainsi, les actions menées par la communauté semblent répondre directement à celles des créateurs, non pas seulement autour de la web-série mais bien de l'ensemble de l'univers qui leur est présenté, incluant également un aspect non fictionnel.

Si l'ensemble de l'univers fictionnel et non fictionnel de la web-série est commenté par la communauté fédérée autour de lui, les épisodes ainsi que le traitement de l'intrigue restent les contenus les plus largement discutés. Il s'agit avant tout de comprendre les actions des personnages mais également d'anticiper le déroulement du récit en relevant, parfois, ses incohérences vis-à-vis des intrigues passées, en se référant toujours à ses connaissances de l'univers fictionnel. Les discussions s'opèrent généralement à divers degrés sur plusieurs plateformes (réseaux sociaux, forums, plateforme de diffusion). Elles suscitent l'expression d'une réaction immédiate sur son appréciation, reprennent des dialogues ou un terme en particulier, résumant la caractéristique de l'épisode et semblant être un liant avec le reste de la communauté. Celle-ci pourra comprendre ou émettre un avis argumenté – plus ou moins longuement – en évaluant la qualité de l'épisode, son intérêt dans l'ensemble de l'histoire, sa cohérence et dans cette optique, ne se concentre pas uniquement sur la fiction mais aussi sur ceux qui l'ont créée. De cette façon, ces commentaires dans leur ensemble sont adressés à deux figures :

- le ou les créateurs de la web-série.
- le reste de la communauté.

L'implication du (ou des créateurs) se fait volontairement lorsqu'il commente en répondant à des spectateurs-utilisateurs, ou indirectement, lorsque ces derniers l'apostrophent. L'adresse à celui qui crée est d'autant plus intéressante que, s'il est l'énonciateur direct de la vidéo, il n'apparaît pas pour autant forcément à l'écran et, s'il le fait, il ne se figure pas en tant que créateur mais en tant que personnage de fiction.

Pour autant, les commentateurs savent qui interpeller dans leurs messages, et obtiennent régulièrement des réponses. Les commentaires adressés à la communauté sont fréquents et prennent le plus souvent la forme de questions sur la fiction mais aussi sur ce qui l'entoure, comme la construction d'une saison et les prochains changements à venir, sur une référence, sur une musique utilisée dans l'épisode. Le plus souvent ces questions trouvent réponse et parfois même de la part du créateur lui-même. C'est là l'une des différences majeures que l'on peut noter entre la web-série et d'autres productions dites classiques. Les séries télévisées, les films ou même les ouvrages, s'ils suscitent également de nombreux commentaires et échanges, ceux-ci se concentrent avant tout sur la fiction et son développement ainsi que sur les acteurs qui la font vivre. Cependant, le processus de création, d'écriture, les techniques employées à la réalisation semblent être plus à même d'être relevés dans des critiques individuelles sur des plateformes qui en ont fait leur spécialité que dans des échanges entre spectateurs-utilisateurs fédérés autour d'un objet en particulier. De même, si les créateurs de l'objet sont évoqués, voire au cœur des critiques, ils ne sont pas interpellés directement tout comme ils n'interviennent pas non plus en réponse à ces critiques. Pour la web-série, les évaluations des épisodes sont rédigées dans l'idée d'être lues mais aussi prises en compte. Et les réponses apportées ainsi que l'ensemble de la communication opérée autour de la web-série semblent indiquer qu'elles le sont effectivement.

Les sollicitations et annonces ne sont en ce sens, pas uniquement destinées à informer mais aussi à consolider le lien qui s'établit entre créateur et communauté, et communauté et objet. Elles constituent une part essentielle des messages émis par les créateurs des web-séries, qui ont, somme toute, toujours pour objectif d'impliquer et d'engager ceux qui les lisent et qui y réagissent. Cependant, ces réactions sont d'autant plus nombreuses lorsque l'avis de ceux à qui l'on s'adresse est demandé et que l'on fait part de questions, de doutes ou de demandes. La notion d'implication est présente à plusieurs niveaux. Elle est d'abord recherchée par les créateurs qui y voient le moyen de pérenniser la web-série et son dispositif ; elle l'est également par les spectateurs-utilisateurs qui, en délibérant et évaluant l'objet, en conseillant aussi, cherchent à s'engager symboliquement dans le processus de création. Enfin, le dispositif de la web-série elle-même, par son fonctionnement, conduit à l'implication de ses différents acteurs. La nécessité de régularité dans la mise en ligne de nouveaux contenus incite les créateurs à s'impliquer d'autant plus pour suivre un rythme dicté par des plateformes de

streaming qui imposent de se conformer à des normes, et engagent les contenus dans un système d'harmonisation. De même, le dispositif implique le spectateur-utilisateur dans une interaction dès lors qu'il visionne le contenu en ajoutant au nombre de vues et, ainsi, à sa potentielle longévité et succès. En outre, pour pouvoir continuer à profiter du contenu s'il est apprécié et connaître le développement de la fiction, le spectateur-utilisateur se doit de s'engager pour lui permettre d'exister. L'implication induite par le dispositif est aussi matérielle. Parmi les sollicitations relevées, les sollicitations matérielles sont relativement nombreuses et concernent là une forme d'implication qui peut se mesurer plus concrètement. De la figuration à la mise à disposition de compétences, en passant par le don d'argent ou le don avec contrepartie, les réponses à ce type de sollicitations amènent à un niveau d'engagement important qui ne peut que croître dans le temps. Le dispositif se construit par ses acteurs et avec eux. Il forge et consolide un lien autour de l'objet qui se nourrit d'un besoin mutuel entre créateurs et communauté et d'une participation de l'un pour soutenir l'autre. Dans ce cadre, nous pourrions rapprocher ici cette relation de la notion de réseau telle que la définissent Geoffroy Patriarche et Marie Dufrasne. En s'interrogeant sur l'articulation entre les concepts de publics et d'audience et sur leur définition, les auteurs proposent d'ajouter au « répertoire conceptuel des chercheurs – un répertoire qui inclut également les notions de communauté et de producteur³⁹⁰ » la notion de réseau :

Notre réflexion vise à explorer en quoi les critères de définition du réseau permettent de spécifier certains modes d'implication, d'interaction ou de participation que les notions d'audience et de public, mais également de communauté, ne permettent pas de saisir pleinement.³⁹¹

À titre d'exemple, Geoffroy Patriarche et Marie Dufrasne indiquent que la notion de réseau ne peut se substituer à la notion de communauté, mais qu'au contraire, elle permet de souligner les spécificités de cette dernière en se basant notamment sur la définition de la communauté en ligne donnée par Serge Proulx. En revanche, les auteurs voient dans l'idée de réseau un outil plus précis pour la qualification de pratiques de production, particulièrement sur YouTube. Par « réseau » on fait davantage résonner

³⁹⁰ Patriarche, G ; Dufrasne, Marie., « Penser la diversité des pratiques médiatiques. Le réseau comme catégorie conceptuelle pour la recherche sur les audiences et les publics », *Réseaux* 2014, vol.5, n°187, pp.195-232, p.221.

³⁹¹ *Ibid*, p210.

l'idée de co-création et de partage que de logique industrielle induite bien souvent par le terme de production et de distribution. En cela, la plateforme de streaming diffère :

Un autre argument en faveur de la catégorie du réseau est que le mot “producteur” renvoie à une logique industrielle de production et de distribution qui ne correspond guère aux pratiques horizontales de création et de partage. De ce point de vue, il peut être préférable de parler de création, et même de co- création, plutôt que de (co-) production. En fait, la co-création en réseau fait s'interpénétrer des pratiques d'amateurs et de professionnels, sans parler des nombreuses nuances entre ces deux extrêmes et des pratiques dont le statut est difficilement identifiable.³⁹²

Si la définition du réseau ne se substitue en aucun cas à celle de la communauté s'agissant du regroupement qui s'opère autour de chaque objet, elle peut, en revanche, s'appliquer au lien qui unit les différentes web-séries du corpus analysé ici. En effet, la relation tissée entre chacune des web-séries ne saurait la qualifier en tant que communauté, celle-ci ne réunissant pas ses critères constitutifs. Si l'on se réunit autour d'objets qui comportent des caractéristiques communes et parfois des identités proches fondées sur des mêmes références, ils ne sont pas pour autant, des objets identiques et tout comme ils diffèrent dans leur univers, leurs communautés sont également différentes les unes des autres. Pour autant, leur fonctionnement similaire et l'écosystème au sein duquel elles interagissent ainsi que les éléments spécifiques que l'on retrouve dans chaque web-série permettent ici d'apposer la notion de réseau en tant qu'un « phénomène collectif brouillant les hiérarchies culturelles, impliquant dans une même dynamique des contributions et des contributeurs aux statuts divers³⁹³ ». De même, Geoffroy Patriarche et Marie Dufrasne rapprochent de cette dimension collective du réseau une dimension circulatoire, dans le sens d'une « redistribution des contenus » et donc d'un usage ne se limitant pas seulement aux aspects de la co-création. Si les auteurs font ici référence à un partage de contenus sur une plateforme, nous pouvons associer cette dimension à l'effet de reprise dans la fabrication et les thèmes des objets déjà évoqués. La circulation ne serait pas celle des contenus eux-mêmes mais bien de traits spécifiques repris et normés de web-série en web-série, dès lors qu'elles appartiennent au même genre et répondent aux mêmes critères. Cette dimension circulatoire du réseau serait ainsi l'un des éléments de fondation du bloc basique sur lequel reposent les univers de chaque objet. Là encore, le terme et la définition du

³⁹² *Ibid*, p.214.

³⁹³ *Ibid*, p.215.

réseau concordent pour qualifier la relation à part, qui unit des objets à la fois semblables et différents à des mêmes plateformes, donnant lieu aux mêmes dispositifs.

L'ensemble des échanges regroupés sur les plateformes étudiées ici, qu'ils concernent créateurs et communautés ou au sein des communautés elles-mêmes, révèlent un spectre large sur la vie et les actions des communautés. En revanche la densité de ce corpus est parfois une barrière à une analyse qui englobe tous les éléments de chaque aspect du dispositif. L'axe restreint choisi pour ce travail permet de contourner en partie cet obstacle, tout comme il aurait pu être considéré comme en étant un lui-même. Toutefois, le choix de web-séries autoproduites ou créées comme telles, développant une fiction autour de la science-fiction, du fantastique ou de la fantaisie permet aussi de donner un cadre plus lisible et plus pertinent justement du fait d'un angle limité. Malgré cette délimitation, le caractère encore expérimental des web-séries lors de leur création pour les plus anciennes a rendu difficile et parfois même incomplètes certaines recherches. S'il nous paraît particulièrement intéressant et riche d'observer et d'analyser les interactions autour du renouveau que connaît la *Flander's Company*, il ne nous aura pas été possible de pouvoir étudier les premières interactions autour de la fiction à sa sortie, la plateforme sur laquelle les vidéos avaient initialement été mises en ligne ayant été supprimée. De même, les nombreux remaniements et modifications opérés sur certains épisodes retirés des plateformes pour être améliorés puis remis en ligne ont parfois entravé les relevés ou la simple lecture des commentaires. Ainsi, il n'est pas possible pour certaines web-séries du *Vrac*, notamment *Les Souverains* et la *Cluster Agency* de visionner les premiers épisodes tels qu'ils ont été mis en ligne la toute première fois, et donc d'avoir accès aux premiers commentaires. Le champ de la web-série est en constante évolution. Les principales préoccupations des créateurs sont toujours d'améliorer la qualité des épisodes et d'étendre la portée de ceux-ci en contentant la communauté de spectateurs-utilisateurs mais la notion d'archivage reste peu présente, l'intérêt étant davantage la proposition de contenus originaux.

Si l'archive et la conservation ne sont pas au cœur des préoccupations des créateurs, une certaine nostalgie se dégage des échanges lorsque des spectateurs-utilisateurs font référence à des web-séries plus anciennes, voire à des saisons passées. En étant cités comme des figures de références, la *Flander's Company* ou *Le Visiteur du*

Futur sont aussi les preuves de l'évolution que connaissent les web-séries depuis dix ans. Si la première est vue comme une pionnière en la matière, la seconde est considérée comme la preuve d'une reconnaissance en terme de légitimité et de succès amateur, y compris par les médias traditionnels. On rapporte ainsi régulièrement certaines scènes et arcs scénaristiques de contenus plus récents à ceux du *Visiteur du Futur*, notamment les voyages dans le temps. De simples scènes de bagarre sont également parfois analysées comme des clin d'œil à la web-série, qu'ils soient revendiqués ou non. Il ne s'agit pas uniquement d'être attaché à un contenu en particulier, parce que l'on est attaché à sa fiction et que celle-ci est intrinsèquement liée à sa pratique de spectateur mais aussi à sa propre histoire. C'est aussi à une dimension sociale plus large que l'on est lié, à l'appartenance à une communauté et au partage opéré avec celle-ci. Cet attachement qui transparait par une certaine nostalgie vis-à-vis de la fiction et de sa construction et par les références d'objets à objets, témoigne de ce qui pourrait être appelé « culture de la web-série » : sans nécessairement être en passe de reconnaître chaque inspiration d'une fiction à l'autre. Les spectateurs-utilisateurs de ces objets sont malgré tout capables d'en reconnaître les codes, et les critères à la fois constitutifs mais aussi normatifs de la web-série. Les échanges relevés font part d'une circulation entre les objets dans laquelle les références ne sont plus uniquement extérieures aux web-séries (films, séries télévisées, livres...) mais aussi aux web-séries elles-mêmes appartenant à un même réseau.

Cette culture semble être importante dans les différentes argumentations émises autour des web-séries et notamment dans leurs évaluations. La caractérisation de la qualité n'est alors pas faite seulement par rapport à des techniques de réalisation que l'on estime bonnes, mais aussi par rapport à ce qui se fait déjà dans la web-série et que l'on considère comme qualitatif. Les nombreuses formes de comparaison que l'on peut relever et qui mettent systématiquement en exergue le caractère non-professionnel des objets sont symptomatiques d'une échelle de valeurs – déjà évoquée préalablement dans ce chapitre – qui s'est construite dans le champ même de l'objet évalué et dans le réseau auquel celle-ci appartient. Le contexte de production et ce que l'on évalue comme une bonne technique ne sont pas les seuls référents dans les critères visant à délibérer autour de la qualité de la web-série. Les autres objets appartenant à un même réseau sont eux aussi des points de comparaison quant à ce qui est jugé comme bon.

Les différents types de commentaires et d'échanges classés, tout comme les différents types d'activités répertoriés à travers ce chapitre, constituent un échantillon

de l'ensemble des actions des communautés fédérées autour des web-séries. Cet échantillon a jusqu'ici permis de comprendre, d'une part, l'organisation intrinsèque des spectateurs-utilisateurs individuels, regroupés en collectif puis en tant que communautés soudées autour d'un objet et d'autre part, il a été révélateur du rapport entretenu entre ces communautés et les créateurs des objets et de la mesure dans laquelle ce rapport est producteur d'une interdépendance entre deux figures (créateur et spectateur-utilisateur). Enfin, il a permis de mettre au jour chacun des aspects du dispositif dans lequel évoluent les différents acteurs et la façon dont celui-ci tend à conditionner et normer les contenus et les échanges qui en découlent. Si ce travail se concentre également sur la dimension amateur avérée ou supposée des productions et sur le poids de cette dimension dans les échanges ainsi que sur l'observation plus globale de l'éclosion et du développement de ces contenus, celle-ci intervient à nouveau pour s'interroger non pas seulement sur le « comment » inhérent au fonctionnement du dispositif, mais aussi sur le « pourquoi » de ce fonctionnement. Au-delà de l'analyse du dispositif et des différents espaces discursifs ainsi que des échanges qu'ils comprennent, l'objectif est désormais de s'interroger sur les processus conduisant les communautés à s'approprier des objets compte tenu de la construction de même qu'aux formes que prend cette appropriation.

Chapitre VI – Les formes de l’appropriation

Le dispositif de la web-série créée en autoproduction repose principalement sur la relation entretenue entre créateurs et communautés et, par extension, sur leur engagement vis-à-vis de l’univers développé par ceux-ci. Si cet engagement tient au partage d’une culture commune, de codes et de l’implication de la communauté requise dans la création de la web-série, il résulte avant tout d’une appropriation de l’objet.

L’appropriation s’inscrit comme la condition nécessaire à l’ensemble du processus amenant à la mise en discussion du spectateur-utilisateur. Principalement dans les phases de délibération, de qualification et d’évaluation des contenus qui font ici figures de porte d’entrée à l’ensemble des échanges et des actions produits au sein du dispositif. Cette appropriation symbolique, dans un premier temps, et qui appartient d’abord au schéma de la réception de l’objet, se fait la base d’une construction qui se concrétise à plusieurs égards. Elle se traduit par des cheminements d’actions différents qui influent en permanence sur le dispositif et contribuent à le modeler. Ces actions s’apparentent à une prise en main de la part de la communauté de la partie créative de l’objet. Elle ne contribue pas seulement à sa circulation et son expansion, mais s’implique aussi dans la part plus concrète de la construction de la fiction et de tous les pans qui s’y rattachent. Ainsi, le travail spectatoriel, nécessaire au développement de la fiction et à son existence même, devient un travail mesurable et visible faisant partie intégrante de l’identité de la web-série qui se définit aussi par celui-ci. Il convient alors de s’interroger sur les données essentielles à l’appropriation dans ce cadre. Par quoi l’appropriation de la web-série est-elle provoquée ?

Jusqu’ici, la réponse a été partiellement construite à travers l’étude du dispositif dans le contexte de l’autoproduction et à travers l’analyse de la confusion entre un circuit de production parallèle et un système classique et l’amateurisme. D’autres réponses encore ont été données par l’analyse des bases de la construction de la fiction et de la culture commune qui s’y rattache et s’y rassemble, tout comme les résultats obtenus par l’étude des relevés des échanges. Cependant, il nous reste à appréhender en amont de ces données le travail interprétatif dont découle l’appropriation. Comment s’opère-t-il ? Quelles en sont les conditions ? Comment se déplace-t-on de la figurativisation d’un monde de fiction vers la figurativisation du créateur de ce monde ?

Et comment l'appropriation se construit-elle par le prisme des échanges et de la sociabilité ? Si dessiner les contours de la figure du spectateur-utilisateur permet de mieux comprendre les conditions de son intégration au sein d'une communauté et d'en appréhender les rouages, comment les spectateurs-utilisateurs eux-mêmes construisent-ils la figure du créateur ? Au-delà de l'objet, cette relation est au cœur du dispositif et sous-tend de nombreux allers et retours entre fiction et réalité, l'une paraissant nourrir l'autre. La fiction conditionne elle-même les échanges au sein de la communauté, ainsi qu'entre communauté et créateurs et ce, à plusieurs égards. Outre une confusion entre autoproduction et amateurisme, il semble que personne réelle et personnage de fiction se confondent aussi dans la représentation que s'en font les spectateurs-utilisateurs, imbriquant les traits caractéristiques des personnages et de l'univers dans lequel ils évoluent, avec ce que les créateurs veulent bien montrer d'eux-mêmes sur les plateformes discursives et dans les contenus annexes aux web-séries. Cet amalgame entre ce que l'on sait du récit et ce que l'on sait de ceux qui le construisent, tend à densifier d'autant plus l'univers autour duquel on se fédère, tout comme à renforcer l'engagement de la communauté. L'idée d'une accessibilité à l'ensemble du dispositif semble être un véritable levier de l'engagement, tout comme il paraît renforcer d'autant plus l'appropriation.

En effet, à travers les diverses sollicitations et annonces faites autour de la web-série, c'est une transparence du dispositif que l'on revendique en partageant ce qui est habituellement invisible et qui ici, fait partie intégrante de ce que l'on choisit de montrer. Du moins, c'est ce que l'on laisse voir aux spectateurs-utilisateurs. La notion d'authenticité paraît être un impératif de la web-série autoproduite. Elle serait, en quelque sorte, un postulat de départ pour ceux qui la regardent en tenant compte du contexte de la production et qui semble signifier que l'absence d'intermédiaires classiques dans son développement est le révélateur d'une démarche authentique. De même, la proximité de celui qui crée avec celui qui regarde apparaît, là encore comme l'indice de cette authenticité. Dès lors, l'ensemble de ce qui est dit, montré, demandé s'inscrit dans cette même démarche. La transparence, qu'elle soit revendiquée ou non par les créateurs, semble être induite par les spectateurs-utilisateurs et par le dispositif lui-même, qui ancre la production dans un cadre se définissant comme ouvert à n'importe quel utilisateur et que l'on présuppose donc avant tout comme dédié à une création amateur. Pour autant, donner à voir une partie de l'envers du décor est-il

réellement synonyme d'authenticité ? Et la transparence l'est-elle vraiment lorsque les créateurs choisissent seuls ce qu'ils donnent à montrer ? En somme, la transparence peut-elle être une composante de l'univers que l'on développe et, au même titre que la fiction, être feinte ? Il se dégage ici l'idée d'un récit dans le récit. Autour du récit *de la* fiction, on tisse à travers l'énonciation audiovisuelle et l'énonciation verbale, un récit *sur* la fiction. Dans l'univers de la web-série, se mêle alors l'histoire que l'on raconte autour de la fiction et la fiction elle-même. Il convient donc de s'interroger sur la nécessité de ce dévoilement et, lorsque celui-ci est feint, sur l'intérêt de cette feintise ainsi que sur ses limites.

6.1. Les conditions de l'appropriation

« Lire un texte, voir un film comme une fiction, suppose d'abord de construire un monde : de diégétiser ³⁹⁴». C'est avec cette phrase que Roger Odin ouvre le premier chapitre de son ouvrage *De la fiction*, et c'est en reprenant cette première notion que nous entamons le dernier chapitre de notre propre travail. La première condition à l'appropriation concerne, en effet, directement le processus de réception et la capacité pour celui qui endosse le rôle de spectateur d'opérer une diégétisation. Roger Odin indique que la diégèse implique en premier lieu, pour être agissante, une première opération de figurativisation, c'est-à-dire de mise en correspondance avec un référent.

Par "figuratif", j'entends avec A.J Greimas "un contenu qui a un correspondant au niveau de l'expression de la sémiotique naturelle (ou du monde naturel)". Pas de diégèse avec des images lues comme abstraites.³⁹⁵

Cependant, la nécessité d'une représentation figurative n'implique pas, selon l'auteur, qu'il y ait inévitablement de relation analogique entre ce que l'on nous montre et des éléments existants d'un monde. Dans le cas de la web-série, il s'agit d'opérer une figurativisation de ce que l'on nous donne à voir afin d'être en mesure de diégétiser, d'être capable de reconnaître ce que l'on connaît déjà avec ou sans rapport d'analogie. Dans un second temps, cette figurativisation renvoie à un second mouvement de l'interprétation ayant directement trait à l'énonciation : être en mesure d'identifier des

³⁹⁴ Odin, R., *De la fiction*, Bruxelles : De Boeck (coll. « Arts & cinéma »), 2000, 188 p., p.18.

³⁹⁵ *Ibidem*.

normes spécifiques à l'objet, en l'occurrence à la web-série amateur (tout du moins identifiée en tant que telle) et donc directement lié à son support. Cette articulation entre figurativisation et énonciation serait le point de départ de la construction d'un monde contextualisé, intégrant des caractéristiques reconnaissables au type de fiction visionnée. La représentation figurative serait celle du réseau qui s'est tissé au fil du temps, permettant à de nouveaux contenus d'intégrer ces caractéristiques en formant le principe de bloc basique. En reprenant ces codes, ce second temps de la réception constituerait le moyen de situer le contenu et de positionner l'univers que l'on construit.

Dans le principe de cette construction, Odin indique la nécessité qu'une impression de réalité qui se dégage des images permettant de rendre le monde vraisemblable, perceptible et par essence, habitable. « Lire des images comme figuratives ne suffit pas à diégétiser ; diégétiser, c'est *voir un monde en lieu et place d'images sur un écran* ³⁹⁶ ». Déterminé par « certains traits de la matière » comme le mouvement, la couleur ou encore le relief, cet effet de réel n'est pas seulement produit par des éléments du langage cinématographique mais peut aussi s'avérer ne pas être matériel selon l'auteur. Il précise cependant qu'« il n'en demeure pas moins qu'on ne peut parler d'impression de réalité que là où la matière de l'expression est en jeu ³⁹⁷ ». Si la peinture donnée à titre d'exemple par Odin est capable de produire cette impression de réalité dans une moindre mesure, il insiste néanmoins sur la seule capacité du cinéma à générer un effet aussi important sur le spectateur dans le processus de diégétisation. Mais de même que nous proposons l'idée d'une double figurativisation de l'objet, l'impression de réalité permettant la diégétisation pourrait, elle aussi, être double.

Si l'impression de réalité vise à rendre le monde de la fiction habitable et donc vraisemblable, celle-ci viserait également dans notre cadre à identifier les conditions de production. L'impression de réalité, toujours fondée sur le langage cinématographique tel que le décrit Roger Odin, s'attacherait cette fois à tous les indices de l'énonciation audiovisuelle se rapportant à l'autoproduction et, par extension, à un amateurisme symbolique : jeu des acteurs, décors, son, image... Si l'on étend cet effet à l'ensemble du dispositif – et non pas seulement aux contenus filmiques mais aussi aux espaces discursifs – nous pourrions y inclure les discours et les échanges concernant la création

³⁹⁶ *Ibid*, p.19.

³⁹⁷ *Ibid*, p.20.

et la réalisation de la web-série, s'apparentant à tout l'envers du décor. Cette impression de réalité aurait pour effet, là encore, de mettre en exergue le contexte de création autrement que par la simple annonce d'une web-série créée en autoproduction. Ce second volet de l'impression de réalité conduirait d'autant plus à la confusion déjà évoquée entre personnage de fiction et personne réelle. Les indices interprétés comme ceux de la réalité, tout comme les échanges entre créateurs et communauté, auraient pour effet d'associer des traits de la fiction à son énonciateur. Par exemple, le fait que *Noob* raconte les aventures d'avatars et donc de *gamers*, incite à penser que le créateur de ce récit est lui-même un joueur. Le fait qu'il incarne l'un des personnages de son propre récit peut constituer autant d'indices sur sa propre identité en tant que joueur outre celle conférée à son personnage de fiction. Cette impression de réalité ne serait que confortée par les interventions qu'il peut faire auprès des spectateurs-utilisateurs et par l'emploi de termes se rapportant au monde du *MMPORG* tout comme par sa connaissance de celui-ci dès lors que certains commentaires émettent des critiques sur sa vraisemblance au sein de la web-série. De même, l'impression de réalité se renforce encore lorsque l'on prête au personnage de fiction les occupations que peut avoir celui qui l'incarne. Si nous poursuivons ici avec l'exemple de *Noob*, dans la saison 9, l'absence du personnage de *Sparadrap* lors des premiers épisodes de la saison suscite de nombreuses questions de la part de la communauté. Certains spectateurs-utilisateurs, en réponse aux questions de la communauté qui mentionne cette absence, ne se basent non plus sur la fiction pour l'expliquer, mais uniquement sur la vie réelle de l'acteur tout en confondant nom de scène et identité réelle. La confusion est d'autant plus fréquente lorsque les deux se rejoignent. Dans *Le Visiteur du Futur*, le personnage principal incarné par Raphaël Descraques se prénomme Raph. Difficile alors de savoir si la distinction est réellement faite par les spectateurs-utilisateurs dans les commentaires lorsque ce nom est évoqué. Dans la *Flander's Company* c'est le personnage de Caleb, joué par Ruddy Pomarède, qui voit entrer en collision traits de fiction avec réalité lorsque certains de ses élèves sont ravis de pouvoir indiquer que c'est leur professeur de physique qui dirige la firme des super-vilains de la web-série, en mentionnant seulement le nom du personnage.

Contrairement à la figurativisation, si l'impression de réalité peut être l'un des moteurs de la diégétisation, elle n'est pas pour autant une condition nécessaire à celle-ci. L'effet de monde est avant tout produit, selon Roger Odin, par la figurativisation et

le fait de considérer l'espace proposé comme habitable. Ces éléments acquis, l'auteur cherche alors à analyser les relations entre diégèse et récit. Selon lui, l'histoire est un autre facteur important dans la construction d'un monde permettant même de le constituer dès lors qu'elle existe, sans en être toutefois une condition indispensable. Il expose ainsi :

On peut dès lors émettre l'hypothèse que la diégétisation se fonde sur la potentialité narrative que je reconnais à un espace. Cette façon d'envisager les choses permet de comprendre pourquoi les décors peints (des décors vus comme des décors peints) ne bloquent pas toujours le processus de diégétisation.³⁹⁸

Cette potentialité narrative est, dans la web-série autoproduite, un autre enjeu de l'interprétation pour les spectateurs-utilisateurs. En effet, les décors constituent souvent un obstacle majeur aux tournages le but étant de dépenser le moins possible pour pouvoir filmer, voire, ne rien dépenser du tout lorsque la trésorerie – ou son absence – ne le permet pas. Aussi, chaque espace à disposition est exploité au maximum et le récit est même parfois adapté à celui-ci. La potentialité narrative est au cœur de l'écriture pour les créateurs, mais elle est aussi une préoccupation pour les spectateurs-utilisateurs, notamment dans le processus de diégétisation. L'espace construit devant être habitable par un personnage de fiction, il doit donc être vraisemblable dans une certaine mesure. Le fait que le décor ne concorde pas ou trop peu avec le récit, apparaît comme un frein à l'immersion du spectateur dans l'histoire, même si celle-ci contient des traces du réel. Les web-séries récentes comme *Ulysse* ou *Nexus VI* ont compris l'importance de la diversification dans les décors, ou tout du moins, dans le fait que ceux-ci soient suffisamment crédibles. La *Flander's Company* elle, occupait durant ses premières saisons, les locaux de la maison d'édition Animeland. Si c'était donc bien de véritables bureaux que l'on voyait à l'écran, des détails rappelaient néanmoins où se situait véritablement l'action ainsi que le statut de « prêt » de ceux-ci pour l'équipe. Il en est de même pour les épisodes tournés dans les locaux de la chaîne Nolife, que des commentateurs reconnaissent avec une certaine nostalgie. Dans *Le Visiteur du Futur*, la répétition de scènes dans l'appartement de l'un des protagonistes finit par lasser plusieurs commentateurs quand le tournant annoncé de l'histoire dans le futur inquiète, au même titre que la façon de représenter celui-ci. C'est justement la non crédibilité de

³⁹⁸ *Ibid*, p.22.

cette représentation qui interroge la communauté, consciente des moyens de la production. La potentialité narrative est donc interrogée au-delà du simple cadre symbolique. Sa portée matérielle est, elle aussi, un élément de vraisemblance dans la diégétisation.

Ces premiers éléments inhérents à l'interprétation de l'objet sont plus que le moyen d'entrer dans la fiction – ou de ne pas y entrer – et de l'intégrer en tant que telle. Ils sont, dans ce contexte précis, le moyen d'approcher l'objet au travers de son dispositif. Le premier lien avec la web-série pour le spectateur-utilisateur serait un enchevêtrement d'une rencontre avec le récit et l'espace dans lequel il est développé, et les éléments inhérents à sa création. L'intégration des spectateurs-utilisateurs au dispositif de la web-série ne se construit donc pas seulement par l'entremise des interactions autour de l'objet sur les espaces discursifs, mais aussi par l'objet lui-même, dans le processus d'interprétation. La participation du spectateur, décrite dans la mise en phase avec l'objet filmique, n'intervient pas seulement comme le moyen de l'immersion dans le récit mais peut être productrice d'un engagement plus important encore au sein du dispositif lorsqu'elle est associée à une double figurativisation et à l'effet de réalité, il. La mise en phase décrite par Roger Odin, fonctionne comme un « opérateur d'homogénéisation ». Il indique :

Elle double le travail d'homogénéisation du récit dont j'ai parlé au chapitre précédent par un travail d'homogénéisation du positionnement affectif du spectateur avec la dynamique narrative et discursive (le jeu des valeurs) du film. Le travail d'homogénéisation est la caractéristique majeure de la fictionnalisation.³⁹⁹

Dans cette optique, deux opérations énonciatives doivent être mises en œuvre par le spectateur afin d'opérer la fictionnalisation selon l'auteur. D'une part, que « je reverse le travail de l'ensemble des paramètres filmiques au service du récit » et que, d'autre part, la seconde opération « précise la façon dont doivent être mobilisés les différents paramètres filmiques au service de la narration ⁴⁰⁰ ». Ces opérations, si elles sont effectivement mises en œuvre comme le montrent les nombreux commentaires relatifs à la fiction et à sa cohérence, ne paraissent pas pour autant gommer ou utiliser les traces énonciatives comme des accélérateurs de la fictionnalisation. Elles

³⁹⁹ *Ibid*, p.46.

⁴⁰⁰ *Ibid*, pp.42-44.

construisent plus solidement le contexte de production de la web-série ainsi que la figure de ses créateurs. De même, les éléments de l'énonciation qui pourraient provoquer un déphasage⁴⁰¹ comme des faux raccords, un son médiocre, un jeu d'acteur peu convaincant ou des décors trop peu changeants paraissent, au contraire, renseigner davantage sur les conditions de la réalisation et justifier en partie les manquements au récit et à sa mise en image. L'attachement au récit et à la fiction se manifeste comme particulièrement solides dans les commentaires qui font suite aux épisodes et ce, malgré une technique qui, d'après ces mêmes commentaires, fait parfois défaut. Plutôt que d'être un frein à la fictionnalisation, la réalisation enrichit ce qui apparaît comme les premiers jalons de la relation entre spectateur-utilisateur et objet, et spectateur-utilisateur et créateur. C'est en ces termes que Roger Odin qualifie le principe même de la mise en phase :

La mise en phase est une *relation de relations* : un même système structure à la fois les *relations diégétiques* et les relations qui s'instaurent entre le film et son spectateur : les *relations filmiques*.⁴⁰²

Ces relations filmiques structurent donc la lecture en y intégrant la prise en compte d'un contexte qui va au-delà du seul objet, pour intégrer l'ensemble du dispositif qui l'accompagne. Par extension, la lecture favorise aussi l'intégration dans l'univers de fiction proposé.

Cette relation filmique décrite par Roger Odin serait l'un des aspects de la structure du dispositif de la web-série. Tout comme le dispositif naît symboliquement avec l'objet par l'interprétation que peut en faire le spectateur-utilisateur, il naît matériellement avec la démarche d'un créateur qui s'intègre dans un circuit aujourd'hui encore considéré comme à la marge reposant sur des interactions avec des spectateurs-utilisateurs. La relation filmique elle, intervient comme un pivot entre des dimensions imaginées et concrètes du dispositif, devenant l'un des points de départ à la formation de la communauté. Dans ce contexte, et prenant en compte aussi bien l'idée de figurativisation que d'une énonciation audiovisuelle allant plus loin que la construction

⁴⁰¹ Le principe du déphasage est décrit par Roger Odin comme l'ensemble des éléments pouvant faire « sortir » du film son spectateur ou l'empêcher d'y entrer, qu'ils lui soient ou non inhérents: il peut donc s'agir d'éléments plastiques qui ne sont pas en phase avec la fiction ou de l'incapacité à structurer le récit si celui-ci est trop autonome par rapport aux images.

⁴⁰² Odin, R., *op. cit* p.44.

de la fiction pour s'étendre à celui de sa création, la relation filmique est aussi ce qui permet de construire d'une part la relation entre spectateur-utilisateur et objet, et d'autre part, la relation entre spectateur-utilisateur et créateur de l'objet.

Si la relation filmique, comme composante du dispositif, est le moyen de lier spectateur-utilisateur et créateur, c'est, dans un premier temps, avec la construction qu'il fait de sa figure que le premier tisse un lien avec le second. C'est bien du point de vue du spectateur que l'on se place dans l'approche sémio-pragmatique recommandée par Roger Odin, et non pas de celui de l'auteur et de ses intentions :

Pour l'approche sémio-pragmatique, l'énonciateur n'est pas un fait textuel mais une présupposition et une construction du spectateur ou du lecteur, et si traces il y a, ce sont celles de l'énonciateur tel que je le construis dans le mouvement de la lecture.⁴⁰³

Dans son ouvrage, Roger Odin fait la distinction entre énonciateur fictif et énonciateur réel. « Par opposition à un énonciateur fictif, j'appelle énonciateur réel, un énonciateur que je construis comme appartenant au même monde que moi⁴⁰⁴ ». Bien que cette opposition permette de déterminer plus précisément le statut de l'énonciateur fictif, Odin démontre qu'il est pourtant possible d'associer les deux. Cette articulation passe ici par le contexte qui guide une fois de plus la lecture. Il l'illustre par un exemple emprunté à Thomas Pavel exposant dans un spectacle de théâtre un prêtre bénissant la foule dans un pays où la religion y est interdite. Selon Pavel, une partie des spectateurs vit, malgré le cadre de la pièce, la bénédiction « comme réelle », passant ainsi d'une lecture fictionnalisante à un énonciateur réel :

L'intérêt de cette rapide analyse est de mettre en évidence le rôle déterminant joué par le contexte dans la construction de la structure énonciative et de montrer que je peux mettre en œuvre, simultanément, une lecture en termes d'énonciateur fictif et une lecture en termes d'énonciateur réel.⁴⁰⁵

Cette articulation que l'on pourrait qualifier de recul dans la fictionnalisation par les spectateurs, qui semblent quitter partiellement et temporairement la *lecture fictionnalisante* d'un objet, est opérante dans la lecture de la web-série autoproduite.

⁴⁰³ *Ibid*, p.51.

⁴⁰⁴ *Ibid*, p.54.

⁴⁰⁵ *Ibid*, p.55.

Ainsi, sans pour autant interpréter l'objet comme un énoncé de réalité, celui-ci induit à travers son énonciation et le contexte de son visionnage – en l'occurrence des plateformes de *streaming* – l'image d'un énonciateur réel, qui se construit donc aussi à travers la fiction. Le fait d'avoir accès aux épisodes sur des plateformes en ligne dont on se fait aussi l'utilisateur, paraît favoriser cette articulation au-delà des seules indications sur les indices de l'autoproduction et/ou du caractère amateur de la production. Ce qu'Odin qualifie de « mixité énonciative » se définit d'autant plus précisément par un contexte qui intervient doublement dans la structure énonciative. Car si l'on peut arguer que les conditions de visionnage n'entrent pas dans le processus de fictivisation de l'objet, elles influent directement sur la production puisqu'elles sont à la fois le support de création et le support permettant d'en visionner le résultat. Pour le spectateur, l'énonciateur réel se confronte – si l'on peut l'exprimer ainsi – à l'énonciateur fictif dans l'utilisation même de l'outil sur lequel existe l'objet. Si l'on peut s'interroger plus longuement sur le rôle et l'influence d'un support de création et d'utilisation commun au producteur et au spectateur dans l'interprétation, il nous semble que cette question a trouvé ici une réponse partielle, dans la proximité que peut établir le spectateur-utilisateur avec le créateur. Cependant, c'est bien le processus de fictionnalisation qui semble permettre au spectateur – outre le fait de construire le monde dans lequel il s'immerge – de s'appropriier l'objet. Nous pouvons déterminer que l'appropriation résulte de l'interprétation.

L'appropriation apparaît comme le résultat d'une combinaison d'éléments. Le premier de ces éléments est celui du travail spectatoriel amenant à construire un univers au sein duquel évoluent des personnages et se développe un récit. Partant de ce postulat, le monde construit par le spectateur lui est personnel et, par essence, lui appartient. De même, à travers la mise en phase, les liens tissés entre spectateur-utilisateur et objet et spectateur-utilisateur et créateur, lui sont inhérents et induisent une forme d'attachement à l'objet. Enfin, si l'on en revient à la notion d'appropriation dans une définition plus large, incluant aussi une dimension matérielle liée à l'espace, les plateformes collaboratives tenant lieu de support de création et de diffusion pour les objets, amènent à une utilisation commune d'outils à des fins qui peuvent être différentes, mais qui obéissent aux mêmes règles et contraintes. On s'approprie donc des espaces permettant à la fois la création, le visionnement et la circulation de contenu, qui sont aussi des moyens d'interaction, de mise en contact et d'un partage permanent. Ce dernier point

conduit à une proximité dans le traitement de l'objet et de son créateur qui pousse à une implication – encouragée nous l'avons vu – et à un engagement à des degrés divers. Le fait d'être en capacité de se représenter le contexte de production de l'objet paraît également jouer sur la mesure de l'appropriation du spectateur. Si le parcours classique de production apparaît comme un circuit d'intermédiaires et d'obligations opaques, celui de l'autoproduction est plus familier des spectateurs-utilisateurs puisqu'il ne nécessite justement pas de démarches spécifiques.

L'appropriation de la web-série par sa communauté est avant tout un processus marqué comme individuel et qui, tout comme celui de la formation d'une communauté, est affaire de sens.

6.2. Les leviers de l'appropriation

Dans un ouvrage consacré à la notion d'appropriation d'un objet culturel à travers les théories de Charles Sanders Peirce sur l'interprétation, Fabien Dumais introduit cette définition :

L'appropriation se définit schématiquement comme l'effort d'interprétation résultant d'une plus ou moins grande tension entre être affecté par l'expérience d'un objet culturel et lui attribuer une signification en fonction des différentes habitudes [...] présentes à l'esprit du spectateur suite à cette expérience.⁴⁰⁶

Les notions d'expériences et d'habitudes sont importantes car elles conditionnent d'une part, les possibilités de l'appropriation selon l'auteur, et d'autre part, renvoient directement à des éléments du dispositif de la web-série. En appuyant et en intégrant son travail à ce qu'il qualifie de « nouvelles théories de la lecture et de la spectature », Fabien Dumais envisage l'appropriation comme « un effort d'interprétation » qui s'intègre directement au processus de la sémiologie et résulte du travail du spectateur intégrant et organisant « les traces de l'expérience [...] dans le lieu d'exercice de l'acte de penser qu'est l'esprit humain⁴⁰⁷ ». C'est aussi dans cette posture

⁴⁰⁶ Dumais, F., *L'appropriation d'un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation*, Canada : Presses de l'Université du Québec, Québec, 2010, 114 p., p.11.

⁴⁰⁷ *Ibid*, p.6.

que nous nous plaçons, puisque l'on estime l'appropriation comme étant avant tout issue de l'acte individuel de l'interprétation. Fabien Dumais envisage même l'objet culturel comme existant, avant tout, par l'interprétation et l'appropriation qui en est faite par le spectateur :

Le terme appropriation s'avère sans doute adéquat pour décrire l'effort d'interprétation du spectateur, car l'appropriation met l'accent sur la responsabilité du spectateur, ses propres interprétations ayant des effets culturels qu'il doit prendre en compte. Son ouverture à l'expérience est relative aux degrés de sensibilité – une sensibilité contrôlée – qu'il a développés ainsi qu'à ses capacités imaginatives qu'il utilise pour produire des hypothèses originales et pertinentes pour la description de l'objet culturel.⁴⁰⁸

L'interprétation, ainsi conçue comme dépendante avant tout de cette responsabilité et de l'acte de spectature, est façonnée en fonction de l'expérience et des croyances personnelles auxquelles elle est rattachée. En somme, du contexte dans laquelle elle prend place. C'est, pour l'auteur, le spectateur qui fait de l'objet un objet culturel, « le phénomène que l'on nomme objet culturel se manifeste quand il y a un acte de spectature (il en est tributaire)⁴⁰⁹ ». Dans le cadre de la web-série, l'expérience qui s'offre au spectateur impose un effort sans doute d'autant plus important qu'il nécessite, dans un premier temps, d'être en mesure de le qualifier dans sa forme. Cependant cette qualification confère aussi à l'objet son premier statut d'objet culturel. Il passe ainsi d'une production qui peut parfois tenir de l'expérimentation, adressée à un cercle restreint, sans but d'affecter ou de provoquer spécifiquement un acte de spectature de la part d'individus hors de ce cercle, à un objet culturel en mesure de toucher et de projeter dans l'univers de la fiction.

Si l'objet culturel le devient par l'acte de spectature, il existe même par et pour le spectateur sans qu'il ne lui soit nécessairement destiné au préalable. Il semble en effet que nous puissions opérer une distinction entre des contenus réalisés pour des proches et mis en ligne sur des plateformes de *streaming* dans un souci de partage – ou conçus dans l'idée d'un apprentissage – et des contenus que l'on destine réellement à être regardés et faire circuler. En ce sens, les premières réalisations de Ruddy Pomarède étaient avant tout faites par amusement, sans avoir vocation à dépasser un cercle de quelques amis, tout comme les trois premières vidéos du *Visiteur du Futur* écrites

⁴⁰⁸ *Ibid*, p.33.

⁴⁰⁹ *Ibid*, p.38.

comme des sketches n'avaient pas l'intention de construire un univers développé et sériel.

Le spectateur-utilisateur marque une première appropriation par le processus de fictionnalisation qui le projette dans une dimension se rapportant directement aux savoirs et à la culture de celui qui met en œuvre une « mise en signe ». Par ce processus, on fait l'objet sien en premier lieu, en étant conscient de le réfléchir et de le comprendre. Les indices (tout du moins ce qui est identifié en tant que tels dans l'énonciation) sur les moyens à disposition des créateurs et le caractère amateur ou professionnel qu'on lui attribue permettent d'instaurer une proximité – symbolique dans un premier temps – avec l'objet qui agit également sur le façonnage de la figure du créateur. Celle-ci est apparentée comme similaire à un utilisateur qui a en commun les mêmes ressources à disposition et par extension, une posture à laquelle il est non seulement possible de s'identifier, mais qui peut être potentiellement la même que la sienne. C'est là le deuxième lieu de l'appropriation, qui consiste en une projection de soi vers l'autre, tout comme le partage d'outils amenant à la création de contenus sur lesquels on a le pouvoir d'influer en interagissant. Cette interaction justement instaurée au sein du dispositif par les plateformes collaboratives et leurs usages, amène à une troisième marque de l'appropriation, dont découlent de nombreuses manifestations. Celle de l'apparente transparence qui se dessine à travers les échanges, et révèle au spectateur-utilisateur chaque aspect de la création et de la réalisation de la web-série.

Les annonces et les diverses sollicitations qui constituent une part importante des discours des créateurs sur les plateformes en ligne, sont autant de passerelles vers ce qui est habituellement caché pour le spectateur. Le dévoilement d'un envers qui fait partie intégrante de ce qui est présenté agit comme un opérateur de l'engagement du spectateur-utilisateur relevant de l'énonciation. La transparence est un enjeu presque aussi important que le contact permanent avec la communauté, et certains créateurs en sont parfois conscients du fait de leur propre expérience. Dans la communication qu'il opère par la suite avec *Le Visiteur du Futur*, François Descraques se base ainsi sur sa pratique de spectateur qui l'incite à aller chercher le plus d'informations sur un objet lorsqu'il l'apprécie :

La transparence pour ça a toujours été le truc qui a été hyper important et je pense que le succès de la série, ce n'est pas tant la série. C'est la série *et les making of*. On a très vite montré comment on tournait, qui était derrière la caméra, comment on le faisait et je me suis volontairement présenté aux gens pour que les gens sachent très bien qui fait quoi. Et ça, ça a permis à la série d'être compréhensible dans la tête des gens, de ne pas se dire "Mais qui sont ces gens ? D'où ils sortent ?" [...] Tu entretiens une fidélité et surtout ça permet d'entretenir une vie autour de la série qui n'est pas que la série. Ils ne sont pas juste fans des personnages, ils sont fans de l'équipe et de ce qu'on fait. Je pense que c'est ça qui a permis à la série d'être plus humaine et que c'est comme ça que les gens se la sont appropriée, ils savaient d'où on venait, on a toujours été assez transparents, et même quand on a été produits on a dit comment ça se passe, ce que ça apporte... On n'a jamais caché les choses.⁴¹⁰

Au-delà de l'idée de ne pas « cacher », celle de tout montrer amène donc une dimension différente de l'appropriation de l'objet par la communauté. En effet, elle n'est pas seulement attachée aux personnages ou au récit, mais aussi à tous ceux qui l'incarnent et le construisent. Ça n'est pas le seul monde fictionnel qui constitue le dispositif de la web-série, mais bien l'ensemble du monde et des composantes qui la constituent.

Sans affirmer que les effets de la transparence soient systématiques, les réponses apportées aux messages et aux contenus qui l'instaurent, indiquent une implication au moins symbolique si ce n'est souvent matérielle. À travers la web-série et la fiction, c'est aussi autour des créateurs que l'on se fédère et auxquels on exprime un soutien tout comme un apport à leur démarche. Et c'est aussi en ce sens que s'analyse le jugement porté autour des web-séries. L'évaluation comme élément appartenant à un schéma de réception pour les communautés interprétatives, est aussi la manifestation de l'appropriation de l'objet. La place et le rôle qu'offre le dispositif au spectateur-utilisateur lui donnent les moyens de l'évaluation, mais l'appropriation naissant de l'interprétation, et qui pour Fabien Dumais en fait partie intégrante, est aussi ce qui contribue à lui donner cette prérogative. Les conseils dispensés, ainsi que les nombreux retours faisant part de la qualité des épisodes, donnent une emprise sur l'objet à la communauté, que celle-ci soit avérée ou non. Si la communauté est l'un des rouages du dispositif et, en ce sens, est à son service et à celui de l'objet, la relation d'interdépendance qu'il établit avec les créateurs et la web-série paraît octroyer aux communautés une influence et parfois même une autorité sur les contenus.

⁴¹⁰ Voir Entretien François Descaques, annexe 2.

Néanmoins, si les commentaires, discussions et actions des communautés dénotent une conscience de cette appropriation, celle-ci est-elle avérée pour les créateurs ? Nous avons pu démontrer que l'influence qu'exercent les communautés est réelle, bien que souvent indirecte. Pour autant, elle n'est pas toujours reconnue par les créateurs, notamment dans le processus d'écriture du récit. Cette influence devient même parfois problématique et peut-être une source de confusion. Interrogé sur l'impact des commentaires sur la création, François Descraques reconnaît avoir été influencé tout en indiquant que la possibilité de conseiller apparaît comme un fantasme. Cependant, le fait que les conseils puissent être pris en compte ou non par le créateur ne retire pas l'intérêt de les formuler. Le besoin de garder l'attention du spectateur par la surprise, voire parfois par la déception, prime sur celui de tenir compte d'une partie des retours de la communauté.

En fait, un producteur comme un spectateur, même s'il pense qu'il sait ce qu'il veut, ce qu'il veut au fond c'est d'être surpris. Et donc la difficulté c'est de ne pas donner aux gens ce qu'ils veulent, mais ce dont ils ont besoin. Et personne ne va dire "il faut absolument que tu tues un personnage". Et moi je l'ai fait.⁴¹¹

François Descraques précise toutefois que cela est encore affaire de contexte. *Le Visiteur du Futur* jouit assez rapidement d'aides qui lui permettent de continuer sa production et au bout de quelques saisons, d'en améliorer considérablement la qualité. Selon le réalisateur, les web-séries qui conservent un statut autoproduit et qui dépendent donc de façon encore plus importante des interactions avec leur communauté doivent agir en fonction d'autres enjeux.

C'est compliqué, de répondre aux attentes sans dire exactement... Sans faire du "fan service". Et je suis intéressé de savoir ce qu'un mec comme Fabien Fournier de *Noob* pourrait dire, parce que lui il a un rapport vraiment très différent, parce que sa communauté lui, le fait vivre. C'est sa communauté qui paye tout. Et donc pour lui sa communauté, c'est aussi ses producteurs.⁴¹²

Le cas de *Noob* reste en effet à part, non pas seulement dans le champ de la création audiovisuelle sur le web, mais dans le champ de la web-série autoproduite, en raison de l'absence de structure extérieure à la production après dix ans. De ce fait, la

⁴¹¹ Voir Entretien François Descraques, annexe 2.

⁴¹² *Ibid.*

communauté peut faire figure de co-producteur, non pas seulement en raison du poids économique qu'elle représente, mais aussi par la prise qu'elle peut avoir sur l'objet. Malgré cela, interrogé en 2014 pour le blog *Advanced Creation*, Fabien Fournier donne à peu de chose près la même réponse que François Descraques quant à l'influence de la communauté et le suivi des critiques sur le scénario :

Par exemple, moi je me suis souvent servi de la réaction des gens pour éviter des chutes évidentes. C'est-à-dire quand les spectateurs devinent l'histoire à des années lumières, je change le scénario ou alors à l'inverse quand ils attendent absolument un déroulement précis, je leur offre cet instant car moi-même j'ai envie que l'action se déroule de cette manière.⁴¹³

Cette dernière précision est révélatrice du lien entretenu avec la communauté, précisant plus tard dans cette même interview que c'est bien grâce à elle que peut se poursuivre le développement de la web-série.

Si l'on met en parallèle le discours tenu par Fabien Fournier, sur les différentes plateformes et dans les médias, avec l'intégralité du système de financement et ce qu'il permet aujourd'hui à l'équipe, la nécessité d'entretenir un rapport d'implication et le sentiment d'appropriation de la communauté se fait plus évident. Dans la communication opérée autour d'Olydri, l'accent est souvent mis sur l'indépendance lorsqu'on parle de création. On insiste particulièrement sur le fait que l'ensemble de l'équipe est bénévole, sur le caractère amateur du projet, sur qu'il a justement permis d'acquérir comme compétence à ceux qui l'ont réalisé et enfin, sur le *système D* mis à l'œuvre pour parvenir à produire les contenus. De même Fabien Fournier insiste également sur le fait qu'Olydri n'est pas une société de production à proprement parler, mais seulement une entreprise permettant de commercialiser les produits vendus comme merchandising.

Lorsque des reproches sont adressés à l'équipe sur le temps pris pour sortir de nouveaux contenus, ou sur la qualité de ces derniers, c'est bien souvent l'explication de l'amateurisme et du bénévolat qui est donnée. L'équipe n'est pas professionnelle, entièrement bénévole, et prend sur le temps laissé par les occupations professionnelles

⁴¹³ Guillaume, S., « Interview de Fabien Fournier et Anne-Laure Jarnet de la série *Noob* » *Advanced Creation* [En ligne] 2014, consulté le 12/09/2018. Disponible sur : <http://blog.advancedcreation.fr/2014/01/09/interview-de-fabien-fournier-et-anne-laure-jarnet-de-la-serie-noob/>.

pour tourner. On ne s'éloigne jamais réellement de la posture initiale connue du spectateur-utilisateur : celle de la bande de copains qui lance une web-série et tente de faire au mieux avec les moyens dont elle dispose. Une posture utilisée comme ligne de défense lorsque l'équipe se voit reprocher en 2014 de recruter bénévolement pour la post-production malgré l'ampleur du *crowdfunding*. Sur son propre compte Facebook, Fabien Fournier rédige alors un long message destiné à remettre en perspective la place de *Noob* et de ceux qui travaillent à construire son univers au sein du paysage audiovisuel. En voici plusieurs extraits :

Figure 91 : compte Facebook Fabien Fournier.

Ok... Alors ces mêmes gens s'indignent lorsque le cinéma ou la télévision « se font du blé sur le dos des consommateurs », lorsqu'ils ont « vendu leur âme à des producteurs », etc.... et ensuite, ils s'indignent à nouveau (et sans sourciller) quand une bande de copains proposent de la fiction audiovisuelle de manière totalement bénévole depuis plus de 6 longues années, qu'ils refusent de vendre leur licence à des producteurs pour rester intègres et indépendants et que leurs vidéos (et bientôt leurs films) sont proposés de manière 100% gratuite sur Internet. Quel grand écart ! C'est intéressant...

Mais alors que faut-il faire pour ne pas « indigner » ces gens ? A mon avis, la réponse est : Ne rien faire et se la fermer.

Bravo ! C'est très constructif, mais désolé, ce n'est pas dans mes habitudes. Je défendrai toujours mon équipe et notre communauté (càd les gens qui aiment ou n'aime pas, mais avec de vrais arguments), face à ceux qui salissent notre réputation.

Tout d'abord, pour ceux qui s'indignent à cause du fait qu'on « ose » faire appel à d'autres bénévoles que nous, sachez que l'idée n'est pas d'embaucher. Nous ne sommes pas des professionnels, on ne cherche pas à le devenir, nous ne sommes pas produits, nous ne sommes pas non plus une société de production, nous ne sommes pas dans une logique de profit pour faire plaisir à tel ou tel investisseur et c'est ce qui explique qu'on soit une bande de copains proposant du contenu gratuits.

La première partie du message insiste encore une fois sur le caractère autoproduit – synonyme d'indépendance et d'intégrité ici – comme sur l'amateurisme qui entoure le projet. C'est une fois de plus une opposition entre professionnels – profits et amateurs – passionnés qui est exposée ici, de même que le récit d'une équipe se décrivant avant tout comme « une bande de copains » (le terme de copains est utilisée à trois reprises et celui de « bénévole » près de dix fois), objets à des critiques extérieures

à leur communauté (Fabien Fournier indique par deux fois qu'il « défendra » toujours sa communauté. Les attaques sur la gestion du budget ne proviendraient donc pas d'elle).

On a toujours eu des demandes pour participer à Noob dans tous les domaines (surtout pour jouer dedans, évidemment) et de temps en temps, quand cela est possible, on ouvre les portes de la production dans des cadres définis (un coup c'est pour composer des musiques, un coup pour faire de la figuration, un coup pour faire du maquillage, un coup pour nous aider à organiser des tournages, etc... bref, la liste est longue). Aujourd'hui, notre proposition consiste à étoffer le staff « post production », uniquement pour ceux qui le souhaitent et sans forcément s'engager longtemps. Un plan truqué et puis s'en va, par exemple. On précise au passage que c'est pour donner une chance au projet de bénéficier de bonus, mais que même avec zéro réponse, il n'y a aucun souci. Cela fait 6 ans qu'on gère et on va continuer sans sourciller. C'est juste que la trilogie a bénéficié de tellement d'intervenants bénévoles dans tous les domaines, que pourquoi pas un ou deux pour renforcer la post prod, après tout ? Avec la rentrée, il y a tellement de formations en audiovisuel qui cherchent des projets pédagogiques... On a reçu tellement de propositions de gens qui voulaient étoffer leur book pour arriver à leurs futurs entretiens d'embauche avec des projets attestant d'une expérience post études... Bref... à l'époque, nous n'avions pas la possibilité de mettre ce genre de chose en place à cause du rythme effréné de la web-série et on déclinait à tour de bras. Aujourd'hui, avec le format de la trilogie, la donne a changé. Du coup, on revient avec quelque chose de structuré.

Si un jour cette aventure audiovisuelle devient pro, et bien j'embaucherai des gens et TOUT LE MONDE sera payé, mais tant qu'elle reste associative, on reste tous bénévoles. C'est cohérent et juste. Le staff de Noob est le premier à montrer l'exemple en se dépensant sans compter sur son temps libre et ses jours de congés pour passer des moments sympa avant tout et partager une passion avec des gens à travers nos vidéos.

Amis indignés et accusateurs, ne vous inquiétez pas. Si on voulait une feuille de paye bien garnie et s'inscrire dans une logique d'entreprise dans le milieu de la vidéo, on aurait vendu la licence Noob depuis longtemps, parce qu'il y a de la demande derrière et les enchères montent. Si les 50 bénévoles qui participent à Noob étaient là pour l'argent, ils m'auraient mis la pression pour que je vende il y a bien longtemps. On est très heureux d'avancer tous ensemble et l'histoire a montré que notre véritable communauté était tout aussi heureuse de découvrir nos contenus gratuitement. Alors arrêtez avec vos pétards mouillés dès que vous voyez quelque chose en rapport avec l'argent. Soyez plus malins que tous ces médias qui vous formatent à la pensée unique. On peut aussi prendre plaisir à faire les choses bénévolement et la vidéo, nous, ça fait 14 ans qu'on la pratique comme ça.

Tout comme celui de volontariat, l'aspect de divertissement et de passion est particulièrement prégnant, de même que celui de la transparence : dans les chiffres et le budget donnés, dans la communication au quotidien, et dans le possible développement du projet.

Si rien de cela n'est faux – les acteurs sont bénévoles, les journées de tournages sont fixées en fonction de la disponibilité de chacun, et c'est bien souvent la débrouillardise qui les rythme – le statut d'amateur a malgré tout été dépassé et il ne dépend pas uniquement des compétences des auteurs du projet. En dix ans, les contenus produits sont nombreux, réguliers et ne se limitent pas à la web-série *Noob*, ni même au seul univers d'Olydri puisque par le biais de sa partie édition et de PGM Stuff, des contenus et du merchandising d'autres créateurs voient le jour et sont commercialisés. L'ensemble de l'équipe n'est pas non plus bénévole puisque Fabien Fournier travaille officiellement à son développement, tout comme Anne-Laure Jarnet (interprète du personnage de *Gaea* dans la web-série) qui indique en 2016 faire une pause dans sa carrière professionnelle pour se consacrer plus amplement à Olydri et notamment au volet de l'édition.

Ainsi, les discours tenus auprès de la communauté et ceux à destination d'éventuels partenaires diffèrent quelque peu. Présentée comme une « licence transmédia » Olydri Studio souhaite ici « évoluer en adéquation avec [sa] communauté, tout en répondant aux attentes de nos partenaires par le biais d'une structure ». Indiqué comme n'étant pas une société de production, la description qui y est faite d'Olydri y ressemble néanmoins beaucoup. Tout comme l'ensemble de la structure qui elle aussi, ne paraît pas particulièrement amateur.

Figure 92 : dossier de presse Olydri Studio.

UNE STRUCTURE TRANSMEDIA

Olydri a été créée en octobre 2011, suite au succès grandissant de notre licence Noob. Nous souhaitons évoluer en adéquation avec notre communauté, tout en répondant aux attentes de nos partenaires par le biais d'une structure.

OLYDRI
STUDIO

Nos contenus vidéo ont la particularité d'être gratuits. Ils sont destinés à Internet en premier lieu, mais certains bénéficient aussi d'une diffusion à la télévision ou dans des espaces publics. Notre spécialité reste la web-série, mais nous tournons aussi des émissions, des sketches et depuis que nous avons bénéficié du record d'Europe de crowdfunding, des longs métrages.

OLYDRI
EDITIONS

Mise en place en 2014, notre branche éditions apporte un complément à notre approche transmédia, en proposant à notre communauté des romans, mangas, bandes dessinées, comics, beaux livres mais aussi des dvd, Blu-ray, produits dérivés et tout autre média au service des mondes de l'imaginaire. Notre objectif est de compiler nos histoires sur des supports de qualité.

OLYDRI
DEV

L'interactivité est un atout majeur du transmédia. C'est donc naturellement que nous nous sommes orientés vers la mise en place d'un portail communautaire, des jeux vidéo, des applications mobiles, le tout formant un ensemble cohérent et interactif. Notre objectif est de mettre en place des outils pointus, rendant la navigation au sein de nos licences transmédia plus agréable et intuitive.

OLYDRI
COM

Cette branche se divise en deux secteurs. Le premier tend à informer quotidiennement notre communauté via nos réseaux sur Internet, dans la presse, en festival, à la télévision et sur tout autre vecteur d'information. Le second consiste à assurer un suivi professionnel vis-à-vis de nos partenaires, fournisseurs et distributeurs.



En 2013, nous avons lancé la marque Pgm Stuff. Il s'agit d'une branche de distribution proposant des produits dérivés issus de nos licences (Noob, WarpZone Project, Néogicia, etc...) mais aussi de celles d'auteurs de la même mouvance que la nôtre (Reflets d'Acide, Unsterbliitcher, Flander's Company, Nabeulbeuk, etc...)

Les chiffres des ventes sont exposés lorsque le volet éditions est présenté, mettant en avant leur importance mais aussi l'assiduité de la communauté à soutenir les différentes productions de l'équipe. Par ce prisme, c'est aussi une certaine capacité financière de la communauté que l'on met en avant. Si elle est bien sûr importante et que c'est avant tout par sa densité qu'elle réussit à mettre à disposition des fonds pour l'univers fictionnel, *Noob* et son récit restent malgré tout adressés à un public restreint, du propre aveu de son créateur ; une niche qui n'était jusqu'alors, que peu représentée.



QUELQUES CHIFFRES

La Bande dessinée Noob en quelques chiffres

Première sortie en 2010
9 tomes (série en cours)
1 tome 3D bonus
+ de 250 000 ventes





Les Romans Noob en quelques chiffres

Première sortie en 2009
4 tomes (série en cours)
+ de 30 000 ventes

Les Romans Néogicia en quelques chiffres

Première sortie en 2014
1 tome (série en cours)
+ de 500 préventes
+ de 2000 ventes à sa sortie



De même, la communauté en tant qu'entité est, elle aussi, mise en avant dans un discours cette fois similaire à celui régulièrement tenu sur le développement de *Noob* :

Chaque jour, les auteurs d'Olydri communiquent avec leur communauté via les réseaux sociaux, les sites officiels, en live durant les festivals ou via la presse. Nous voulons rester proche de ceux qui nous suivent et nous font confiance. Nous sommes avant tout des fans des mondes de l'imaginaire, désireux de montrer qu'en dépit du désintérêt des producteurs français, notre pays a du potentiel s'agissant de la fantasy, de la science-fiction et de la culture 2.0 ! Grâce à Internet et à notre communauté, nous essayons d'apporter notre petite contribution.⁴¹⁴

C'est là encore un discours d'opposition entre amateur et professionnel que l'on privilégie et dans lequel la communauté occupe la place d'indicateur de ce que souhaite réellement une partie du public français en termes de fiction. Régulièrement citée, elle

⁴¹⁴ *Ibid.*

est une composante de l'univers présenté. De ce fait, l'appropriation de l'objet ne s'en fait que plus importante. Ce discours, parfois double, nous amène à nous interroger sur la véracité d'une partie de la communication lorsqu'elle est présentée comme transparente. Le terme utilisé par Fabien Fournier lui-même à plusieurs reprises conviendrait certainement pour qualifier les nombreux contenus justement créés dans le but de tenir informé des moindres détails et avancées de la fiction. Les *making of*, les « points » en vidéo faits sur les nouvelles récentes, ainsi que les tutoriels proposés à la communauté pour créer ses propres contenus, sont parmi les éléments qui renforcent l'idée d'une sincérité envers la communauté. Pour autant, dès lors qu'elle est une nécessité – y compris financière – au développement et à la pérennité de la web-série, cette sincérité est-elle toujours crédible ?

6.3. Authenticité réelle, authenticité feinte

La notion de sincérité est importante car elle détermine deux éléments : la bienveillance quant à l'objet et son appropriation. Primant dans le jugement global de la web-série, la bienveillance est un trait souvent provoqué par l'identification de l'objet comme amateur, tout du moins, réalisé par une figure à travers laquelle le spectateur-utilisateur est capable de se reconnaître. Cependant, l'identification de traces et d'indices assimilés comme tel s'effectue aussi par les interactions entre communautés et créateurs, notamment par l'exposition de l'ensemble des aspects de la création et du développement. Dès lors, l'appropriation de l'objet par la communauté indique que la sincérité est également l'un des opérateurs de cette bienveillance. Le discours émis par les créateurs est jugé crédible en regard des autres indices sur le contexte de production. Dans un article consacré aux effets de sincérité dans le discours journalistique, Marie-France Chambat-Houillon interroge la notion de sincérité en indiquant que celle-ci constitue une condition préalable à une situation de communication :

L'hypothèse ou le crédit de sincérité est la condition à partir de laquelle le public accepte de s'engager dans une situation de communication et ainsi de l'instaurer. L'attente d'une énonciation de bonne foi permet au public de reconnaître le locuteur comme bienveillant et coopératif et, en retour, de consentir à devenir destinataire des

discours à venir. Sans l'hypothèse de sincérité, le public ne peut devenir public, c'est-à-dire évaluateur des croyances d'un locuteur.⁴¹⁵

Dans ce cadre, le crédit de sincérité est déjà établi par la reconnaissance de caractéristiques d'une web-série amateur par les spectateurs-utilisateurs. En revanche, elle est consolidée par l'interaction et le contact régulier existant avec les créateurs. Elle a pour effet de renforcer l'implication et l'attachement, non pas seulement à l'univers de la fiction, mais aussi à ceux qui la créent et dont l'on peut se sentir proche. De même, elle consiste à préciser l'intention des créateurs et à renseigner sur l'avenir souhaité pour l'objet. François Descraques fait part de son désir de professionnaliser sa création quand Fabien Fournier insiste sur l'intangibilité de son caractère amateur. Qu'elle que soit la véracité des discours, en apparaissant comme sincères aux spectateurs-utilisateurs, ils tendent à fédérer d'autant plus autour de l'objet et à le soutenir.

Cependant la sincérité semble parfois être feinte, non pas tant dans le but de tromper mais plutôt dans celui de conserver cette bienveillance et par extension, d'impliquer la communauté. Les messages et échanges constants sur les différents espaces discursifs paraissent être avant tout un procédé pour relancer l'interaction et redonner à la communauté le moyen de s'exprimer sur l'objet en l'ancrant dans une quotidienneté, y compris quand il n'y a pas de nouveaux contenus à commenter. Ce qui apparaît comme une relation sincère obéit donc d'abord à une volonté de fixer l'attention, en se conformant à un critère essentiel dans la mise en visibilité de la web-série. De ce fait, la transparence paraît parfois plus contrainte qu'authentique et la volonté de dire et de montrer relève de ce qu'il convient de qualifier de feintise. Cette notion qui se rattache directement à l'intention de l'auteur, instaure pour les spectateurs-utilisateurs, l'impression d'une authenticité et d'une cohésion entre créateurs et communauté. Jean-Marie Schaeffer précise ainsi que la feintise, dans ce qu'elle produit, apparaît bien comme une réalité pour celui qui est confronté :

Le semblant créé par la feintise est tout aussi réel que la réalité pour laquelle il est pris, simplement parmi ses propriétés il y a la propriété fonctionnelle (leurre) ou

⁴¹⁵ Chambat-Houillon, M-F., « De la sincérité aux effets de sincérité, l'exemple de l'immersion journalistique à la télévision », *Questions de communication* [En ligne] 2016, n°30, pp.239-259, p.243, consulté le 06/04/2017. Disponible sur : <http://questionsdecommunication.revues.org/10776>.

intentionnelle (feintise) d'être pris pour autre chose que ce qu'il est réellement et, plus précisément, d'être pris pour ce à quoi il ressemble.⁴¹⁶

Ce qui tient souvent de l'obligation se manifeste comme une démarche volontaire s'inscrivant dans un rapport de proximité, lui aussi choisi. Dans ce contexte, les réactions décrites comme violentes par Fabien Fournier après la demande de bénévoles pour aider à la post-production des films semblent plus compréhensibles. L'équipe ayant désormais un budget – relativement important dans le cadre d'une récolte d'argent qui plus est – la sollicitation de bénévoles est incomprise par une partie de la communauté qui y voit un défaut de communication et une possibilité de dissimulation d'informations dans un cadre habituellement lisible et clair. De la même façon, lorsque la sortie d'une nouvelle saison est annoncée alors que le dernier opus des trois films prévus n'est lui, pas encore sorti, certaines des réactions reprochent là encore une forme de dissimulation. En somme, quand certaines annonces ou sollicitations apparaissent comme n'étant pas en corrélation avec ce que l'on perçoit du dispositif, ou semblent aller à l'encontre de ce qui est considéré comme « réel », c'est le crédit de sincérité qui se voit entaché. À ce titre, nous pourrions parler d'une authenticité feinte. Les très nombreux rappels et l'insistance avec laquelle Fabien Fournier fait part de l'amateurisme du projet sont aussi les fondations du rapport entretenu avec sa communauté. Après dix ans de développement, la mise en place d'un système de production indépendant, d'une société visant à son bon fonctionnement, la sortie de nombreux contenus et l'édition de plusieurs ouvrages, cet amateurisme paraît être avant tout celui de la réalisation et des acteurs, mais pas du projet lui-même. L'attachement fort à l'indépendance et le discours insistant sur le dénigrement du projet par des instances plus classiques vacille aussi lorsque celui-ci est diffusé sur la plateforme web du groupe TF1, ou que Fabien Fournier indique ne pas exclure un jour de vendre la licence *Noob*. Les développements de ce type sont plutôt annoncés comme des surprises de voir des structures extérieures prêter attention à des projets aussi modestes. La feintise de la sincérité agit lorsqu'elle est mise en avant à tout prix, comme un voile jeté sur les évolutions amenant à sortir de l'amateurisme, quand l'objet échappe peu à peu à ses créateurs. En reprenant la définition de Gérard Genette selon laquelle la feintise littéraire serait une simulation d'autobiographie authentique, François Jost précise que la feintise audiovisuelle elle « prend l'allure du vécu », et ce :

⁴¹⁶ Schaeffer, J-M., *Pourquoi la fiction*, Paris : Éditions du Seuil, 1999, 347 p., pp.96-97

En donnant l'impression que celui qui garantit les images (c'est-à-dire, étymologiquement, l'*auctor*, celui qui augmente la confiance) a entretenu un lien existentiel avec ce qu'elles représentent.⁴¹⁷

Si les images sont bien la « preuve » factuelle du discours émis par le créateur, c'est en revanche les discours destinés aux plateformes dédiées à la web-série et ayant pour but de rassembler la communauté qui constituent un discours de vérité. Si l'énonciation audiovisuelle n'est pas feinte et est avant tout le résultat d'un manque de moyens – bien que celui-ci soit parfois entretenu à dessein – les divers messages à l'intention de la communauté ainsi que certains discours émis au-delà de sa sphère relèvent de ce que l'on pourrait donc qualifier d'une authenticité feinte.

L'authenticité réelle et l'authenticité feinte seraient donc, tout comme l'énonciation réelle et fictive proposées par Roger Odin, deux aspects qui ne s'opposent pas forcément, mais s'articulent souvent pour construire un même objet. L'authenticité réelle intervient dans l'énonciation audiovisuelle tout comme dans la plupart des annonces et sollicitations des créateurs au sein des espaces discursifs. L'authenticité feinte elle, apparaît surtout comme le résultat d'une obligation de visibilité et de transparence vis-à-vis de la communauté. La dichotomie entre les discours adressés à la communauté et les discours adressés à des intermédiaires extérieurs ainsi que les éléments inhérents au développement de l'objet relève là aussi d'une feintise. Cependant, on pourrait également parler de feintise lorsque dans la communication opérée par les créateurs, ces derniers ne se départissent pas de leur rôle fictionnel en s'adressant à leur communauté, comme c'est le cas pour *Nexus VI* et son créateur. Dans ce cas, au-delà de la feintise, c'est un autre mode de transparence et d'authenticité qui entrent en jeu : celui de l'amalgame entre personnage de fiction et personne réelle.

Il n'est en soi plus question de feintise lorsqu'il s'agit de la confusion déjà abordée entre réalité et fiction par les spectateurs-utilisateurs. L'attachement à l'univers passe aussi par l'attachement aux personnages, mais lorsque ceux qui les incarnent sont tout aussi présents à travers les différents dispositifs communicationnels entourant la web-série, la confusion est rapide. Dans un article intitulé « Les nouvelles plateformes

⁴¹⁷ Jost, F., « Le feint du monde. », *Réseaux* [En ligne] 1995, vol. 13, n°72-73, pp.163-175, p.168, consulté le 17/09/2018, disponible sur : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1995_num_13_72_2718.

de diffusion. L'expérience spectatorielle », Jean Châteauvert évoque l'amalgame qui peut exister dans les web-séries entre personnage de fiction et personne réelle (acteur ou créateur de l'objet). Il s'appuie sur la notion d'autofiction, créée par Serge Doubrovsky en 1977, que Mounir Laouyen définit comme « une catégorie textuelle qui recouvre des autobiographies rebelles ou transgressives ⁴¹⁸ » ou plus simplement encore, une « fictionnalisation de soi ». Jean Châteauvert, s'inspirant de la définition de Philippe Gasparini la décrit, lui, comme :

Un récit fictionnel, dans lequel je reconnais sur la base d'indices dans la fiction et sur les plateformes d'échanges autour de la série à la fois le caractère fictif des faits racontés et une correspondance entre le personnage et son auteur. ⁴¹⁹

Jacques Lecarme ⁴²⁰ opère une distinction entre deux types d'autofiction en littérature : d'une part, la mise en récit de faits réels, et d'autre part, l'association du vécu à l'imaginaire. Si cette idée se vérifie pour des *YouTubers*, comme *Norman fait des vidéos* ⁴²¹, cité par Châteauvert, et dans une partie des web-séries de notre corpus, nous pouvons cependant difficilement distinguer les deux pans de l'autofiction tels que développés par Lecarme. Il semble au contraire que dans ces cas, ces volets se fondent l'un dans l'autre. Si nous reprenons l'exemple de *Norman fait des vidéos*, il s'agit le plus souvent de relater des faits, des observations ou une expérience qui sont bien réels. L'énonciation de ces faits relève également d'une mise en récit, et même d'une mise en scène. Devant la caméra, Norman s'adresse directement au spectateur, l'espace qui l'entoure a la fonction de décor, et il incarne régulièrement d'autres personnages pour étayer ou marquer son propos. Si nous étayons le propos de Jean Châteauvert, nous pouvons reprendre l'exemple d'un autre *youtubeur* pour lequel l'autofiction est aussi à

⁴¹⁸ Laouyen, M., « L'autofiction : une réception problématique », *In* colloque Frontières de la fiction, Fabula, 2000, 21 p., p.1.

⁴¹⁹ Châteauvert, J., « Les nouvelles plateformes de diffusion. L'expérience spectatorielle » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 13 p., p.6, consulté le 18/06/2015. Disponible sur : http://www.academia.edu/8736056/Les_nouvelles_plates-formes_de_diffusion_L_expe_rience_spectatorielle.

⁴²⁰ Jacques Lecarme, « L'autofiction : un mauvais genre ? », *Cahiers RITM*, Doubrovsky, S ; Lecarme, J ; Lejeune, P., (Dir.), Université de Paris X, n°6, 1993, pp.227-249, p.227.

⁴²¹ *Norman fait des vidéos*, 2010, Norman Thavaud. YouTube. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCww2zZWg4Cf5xcRKG-ThmXQ>.

l'œuvre : *Le Fossoyeur de films*⁴²², personnage incarné par François Theurel fait l'analyse de longs métrages à partir de sa propre expertise et de sa formation de sociologue du cinéma. Il la développe à partir d'une expérience de visionnage personnelle et de son interprétation du film. Pour autant, il incarne le personnage du Fossoyeur de films, et non pas François Theurel.

Si certains des traits de la notion d'autofiction peuvent convenir ici à décrire les effets produits sur les publics de la web-série, pour autant, ils n'en résultent pas entièrement et son application trouve rapidement ses limites. Ainsi, dans le cadre des web-séries sérielles et feuilletonnantes, c'est plutôt sur la fusion entre héros fictif et comédien, décrite par Sabine Chalvon-Demersay, qu'il faudrait se pencher. Son travail réalisé à partir d'un corpus de lettres de fans adressées aux comédiens de la série américaine *Urgences* autant qu'aux personnages de fiction, met en lumière un phénomène que l'auteur se refuse à réduire à un comportement immature voire même « halluciné ». En se reposant sur le mécanisme de l'attachement, elle propose au contraire de se tourner, non pas vers les auteurs des lettres, mais plutôt ceux à qui elles sont adressées, en déterminant un entre-deux produit par l'incarnation d'un personnage qu'identifient les spectateurs, et postule « l'existence de cet être "être hybride", ou "être composite" » :

Le héros de série télévisée procède d'une fusion d'un type particulier entre le personnage et le comédien. Il tient du comédien son physique, sa prestance, sa gestuelle, sa manière de se déplacer, ses expressions, son sourire et un certain nombre d'éléments de son apparence. Et il a du personnage, le caractère, les habitudes, les manies, les intentions, les goûts, les relations, les soucis, les idéaux, etc. Il n'est pas l'un ou l'autre. Il est les deux à la fois. C'est un être hybride qui a un pied dans le monde et un pied hors du monde, un être composite qui a un seul corps et deux âmes, une face plate dans le film, une face bombée dans la vie.⁴²³

Cette hybridité entre personne réelle et personnage de fiction se construit de deux façons et par deux voies. La première s'opère directement à travers la fiction par les nombreuses références qui sont faites dans le récit à une culture commune aux

⁴²² *Le Fossoyeur de films*, 2012, YouTube, Theurel, F. Disponible sur : https://www.youtube.com/channel/UCwbV8cTR4yBgFdfa_BXV2OA.

⁴²³ Chalvon-Demersay, S., « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux* [En ligne] 2011, vol.1, n°165, pp.181-214, p.184, consulté le 17/10/2018. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-1-page-181.htm>.

créateurs et aux spectateurs-utilisateurs. Il s'agit le plus souvent de références au genre sur lequel repose la fiction, ici souvent la science-fiction. Pour *Noob*, les références principales sont celles faites au monde du *gaming* et des *MMORPG* dont l'univers de fiction de la web-série sont inspirés. Mais dans un spectre plus large, ce sont aussi des clin d'œil à des mangas, des bandes-dessinés ou des animés qu'un pan plus ou moins large de la communauté est en capacité de reconnaître. Pour *Le Visiteur du Futur*, les références sont faites autour de films de science-fiction – *Terminator* de James Cameron est revendiqué comme l'une des sources d'inspiration – ou d'autres objets appartenant à ce que l'on qualifie de culture populaire qui apparaissent parfois seulement dans le champ de l'écran de façon plus ou moins intentionnelle : lorsque les livres de la saga *Harry Potter* sont remarqués sur une étagère durant la première saison, il semble difficile de savoir si cela est voulu ou si cela est dû au fait que les tournages ont lieu chez les membres de l'équipe. Si ces références ne sont pas faites pour créer un amalgame, elles sont néanmoins une façon pour le créateur de parler de lui à travers le récit, en le peuplant d'éléments reconnaissables qui ont pour conséquence de fédérer d'autant plus la communauté et de lui permettre de s'identifier à sa figure. De manière plus visible et plus directe, la fusion entre comédiens et personnages peut opérer de façon similaire à celle que Jean Châteauvert prend pour exemple dans son article à propos de la web-série américaine déjà considérée culte, *The Guild*, créée par Felicia Day: *Nexus VI*, dans le volet de sa chaîne consacré à des chroniques d'œuvres de science-fiction. Il se base là aussi sur un savoir et une analyse personnelle qui est donnée à travers un personnage – celui du *Cap'tain* interprété par Renaud Jesoniek – et une mise en scène au sein d'un décor. En faisant la critique d'ouvrages ou de films dans un univers fictionnel qui est également celui utilisé pour développer un récit annexe avec les mêmes personnages, on induit un flou et une frontière perméable entre réalité et fiction.

La seconde voie opérant la fusion n'est pas celle du créateur mais bien de la communauté, sur les plateformes qui entourent les web-séries et sur lesquelles ont lieu les échanges avec les créateurs mais aussi à l'intérieur de la communauté elle-même. Dans son article à propos de *The Guild*, Jean Châteauvert décrit comment la confusion s'opère entre l'actrice et Codex, son personnage, par les échanges et les discours que Felicia Day tient à son propos. Pour autant ici, il nous semblerait plus pertinent de parler de fusion, au sens de Sabine Chalvon-Demersay, que de confusion :

À la question : qui me parle ? je n'ai pas une réponse claire, définitive, mais des réponses. Je reconnais dans le personnage de Codex, qui se définit par sa passion pour les jeux en ligne et les jeux vidéos, la comédienne et créatrice de la série Felicia Day qui se définit comme une geek, passionnée pour les jeux en ligne.⁴²⁴

Tout comme la communauté de *The Guild* reconnaît en Felicia Day des traits de son personnage, les communautés de la *Flander's Company*, de *Noob*, du *Visiteur du Futur* ou encore d'*Ulysse*, identifient chez les créateurs ou dans l'équipe des caractéristiques communes à celles des personnages qu'ils incarnent à l'écran. Celles-ci sont accentuées par les références déjà présentes à l'écran, et se voient renforcées à travers les discours et échanges permettant d'identifier les membres de l'équipe comme des joueurs de jeux vidéo, des amateurs d'un genre en particulier, des connaisseurs de l'univers d'un film ou d'un réalisateur... Si contrairement à la fusion décrite par Sabine Chalvon-Demersay, l'hybridité entre fiction et réalité se fait malgré les comédiens, il apparaît ici que cela n'est pas toujours le cas. L'emploi de pronoms par les créateurs dans les discours émis autour de la web-série tendent aussi à prêter confusion entre personne réelle et personnage de fiction. Sur la page Facebook consacrée à *Nexus VI*, deux messages mis en ligne à quelques heures d'intervalle sont de nature à provoquer cette hybridité. Le premier commence par « j'étais de quart cette nuit » plaçant immédiatement l'énonciateur dans la situation de la fiction et dans la peau du personnage du *Cap'tain*. Le second message fait part de la mise en ligne d'un nouvel épisode sous la forme d'une critique consacrée à la série *Altered Carbon*, plaçant cette fois l'énonciateur dans la posture du créateur, celui-ci précisant que la série est tirée d'un livre que « j'ai adoré ». L'emploi du « je » désigne tour à tour le personnage incarné par Renaud Jesoniek puis Renaud Jesoniek lui-même, dans deux messages successifs. Le « Je-origine-réel » et le « Je-origine-fictif » tels que nous pourrions les emprunter à Käte Hamburger⁴²⁵ s'entremêlent pour créer un espace de flou propice à générer une confusion pour la communauté. Elle peut y déceler des indices propres à favoriser la construction de l'identité du créateur.

⁴²⁴ Châteauevert, J., *op.cit*, p.6.

⁴²⁵ Hamburger, K., *Logique des genres littéraires*, Paris : Seuil (coll. « Poétique »), 1986, 2^{ème} édition, 312 p.

Figure 93: page Facebook *Nexus VI*.

The image shows two screenshots of Facebook posts from the page 'Nexus VI', dated 16 mars. The top post is a text-based announcement about a video compilation, mentioning 'Raging Cut' and providing a YouTube link. It includes a video thumbnail of a man shouting. The bottom post is an announcement for a new episode of 'Altered Carbon' on Netflix, including a call to action to engage on Tipeee and another YouTube link. It includes a video thumbnail of a man in a futuristic setting.

NEXUS VI 16 mars · 🌐

J'étais de quart cette nuit et je suis retombé sur cette compilation de tous les moments où je gueule/frappe quelqu'un/me fait frapper !
Comme si ça arrivait souvent...
Ça vous fera patienter avant le NOUVEL ÉPISODE qui arrive en fin de votre après-midi !
Merci à **Raging Cut** pour ce montage !
https://youtu.be/Jt9ZI2_9IPI

YOUTUBE.COM
Nexus Fist : Ô Cap'tain ! Mon Cap'tain !
Les vidéos utilisées pour ce montage sont tirées de la chaîne Nexus VI :
<https://www.youtube.com/channel/UC8-UThnwzB...>

400 17 commentaires 10 partages

NEXUS VI 16 mars · 🌐

NOUVEL ÉPISODE !
Sur **Altered Carbon** évidemment !
Alors qu'en est-il de cette adaptation par Netflix d'un roman que j'ai adoré ? Pour le savoir, il suffit de cliquer !
Partager vous permettra d'avoir une nouvelle enveloppe toute neuve !
La biz Citoyennes et Citoyens !

YOUTUBE.COM
ALTERED CARBON - Nexus VI - TV SHOW #1
Engage-toi Citoyen : <http://bit.ly/NEXUSVI> Aide nous sur Tipeee si tu l'oses :
<https://www.tipeee.com/nexus-vi> Bonjour...

475 22 commentaires 51 partages

Sans pour autant créer de grandes distorsions dans la compréhension que peut avoir la communauté de ce qui relève de la fiction et de ce qui relève d'une réalité – apparente – leur fusion amène cependant à une mixité entre ces deux pans d'un même dispositif. Elle induit une proximité d'autant plus importante que la figure du créateur, déjà proche et semblable, prend corps dans une somme d'éléments reçus comme

informations à travers le récit, à travers la communication et enfin, à travers les échanges que la communauté peut avoir avec les créateurs. Dans les demandes adressées par les fans de la série *Urgences* à propos des comédiens et rapportées par Sabine Chalvon-Demersay, l'auteur précise qu'il s'agit avant tout d'une volonté de mise en conformité entre ce qui transparaît du héros de série télévisée à l'écran et la personne réelle qui l'incarne :

Il ne s'agit pas seulement de savoir si le comédien, au moment où il joue, ressent les sentiments qu'il exprime ou s'il fait simplement appel à sa mémoire [...] Il s'agit de savoir si la partie émergente de leur personnalité (celle du film) est bien conforme à la partie moins accessible (celle qui vit dans le monde). Car elles connaissent ses expressions, elles s'amusent de ses habitudes, elles jugent ses comportements, mais sans savoir jusqu'où va la correspondance entre les différentes facettes de cet être composé.⁴²⁶

De la même façon, les références communes, le mélange entre fiction et réalité produit dans les échanges ou par l'énonciation, dessinent les contours d'un besoin d'informations, tout comme ceux de l'identification, de l'attachement aux personnages et aux créateurs. La fiction ne se construit donc pas uniquement par le récit de l'auteur ni par les personnages principaux ou secondaires mis en scène, mais aussi par son emprunt à la réalité et au vécu de l'auteur.

6.4. Synthèse et conclusion

L'appropriation apparaît non pas comme un phénomène découlant uniquement de la fiction, mais comme une construction résultant de la combinaison de plusieurs éléments du dispositif de la web-série, ainsi qu'à l'énonciation produite en son sein. Les manifestations de l'appropriation sont nombreuses et prennent des formes témoignant d'un attachement plus ou moins fort à l'objet. Les activités sur les forums et les participations à des événements et conventions sont tout aussi bien la conséquence d'une implication importante dans la vie de l'objet, que des indices de son appropriation, plus marquée encore lorsqu'on le *remixe* par le biais de nouveaux montages, de fan fictions et de détournements. Sans même vouloir le modifier, on

⁴²⁶ Chalvon-Demersay, S., *Op.cit*, p203.

cherche parfois seulement à le densifier et l'explorer pour se l'appropriier plus encore. Les relevés de références, d'erreurs, d'indices, d'anecdotes sont une prise en main de l'objet, une part que l'on apporte à sa construction. Il en va de même avec les commentaires. Leur analyse a mis au jour un processus d'évaluation à partir de critères fondés sur une délibération autour de l'objet. Cette évaluation qui se veut argumentée se fait en grande partie sur une plateforme qui, si elle est destinée à recueillir des avis, ne l'est pas nécessairement à créer des liens et une cohérence entre les commentateurs.

Si notre intérêt a été de caractériser les actions de la communauté pour comprendre leurs effets sur le dispositif de la web-série ainsi que leur rapport aux créateurs, l'objectif est aussi de comprendre comment et pourquoi naissent ces actions, ce dont elles résultent et comment se forment ces communautés interprétatives devenant collaboratives. L'appropriation est l'une des réponses apportées à ce « comment ». Comprendre de quoi elle découle est, de ce fait, le moyen d'apporter des éléments pour cartographier intégralement le dispositif de la web-série autoproduite et le cheminement des communautés qui y sont intégrées. Le point de départ de ce cheminement se situe à la rencontre avec l'objet, c'est-à-dire, lorsqu'il agit sur le spectateur-utilisateur comme le spectateur-utilisateur agit sur lui. La découverte d'une web-série, le visionnage de chacun de ses épisodes et des contenus annexes qui nourrissent l'univers fictionnel, marquent les prémices d'actions dans le dispositif et parfois au-delà. C'est pour cette raison que le classement des commentaires s'est d'abord opéré par épisodes, et pour cette même raison que l'appropriation est d'abord abordée du point de vue de l'interprétation. Le travail de fictionnalisation du spectateur est considéré comme double, car il permet tout aussi bien de construire l'objet que de construire la figure du créateur. L'énonciation audiovisuelle, les relations filmiques et leurs effets naissent par ce processus déterminant en partie la relation qui se tisse au sein du dispositif, entre créateur et communauté. Identifier des éléments comme des indices de l'amateurisme dans l'énonciation conditionne la nature des rapports matérialisés dans les échanges sur les plateformes, mais permet aussi une prise en main sur, et de l'objet.

Si l'appropriation est envisagée comme inhérente à l'interprétation d'un objet, ses conséquences en revanche, semblent propres à la web-série autoproduite. Ce que Laurence Allard qualifie de *remix* n'est pas forcément l'exemple le plus marquant dans ce cadre. Ce type d'actions – parmi lesquelles nous incluons l'organisation de

conventions, d'événements, les nombreuses *fanfictions* et autres *fan arts* – est courant et participe à la densification de l'univers mis en place par les créateurs et que la communauté peut s'approprier. Néanmoins, ces actions relèvent d'une strate active, relativement réduite, du dispositif qui ne concerne pas uniquement la web-série, puisqu'elles sont habituelles dans le cas de séries télévisées, de films ou même d'ouvrages. En revanche, l'évaluation et la critique s'inscrivent comme des formes systématiques d'appropriation, qui englobent l'ensemble des contenus produits par l'équipe d'une web-série, et sont spécifiques à cet objet et sa forme. L'évaluation se construit en fonction de cette première rencontre. Celle qui aura permis de bâtir le monde de la fiction, de le juger comme vraisemblable et habitable mais qui aura également donné à voir ce qui existe de l'autre côté de la fiction et du récit en mettant en phase spectateur-utilisateur et créateur. En cela, l'acte de spectature est résolument actif. Il pousse non seulement à se représenter le monde que l'auteur cherche à bâtir, mais aussi à voir celui qui en pose les fondations. Cette représentation instaure une forme de bienveillance agissant comme l'instigatrice d'une proximité, d'une reconnaissance de l'autre comme pouvant être semblable à soi même. Pour autant, l'immersion dans la fiction n'en est pas moins importante, et à travers la critique et le jugement, c'est aussi le récit que l'on évalue. Dès lors que celui-ci n'est plus suffisamment cohérent ou qu'il ne permet plus de s'immerger dans l'univers dont on souhaite participer à la construction, on intervient.

Comme la visibilité, l'appropriation est également un enjeu de la viabilité de la web-série. En le faisant sien, le spectateur-utilisateur devient un prescripteur de l'objet, un acteur de sa circulation et de son extension, un moyen de son développement. Si l'appropriation de la web-série découle de sa réception et de son interprétation, celle-ci peut être nourrie par d'autres biais. Ainsi, ce qui est donné à voir de la web-série de ne se limite pas à sa fiction mais bien à tout ce qui gravite autour. La communication autour des objets renforce des informations que le spectateur-utilisateur peut recevoir par l'énonciation audiovisuelle, notamment sur les conditions de production, le professionnalisme ou l'amateurisme de ses auteurs. En donnant à voir ce qui a trait à la fabrication de la web-série, on permet une plus grande implication dans celle-ci, la possibilité de participer symboliquement et concrètement, sans avoir à chercher d'informations quant à sa réalisation après la diffusion du contenu. Celles-ci sont données directement la plupart du temps, et incitent à la bienveillance tout comme à une

prise en compte du contexte de création. On connaît les possibilités et les moyens à disposition, comme l'on sait ceux qui ne sont pas à portée de main. On évalue donc en conséquence, en se basant sur une échelle de valeurs différente de celle que l'on peut avoir lorsqu'il s'agit d'une production télévisuelle qui bénéficie d'un budget en conséquence. La transparence devient un atout en ce sens, mais aussi un rouage du dispositif, car elle opère dans de nombreux discours des créateurs, notamment dans leurs annonces ou sollicitations. Ces dernières trouvent d'autant plus d'écho qu'elles renforcent l'idée d'une relation authentique, proche et différente de celle qui peut exister pour d'autres formes, sur d'autres supports et d'autres médias.

Tout comme le fait de ne pas passer par des intermédiaires classiques apparaît comme un facteur d'authenticité auprès des communautés, l'exposition de l'envers du décor est elle aussi synonyme d'un rapport jugé sincère et authentique. Le crédit de sincérité octroyé aux créateurs est justement mis à défaut lorsque la communication varie et que le sentiment de dissimulation prime, sentiment d'une dissimulation qui peut parfois provenir du simple fait de ne pas donner autant d'information qu'à l'accoutumée. Cette authenticité s'attache donc principalement à un contact régulier et proche avec les communautés, et à l'information de celles-ci sur les projets à venir. La question d'une authenticité feinte intervient cependant dès lors qu'il est établi que le rapport de proximité et l'appropriation de l'objet est une nécessité. La question de la véracité du discours se pose d'autant plus quand celui-ci diffère selon son récepteur. Outre la question de l'intention de la feintise, celle-ci se révèle inéluctable pour l'évolution des web-séries autoproduites. Ce que l'on nomme authenticité réelle et feinte s'entremêlent pour donner lieu à une communication la plus efficace et percutante possible.

Tout comme l'objet web-série est hybride et emprunte à plusieurs formes, sa réception et sa communication sont parfois empreintes de zones de flou, particulièrement lorsqu'il s'agit de construire l'identité de son créateur. Les thèmes abordés dans les récits et les genres des fictions elles-mêmes sont des choix dépendant des goûts des créateurs mais aussi de ce qu'ils estiment n'être pas suffisamment visibles sur des médias destinés à un public plus large. La science-fiction est particulièrement présente dans cette forme, car considérée comme trop souvent absente des autres. On développe alors un récit autour de nombreuses références qui poussent les spectateurs-

utilisateurs à se fédérer autour de l'objet qui est vu comme le vecteur d'une culture commune. C'est aussi par ce procédé que l'on confère à la figure du créateur des caractéristiques qui ressemblent et rassemblent la communauté. Une confusion peut éclore lorsque ces traits se font trop communs et que les personnages de la fiction et ceux qui les incarnent ne font plus qu'un à ses yeux. La transparence nourrit les échanges tout comme l'amalgame existant parfois entre le récit de la fiction et la mise en récit de la vie de la web-série sur les plateformes dédiées à la communication. Car il semble, en effet, qu'au sein du dispositif des web-séries autoproduites, c'est bien le fait de raconter une histoire qui suscite l'intérêt des communautés et les pousse à vouloir en faire parti. On raconte l'aventure d'une « bande de potes », de « bénévoles » qui cherchent là un tremplin, une expérience ou simplement un divertissement pour eux-mêmes et les autres. C'est une histoire dans l'histoire, dont on montre la structure, les ficelles et parfois même les artifices pour mieux faire comprendre que celle-ci peut appartenir à tous car elle existe par tous et pour tous.

Cependant, lorsque l'autoproduction n'est plus que le début de l'histoire et que celle-ci a peu à peu évolué vers une production classique et encadrée, comment peut-elle encore fonctionner ? Les sentiments projetés vers le récit tout comme l'attachement aux personnages qui se confondent souvent avec la ou les figures du créateur prennent la forme d'une ancre reliant communauté et objet. Une communauté qui existe par elle-même et plus seulement pour l'objet, et qui fera toujours partie de son histoire car elle a été la condition même de son existence. Le dispositif s'est transformé, il a évolué en transférant la responsabilité de la communauté à des structures traditionnelles sans pour autant disparaître, ou faire disparaître, ce qui fait le lien entre la web-série et ceux qui la font vivre. Si l'objet peut, semble-t-il, parfois échapper à ses créateurs et au récit qu'ils ont mis en images ou en mots, il n'échappe jamais vraiment à sa communauté.

Conclusion générale

Ce travail est né de plusieurs souhaits. Le premier était de comprendre dans quelle mesure une communauté de spectateurs est en mesure d'influer sur un contenu par ses actions, le web et les réseaux sociaux donnant une résonance nouvelle et particulière aux activités produites autour des séries, films, ou web-séries. Le second était de comprendre quelles formes prennent ces activités lorsqu'elles sont menées par des communautés existant autour de web-séries créées dans un mode de production, non pas spécifique au web, mais qui y est néanmoins répandu. Ces deux interrogations ont été une porte d'entrée dans un univers particulièrement riche, surprenant à plusieurs égards par ses caractéristiques, qui se densifie et évolue à la fois dans son propre environnement – celui du web – mais aussi en se confrontant à d'autres qui le nourrissent et le transforment. La web-série possède ses propres codes et donne pourtant naissance à des objets hybrides, fonctionnant en corrélation avec ceux qui les visionnent et souvent, s'impliquent dans leur développement. Elle est sans doute l'une des parts les plus innovantes de la création audiovisuelle sur le web et l'une des plus intéressantes par les questions qu'elle soulève et qui trouvent parfois des réponses inattendues, permettant d'aborder des aspects insoupçonnés. Nous avons d'abord imaginé ce travail comme scindé en deux parties : la première représentant la web-série, la seconde représentant leurs communautés interprétatives. Nous avons tôt fait de comprendre que ces deux parties ne pouvaient pas exister en tant que telles. Ce ne sont pas simplement deux hémisphères reliées par une passerelle mais bien un réseau dense et complexe qui fonctionne comme un ensemble. Les actions des communautés de spectateurs-utilisateurs influent sur la web-série, non pas seulement sur ses contenus, mais dans tous les aspects de son dispositif. Elles peuvent être à l'origine de son succès, de son évolution, ou bien même de son échec. Mais avant tout, elles sont le signe d'une appropriation concrète, visible, mesurable et à l'origine de phénomènes qui parfois les dépassent.

Au mois de septembre 2018, YouTube annonce la mise en ligne de séries par le biais de son offre YouTube premium et du label YouTube Originals, permettant jusqu'ici d'éviter les publicités en payant chaque mois un abonnement. Désormais, il sera aussi possible aux souscripteurs de visionner des contenus produits pour la France

par des collectifs tel que Golden Moustache ou Studio Bagel. À l'international, outre les contenus français, YouTube fait d'ores et déjà figurer des noms célèbres pour ses productions à venir, comme acteurs ou co-producteurs. Dès lors, ce principe transforme la plateforme en concurrente directe de Netflix, Amazon ou Hulu, en proposant à son tour une offre originale et à la demande.

Cette annonce et cette nouvelle place prise par YouTube marquent un tournant à plusieurs égards. Le premier est que ce service s'éloigne cette fois de la fonction initiale de la plateforme qui se voulait avant tout être l'hébergeur des contenus de vidéastes de tous horizons et de tous genres. De ce fait, YouTube accentue d'autant plus sa stratégie de renforcement de prise sur les contenus mis en ligne en devenant un diffuseur payant et non plus seulement un diffuseur totalement gratuit. Le second est la qualification même de ces contenus. Dans la presse, mais aussi dans les bandes-annonces, c'est bien de séries dont on parle, et non pas de web-séries. Les productions de YouTube Originals sont-elles alors réellement du même acabit que celles que l'on peut visionner sur Netflix ? Si l'on se réfère aux critères constitutifs de la web-série, celles-ci semblent naviguer entre deux eaux. En effet, le fait que les contenus soient proposés par le biais d'une plateforme payante, et donc qu'ils ne puissent pas faire l'objet d'une circulation et d'une visibilité globale, les exclut de la définition de la web-série. Cependant, le fait qu'ils soient conçus à destination, et seulement à destination du web, les rattache à cette même définition. Contrairement à Netflix ou même Amazon, pour le moment ces séries n'ont pas vocation à être diffusées à la télévision un jour. Nous pensons malgré tout que ce point n'est peut-être que temporaire. La durée et le genre, considérés comme des éléments normatifs à la web-série, correspondent à des traits qui lui sont reconnaissables et fréquents. Les épisodes sont compris entre 22 et 26 minutes, et les deux premières séries présentées appartiennent au registre de la comédie mais également d'une forme de fantastique dans le cas de *Les Emmerdeurs* réalisés par l'équipe de Golden Moustache. Néanmoins, ces durées sont symboliques d'une grande partie des productions audiovisuelles sur le web et ne sont donc pas uniquement calquées sur le modèle récurrent de la web-série. En revanche, ce qui ressort particulièrement de cette démarche et de la communication autour de celle-ci est, une fois de plus, la dimension collaborative qui n'est pas seulement espérée, mais bien actionnée pour donner toutes leurs chances à ces nouveaux contenus. Bien qu'issus d'appels à projets et faisant suite à des *briefs* de la part de YouTube, l'accent est mis sur la capacité des contenus et des

créateurs à fédérer. Ainsi, dans une interview accordée à l'AFP et reprise par le quotidien 20 Minutes qui couvre l'arrivée des productions françaises sur la plateforme, Justine Rhyst, chargée des partenariats en Europe du Sud chez YouTube indique que « c'est important dans l'équation d'avoir une audience déjà installée. On peut s'appuyer sur une base de 2.000 fans qui viennent à l'avant-première (mardi soir à Paris), c'est plus facile que de partir de zéro⁴²⁷ ». En effet, Studio Bagel et Golden Moustache sont loin d'être des inconnus dans le champ de la création audiovisuelle sur internet, mais désormais également à la télévision, et jouissent de communautés importantes. Il semble donc que c'est aussi bien sur la qualité des contenus produits que sur l'engagement des communautés de ceux qui les créent que l'on compte, car il ne s'agit pas uniquement de visionner ces épisodes, mais également d'être prêt à payer pour les voir.

La fidélité des communautés et les actions qu'elles peuvent mettre en œuvre sont sollicités, là encore, très tôt dans la mise en œuvre de cette nouvelle offre sur la plateforme. Il n'est plus seulement question de voir le fait que des spectateurs-utilisateurs se fédèrent en communauté autour d'un contenu comme une conséquence engendrée par le dispositif au sein duquel il est créé, mais bien de les faire intervenir comme des éléments constitutifs de ce dispositif. Ce lancement qui intervient à la conclusion de notre travail amène de nouveaux éléments de réflexion mais aussi de modifications dans le champ de la web-série et, plus largement, de la création audiovisuelle sur le web. Déjà en perpétuel mouvement, il semble cependant que ce changement – partiel – de paradigme de l'un des acteurs majeurs de la production sur le web soit révélateur d'une transformation plus profonde dans la façon de concevoir la construction de la web-série et d'appréhender son évolution. Cette transformation apparaît comme responsabilisant davantage les communautés de spectateurs-utilisateurs désignées directement comme la condition du succès et de la bonne marche d'un objet. Si cette donnée a finalement toujours existé dans le cadre de la web-série autoproduite, elle n'était pas nécessairement un point de départ aussi clair pour les créateurs. Ici, on semble même considérer que leur absence représente une difficulté dans le lancement d'une série.

⁴²⁷ 20 Minutes avec l'AFP, *YouTube Premium lance ses premières séries françaises* [En ligne] 2018, consulté le 28/09/2018. Disponible sur : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/television/2338939-20180919-youtube-premium-lance-premieres-series-francaises>.

Dans le spectre de ce changement, l'offre YouTube Premium impose aussi potentiellement plus de contraintes aux web-séries, particulièrement à celles qui sont toujours dans le système de l'autoproduction. L'uniformisation des contenus, et la volonté de les encadrer plus largement, se couple désormais au fait d'avoir aussi à défendre une offre propre à la plateforme, mais également à convaincre de passer du système du tout gratuit à un système de vidéo à la demande. Sans échafauder de théories relevant de l'extrapolation, on peut supposer qu'une offre payante de contenus réalisés par des créateurs déjà encadrés par YouTube pour des contenus gratuits leur donnerait probablement une visibilité accrue aux dépens d'autres productions plus discrètes ou récentes. Pour les communautés, il est également possible qu'au-delà d'une offre nouvelle, ce soient aussi de nouvelles saisons de productions existantes qui deviennent à leurs tours payantes à l'avenir.

Au-delà de changements inhérents à des éléments du dispositif que représente la plateforme de diffusion ou le mode de production, un autre des aspects d'une transformation de plus en plus marquée, est la prise en compte de la qualité des contenus. Si l'évaluation de celle-ci se fait par rapport à des critères intrinsèques à la communauté et à ce qu'elle estime être qualitatif, il existe néanmoins une autre échelle, qui lui est cette fois extérieure, correspondant aux autres contenus créés. Si la démocratisation des outils permettant de filmer et monter a permis l'éclosion de nombreux contenus amateurs, la multiplication de logiciels consacrés à la création et de tutoriels en ligne expliquant comment mener à bien la réalisation de vidéos, a sans doute contribué à les améliorer. Sans pour autant être l'assurance de produire des vidéos de bonne facture, ces outils donnent néanmoins de nombreuses clés pour apprendre et progresser dans la réalisation. De même, les plateformes de *crowdfunding*, tout comme la pratique de ce type de levée de fonds, se sont popularisées et sont devenues une étape presque habituelle dans le développement de nombreuses web-séries mais aussi de beaucoup d'autres formes sur le web. L'autoproduction a désormais plus de possibilités à disposition pour développer des objets et le web collaboratif offre de nombreuses ressources pour apprendre comment le faire. Les contenus les plus récents, comme *Random* ou *Nexus VI*, dans leur premiers épisodes, ne ressemblent en rien aux toutes premières vidéos de la *Flander's Company* ou de *Noob*. En dix ans, la web-série a évolué avec de nouveaux outils et des critères plus exigeants : qualité du son, des images, du jeu des acteurs... De la même façon, les web-séries parmi les plus anciennes

de notre corpus ont elles aussi connues une amélioration avec le temps, grâce à des co-productions, plus de moyens, à un apprentissage ou simplement à l'expérience. Les critères d'évaluation des communautés, s'ils restent les mêmes, sont devenus plus exigeants, expliquant alors pourquoi il est possible de tracer un même schéma dans les commentaires laissés pour un épisode datant de 2008 que pour un épisode daté de 2016 ou 2017. Il apparaît que le modèle de délibération – qualification – évaluation, s'il permet de qualifier un processus d'appropriation et d'interaction, est aussi un indicateur de l'évolution de la qualité et de l'influence des contenus les uns sur les autres.

Ce travail de recherche s'est vu opposer des limites principalement dues au temps. Le temps passé entre la mise en ligne des premiers contenus analysés et le début de cette étude qui a parfois effacé des données qui auraient enrichi la recherche. Le temps passé depuis le début de ce travail qui a été riche de changements et d'évolutions en tous genres pour les web-séries et leur dispositif, qui ont parfois été difficile à appréhender tant ils ont été rapides. Enfin, le temps parfois manquant pour explorer les milliers de commentaires pour chaque web-série du corpus, sur tous les espaces discursifs, mais aussi les objets annexes qui ne font pas partie du corpus mais le touche et s'y rattache.

Mais le temps nous a aussi montré que ces communautés en action et les actions des communautés constituent un pan aussi important de la web-série autoproduite que sa forme et son dispositif. La dimension collaborative, si elle ne peut malgré tout pas être envisagée comme un élément constitutif de la web-série, pourrait l'être comme élément normatif. Les activités et les actions produites par les communautés en font l'un des rouages principaux du dispositif dont la compréhension s'est montrée indispensable pour appréhender complètement le fonctionnement de la web-série du point de vue pragmatique. L'anatomie de ce dispositif a dévoilé que, outre sa dimension machinique représentée par les plateformes de *streaming*, il est la structure invisible mais perceptible d'un ensemble englobant le dit et le non-dit, les interactions sur les espaces discursifs, les liens qui se construisent par les échanges et l'objet lui-même, d'une part, la fictivisation, la mise en phase ou l'énonciation audiovisuelle d'autre part. L'analyse nous démontre que la communauté est finalement en mesure d'agir sur la dimension machinique, sur la dimension visible et invisible de cet agencement. Les évolutions techniques des plateformes de *streaming*, bien que réalisées pour les vidéastes, le sont aussi en faveur des spectateurs-utilisateurs. En leur permettant d'interagir plus

facilement, plus lisiblement, de faire circuler et partager des contenus, les plateformes ont aussi permis une collaboration plus évidente et une relation plus directe avec les créateurs.

Il est apparu que cette relation s'est d'abord consolidée par une culture commune mais également par un lien de proximité entre la figure du spectateur et la figure du créateur. Cette culture commune dans le champ de la web-série autoproduite s'est rapprochée, et se rapproche encore souvent, de ce que David Peyon (entre autres) a qualifié de culture geek. À travers elle, subsiste l'idée d'une mise à la marge de ce qu'elle représente, notamment lorsqu'il s'agit de l'exposer dans les médias traditionnels comme la télévision. La science-fiction y est considérée comme un genre absent du petit écran, ou du moins, trop rare. Ainsi, outre les références inhérentes au genre lui-même, c'est aussi l'idée que l'on se fait de son exclusion qui rapproche. L'univers que l'on rapporte à cette culture geek se construit au travers de références qui, replacées dans le contexte de la web-série, deviennent des vecteurs de reconnaissance et de rassemblement pour des spectateurs-utilisateurs faisant peu à peu communauté. L'origine de l'engagement important et la force des communautés autour des web-séries du corpus, qui possèdent toutes des traits communs, peut justement être trouvée dans l'utilisation de ces références. Celles-ci renvoient, en effet, à un socle commun qui non seulement engage un sentiment d'appartenance à un collectif, mais participe également de l'appropriation de l'objet. C'est dans ce cadre qu'intervient le lien de proximité entre les deux figures du dispositif, celle du créateur et celle du spectateur-utilisateur : au-delà de l'idée d'une culture commune, le cheminement de notre réflexion nous a conduit à la prise en compte de cette proximité d'un point de vue contextuel. En effet, les travaux sur l'amateurisme amènent à reconsidérer la place qu'occupent réellement les utilisateurs de plateformes UGC⁴²⁸ et de façon plus large, les utilisateurs du web en général. Professionnels et amateurs se trouvent dans des configurations où des mêmes outils sont à leur disposition pour créer, souvent sur les mêmes plateformes. Si les compétences et les moyens instaurent une différence de poids, la notion de *pro-am* nous indique aussi une réelle expertise développée par certains amateurs dans de nombreux domaines. Sans adhérer aux thèses qui voient dans le web un prisme transformant les amateurs en experts, il ne fait néanmoins aucun doute que les places et les statuts sont

⁴²⁸ *User Generated Content.*

désormais plus difficilement définissables. Dans le contexte de la web-série autoproduite, cet aspect est particulièrement mis en exergue par la confusion entre mode de production et amateurisme, renforcé par l'utilisation des plateformes de *streaming* pour diffuser les contenus. Ces plateformes dont les créateurs peuvent être utilisateurs et que les spectateurs-utilisateurs peuvent eux aussi utiliser à des fins de création.

La familiarité qui émane des commentaires étudiés reflète cette proximité et des similitudes que l'on identifie chez celui qui crée. Elles sont, dans une dimension collaborative, l'un des leviers de l'interaction et de l'engagement d'une communauté envers un objet mais aussi envers son créateur. Ainsi, dans l'évaluation faite par les spectateurs-utilisateurs, nous avons retrouvé de nombreux points de convergence avec les travaux de Roger Odin sur les cinéastes amateurs, particulièrement dans les retours qui leur sont faits de la part d'autres amateurs. Si la configuration diffère – ce ne sont pas nécessairement des créateurs amateurs qui s'adressent à d'autres créateurs amateurs – la focalisation sur la dimension technique et la fabrication de l'objet sont semblables. C'est souvent sur le « faire » que l'on se concentre, sur la manière de réaliser, de monter, les outils utiliser pour y arriver, tout comme sur la construction du récit lorsqu'il s'agit de construire une critique. Ainsi, dans les relevés de commentaires, il est apparu que les plus argumentés font part de l'évaluation de la qualité, de l'image ou du récit, ou bien encore de conseils quand les plus courts concernent l'expression d'une appréciation ou sont un moyen d'être en cohésion avec le reste de la communauté en reprenant des expressions et des dialogues entendus dans l'épisode. Nous avons également pu noter que selon la web-série, son statut et son ancienneté, les commentaires concernent plus ou moins l'évaluation du récit, sa discussion avec d'autres spectateurs-utilisateurs, ou l'évaluation de la qualité filmique et de l'évolution de l'univers fictionnel. Si les commentaires brefs, relevant finalement d'une émotion plus que d'une délibération autour de l'objet, sont particulièrement nombreux et ont été pris en considération comme des éléments importants au sein des espaces discursifs, ils ne sont pas, pour autant, ceux qui provoquent le plus d'échanges ou de débats. Ainsi, les deux forums étudiés donnent souvent lieu à des discussions plus étayées et plus spécifiques autour des objets, car elles ont lieu au sein d'un espace qui leur est intégralement réservé. Elles sont souvent le fruit d'une strate de la communauté plus active qui s'organise au-delà de la web-série. La strate active, si elle ne regroupe pas l'ensemble des actions de la communauté, est malgré tout celle qui contribue le plus à la

construction de son identité et de son univers en développant ses propres activités comme la rédaction de *fan fiction*, la création de *fan arts*, l'organisation ou la participation à des événements. En revanche, elle est loin d'être la seule à répondre aux sollicitations matérielles autour de l'objet, si l'on en juge par le succès rencontré dans les divers *crowdfundings*, qu'il s'agisse de web-séries ayant une communauté particulièrement importante, ou au contraire, plus restreinte car plus récente. Il en va de même pour les sollicitations à collaboration émises par les créateurs, notamment lorsque celles-ci conduisent à d'autres objets en parallèle de la web-série constituant une extension de l'univers vers d'autres supports. Les bandes-dessinées, romans ou *spin-off* rencontrent toujours du succès. Avec ou sans sollicitations, l'implication des communautés est, avant tout, une forme de co-construction de l'objet. La communauté n'est pas seulement productrice d'actions autour de la web-série et, dans une visée prescriptrice, semble vouloir et considérer agir sur l'objet même. Les conseils, recommandations et retours sur les épisodes, la densification de son univers par la recherche et la mise en commun d'informations à son propos, de même que les dons et autres participations matérielles, sont le moyen de prendre part concrètement à sa fabrication.

Cette dimension participative trouve un moteur dans la relation qui unit créateurs et communauté, que cette dernière envisage comme empreinte d'une authenticité caractéristique de l'objet. Là encore, la proximité entre les deux figures intervient tout comme l'appropriation qui en découle, renforcée par le dévoilement de l'envers du décor à chaque étape de la fabrication de la web-série. Cette communication qui se veut transparente, induit l'idée d'une plus grande sincérité dans la démarche de création et amène à plus de bienveillance dans la délibération qui a lieu autour de l'objet, particulièrement quand celui-ci est vu comme construit en opposition à la télévision ou à d'autres médias traditionnels. Cependant, l'analyse de cette transparence indique qu'elle est devenue, plus qu'une volonté, une obligation qui devient parfois contraignante dès lors qu'elle est exigée par la communauté.

Le fait d'être en capacité de contraindre et d'influer sur la web-série représente à la fois une illusion et une réelle capacité pour les communautés. En effet, l'authenticité, lorsqu'elle est exigée, peut être feinte, tout comme la capacité à agir sur le développement et le succès de la web-série à travers le dispositif, est réelle. Cette

donnée appuie d'autant plus l'importance de l'utilisation du modèle sémio-pragmatique et le fait de ne pas s'en tenir nécessairement à l'un ou l'autre des points de vue des acteurs du dispositif. Bien que ce travail ait cherché à se focaliser d'avantage sur les communautés de spectateurs-utilisateurs et leurs actions autour d'un objet tel que la web-série, il aurait été sans doute peu pertinent de se limiter à leurs seules actions. Pour les comprendre et comprendre ce qu'elles sont capables de produire, ça n'était pas seulement leur rapport à la web-série en tant qu'objet qu'il fallait étudier, mais bien l'ensemble des éléments qui composent le dispositif qui l'entoure ainsi que le dispositif lui-même. L'agencement qui est le cœur de l'activité des communautés est lui-même produit par un environnement qui influe et le modifie dans le temps. Roger Odin, dans son explication du modèle pragmatique qu'il considère avant tout comme un outil de travail et non comme un modèle à part entière, synthétise la recherche de son objectif et de son application :

Je cherche un modèle capable de rendre compte des deux mouvements contradictoires mis en évidence : d'une part, le fait que nous croyons être en face d'un texte qu'on a voulu nous communiquer et que nous avons le sentiment de comprendre ; d'autre part, le fait que des textes différents soient produits suivant le contexte de lecture dans lequel on se situe. Ces deux mouvements n'ont pas la même relation au paradigme pragmatique ; si le second s'y inscrit directement, le premier relève de l'illusion immanentiste, mais cette illusion doit pouvoir être expliquée à partir de la position pragmatique.⁴²⁹

Cependant, il ne s'agit pas uniquement d'étudier ce qu'Odin qualifie de « communication médiatisée » c'est-à-dire, la communication entre un programme télévisé, un film ou un livre et son récepteur, un spectateur ou un lecteur. C'est également une relation entre des individus qui se construit par l'intermédiaire d'un média qu'il nous faut analyser. Une « *communication sociale* : ce qui se passe *pour l'individu et entre les individus* dans le *hic et nunc*⁴³⁰ » qu'évoque Roger Odin et qui, si elle s'en rapproche, ne rentre pas dans le cadre du modèle sémio-pragmatique. Elle trouve malgré tout sa place ici, car elle est, par essence, dépendante du contexte qui conditionne en partie son déroulement. De plus, si nous nous calquons sur le modèle schématisé donné par Odin, le fonctionnement de la communication ne doit pas s'opérer

⁴²⁹ Odin, R., *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, (coll. « La communication en plus ») 2011, 156 p., p.17.

⁴³⁰ *Ibid*, p.18.

seulement entre un émetteur et un récepteur, mais bien entre un émetteur et une communauté de récepteurs en mesure d'interpréter, dans le second mouvement décrit par l'auteur, un texte de la même manière. Au schéma de l'auteur, il nous faut donc ajouter la dimension communautaire et comprendre comment le récepteur se trouve « projeté » (nous reprenons ici le terme employé par Roger Odin) dans l'espace de l'émetteur, mais également la façon dont il est capable d'agir en tant que membre d'un groupe interprétant des vibrations visuelles et sonores comme un même texte au sein de son propre espace. Si l'auteur indique qu'un récepteur peut représenter plusieurs personnes dès lors qu'elles sont traversées par le même « faisceau de contraintes », correspondant au contexte, dans le cas des communautés de spectateurs-utilisateurs cependant, la dimension communautaire va au-delà d'un même contexte qui réunirait des individus. Outre ce même faisceau de contraintes, elle englobe également des points de similarités et une culture commune qui réunissent des individus dans un contexte donné, mais qui peuvent exister au-delà de celui-ci. C'est dans cette optique que notre analyse nous a amené à sortir partiellement du modèle sémio-pragmatique pour certains de ses aspects, notamment lorsqu'il s'agit de comprendre ce qui fait sens pour la communauté, hors de l'objet autour duquel elle se fédère. Les valeurs thème, temps et phénomène, empruntées à Susan Herring, utilisées comme point de repère pour chaque type de commentaires analysés en fonction de l'espace discursif au sein duquel il est produit ainsi que du contexte dans lequel il s'inscrit, nous ont permises de mobiliser des approches différentes, tout en gardant une cohérence et une cohésion dans l'ensemble de la partie de traitement des données et dans leur interprétation. Ces valeurs, outre leur fonction d'ancrage, sont aussi représentatives des spécificités des commentaires et des échanges. Elles ont donc été le moyen de rendre plus lisible l'analyse et de l'organiser au-delà du système de classement proposé.

Cette étape dans ce travail de recherche est une conclusion mais aussi un point de départ. Nous refermons ici une étude traitant de la place et des actions des communautés des web-séries autoproduites au sein de leurs dispositifs. Mais elle peut aussi être le prélude à d'autres travaux entrepris autour de ce même objet, tant il englobe de dimensions et de disciplines. Ainsi, la relation entre web-série autoproduite et communauté pourrait être abordée dans une perspective économique, particulièrement du point de vue de la plus-value que représentent désormais les communautés dans l'économie de la création sur le web, dans le cas de fictions créées

en autoproduction. De même, le rapport de la web-série à la télévision, mais aussi au film, pourrait être développé plus encore, tant elle leur est déjà rattachée par divers aspects, la web-série étant désormais comparée dans l'expérimentation pour de jeunes réalisateurs, au court-métrage. Dans un trait plus sociologique encore, la compréhension de ce qui suscite l'intérêt individuel chez des spectateurs-utilisateurs – et non en tant que communauté – pour la web-série pourrait être une nouvelle dimension à explorer. Ces pistes sont autant d'idées et de réflexions qu'il aura fallu parfois écarter pour mieux se concentrer sur le terrain que nous avons délimité. Il est, cependant, à l'image de la web-série, un terrain riche et fertile, ne demandant qu'à être exploré pour mettre au jour un nouveau paysage audiovisuel qui ne se limite plus à un support destiné à des publics, mais existe à travers un ensemble dont il se nourrit autant qu'il l'alimente.

Bibliographie

Web-série et série télévisée

Ouvrages et actes de colloques

- Bassaget, J., *Le guide des web-séries : La nouvelle vague*, Grenoble : Glénat Éditions, 2016, 150 p.
- Bolter, J-D; Grusin, R., *Remediation. Understanding new media*. Cambridge : First MIT Press paperback, 1999, 295 p.
- El Shoura, O., *Le Visiteur du Futur. Les coulisses d'une web-série culte*, Paris : L'Harmattan, (collec. De Visu), 2015, Paris, 100p.
- Jost F., *Comprendre la télévision*, Paris : Armand Colin, 2005, 127 p.
- Jost, F., *Breaking Bad. Le diable est dans les détails*, Paris : Atlande, (coll. « À suivre »), 2016, 175 p.
- Jost, F., *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011, 62 p.

Articles

- Baroni, R ; Jost, F., « Repenser le récit avec les séries télévisées », *Télévision*, 2016, n°7, CNRS Éditions, pp.9-12.
- Chalvon-Demersay, S., « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux* [En ligne] 2011, vol.1, n°165, pp.181-214, consulté le 17/10/2018. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-1-page-181.htm>.
- Châteauvert, J., « Les séries web de fiction. L'expérimentation », *Écranosphère* [En ligne] 2014, n°1, 22 p., consulté le 06/07/2018. Disponible sur : <http://www.ecranosphere.ca/article.php?id=24>.
- Esquenazi, J-P., « Machines sérielles et montages du temps » *Télévision*, 2016, n°7, CNRS Éditions, pp.145-162.
- Ferjoux, C., « Techniques de programmation d'un format télévisuel », *Communication* [En ligne] 2013, vol. 32, n°1, consulté le 09 mars 2017. Disponible sur : <http://communication.revues.org/4897>
- Jost, F., « Web-séries-Séries TV : aller-retours. Des narrations en transit », *Télévision*, 2014, n°5, CNRS Éditions, pp.13-25.
- Lebtahi Yannick, « De la passion créative aux pratiques transmédiales du multimédia : Le cas d'une web-série Le Visiteur du Futur », *Les cahiers du CIRCAV*, n°21, Université de Lille 3.

- Péquignot, J., « Objet hybride et hybridations sémiotiques », *Questions de communication* [En ligne] 2015, vol.28, pp.127-144, consulté le 23 février 2016. Disponible sur : [http:// questionsdecommunication.revues.org/10076](http://questionsdecommunication.revues.org/10076).

Thèses et mémoires

- Monnet-Cantagrel, H., *Les Séries télévisées : du format aux franchises. Pratique et esthétique des dramas américains de prime-time, créés entre 1996 et 2006*. Thèse de doctorat. Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, 2015, 383 p.
- Schneider, L., *Des séries télé sur internet aux webséries, l'interaction TV/internet à travers les séries*, Mémoire de Master Sciences des interactions humaines et sociales. Metz, Université Paul Verlaine, 2009, 76 p.

Site internet

- Bassaget, J., Web Séries Mag, Le magazine des fictions du web [En ligne]. Disponible sur : <http://webseriesmag.blogs.liberation.fr/>, consulté le 11/12/2015.

Émissions et reportages

- Actu Mangas (2015) Hors série Web-séries, La Chaîne Mangas, visionnée le 28/07/2015.
- Galliano, G., Cartoonist Nice (2013) Interview d'Alex Pilot (France Five), mis en ligne le 08/06/2013, disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Hrj605uyPhc>.

Fiction

Ouvrages et actes de colloques

- Esquenazi, J-P., *La vérité de la fiction. Comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* 2009, Paris: Lavoisier, 200 p.
- Hamburger, K., *Logique des genres littéraires*, Paris : Seuil (coll. « Poétique »), 1986, 2ème édition, 312 p.
- Jenkins, H., *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013, 336 p.
- Jost, F., *Un monde à notre image. Énonciation, cinéma, télévision*, 1992, Paris : Méridiens-Klincksieck, (coll. « Méridiens Sciences Humaines »), 140 p.
- Odin, R., *De la fiction*, Bruxelles : De Boeck (coll. « Arts & cinéma »), 2000, 188 p.
- Odin, R., *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, (coll. « La communication en plus ») 2011, 156 p.
- Schaeffer, J-M., *Pourquoi la fiction ?* Paris : Éditions du Seuil, 1999, 347 p.
- Searle, J., *Les actes de langage. Essai de philosophie linguistique*, Paris : Éditions Hermann, 1972, 260 p.

- Seymour, M., *L'institution du langage*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2005, 446 p.

Articles

- Benassi, S., « Sérialité(s) et esthétique de la fiction télévisuelle », *Belphegor* [En ligne], n°14, 2016, 15 p., consulté le 08 mars 2017. Disponible sur : <http://belphegor.revues.org/770>.
- Bianchi, J., « La promesse du feuilleton : structure d'une réception télévisuelle ». *Réseaux*, 1990, vol. 8, n°39, 1990, pp.7-18.
- Bianchi, J., « Le téléspectateur et le feuilleton : de la réception comme rituel », *Quaderni*, n°9, 1989/1990, pp.79-86.
- Frega, R., « Les pratiques normatives », *Sociologies* [En ligne] 2015, consulté le 31 octobre 2016. Disponible sur : <http://sociologies.revues.org/4969>.
- Jost, F., « La promesse des genres » *Réseaux* [En ligne] n°81, 1997, pp. 11-31, consulté le 08/03/2017. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1997_num_15_81_2883.
- Lecarme, J., « L'autofiction : un mauvais genre ? » *Cahiers RITM*, Doubrovsky, S ; Lecarme, J ; Lejeune, P., (Dir.), Université de Paris X, n°6, 1993, pp.227-249.
- Nicolaï, R., « Normes, règles et changement. Remarques sur la Recatégorisation des Représentations. », *Journal of pragmatics*, 1988, vol.12, pp.161-174.

Colloques

- Laouyen, M., « L'autofiction : une réception problématique », In : colloque Frontières de la fiction, Fabula, 2000, 21 p.

Dispositif et plateforme

Ouvrages et actes de colloques

- Alloing, C; Le Béhec, M., « Le design du public invisible dans le financement participatif. Le cas du territoire numérique de marques de Noob Le film ! » In Jeanneret, Y; Leleu-Merviel, S; Bouhaï, N., (Dir.) *H2PTM'17 Le numérique a l'air des designs, de l'hyper-texte à l'hyper-expérience*, Paris : Iste Éditions, 2017, 408 p.
- Agamben, G., *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Rivages, 2014, 49 p.
- Bouquillon, P; Matthews, J.T., (Dir.) *Le web collaboratif. Mutations des industries de la culture et de la communication*, 2010, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, (coll. « Communication en plus »), 150 p.
- Cha, M ; Kwak, H ; Rodriguez, P., et al. *I tube, you tube, everybody tubes: analyzing the world's largest user generated content video system*, Internet Measurement Conference, San Diego, 2007, pp.1-14.

- Citton, Y., *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme ?* Paris : La Découverte, (coll. « Sciences humaines »), 2014, 250 p.
- Di Crosta, M., *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles : De Boeck/INA Édition, 2009, 192 p.
- Galinon-Mélenec, B; Zlitni, S., (Dir.) *Traces numériques, de la production à l'interprétation*, Paris : CNRS (coll. « Alpha ») 2013, 290 p.
- Monnoyer-Smith, L., « Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe ? » In : Barrats, C., *Manuel d'analyse du web*. Paris : Armand Colin, 2013, 264 p.
- Ortel, P., « Vers une poétique des dispositifs » In *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II* Paris, L'Harmattan, 2008, 259 p.
- Vouilloux, B., « Du dispositif ». In Ortel, P., *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*. Paris : L'Harmattan, 2008, 259 p.

Articles

- Charlier, P ; Peeters, H., « Contributions à une théorie du dispositif », *Hermès*, n°25, 1999, pp.15-23.
- Foucault, M., « Le jeu de Michel Foucault », entretien avec Colas, D ; Grosrichard, A ; Le Gaufey, G ; Livi, J. Miller, G ; Miller, J. Miller J.-A ; Millot, C. Wajeman, [En ligne] *Ornicar*, Bulletin périodique du champ freudien, n° 10, 1977, pp.62-93, consulté le 13/06/2016. Disponible sur : <http://1libertaire.free.fr/MFoucault158.html>.
- Hert, P., « Internet comme dispositif hétérotopique », *Hermès* n°25, 1999, pp93-107.
- Meunier, J-P., « Dispositif et théories de la communication : deux concepts en rapport de codétermination », *Hermès*, n°25, 1999, pp.83-91.
- Raffnsøe, S., « Qu'est-ce qu'un dispositif ? » *Symposium, Revue canadienne de philosophie continentale*, vol. 12, n°1, 2008, pp.44-66.
- Treleani, M., « Dispositifs numériques : régimes d'interaction et de croyance », *Actes Sémiotiques* [En ligne] n°117, 2014, pp.1-11. Disponible sur : <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/5035>>.

Site internet

- <https://archive.org/>

Amateurisme et Autoproduction

Ouvrages et actes de colloques

- Abbas, Y; Dervin, F., (Dir.) *Technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires*, Paris : L'Harmattan, 2009, 221 p.

- Coulangeon, P., *Sociologie des pratiques culturelles*, Paris : La découverte, 2010, 128 p.
- Cardon, D., *La démocratie internet*, Paris : Editions du Seuil, 2010, 112 p.
- Flichy, P., *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris : Éditions du Seuil, 2010, 112 p.
- Lessig, L., *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy*, Penguin Press, 2008, 327 p.
- Lévy, P., *L'intelligence collectif. Pour une anthropologie du cyberspace*, 1994, Paris : La Découverte, 245 p.
- Odin, R., « Le cinéma amateur » In Brunetta, G-P., *Storia del cinema*, Giulio Einaudi, 2001, tome 4, pp.319-354.

Articles

- Creton, L., « L'économie et les marchés de l'amateur » *Communications*, n°68, 1999, pp.143-167.
- Allard, L ; Vandenberghe, F., « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique et de l'individualisme et expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux* [En ligne] 2003, vol.1, n°117, pp.191-219, consulté le 25/07/2017. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2003-1-page-191.htm>.
- Allard, L., « Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Locative Medias. « Le tournant expressiviste du web », *Métamorphoses* [En ligne] 2007, n°21, pp.57-62, consulté le 25/07/2017. Disponible sur <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/23563>.
- Allard, L., « Britney Remix : singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture ? », *Poli*, n°1, 2009, 60 p.
- Allard, L., « L'amateur: une figure de la modernité esthétique », *Communications*, n°68, 1999, pp.9-31.
- Beaudouin, V; Pasquier, D., « Organisation et hiérarchisation de la critique des mondes de la critique amateur cinéophile » *Réseaux* [En ligne] 2014, vol.1, n°183, pp.125-159, consulté le 20/07/2017. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-125.htm>.
- Beaudouin, V., « Prosumer », *Communications* [En ligne] 2011, vol.1, n° 88, pp.131-139, consulté le 08/02/2016. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-communications-2011-1-page-131.htm>.
- Béliard, A-S., « Jeux croisés entre critique amateur et critique professionnelle dans les blogs de séries télévisées », *Réseaux* [En ligne] 2014, vol.1, n°183, pp.95-121, consulté le 20/07/2017. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-95.htm>.

- Beuscart, J-S., « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », *Réseaux*, 2008, vol 6, n°152, pp.139-158.
- Donnat, O., « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux* [En ligne] 2009, vol.1, n°154, pp.79-127, consulté le 27/07/2017. Disponible sur : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-79.htm>.
- Dupuy-Salle, M., « Les cinéphiles-blogueurs amateurs face aux stratégies de captation professionnelles : entre dépendance et indépendance », *Réseaux* [En ligne] 2014, vol.1, n°183, pp.65-91, consulté le 26/07/2017. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-65.htm>.
- Leadbeater, C ; Miller, P., *The Pro-Am revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, 2004, *Demos*, pp.5-72.
- Odin, R., « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, 1999, pp.47-89.
- Preudhomme, S., « Codes, contrôle et réappropriation autonome : le pro-am comme système organisationnel singulier », *Revue française des Sciences de l'Information et de la Communication* [En ligne] 2016, n°9, consulté le 28 juin 2017, disponible sur : <http://rfsic.revues.org/2340>.

Articles de presse

- Kyrou, A., Dominique Cardon, la démocratie internet. [En ligne] 2012, Culture mobile. Penser la société du numérique, consulté le 24/03/2015. Disponible sur <http://www.culturemobile.net/visions/dominique-cardon-democratie-internet>.

Colloques

- Leard, F., « Les contenus autoproduits : vers une régénérescence des industries culturelles par l'amateurisme ? » [En ligne] Communication présentée au colloque international Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication, 25, 26, 27 septembre 2006, La Plaine Saint-Denis, 8 p., consulté le 21/06/2017. Disponible sur : https://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic_icic_atelier35.php.

Délibération, évaluation, commentaire

Ouvrages et actes de colloques

- Combe-Celik, C., « Vlogues sur YouTube : un nouveau genre d'interactions multimodales » Actes du colloque IMPEC : *Interactions Multimodales Par ECran* [En ligne] juillet 2014, École Normale Supérieure de Lyon, pp 266-279, consulté le 21/02/2018. Disponible sur <https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/18>.

- Dumais, F., *L'appropriation d'un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S Peirce à propos de l'interprétation*, Canada : Presses de l'Université du Québec, 2010, 114 p.
- Herring, S., « Computer-mediated discourse analysis: an approach to researching online communities » In : Barab, S.A (Dir.) *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*, New York : Cambridge University Press, 2004, pp.338-376.
- Jullier, L., *Qu'est-ce qu'un bon film ?* 2ème édition, Paris : La Dispute, 2012, 244 p.
- Nicolas-Le-Strat, P., « Un usager faiseur de textes » In *Moments de l'expérimentation*, Montpellier : Fulenn Éditions, 2009.
- Rouquette, S., *L'analyse des sites internet : une radiographie du cyberesp@ce*, Bruxelles : De Boeck, (coll. « Médias Recherches »), 2009, 335 p.

Articles

- Cardon, D., « Du lien au like sur Internet. Deux mesures de la réputation », *Communications* [En ligne] 2013, vol.2, n° 93, pp.173-186, consulté le 28/09/2017. Disponible sur <http://www.cairn.info/revue-communications-2013-2-page-173.htm>.
- Cardon, D., « La participation en ligne », *Idées économiques et sociales* [En ligne] 2013, vol.3, n° 173, pp.33-42, consulté le 28/09/2017. Disponible sur <http://www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2013-3-page-33.htm>.
- Chambat-Houillon, M-F., « De la sincérité aux effets de sincérité, l'exemple de l'immersion journalistique à la télévision », *Questions de communication* [En ligne] 2016, n°30, pp.239-259, consulté le 06/04/2017. Disponible sur : <http://questionsdecommunication.revues.org/10776>.
- Châteauvert, J., « De la fiction à l'énonciation » *Recherches Sémiotiques/Semiotic inquiry* [En ligne] 1993, n°1-2, vol.13, pp.271-283, consulté le 26/08/2014. Disponible sur : http://jeanchateauvert.ca/wp-content/uploads/2014/10/Chateauvert_-De-la-fiction-%C3%A0-l%C3%A9nonciation_2.pdf.
- Combe-Celik, C., « Questions méthodologiques autour de l'étude de deux plateformes interactives multimodales : de la communauté de contenu à l'application intimiste », *Linguas e Instrumentos Lingüísticos*, n° 37, janvier-juin 2016, pp.211-230.
- Jost, F., « Le feint du monde. », *Réseaux* [En ligne] 1995, vol. 13, n°72-73, pp.163-175, consulté le 17/09/2018, disponible sur : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1995_num_13_72_2718.
- Kerbrat-Orecchioni, C., « L'analyse du discours en interaction : quelques principes méthodologiques », *Limbaje si comunicare* [En ligne] 2007, n°9, pp.13-32, consulté le 30/11/2016. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00389971>.

- Legallois, D ; Poudat, C., « Comment parler des livres que l'on a lus ? Discours et axiologie des avis des internautes », *Semen* [En ligne] 2008, n°26, 23 p., consulté le 19/10/2016. Disponible sur : <http://semen.revues.org/8444>.
- Odin, R., « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux* [En ligne] 2000, n°99, vol.18, pp.49-72, consulté le 06/08/2015. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195
- Odin, R., « Mise en phase, déphasage et performativité dans le *Tempestaire* de Jean Epstein » *Communications* [En ligne] 1983, n°38, pp.213-238, consulté le 19/04/2018. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1574
- Soulez, G., « La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel », *Communication & langages*, vol. 176, n° 2, 2013, pp.3-32.
- Soulez, G., « Le moment du choix », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne] 2017, n°10, consulté le 18 octobre 2018. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/rfsic/2682>.

Communautés et Public

Ouvrages et actes de colloques

- Bromberger, C., *Passions ordinaires*, Paris : Hachette, 2002, 544 p.
- Châteauvert, J., « Les nouvelles plateformes de diffusion. L'expérience spectatorielle » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 13 p., consulté le 18/06/2015. Disponible sur : http://www.academia.edu/8736056/Les_nouvelles_plates-_formes_de_diffusion._L_expe_rience_spectatorielle.
- Esquenazi, J-P., « FRIENDS : une communauté télévisuelle », In : Le Guern, P., *Les cultes médiatiques. Cultures fan et œuvres cultes*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002, 380 p.
- Fish, S., *Quand lire c'est faire. L'autorité des communautés interprétatives*, Paris : Les Prairies ordinaires, (coll. « Penser/Croiser »), 2007, 144 p.
- Le Guern, P., *Les cultes médiatiques. Cultures fan et œuvres cultes*, Rennes : Presses Universitaire de Rennes, 2002, 378 p.
- Peyron, D., *Culture geek*, FYP Éditions, 2013, 192 p.
- Proulx, S., « Les communautés virtuelles : ce qui fait lien », In : Proulx, S ; Poissant, L ; Sénécal, M ; *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau*. Lévis (Québec) : Presses Universitaires de Laval, 2006, 361p, pp13-25.
- Rheingold, H., *Foules intelligentes*, Paris : M2 Éditions, 2002, 300 p.

- Treleani, M., « Du spectre à l'automate. Deux figure du spectateur » [En ligne] 2016 Châteauvert, J ; Delavaud, G. (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris : co-édition INA/L'Harmattan, (coll. « Les médias en actes »), 11 p., consulté le 26/06/2018. Disponible sur : <https://www.researchgate.net/publication/317947890>

Articles

- Akrich, M., « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation » *Éducation permanente* [En ligne] 1998, vol.1, n°134, pp.79-90, consulté le 24/04/2015. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00082051>
- Allard, L., « Cinéphiles, à vos claviers ! Réception, public et cinéma », *Réseaux*, volume 18, n°99, 2000, pp.131-168.
- Blanchet, A., « Cinéma et jeux-vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses* [En ligne] n°22, 2008, pp.33-38.
- Chivallon, C., « Retour sur la “communauté imaginée” d'Anderson. Essai de clarification théorique d'une notion restée floue » *Raisons Politiques* [En ligne] vol.3, n°27, 2007, pp.131-172, consulté le 25/07/2017. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-raisons-politiques-2007-3-page-131.htm>.
- Dayan, D., « Télévision : le presque public », *Réseaux*, vol. 18, n°100, 2000, pp.427-456.
- Esquenazi, J-P., « Les non-publics de la télévision », *Réseaux*, vol.2, n°112-1132002, pp.316-344.
- Giacchè, P., « L'art du spectateur. Voir les sons et écouter les visions », *Diogène*, vol.1, n° 193, 2001, pp.100-113.
- Hennion, A., « Pour une pragmatique du goût », *Papiers de recherche du CSI*, n° 001, 2005.
- Long, G., « Créer des mondes dans lesquels jouer : utiliser l'esthétique Transmedia pour transformer des histoires en mythologies », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne] n°10, 2017, consulté le 15/02/2017. Disponible sur : <http://rfsic.revues.org/2560>.
- Marolleau, E., « Réappropriation et intertextualité dans la web-série Girltrash », *TV/Series* [En ligne] n°6, 2015pp.210-225, consulté le 01/12/2016. Disponible sur : <http://tvseries.revues.org/329>.
- Pasquier, D., « Les jugements profanes en ligne sous le regard des sciences sociales » *Réseaux* [En ligne] vol.1, n°183, 2014, p.9-25, consulté le 04/06/2018. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2014-1-page-9.htm>.

- Patriarche, G ; Dufrasne, Marie., « Penser la diversité des pratiques médiatiques. Le réseau comme catégorie conceptuelle pour la recherche sur les audiences et les publics », *Réseaux*, vol.5, n°187, 2014, pp.195-232.
- Peyron, D., « L'appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d'imaginaire fantastique » *Revue Interrogations* [En ligne] n°23, 2016, consulté le 27/02/2017. Disponible sur : <http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-ludique-des-mondes>.
- Peyron, D., « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol.2, n° 15, 2014, pp.51-61.
- Proulx, S., Latzko-Toth, G., « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle » *Sociologie et sociétés* [En ligne] vol 32, n° 2, 2000, pp.99-122, consulté le 17/11/2016, disponible sur <https://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/2000-v32-n2-socsoc72/001598ar/>.
- Radway, J., « Women Read the Romance: The Interaction of Text and Context » *Feminist Studies*, vol. 9, n°1, 1983, pp.53-78.

Articles de presse

- Yusuf, O., « Nolife, une chaîne de geeks “made in France” », *Courrier International* [En ligne] 2013, consulté le 11/06/2018. Disponible sur : <https://www.courrierinternational.com/article/2013/05/28/nolife-une-chaine-de-geeks-made-in-france>.
- Guillaume, S., « Interview de Fabien Fournier et Anne-Laure Jarnet de la série Noob » *Advanced Creation* [En ligne] 2014, consulté le 12/09/2018. Disponible sur : <http://blog.advancedcreation.fr/2014/01/09/interview-de-fabien-fournier-et-anne-laure-jarnet-de-la-serie-noob/>.

Thèses et mémoires

- Combes, C., *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. Économies et finances* [En ligne] Sciences de l'Information et de la Communication. École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. 417 p., consulté le 28/02/2017. Disponible sur <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713>.

Colloques

- Châteauvert, J., « Le facteur temps ou le présent du youtubeur », In : colloque *Youtubers, Youtubeuses. Figures – formats – savoirs – pouvoirs. Équipe Pratiques et ressources de l'information et des médiations (Prim)*, Université de Tours, 10/11/2017.

Web-séries et podcasts

- 60 secondes, 2011, ARTE Creative, Lombard, H. Disponible sur : <https://www.facebook.com/60secondes>.
- *Flander's Company*, 2007, YouTube, Pomarède, R. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCdHXMcWxwZr2qQpdCCOcSkw>
- *French Food Porn*, 2013, YouTube, Pradalet, M. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCkjJda7HO1WVvhUsMrDmYuA>.
- *Le Fossoyeur de films*, 2012, YouTube, Theurel, F. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCwbV8cTR4yBgFdfa BXV2OA>.
- *Le Visiteur du Futur*, 2009, YouTube, Descraques F. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCDiYyE0L05ce TxDvsUz1rg>
- *Le Vrac*, 2005, YouTube, Coll. Disponible sur : <https://www.youtube.com/user/LeVracTV/featured>
- *Lonelygirl15*, 2006, YouTube, Beckett, M ; Flinders, M ; Goodfried, G ; Goodfried, A. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>.
- *Nexus VI*, 2014, YouTube, Jesionek, R. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UC8-UThnwzBI5ApzVG4MY7VQ>
- *Noob*, 2008, YouTube, Fournier, F. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCdHXMcWxwZr2qQpdCCOcSkw>
- *Norman fait des vidéos*, 2010, Thavaud, N. YouTube. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCww2zZWg4Cf5xcRKG-ThmXQ>.
- *Random*, 2014, YouTube, Le Corvic, S; Noël, R. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCAjDYaJ7nIemfJJX3QmmdOw>
- *The Guild*, 2007, YouTube, Day, F. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCt9S9nd8hATsFRjRlrcyklw>.
- *Ulysse*, 2013, YouTube, Nédelec, N; Paron, E. Disponible sur : <https://www.youtube.com/user/ulysswebserie>

Espaces discursifs (hors plateformes de *streaming*)

- <https://www.facebook.com/ChroniqueNexusVI/>
- <https://www.facebook.com/flanderscompanylaserie/>
- <https://fr-fr.facebook.com/levisiteurdufutur/>
- <https://www.facebook.com/LeVrac/>
- <https://www.facebook.com/randomlaserie/>
- <https://www.facebook.com/UlysseLaWebserie/>
- <https://www.facebook.com/WebSerieNoob/>

- <http://www.frenchnerd-fanclub.com/>
- <https://www.noob-online.com/forum/forum.php?f=2>

Annexes

Annexe I – Tableaux de classement des commentaires par types

Les tableaux présentés font suite à ceux proposés dans le chapitre 5, dans la partie « Évaluation ». Il s'agit ici d'exposer plus amplement le travail de classement avec d'autres commentaires issus d'autres épisodes, d'autres saisons ou d'autres plateformes. Pour des raisons de lisibilité et de fluidité, nous avons donc fait le choix d'incorporer en annexes de ce travail, les commentaires correspondant à la saison 2 de la *Flander's Company*, à la saison 6 et 7 de *Noob* – en réalité les films 1 et 2 de l'équipe – mais également de présenter les commentaires laissés sur la plateforme Dailymotion autour du *Visiteur du Futur*. Nous avons aussi souhaiter incorporer les commentaires concernant une autre web-série du collectif du *Vrac* à laquelle il est fait référence plusieurs fois dans cette thèse, *Les Souverains*.

Flander's Company – S2 YouTube chaîne Olydri

<p>YouTube 2x01</p>				
<p>Caractérisation qualité</p>	<p>« J'aime bien la série mais il y a des détail (des détail en gros plan XD) qui font vraiment ... "tache" et qui me fait sortir de la video. Comme par exemple a 5:30 les bouteille sont vide! On peut pas mètre de l'eau (sans la boire) encor dans la saison 1 ça vas mais pour une 2em saison ... » (Hugues Vogel)</p>	<p>« Quelques progrès à faire au niveau du jeu des acteurs, sinon c'est chouette et y'a de bonnes idées! » (Lya713)</p>	<p>« Génial ! Continuer a bosser comme ça ! vous faite un travail mirifique ! » (Yukii Adamoyo)</p>	<p>« Très sympa j'ai hâte de voir la suite.... bien qu'un peu longuet » (RainbowDashKiller)</p>
<p>Mérite/Opposition</p>				
<p>Conseil</p>	<p>« Du bonheur !!!! Le retour de la Flander's , mais , suis je le seul a qui il manque quand même les oneshot de la saison 1 ? Le résumé est vraiment pas mal , mais cela avais un charme paarticulier ... Bref Rudy , si jamais ... peut être les monter en un seul épisode ... Dans tout les cas c'est énorme de vous retrouver ^^ J'espère voir un projet commun NOOB/FC ... i have a dream ^^ » (Mass666FR)</p>	<p>« Quel plaisir de revoir la flander's company sinon c bien de commencer par la saison 2 mais pour les gens qui aurons apprécié cette saison, mettre la première » (Lucas Sanchez)</p>	<p>« Du bonheur !!!! Le retour de la Flander's , mais , suis je le seul a qui il manque quand même les oneshot de la saison 1 ? Le résumé est vraiment pas mal , mais cela avais un charme paarticulier ... Bref Rudy , si jamais ... peut être les monter en un seul épisode ... Dans tout les cas c'est énorme de vous retrouver ^^ J'espère voir un projet commun NOOB/FC ... i have a dream ^^ »</p>	

			(Mass666FR)	
Cohérence/Cohésion	« Référence à Goldorak #GrandStratègeaire #Véga » (Hikari Hamato)			

YouTube 2x02			
Caractérisation qualité	« Franchement c'est clairement de la merde ! la série est naze et mal jouée. Vous nous offrez un super contenu (NOOB) et après ça .. désolé de dire tout ça même si au fond je respect votre travail . Mais vous auriez du continuer Warpzone project » (Antonin Liehn)	« Argh le jeu d'acteur. Bon websérie donc amateurs mais quand même. » (TheBrainDealer)	« Je m'attendais à une version remastérisée comme vous aviez fait mais bon ça donne quand même une opportunité de les regarder de nouveau donc c'est sympa. » (LaConfrerieDHirissus)
Mérite/Opposition			
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« la parodie de gengiskan des berryz kobo au début= EXCELLENT ! » (Yhwach)	« 0:06 un Davy Mourier sauvage apparait ! » (alexandre eberle)	« J'ai une question ^^ ! à 58 secondes ce ne serait pas des mangas de Ubell blatt qu'on voit derrière ? » (TheCrowBipolar)
			« un super épisode, ça fait plaisir de le revoir ^^ Mais la chanson de Hitomi kurtsmann était pas différente dans la première release? » (farmaker1)

Noob – Film 1 (S6) – YouTube

<p>Noob 9x03</p>			
<p>Caractérisation qualité</p>	<p>« Fin du visionnage. Lecture des commentaires, c'est marrant, je vois des gens être déçu, cracher sur le lm, dire : tout ça pour ça, c'est pas pro, c'est amateur. Pas d'accord, au contraire c'est un lm bien abouti dans la pure veine de Noob. Au cas ou des gens liraient, les phrases suivantes peuvent apporter plusieurs éléments de réponse. Pourquoi les gens jouent-ils plusieurs rôles? - Facile à comprendre, on parle d'un MMORPG, allez jouer à WoW, Star Wars, et tous les autres, et vous verrez rapidement que les mêmes skins reviennent souvent d'un perso à un autre, trouvez moi autant de skins de personnages que de joueurs, et la on en reparlera, dans un jeu, voir un personnage réutilisé au niveau de son skin est chose courante, du coup, les personnages des héros ne sont que des skins parmi d'autres. Pourquoi y a des costumes plastiques et mal chus? - Ben déjà sachez que faire un costume coute énormément d'argent, ensuite, vous qui ne jurez que par les armures en métal, badass et autres trucs issus de superproductions hollywoodiennes, dites vous qu'il faudrait multiplier le budget par 10 voir 50 pour arriver au même niveau de rendu. Ah, et rajouter de la 3D et des effets spéciaux à tous les coins de rue. Le jeu d'acteur mal fichu - Avant de sortir l'argument : ce sont des amateurs qui jouent, il faut se remettre dans le contexte : MMORPG => Univers Propre => Roleplay Dans un MMORPG, vous trouverez toujours de l'exagération dans les propos des personnages, des phrases alambiquées, un coté chevaleresque voir totalement surjoué. Le monde est en danger, il faut rendre cela épique, Noob ayant une belle part à l'héroïque fantasy, on parle d'armées, de châteaux, un aspect médiéval par certains aspects,</p>	<p>« J'ai vraiment adoré! Les lieux de tournages étaient vraiment beaux, les costumes étaient beaucoup plus travaillés et les effets spéciaux étaient chouettes... juste assez beaux pour que ca paraisse plus pro sans que ca détonne avec ceux de la série. J'ai vraiment aimé le rapprochement pere- ls entre Judge Dead et Tenshirook (le rire de Dead a la n quand il banni des joueurs, c'est trop comme ca que j'imagine les modérateurs!! XD). Cependant, je me suis un peu perdu avec toutes les quetes et événements, j'ai bein essayé de comprendre ce qu'était le l conducteur, mais sans trop de succes. » (Saint Seiya)</p>	<p>« Bon, personnellement je suis déçu du résultat final de ce premier film. Je vais donc essayer d'en faire une critique la plus constructive possible (mais pas trop longue quand même ^^). J'ai conscience que les fans boy sont déjà en train d'affûter leurs lames, mais je me risque quand même, banzaï !!!! Il y a toujours eu pour moi de nombreux défauts dans noob, mais rien de plus normal pour une production d'amateurs. Il est donc tout à fait normal de les en excuser. On peut d'ailleurs constater assez facilement le grand bond qualitatif de la première à la deuxième saison. Et je m'attendais donc pour cette saison six à une évolution très marquée de la qualité, car même dans le domaine de l'amateurisme, le budget fait une différence. J'ai avant tout été déçu par la photographie de ce film. À vrai dire, la photographie de Noob m'a toujours déçu (pas besoin d'avoir une caméra of the dead pour faire de jolies images, surtout lorsqu'on voit la qualité en vidéo des réflexes numériques d'aujourd'hui), et c'était sur ce point précis que j'attendais l'équipe d'Olydri studio au tournant. Ainsi, je leur reprochais avant tout leur manque d'inspiration concernant le choix des cadrages, la mise en scène, etc. De même, la caméra était en perpétuel mouvement, car l'utilisation d'un trépied semblait être la plupart du temps optionnelle, ce qui n'est vraiment pas agréable visuellement. Pour le coup, il n'y a plus ce problème dans cette saison six, l'image est correctement stabilisée. Mais malheureusement, la</p>

	<p>normal que cela passe pour du kitch auprès de notre génération 21ème siècle qui ne jure que par la technologie. » (Nucklesk)</p>		<p>photographie reste dénuée d'inspiration. Ce qui sauve le film sur cet aspect c'est le respect des règles audiovisuelles en ce qui concerne le cadrage. Ainsi dans l'ensemble, la règle des tiers est respectée, la règle des 180° de même, les mouvements de caméra sont relativement fluides et parviennent à suivre correctement les acteurs (même si un œil attentif remarquera des sursauts et des débuts de plans légèrement saccadés). Visuellement, le film est donc propre, mais la succession des plans et le choix des cadrages reste trop simple, il n'y a finalement pas de prise de risque sur ce point-là et c'est réellement dommage. Il n'y a donc rien d'artistique dans le visuel de noob, qui reste finalement très pauvre. Et c'est bien dommage de ne pas avoir utilisé cet outil qu'est la caméra à son réel potentiel, car ce n'est pas tout d'opter pour le cinémascope, pour essayer de se rapprocher du visuel d'un film de cinéma. Il faut apprendre à jouer avec les focales, la profondeur de champ, les mouvements de caméra... C'est d'ailleurs généralement pour ça que les amateurs choisissent d'acheter des reflex numériques, car ce type d'appareil permet d'avoir le contrôle total de l'image (contrairement à un caméscope, pour ainsi se rapprocher d'une caméra de cinéma), mais malgré cela, jamais dans noob il n'y a eu de somptueux plans d'arrière-plan (caractéristique importante du cinéma), jamais il n'y a eu de magnifiques plans contemplatifs qui nous subjuguent de beauté. Les images montrent uniquement et simplement le bla-bla perpétuel des acteurs, plus à la manière d'un documentaire tourné sur le vif, qu'un film longuement préparé à l'avance, où chaque plan a été soigneusement révisé au moyen d'un découpage technique et d'un story-board</p>
--	--	--	--

			<p>(n'importe qui peut faire ça, pas besoin d'être pro).</p> <p>Et pourtant, les différents lieux de tournage étaient dotés du potentiel requis pour donner tout un tas d'idées au réalisateur, qui n'a pas su saisir ce potentiel artistique et c'est bien dommage. Et pourtant, depuis le nombre d'années que Fabien Fournier réalise des Web-séries, il commencerait à être temps de se préoccuper de l'aspect visuel de ses réalisations, car pour l'instant ce n'est tout juste qu'au niveau d'un amateur moyen (alors qu'après autant d'années il fait être au niveau d'un amateur confirmé La seconde critique que je ferai, qui rejoint la première, c'est ce gros manque sur le point artistique, et finalement on constate que les seules évolutions réelles sont uniquement dues au budget (costumes, lieux de tournage, matériel audiovisuel, effets spéciaux...). Pour simplifier, je pourrais dire que c'est la même recette qu'on nous ressort, avec pour seule différence une boîte d'écran.</p> <p>Après j'ai pleinement conscience de la difficulté de réaliser ce type de projet, de l'investissement énorme que cela représente. Je salue donc l'effort et j'espère que ça continuera encore longtemps, surtout que même si cela doit prendre encore 10 ans, j'espère bien qu'ils parviendront à un niveau supérieur (en tout cas, c'est tout ce que je souhaite). Et puis qui sait, je serais peut-être agréablement surpris par les deux films suivants ? J'espère.</p> <p>Après je pourrais bien sûr continuer à énumérer de nombreux défauts, mais ils sont pour la plupart normaux pour une réalisation d'amateurs, et ne sont donc pas à proprement parler des défauts.</p> <p>Merci de me répondre de façon respectueuse,</p>
--	--	--	--

			et si possible d'une manière un minimum argumenté, car si je dis tout cela c'est également pour aider l'équipe de noob, car cette série m'intéresse j'aimerais simplement pouvoir prendre un peu plus mon pied en la regardant, surtout lorsqu'on peut améliorer certaines choses sans être un pro. Car je n'ai rien suggéré, qui ne puisse être fait par un amateur éclairé, et qui pourtant propulserait noob dans une autre sphère. » (Kalitas)
Mérite/Opposition	« Quand je pense que des déchets cinématographiques comme "Donjons et dragons" et la trilogie de "Narnia" bénéficient d'une sortie dans les salles françaises... Vivement le prochain long-métrage. » (Papi Eric)	« Vous êtes ENORMES, la série noob est juste excellente, en vous regardant tous jouer, on pourrait se demander si c'est vraiment une web-série entre amis, et pas une série professionnelle, c'est juste génial, voilà peut être 3 ou 4 fois que je regarde TOUS les épisodes de Noob tant c'est super, dès que j'ai l'argent j'achète les livres, les BD, Néogicia, je suis triste de ne pas pouvoir vous aider à l'aide du KickStarter (je sais pas comment ça s'écrit), quand je me dis que vous êtes arrivés jusqu'ici sans être payés, et en plus que vous allez aller encore plus loin, je fais un peu cette tête Oo . Continuez comme ça, bien joué !!!!!!!!!!!!!!! Petite question, Vous voulez pas rentrer dans ma guilde ??? » (Lilian Bouveron)	
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« 1:19:43 Est-ce que Ruby vient de briser le quatrième mur? L'actrice qui joue Saphir était belle et bien en congé maternité mais dans la série, Saphir était supposée être sur une quête spéciale. Et aucune chance qu'elle puisse véritablement être maman IRL vu son caractère. Un bébé serait une énorme perte de temps pour un joueur du top » (Clowdono)	« oopopopop on s'arrête deux minutes ... à 19:40 le livre que gaea offre au pnj pour entrer dans la confédération marchande la plus puissante d'olidry, ce n'est pas le livre de Gryffondor ? Il me semble reconnaître leur écusson, il correspond parfaitement, mais je n'arrive pas à lire ce qu'il y a écrit ! » (Revo Game)	« Oh, Ivy n'aura pas eu un grand rôle dans l'histoire. J'aurais espéré qu'elle déblocque sa classe légendaire de technograde, même si son apparition fut drôle. Un excellent lm les gars, cela dit. GG à toute l'équipe. Voir Tenshirook et Judgedead farmer ensemble en tant que joueurs n'a pas de prix ! J'aurais voulu un peu moins de blabla, mais bon, après tout on peut considérer ce film comme une introduction, donc c'est normal. La qualité du visionnage a grandement évolué, les plans et la façon de les enchaîner

			<p>aussi. J'ai beaucoup aimé certaines in uences "mangesques", surtout dans le moment du dernier match de tennis.</p> <p>Le jeu de rôle aussi a avancé. Ystos s'est décoincé depuis ses débuts, et Gaea a l'air plus fourbe que jamais, et ce ne sont que des exemples. Enfin, les sous-intrigues, l'histoire, et les relations entre les personnages... j'ai adoré tout cela tout particulièrement.</p> <p>C'est un coup de maître pour moi, même si beaucoup se disent déçus (comme d'hab' quoi.) » (Ihaveacoolpic)</p>
--	--	--	--

Noob – Film 2 (S7) – YouTube

YouTube Film 2				
Caractérisation qualité	« la progression entre la saison 1 et la saison 7 se fait terriblement ressentir la.. Le combat omega zell/Gaea est magnifiquement mis en scène (ainsi que le reste hein! :P) et cela m'a donné des frissons. Je vous regarde depuis mes 14/15 ans, et j'en ai 21 aujourd'hui, plein de gens sont comme moi et vous suivent depuis des années car vous nous faites rêver depuis tout ce temps! nous attendons tous impatiemment de rêver avec la saison 8 et le denouement de la serie. Toute la communauté de Noob vous crient haut et fort: GG!! » (Rick)	« Y a un problème, Ceria Blood (je sais pas comment son nom s'écrit ^^) avait les cheveux oranges la première fois qu'on la vue dans le film 1. Ils ont dit que cette perruque blonde, la 1ere fois, avait été recoloré en post-production, pourquoi pas cette fois ? ça donne juste un faux raccord bizarre (1:02:01) » (Nv)	« Je savais vraiment pas comment vous feriez pour scénariser un rematch de Gaea et Omega Zell sans que ça ait l'air ultra forcé, eh bah bien joué ! La fin du film était super intense, on se poilait, bon sang l'esprit de NOOB est vraiment toujours là malgré le niveau de moyens, et les clins d'oeils sont de bon alois Vraiment super boulot accompli j'ai bien hâte de voir le making off » (anonymoweb)	« Du très bon et du moins bon. D'abors, les décors et les musiques d'ambiance sont vraiment stylés. Le scénario est plus fluide que pour le premier film, plus compréhensible. Sympa la présence de POC, les multiples références, et les jeux de mots ^^ . Sans compter la réa et le jeu d'acteur qui se sont nettement améliorés. Mais y'a un truc qui m'a particulièrement gêné c'est la résolution finale, genre Gaïa et Omégazel qui se résignent d'un coup comme ça... j'ai trouvé ça un peu trop simple. Surtout sachant leur différent qui date depuis longtemps, les multiples accrochages, etc. Sinon la référence au rugby... je connais vos raisons donc je passe outre, mais bon, perso j'ai trouvé ça moyen... Dans l'ensemble, ça reste du bon boulot, j'ai apprécié ce 2nd lm et j'ai hâte de voir la conclusion de cette aventure. Respect & Robustesse à vous et à votre descendance. » (Sébastien Huet)
Mérite/Opposition	« Cette série est digne d'un film de grande qualité perso je vous souhaite bonne chance pour la suite et vous avez tout mon soutien. (je suis écrivain donc si vous en chercher un je serais heureux de vous aider.) » (Le loup solitaire)	« Pour conforter ma réputation de faignant : Quand je pense que des déchets cinématographiques comme "Donjons et dragons" et la trilogie de "Narnia" bénéficieraient d'une sortie dans les salles françaises...Vivement le prochain long-métrage. » (Papi Elric)		
Conseil	« Wow! C'est génial les plans et le montage sont parfaits le scénario est bon mais essayez d'améliorer le jeu d'acteur des fois je dis bien des fois c'est	« Je suis impressionné par le professionnalisme Pas étonné, mais impressionné. Un grand bravo. Même si maintenant, j'ai		

	exaspérant. :) Ceci dit pour une web série c'est tout simplement parfait! continuez comme ça! Je sens la fin de la série arriver est ce que je me trompe ? :(» (Poloplo)	du mal à réaliser qu'il va falloir attendre très longtemps pour voir la n de l'histoire ! » (Overhill)		
Cohérence/Cohésion	« la confrontation Gaia-Omega est sublime. l'intervention de Sparadrap, bien que conventionelle fait plaisir. Et quel cliffhanger! Bravo » (David DM)			

Le Visiteur du Futur – S1 Dailymotion

Dailymotion 1x05				
Caractérisation qualité	« Excellent les gars j'ai adoré !! Scénario trop, super bien joué et bon humour et effets spéciaux au top » (fitney)	« J'adore vraiment ! La réalisation est super, pareille pour les comédiens, l'éclairage et tout et tout !! Merci pour avoir fait cette web-série sa ma même donner envie d'en faire une ! »	« Vous savez vous renouvelez à chaque épisode pour l'instant en gardant toujours le même esprit, félicitations, j'adore » (Nyao2)	« Trop bien monté, excellent, continuez comme ça les gars, c'est super !! » (Julien Sohier)
Mérite/Opposition	« Ça ferait un carton à la télé ;) » (Jean-Claude Breteloot)	« Purée ça devrait passer à la télé ! Ça déchire ! Trop drôle... Ils se sont éclater à faire ça on dirais ! » (Etianna)		
Conseil				
Cohérence/Cohésion				

Dailymotion 1x14			
Caractérisation qualité	« Woua bravo les gars la c'est vraiment du pro vraiment ya de plus en plus de plan et de personnage sa devient lus compliquer mais toujours aussi agréable à regarder c'est vrai que raph peut perdre la tete la javoue c'est très caint des gens qui apparaissent dans ton salon comme sa lol bravo les gars encore une fois on att le prochain encore et encore one again » (Massimo Ostoldi)	« C'est vrai que la série a l'air d'être loin de s'épuiser ! ça surpasse largement ce que je pouvais imaginer du devenir de cette série de sketches de 5minutes lorsque j'ai visionné les 5 premiers épisodes il y a quelques mois c'est cool ! » (Benjamin)	« Ça c'est de l'épisode ! encore je trouvais que la série était géniale, mais là l'équipe se surpasse ! Ça fait trois fois que je le vois et le rythme est super bon ! Vraiment bravo ! Puis-je espérer que le grand François Descraques jette un oeil sur mon profil un de ces quatre ? Merci à toi pour tout ce que tu fais et à ton équipe, qui cartonne ! =) Au fait, le nom du docteur ça viendrait pas du grand débat « les blondes vs les brunes » ? (Alweol Binz)
Mérite/Opposition	« Excellente série très bien réalisé pour des amateurs et tellement drôle. J'attend la suite avec impatience et continuez comme ça on ne s'en lasse pas ;) » (Votrom)		
Conseil			
Cohérence/Cohésion	« J'adore... Mais comment se fait il que la police du temps n'identifie pas son créateur et n'ai donc pas compris plus tôt le but du visiteur du futur ? Raph est il vraiment le fondateur de la police du temps ? Est ce le vrai du but du visiteur du futur ? Bon ben on attends la suite... C'est vraiment très chouette » (panipseudo)	« j'aime la petite tasse Watchmens, clin d'œil à ce film énorme » (83Nerzuhl)	« Brilliant, comme dirait un autre Docteur ! Effectivement plus long que les précédents mais toujours aussi amusant. Je sens que je vais aimer ce nouveau personnage. » (S The Singer)

Dailymotion 1x15			
Caractérisation qualité	« Vraiment très bon, bravo pour les idées, la réal et le reste... En espérant que vous décrochiez le précieux sésame » (Le Fred)	« Mouais, je n'accroche toujours pas au visiteur du futur, ça pourrait être plus sympa à regarder mais ça fait de plus en plus "délire entre potes" et du coup c'est dur de s'y prêter au jeu d'acteurs qui sont loin d'être mauvais mais qui reste peu convaincant ce qui donne un humour réservé et pas accrocheur... dommage : (» (Christian Cordero)	
Mérite/Opposition			
Conseil	« Je suis un immense fan du visiteur du futur et ça me désole que mon premier com sur la série soit une critique, mais j'ai trouvé cet épisode largement en dessous des autres et je tenais à mettre en garde les créateurs : ne tombez pas dans le piège classique des séries qui consiste à se convaincre dans un excès d'autosatisfaction portée par le succès que vous pouvez commencer à changer la tonalité des épisodes et vous embarquer dans un délire totalement différent. Le visiteur du futur, c'est un petit instant d'humour et de gags ponctué d'une légère narration, et vous êtes en train d'inverser la tendance. Ça fait plaisir de voir que la série va quelque part, mais n'oubliez pas ce qui fait votre succès : le personnage principal exacerbé, la parodie de terminator, l'anachronisme, l'absurdité totale des situations, et le format très court qui force la créativité en vous obligeant à synthétiser votre propos. (olbatar)	« le personnage du policier est drôle en partie de par son statut de running gag (pourquoi les policiers du futur seraient-ils si différents de ceux d'aujourd'hui ?). En creusant le personnage, il m'est d'avis que vous risquez de lui faire perdre de son pouvoir humoristique (ce serait un peu comme consacrer un épisode de Tintin au passé du capitaine Hadock : on s'en tape). Je ne dis pas que l'épisode est nul mais je vous met vraiment en garde car j'ai un mauvais pressentiment sur ce vers quoi la série est en train de tendre. Cet épisode est grande partie un teaser et je voudrais pas que vous déviez du schéma qui a fait votre succès : situation de la vie quotidienne, événement abracadabrant et chute (ce dont cet épisode est dépourvu). Je passe pour l'aigri et cette petite baisse de régime sera sûrement passagère, mais je tenais à vous le dire car c'est maintenant que vous allez prendre des décisions importantes pour l'avenir du show. » (olbatar)	« Une série exelente avec un copain on s'amuse à reciter toute vos phrase culte et dans chaque episode vous arrivez a en sortir [...] je voudrais faire des films ou des series et vous ete pour moi un exemple aussi bien dans la realisation performante quand dans les jeux d'acteurs tout simplement excellent !! Par contre il y a une chose qui peut être modifié je ne sais si c'est voulu mais c'est par rapport au son parfois on n'entends pas très bien certaine phrase en particulier dans cette episode vers 4 :00 !! Mais bon c'est juste un petit avis mais après la serie est exelente et le scenario ne manque pas de richesse et d'idées mais serieux ou tu les trouves !! A la prochaine (attends avec imparience le prochain episode les gars) » (Alexis)
Cohérence/Cohésion			

Dailymotion 1x16					
Caractérisation qualité	« Je suis pas très calé en techniques de cinéma, mais je trouve que la réalisation gagne en qualité à chaque épisode. En tout cas c'est toujours un plaisir de retrouver Raph emmené dans plein de galères à cause du Visiteur. Et je suis content qu'on retrouve le prof, c'est un perso cool » (Skaradams)	« C'est si beau les mecs... Vous avez vraiment réussi à donner une matérialité au futur... Bien sur je réitère toutes mes appréciations comme à chaque fois, vous jouez comme des dieux, les textes et les scénarios sont excellents, même le cadrage est de qualité largement professionnelle (voire plus que certaines séries qui s'en foutent plein les poches). Bref, chaque sortie d'épisode est une fête :D » (Troglodyte)	« L'épisode n'est pas mauvais mais il a un sacré défaut c'est la changement de la voix et de l'intonation du personnage qui vient du futur et qui embête Raph tout le temps ! Je pense personnellement que le fait de le faire jouer une scène un peu dramatique n'est pas mauvais mais au détriment de sa personnalité et sa voix habituelle, C'EST UN ÉNORME DÉFAUT DE LUI AVOIR DONNER UNE AUTRE INTONATION et surtout UNE AUTRE VOIX QUE D'HABITUDE !!!! » (ben)	« Sympa. Ça fait penser à shaun of the dead mais lol le zombie. Sinon, je sais que c'est difficile de tourner dans certains lieux, mais je trouve que l'histoire est un peu trop adaptée au fait qu'on ait que la cave, l'appart, ou le parc pour tourner. Ça fait un peu l'effet stargate sgl : des gugusses dans une salle des machines à discuter de comment ils vont se sortir du vaisseau, rentrer sur terre, etc... mais ça me plaît quand même » (chocoboy7777)	« Encore un épisode sympathique. Sinon j'ai noté quelques petites erreurs, mais rien de bien grave : - Henri Castaphocle s'est trompé de bras pour prouver sa véritable identité - Le visiteur a son début de phrase légèrement coupé à 3 :12 Allez, vivement l'épisode 17 » (Ratchetlombax)
Mérite/Opposition	« Bon travail de bonne qualité. Bonne réalisation, bon texte, bonne interprétation, personnages attachants. Vous montrez qu'avec peu de moyens, du talent, de l'imagination et un bon scénario on peut faire de très bonnes choses équivalentes voir meilleures que certaines séries à gros budget diffusées sur les chaînes. Continuez c'est de mieux en mieux, on attend la suite avec impatience » (-813-)				
Conseil	« Alors sa y-est !! la série prend vraiment une dimension en tout cas bravo super boulot beaucoup mieux que le précédent. Par contre faire un contexte d'homme vivant sous terre	« Génial, c'est un vrai plaisir de regarder cette série chaque semaine. Dans le futur, vous pourriez même tourner dehors, genre dans			

	a la matrix va surement posé beaucoup de difficulté pour la suite des épisodes, j'espère que vous savez ou vous allez. Allez vivement le prochain. » (astrena)	une usine désaffectée :D Bonne continuation, impatient de voir la suite » (Allumette19)			
Cohérence/Cohésion					

Les Souverains – S1 YouTube

<p>YouTube 1x01 et 1x02</p>			
<p>Caractérisation qualité</p>	<p>« Mais c'est ex-cel-lent! J'adore la façon dont vous avez monté ça, vraiment génial de bout en bout! Content que + ou - geek m'ait permis de vous découvrir, je file regarder les autres épisodes! » (bobiboulon)</p>	<p>« Votre série à l'air bien. Elle est très bien faite techniquement et les acteurs ont un jeu de qualité... mais je trouve dommage que le ton trop sérieux fasse qu'on s'ennuie au bout de 5 épisodes... un peu d'humour de tuerait personne... » (Amélie Le Duc)</p>	<p>« Je suis obligé de saluer la qualité de la prod mais... Je trouve ça un peu chiant Certes il y a du boulot derrière et ça se sent mais à côté de ça, ça se veut tellement proche d'une grosse production que ça en perd l'essence même de la websérie. En général ce qui nous rend indulgent et amoureux d'une websérie c'est le côté un peu second degré que je ne voit pas ici. Au final ça ressemble à du policier mainstream en version cheap. Mais je suis sur que vous avez une belle marge de progression ;) » (Jisse Delavega)</p>
<p>Mérite/Opposition</p>	<p>« J'adore votre Web série. J'ai tout de suite été sous le charme : quand on découvre un épisode, on ne peut s'empêcher de les regarder tous !Je suis bluffée de voir ce que vous avez réussi à faire avec de petits moyens. Le scénario, la réalisation, les effets spéciaux et les acteurs... tout est nickel. J'espère vraiment qu'il y aura une 2è saison.Vous méritez d'être vus et reconnus !!! Bonne continuation.Une fan. » (honeyEva)</p>	<p>« Cette série mérite vraiment plus de vues bordel ! Les acteurs sont tous excellents, les prises de caméras embarquées sont extrêmement bien utilisées ! L'intrigue est énorme !!!! » (Jotabo)</p>	
<p>Conseil</p>			
<p>Cohérence/Cohésion</p>			

YouTube 1x20			
Caractérisation qualité	<p>« Cette série m'emporte. Le scénario est original. L'intrigue dans les épisodes est en béton (flow d'information, compréhension ... avec pourtant des révélations inattendues), vraiment très travailler et sa fait plaisir. (1) Des plans travaillés avec un bon rendu (plonger, plan éloigner etc) Le jeu d'acteur est vraiment très convaincant. Les floues sont bien gérés (action, stress, confusion du personnage ...) Les bandes sonores est exelente, (je suis un grandfan des Shakas) et les effets sonores sont bien gérés. Et pourtant... Une impression d'amateur tout de même présent. Je pense que il y a 2~3 choses qui font défaut</p> <ul style="list-style-type: none"> - la focale de la caméra (profondeur de champ) , je dirais que la zone net est trop profonde ou mal placé par endroits (impression de record portable) - Des faux raccords. Je parle des flagrants, comme les lunettes qui disparaissent/change de couleurs etc... - Certains effets spéciaux, peuvent trahire la caractère non / semis-pro de la production finale. (1) Surtout lorsqu'il y a un décalage temporel, souvent les scénarios se casse la gueulent: La causalité -conséquence pare en couille. Ici, On affronte un paradoxe, et sont issue sans appel, puisqu'on connais la réalité alternative qui a conduit à ce paradoxe. Et que seul Emma connait. Tout bon, ce que j'en retient c'est que s'est génial. Incroyable, je recommande vivement ! Continuez ainsi. » 	<p>« pour illustrée je vais mettre deux exemple de cet épisode</p> <p>11:51 - bon focus, le premier plan est net, et le fond est floue. Le champ est très rapprocher, et court.</p> <p>13:52 - mauvais focus, la porte (haut à droite de l'écran) est très nette, mais en arrière plan. L'action est un homme mettant son oreillette au premier plan, et c'est floue. l'impression que la scène est pris avec un portable 2Mpx alors que le plan est bien situer et l'action bien cadrée.</p> <p>14:15 on vois bien le plan d'évacuation, et pas les lèvres.</p> <p>Voilà, si cela peux permettre de vous améliorez à la saison prochaine » (Marial P)</p>	<p>« 13:55 , est-ce que ce floue est volontaire et (si oui) nécessaire ?</p> <p>Car si pique les yeux, peux-être est-il trop pousser. En fait, on ne sais pas sur quoi posée nos yeux car si le sol n'est pas net (bonne chose puisque c'est derrière l'action) les mains et le brouilleur ne sont pas net non plus, et là sa pose problème. »</p> <p>(Martial P)</p>
Mérite/Opposition	<p>« on dirait tellement pas une série amateur, mais une série pro X) ,avec un suspens de malade ;j'état super triste à la fin et en même temps super excité par cette fin d'épisode qui est juste génial, vivement la saison 2 vous faites vraiment du très bon boulot!!! bon courage pour la suite »</p> <p>(Zilgred)</p>		
Conseil			
Cohérence/Cohésion			

Annexe 2 – Entretien avec François Descraques

En 2015, il nous a été donné l'occasion de réaliser un entretien avec François Descraques, créateur du *Visiteur du Futur*. Si notre méthodologie repose essentiellement sur l'analyse des interactions des acteurs du dispositif de la web-série autoproduite et du dispositif lui-même, cet entretien a permis d'apporter un éclairage enrichissant sur l'aspect contextuel de ce travail. Nous nous appuyons ici tout autant sur le regard porté par les communautés sur les web-séries et leurs univers que sur celui des créateurs. Outre l'image du créateur que construisent les communautés à travers l'énonciation verbale et audiovisuelle ainsi que les échanges, nous souhaitons apporter le regard du créateur lui-même. François Descraques alors déjà en préparation de « l'après » *Visiteur*, nous a permis de retracer différemment l'histoire de la web-série mais également de confronter des points de vues. Celui des spectateurs-utilisateurs qui font communauté et contribuent au développement de l'univers de la fiction par leurs activités et leurs actions, et celui du créateur et de son équipe qui témoigne de l'importance de sa communauté, mais qui pose aussi des limites à sa participation en précisant la place qu'elle peut réellement avoir.

L'entretien réalisé a été particulièrement précieux pour cette recherche, car il permet de retracer l'évolution d'un objet du point de vue de son auteur, en prenant en compte ses intentions, son expérience et son point de vue. Ces éléments, au-delà d'un objet en particulier, sont autant d'informations sur la web-série autoproduite en France et sur ses mutations.

Entretien réalisé le 21 avril 2015

MC Neuvillers : Est-ce que tu pourrais dire quelques mots sur toi pour commencer, ton âge, ce que tu as pu faire comme étude avant de te lancer, ton parcours professionnel ?

François Descraques : Je m'appelle François Descraques, j'ai 30 ans. À la base, j'ai toujours fait des séries, des vidéos avec mon frère et Florent, qui fait le rôle du Visiteur donc. On en faisait même avant nos études, et c'est même ça qui a donné envie à Florent de faire des études de comédie. C'était nos séries qu'on faisait dans le garage. Et dans le garage, vraiment dans un garage... Notre premier lieu de tournage c'était notre parking. Vers 18 ans, après mon Bac, j'ai fait un BTS audiovisuel. J'ai beaucoup hésité à savoir quelles études j'allais faire, et le BTS audiovisuel permettait d'apprendre des choses techniques que je ne pouvais pas apprendre par moi-même. Notamment en lumière et en cadre. Je faisais déjà du montage par moi-même donc j'ai fait ça... Et c'est là où j'ai rencontré une partie de mon équipe avec qui je travaille toujours. C'était à Boulogne en 2003.

MC Neuvillers : C'était une façon de compléter un peu ce que tu avais déjà pu apprendre par toi-même ?

François Descraques : Voilà exactement. Je suis à 80% autodidacte mais il y a des trucs qui sont intéressants à apprendre et surtout c'est des études gratuites, le BTS audiovisuel, et courtes surtout ! Je n'aime pas trop les études... Parce que juste après le BTS j'ai essayé d'aller à la fac et j'ai tenu trois semaines. Ce n'était pas mon cadre à moi.

MC Neuvillers : Comment est né *Frenchnerd* ? Est-ce que c'est le fait d'avoir tourné des vidéos qui t'as donné l'envie d'avoir un endroit où les regrouper, ou avais-tu avais déjà *Frenchnerd* en tête et c'est pour ça que tu as commencé à faire des vidéos ?

François Descraques : *Frenchnerd* a été juste le fait de donner un endroit à des vidéos déjà existantes. On faisait déjà des vidéos depuis des années, on avait fait une web-série

avec Slim⁴³¹ qui s'appelle *Scred TV*. On avait fait des courts-métrages et en fait à un moment, j'avais eu une idée de faire un site. C'était en 2008. Je voulais faire un site de vidéos et j'avais pratiquement trouvé des investisseurs, c'était des agents immobiliers. Je leur avait dit « Ça c'est l'avenir, c'est les vidéos sur internet. Si vous nous payez on vous fait... », à l'époque c'était très ambitieux, deux ou trois... Peut-être une vidéo par jour. On leur disait « On vous fait une vidéo par jour et on vous fait tout : on fait le cadre, le réal, le montage. En faisant ça les vidéos vont se développer et après on trouvera des sponsors plus tard... Allez on y va ». Et derrière ils étaient super partant et une semaine avant la signature des contrats, il y a eu la crise économique. Ce qui fait qu'ils étaient moins chauds, finalement on n'a pas eu de nouvelles. J'ai dit à Slim que – Slim avait déjà un *taf* à plein temps et pas moi – je lui ai dit que je comptais utiliser un peu la méthodologie qu'on avait développée pour ces gens-là et le faire juste pour nous. Au début je lui ai dit que j'allais le faire tout seul et que ce serait ouvert à d'autres gens, mais j'allais pas prendre des gens et ne pas les payer, alors j'allais tout faire moi même. Et c'est de là qu'est né *Frenchnerd* en fait. Le truc le plus simple à faire c'est de faire un blog, puisque c'était gratuit, ouvrir un compte *Dailymotion*. Et la tactique au début, c'était de mettre des vidéos de rattrapage puisque j'avais déjà plein de courts-métrages, tout en créant des nouvelles vidéos par semaine et donc trouver des idées que je pouvais écrire, réaliser, monter faire tout seul de A à Z en très peu de temps. À la base moi je viens d'études où on nous forme à faire des trucs assez gros, on nous forme à faire des trucs vraiment beaux avec des grandes équipes et justement le fait de faire ça à l'époque, mes collègues comprenaient pas. Ça n'avait pas de sens pour eux.

MC Neuvillers : Le fait de faire ça sur le web ?

François Descraques : De 1, sur le web, et 2, avec aussi peu de moyens et avec des images, des caméras pas forcément très top... Moi je savais que la vraie porte d'entrée c'était par là. Au lieu de faire un court-métrage par an il valait mieux faire une vidéo par semaine et trouver une façon de faire ça et *Frenchnerd* a été le cadre qui nous a obligé à nous poser les bonnes questions. Très vite mes copains m'ont aidé, ils ont commencé à faire des vidéos avec moi, et on avait déjà plein de concepts...

⁴³¹ Slimane-Baptiste Berhoun.

MC Neuvillers : Quels noms tu donnerais à ces concepts ? C'était des courts-métrages ? C'était déjà des web-séries ?

François Descraques : En fait, le terme web-série, c'est un terme que moi même je ne suis pas sûr de pouvoir identifier à 100%. Pour moi, si c'était un format où il y avait 6 épisodes, c'était une web-série. Et le but à chaque fois, c'était de faire 6 vidéos dans le même format, et après j'arrêtais. Je faisais autre chose. La première que j'ai faite s'appelle *Frenchman* c'était une série d'animation. J'en ai fait 6 après j'ai fait « Ok j'en ai fait 6 c'est bon ». On a fait les *Grands débats* aussi, même si c'était finalement un format d'improvisation et ça pour le coup, c'était tellement simple à faire qu'on a pu en faire 30. Et on continue encore maintenant. Pour moi c'était plus ou moins des web-séries, même si maintenant on dit que les web-séries c'est plus clairement de la fiction, et on différencie les web-séries des web-émissions.

MC Neuvillers : Oui, il y a cet aspect sériel, l'histoire se suit avec un récit. Là ça n'était pas forcément le cas du coup ?

François Descraques : Non, pas forcément. Même si *Frenchman* c'était des sketches, il y avait quand même une continuité. *Le Visiteur du futur* à la base, c'était des sketches. Les trois premiers épisodes c'est juste 3 sketches indépendants. Les sketches ça a toujours été un truc que j'aimais bien faire, mais ce que je voulais vraiment faire c'était du sériel. Mais le problème du sériel, c'est que si tu t'embarques direct dans un truc très ambitieux, très vite tu te perds, tu t'emmêles les pinceaux. Et *Le Visiteur du futur* ça a été une bonne porte d'entrée dans le sériel puisqu'on n'a pas fait exprès. On a créé des personnages forts et une situation forte parce que c'était un sketch, et il fallait que ce soit une formule. Et très vite on s'est dit « Ok maintenant qu'on a la formule, on casse la formule et maintenant on développe l'univers ».

MC Neuvillers : Pour en revenir à *Frenchnerd*, pour toi aujourd'hui, quelle forme ça prend ?

François Descraques : *Frenchnerd* maintenant c'est une boîte de production dont les associés sont moi, Slim, Anaïs Vachez et Thibault Geoffroy. Maintenant on est coproducteurs de la chaîne *YouTube Frenchball* avec *Endemol*. C'est une entité qui nous

permet d'exister légalement, de faire des co-pro avec des grosses boites, de défendre nos projets... Mais au-delà de ça j'ai toujours voulu différencier *Frenchernd* prod de *Frenchnerd* le site. Et *Frenchnerd* le site reste pour moi indépendant de *Frenchnerd* prod. *Frenchernd* le site regroupe tout ce qu'on fait dans notre groupe à nous, avec ou sans la boite de prod, même des fois avec d'autres boites de production. Donc je voulais quand même que le site *Frenchnerd* existe quoiqu'il arrive... Qu'il regroupe des actualités, des vidéos de ce qu'on fait.

MC Neuvillers : Quelle a été son évolution depuis le moment où tu l'as créé au fur et à mesure...

François Descraques : ... En tant que site ou en tant que communauté ?

MC Neuvillers : En tant que site.

François Descraques : En tant que site, ça n'a pas beaucoup évolué. Pendant 5 ans, c'est toujours un blog *over-blog*, le truc le plus nul... Enfin, qui était bien en 2008 et qui très vite, est devenu daté. Il n'y a que depuis l'année dernière où j'ai demandé l'aide d'une webmaster, et on a refait le site de A à Z. Mais c'est assez récent finalement la refonte du site, qui pour moi maintenant, me ressemble plus. Mais ce qui est intéressant c'est qu'un site internet ça a pour moi... Un blog maintenant c'est un peu vieillot comme façon de faire, mais c'est important pour moi de garder ça. Garder une plateforme où je peux parler au-delà de mes *tweets* et où je peux développer des trucs. Et en plus, comme en parallèle il y a des gens qui ont créé un forum qui s'est créé au fur et à mesure... Cette entité là, ce forum a été à la base non officielle, indépendante...

MC Neuvillers : J'ai vu que tu as posté un message pour le rendre « officiel », comment ça s'est passé ? Ce sont des gens qui l'ont créé en appelant ça le forum *Frenchnerd* ?

François Descraques : Oui, oui...

MC Neuvillers : Et ça a pris une ampleur énorme...

François Descraques : ... En fait au bout d'un an, deux ans de vidéos, assez vite il y a des gens qui ont... À la base ils squattaient mes commentaires – je viens de m'en rappeler en fait – à la base ils discutaient entre eux sur *Facebook*, sur mes commentaires, sous mes posts à moi et ça me saoulait ...

MC Neuvillers : Sous les posts de la page *Frenchnerd* ou sur ta page à toi ?

François Descraques : Même pas, mon compte à moi ! Et très vite ils ont dit « C'est pas sympa de squatter les commentaires de tout ce que poste François on a qu'à créer un forum ». Et moi je leur ai dit « Ouais ouais faites ça, ça m'arrange ». Et ils ont créé le forum mais vraiment entre eux. Ce sont des gens qui se sont regroupés surtout par rapport au thème et au fait qu'ils aimaient les vidéos de *Frenchnerd*. Mais très vite ils se sont regroupés et... Je ne sais pas combien de couples il y a eu maintenant, ils vivent ensemble, il y en a qui vivent en colocation ensemble. Ils se voient tout le temps, c'est devenu une communauté. Aujourd'hui ils sont plus de 3000 membres je crois, enfin entre 2000 et 3000 membres. Surtout, ils sont hyper autonomes, hyper rigoureux, hyper organisés et surtout ils montrent le bon exemple en convention. Et à force de les voir, je commence vraiment à bien connaître le noyau dur. Ils sont non seulement très gentils mais surtout très volontaires pour nous aider quand on a besoin de figuration, quand ils ont leurs événements entre eux mais c'est... Quand ils font leur anniversaire, il y a plus de 100 personnes qui viennent des 4 coins de la France et ils ont une cagnotte. Ils sont même obligés de créer une association tellement que c'est compliqué à gérer les événements de 100 personnes...

MC Neuvillers : Et la cagnotte sert à faire fonctionner...

François Descraques : ... Pour eux oui, que pour eux, c'est pour leur fonctionnement interne.

MC Neuvillers : Du coup vous vous ne gérez absolument rien là-dessus ?

François Descraques : Rien du tout non. Au début c'était un peu le bordel. Et au fur et à mesure, on a créé une charte entre moi et eux qui a permis de... Parce que moi je leur ai dit que pour moi le plus important c'était qu'ils permettent de montrer... Avoir une

communauté sur internet c'est à la fois la meilleure chose et ça peut être un peu effrayant des fois, et le fait de voir que eux pouvaient montrer le bon exemple, la bonne façon de se comporter et d'être, c'est pour ça qu'on a créé une charte pour qu'ils puissent un peu représenter mon image. Représenter l'image des valeurs qu'on défend et que ce soit en convention ou sur internet. Parce que je ne peux pas être partout, je ne peux pas tout gérer, je ne peux pas répondre à tout le monde...

MC Neuvillers : Ils développent la communication ?

François Descraques : Voilà, donc en fait ils sont hyper utiles pour la communication et en même temps je n'ai pas non plus envie de les surcharger de travail. Parce que franchement ils bossent dessus tous les jours.

MC Neuvillers : Et toi tu prends part à la vie de ce forum là de temps en temps d'une façon ou d'une autre ?

François Descraques : Je viens aux événements des fois, ils m'invitent à des événements, je viens des fois... Ils me demandent des trucs très ponctuels, je les aide. Mais ils sont très autonomes en fait donc leurs événements, ils sont entre eux, ils ont même un JT.

MC Neuvillers : Avez-vous des informations statistiques ? Est-ce que vous avez déjà cherché à savoir à peu près combien il y avait de garçons, combien il y avait de filles, leur âge, ce qu'ils faisaient ? Ou est-ce que c'est une communauté, elle vit, et peu importe qui en fait partie ?

François Descraques : Non je n'ai jamais vraiment fait volontairement des statistiques mais je peux voir qu'il y a pas mal de filles dans la communauté *Frenchnerd*. C'est ça que je trouve vraiment intéressant, ce n'est pas que des geeks, c'est pas mal de filles, souvent des étudiants ou des gens qui travaillent, de 20 à 25 ans. C'est la base du noyau dur. Mais on a déjà vu des mères de familles aussi...

MC Neuvillers : Ah oui ?

François Descraques : Oui, il y a une famille qui vient nous voir souvent et tous leurs enfants sont déguisés en personnages du Visiteur, c'est hyper touchant.

MC Neuvillers : J'imagine oui. Dans la communauté *Frenchnerd* il y a aussi beaucoup de gens qui suivent l'actualité sans forcément faire partie du forum. Est-ce que c'est arrivé – par exemple comme ça a été le cas pour la refonte du site du *Visiteur du Futur* – que des fans aident vraiment, concrètement, à ce genre de chose...?

François Descraques : Celle qui a refait le site c'est Marie Lemaitre. Maire Lemaitre à la base c'est une fan que je connaissais depuis longtemps, dont le métier est webmaster. On se croisait régulièrement et au bout d'un moment, elle a pris les rênes du forum *Frenchnerd*. Donc c'est elle qui a refait le site avec mes indications, mais c'était son œuvre. Mais oui j'ai beaucoup collaboré avec... Et c'est elle qui à chaque fois qu'on a besoin de figurants, nous fait une liste, et nous dit « J'ai ça, j'ai ça, j'ai machin, j'ai lui... Si vous voulez du jeune, j'ai machin, si vous voulez du grand j'ai machin ». Donc oui, il y a une vraie collaboration directe. Plus récemment, des fois, sur certains tournages, quand il y en a qui viennent en tant que figurants ils font aussi les *making-of*.

MC Neuvillers : Oui j'ai vu qu'il y a des *making-of* pour la première saison...

François Descraques : Oui ça c'est un gars que j'ai connu par internet. Il m'a envoyé un message, j'aimais bien ses vidéos. Il m'a demandé s'il pouvait passer faire un *making of* j'ai dit « ok ». Lui, il a fait les *making of* de la saison 1 surtout.

MC Neuvillers : Est-ce que ce sont plus que de simples fans ? Ils contribuent à l'identité *Frenchnerd* ?

François Descraques : Ah oui, oui, vraiment oui. Il y a aussi de vrais créatifs. Il y a surtout des artistes, des dessinateurs, des dessinatrices, vraiment très forts, même si ce n'est pas vraiment leurs corps de métiers, il y a vraiment des gens de talent qui ont beaucoup apporté au Visiteur. Dans les fans arts, j'en ai reçu tellement, et il y en avait des tellement bien... En fait *Le Visiteur du futur*, c'est une série qui a commencé de façon très humble, et les fans ont toujours eu un train d'avance sur l'ambition de la série, sur le rendu visuel. Ce qui fait que, même quand la série se passait encore dans

ma cuisine, des gens dessinaient le futur « post-apo » tel qu'ils l'imaginaient. Et moi ça m'inspirait, ce qui fait que je me suis toujours dit « Quand j'aurais les moyens, il faudra que ça ressemble à ça ». Et quand j'ai eu les moyens, j'ai essayé de me coller à ça en fait.

MC Neuvillers : Ça a eu une vraie répercussion sur l'écriture ?

François Descraques : Oui, oui, totalement. Disons que, surtout sur les dessins... Autant on m'a envoyé beaucoup de fan fictions qui prenaient l'histoire complètement à contre-courant de ce que je voulais faire, autant les dessins... Notamment les dessins d'une jeune fille que j'ai reçu à Nantes, à la fin de la saison 3. C'était une imagination de la saison 5. Elle avait dessiné les personnages tous dans le futur. Il y avait Raph dans le futur avec une cape... Et je vois les dessins et je fais « Ok ça c'est la prochaine saison. C'est la prochaine saison et je les veux tous dans le futur ». Donc ça m'a pas mal impulsé pour la saison 4 en fait, leur imagination.

MC Neuvillers : Ça, est-ce qu'elle l'a su par exemple ?

François Descraques : Je lui ai dit. Quand je l'ai revu après, je l'ai revu 2 ans plus tard et je lui ai dit : « Tu sais les dessins que tu as fait, ça m'a beaucoup aidé, ça m'a vachement influencé, leurs capes et tout... ». Et comme je les ai tous mis dans mon... En fait j'ai un bureau à Ankama, où j'ai un mur entièrement recouvert de dessins, et donc comme j'ai passé 2 ans là bas à voir ces dessins, ça m'a pas mal...

MC Neuvillers : Pour en revenir au *Visiteur du Futur* justement, comment l'histoire t'est venue ? Est-ce qu'il y a des inspirations en particulier ? Je sais qu'il y a beaucoup de personnes – et je reprends les commentaires – qui disent que ça leur fait penser à *Dr Who*.

François Descraques : *Dr Who* ce n'est pas du tout une référence de base parce que je ne connaissais pas quand j'ai créé la série. Je l'ai connu après. Pour moi la référence la plus simple, c'est *Terminator*, le premier. Enfin la série c'est pratiquement le premier *Terminator*, le gars qui vient du futur qui prend des habits... Et nous on s'est inspiré de ça avec Florent. On s'est dit « C'est un gars, il a pris les premières fringues qu'il

trouvait et il vient d'un futur tellement dangereux, qu'on ne voit pas, qu'il est complètement halluciné... Et il dit « voilà ce qui va se passer » ». Et finalement c'est exactement le personnage de Kyle Reese dans le premier *Terminator*. Pour moi c'est la vraie référence de base, c'est ça. Il y a eu d'autres références, des sketches... J'avais vu un sketch sur internet qui m'avait fait beaucoup rire, sur *Funny or Die*, sur un mec qui vient du futur et qui voit son double du futur. Son double du futur lui dit, habillé bizarrement, « Dans le futur on est tous habillé bizarrement, c'est horrible, on a zéro style, faut que tu ailles dans le jardin enterrer les vêtements stylés qu'on puisse ne pas avoir un style de merde ». Et je trouvais ce sketch tellement drôle. Je me suis dit « Je vais faire un mélange entre ça et... » Mais à la base, je voulais faire une série de SF et j'avais plein d'idée hyper sérieuses, hyper sombres, hyper ambitieuses. J'avais développé tout un univers avec Florent et je me rappelle, on marchait en bas de chez moi et à un moment j'ai fait... En fait on imaginait toute une saison d'épisodes....

MC Neuvillers : Toujours dans l'idée de faire 6 épisodes...?

François Descraques : Même plus ! On était trop ambitieux. Je lui ai dit : « Ce serait bien que dans l'épisode 10 il y ai une porte temporelle. Il va dans le présent et il trouve des jeunes. Et il va voir les jeunes et il les fait chier, ce serait assez drôle ». Après j'ai fait : « Non mais c'est ça la série, le reste on s'en fout en fait. Et on pourra jamais montrer d'où il vient vraiment ». Et j'ai dit « bon tu sais quoi, on efface tout, c'est des jeunes dans le présent et il y a un gars qui débarque de nulle part, qui les fait chier et le gars il repart et c'est beaucoup plus simple à faire. Un gars qui apparaît, qui disparaît plutôt que de montrer d'où il vient ». Et la blague de base c'était « De toute façon on n'aura jamais à montrer d'où il vient parce que ça ne servirait à rien et on arrêtera avant... » [Rires] voilà c'était ça le côté absurde en fait, c'était l'effet de dire on n'aura jamais à montrer le futur.

MC Neuvillers : Du coup le côté technique a joué aussi dans le fait de se dire « On n'aura jamais à montrer le futur donc on peut le faire » ?

François Descraques : Oui! J'avais besoin d'être dans un cadre où je me sentais à l'aise, que ce soit technique ou artistique, j'avais besoin que ce soit un truc que je maîtrise. C'est pour ça que ça se passait au Bois de Vincennes, parce que c'était en bas

de chez moi et avec mon frère et Florent tu vois... Je ne voulais pas qu'il y ai de techniciens, je ne voulais pas qu'il y ai d'ingénieur son, je ne voulais personne parce que j'avais peur que ça influence mon écriture et que ça me complexe et que je me dise « Ah c'est nul ». Et en faisant ça, après, t'as des gens qui ont fait « Je peux t'aider à la lumière ! » « Je peux t'aider au son ! ». Et mon équipe technique s'est formée au fur et à mesure, mais j'étais vraiment réticent au début et la saison 1... J'ai vraiment tout fait pour que la saison 1 soit homogène, et même si ça s'améliore un peu au fur et à mesure, je ne voulais pas qu'il y ai trop de gap, parce que je voulais garder ce cadre d'expérimentations. Et donc quand la saison 1 a été terminée, et comme on s'est dit qu'on allait peut-être faire une saison 2 et que tout le monde n'arrêtait pas de me dire « C'est bien mais c'est cheap et ça ressemble à rien » ça m'énervait parce que je savais que je pouvais faire mieux et que je m'étais contraint exprès. J'ai dis « Bon ok, maintenant on ne se contraint pas et on montre ce qu'on peut faire ». Pour la saison 2.

MC Neuvillers : Tu parlais de science-fiction et du côté humoristique, maintenant comment qualifierais-tu le genre du *Visiteur du futur* ?

François Descaques : Pour moi la comédie, ce n'est pas vraiment un genre. C'est plus ma façon d'écrire, c'est ma façon de parler, c'est ma façon d'être. Je ne me dis jamais « Je fais de la comédie » pour moi tout ce que je fais a un aspect comédie, donc pour le genre prédominant c'est la science fiction et il se trouve que c'est de la comédie. Au début, c'était peut-être assez parodique, aujourd'hui un peu moins, mais je dirais que c'est surtout de la science-fiction et encore, moi même je ne saurais pas.... Parce que pour moi chaque saison du *Visiteurs* est comme un film, avec un ton, avec un style particulier. Donc en fonction du cadre que j'ai, du budget et puis même du format, parce qu'on a fait aussi de la BD et du roman, le genre il *switch* un peu et on mélange un autre truc. Par exemple, *La Meute* qui est le roman du *Visiteur du futur*, c'est de la S-F mais c'est aussi un... pour nous notre référence c'était un film d'aventures d'enfants... C'était *Les Goonies*. On voulait faire un truc genre *Les Goonies* dans le futur avec les personnages du *Visiteur*. Et même s'il y a des trucs de S-F, notre cadre c'était un film d'aventure avec des enfants.

MC Neuvillers : Dans un autre entretien⁴³², avant que vous ne soyez produits, tu disais que vous aviez pris les premiers épisodes un peu comme ça et sans forcément imaginer que ça durerait sur plusieurs saisons. Concrètement comment s'est passé l'écriture des premiers épisodes ? Vous vous êtes dit « On va en faire 3 pour voir ce que ça donne »...?

François Descraques : Voilà, en fait les 3 premiers je les ai écrit d'une traite, et on les a tourné en une après-midi. Les 3 premiers ont été tournés entre 13h30 et 17h30. C'était assez rapide, assez efficace, et y avait pas de suite vraiment...

MC Neuvillers : oui c'était un peu dans la même idée de ce que tu disais tout à l'heure.

François Descraques : Oui, voilà. Faire un nouveau format, le tester, on en fait 3, si ça marche bien on en fait 3 autres et après on arrête. Et en le faisant, je savais que c'était un des tournages les plus simples. On avait 3 vidéos d'un coup et on s'était tellement marré à le faire, on s'est dit « Oh allez on en fait 3 autres ». Sauf que pour les 3 autres j'ai fait « Ok mais j'aimerais ne pas faire les mêmes blagues ». Ce qui est marrant c'est que, ce qui a lancé la série, c'est le format et le cadre de base du : « Voilà ce qui va se passer » et c'était le premier truc où j'ai dit « Allez on arrête ça, ce n'est pas marrant ». Et c'est pas que c'était pas marrant c'est que...

MC Neuvillers : Tu voulais faire autre chose ?

François Descraques : Oui et surtout, l'avantage d'internet c'est de pouvoir changer son format. C'est-à-dire que, si on avait été en télé on nous aurait dit « Maintenant, vous nous en faites 100 comme ça. » Et je me rappelle, le jour où j'ai fait les premiers épisodes, j'ai reçu un appel d'amis producteurs qui ont dit « C'est vachement bien, est-ce qu'on pourrait le vendre à la télé et le visiteur apparaîtrait et dirait aux enfants “ attentions fermez les robinets et voilà ce qui va se passer, il y aura plus d'eau sur terre”. » J'ai dit « Je vois très bien ce que tu veux dire mais ce n'est pas ce que je veux faire et je pense que je tiens un truc qui mérite que ce soit autre chose. » Et c'est

⁴³² Lebtahi Yannick, « De la passion créative aux pratiques transmédiales du multimédia : Le cas d'une web-série Le Visiteur du Futur », Les cahiers du CIRCAV n°21, Université de Lille 3.

vraiment les commentaires qui m'ont influencé puisque... À partir du moment où les gens commençaient à poser des questions, à dire « Mais d'où il vient ? » « Pourquoi il est blessé ? », des trucs où nous on avait à moitié les réponses. Le fait qu'ils posent les questions, je me suis dit « Ok il y a un univers au-delà de la vidéo qu'il faut gratter. » Et donc j'ai dit « On va essayer d'apprendre à faire ça ». Donc j'ai écrit les 3 d'après, 4-5-6... et je me suis dit « On va ajouter un personnage, un policier et on va comprendre que le policier et le visiteur, ils sont un peu ennemis ». Et à la fin du 5 il est embarqué et je me suis dit « On va tester un truc, on va tester un épisode où il n'y a pas le visiteur ». Pour moi les épisodes 4-5-6 c'était pour tester si les gens continuaient à suivre, même si on changeait les règles. Et tu as des gens qui ont fait « Oh la la ça change ! » Et en même temps ils on fait « Bon ok on continue ». Et à ce moment là Dailymotion... c'était la première fois en fait que Dailymotion mettait en avant régulièrement la même vidéo. En fait Dailymotion à cette époque là c'était les seuls, la seule plateforme qui mettait en avant des gens. Ils m'ont mis en avant, mais ils m'ont dit « D'habitude on ne met pas deux fois en avant la même vidéo, mais on va le faire pour toi ».

MC Neuvillers : Mais alors justement, comment cela s'est-il passé ? Parce que tu as choisi de le mettre sur Dailymotion. Est-ce que c'était pour cette raison ? Parce que tu savais qu'il y avait possibilité que...

François Descraques : À cette époque là en fait, en 2009, YouTube n'existait pas encore. En France ça existait vite fait, mais YouTube c'était juste un truc de répertoire de vidéos. Ce n'était pas un endroit où tu pouvais émerger. Et il n'y avait que Dailymotion qui, s'ils te mettaient en *home page*, tu pouvais avoir 100 000 vues, ce qui était énorme à l'époque. Et Dailymotion, il y avait un gars qui regardait les vidéos, comme ça, un humain, et qui disait « Ça j'aime bien, ça j'aime moins ». Et ce gars là m'avait remarqué. Il s'appelle Frédérique Fleurier, et il a changé la vie de beaucoup de gens, ce gars là a découvert tout le monde. Il a découvert *Norman*, il a découvert *Le joueur du grenier*, il a découvert *10 minutes à perdre*, il a découvert tout le monde. Donc à cette époque là, le fait d'être vu par ce mec là et qu'il te mette en avant... sachant qu'à l'époque on pouvait pas gagner d'argent sur internet. Dailymotion ne donnait pas d'argent. Donc en fait, on faisait ça juste pour être vu quoi.

MC Neuvillers : Tu avais donc déjà un peu réfléchi en terme d'audience, de vues... La question du public tu te l'étais déjà posée à ce moment-là ?

François Descraques : Oui, un peu. Je savais qu'il fallait faire des vidéos régulièrement, je savais qu'il fallait plein de trucs dans tous les sens, mais je n'avais pas une stratégie très précise. Je savais juste qu'il y avait un seul endroit où je pouvais émerger, c'était Dailymotion et qu'il fallait que je sois régulier pour qu'ils me repèrent. Et c'est ce qui s'est passé mais ça a mis 2 ans. Parce que pendant 2 ans je publiais des courts-métrages mais de façon trop espacé, et ils me mettaient des fois en *home page* « Ah trop bien ! » et en même temps je me disais « Super j'ai fait 1000 vues ».

MC Neuvillers : [rires]

François Descraques : C'était un peu frustrant. Et je me suis dit « C'est pas la bonne méthode ». Et j'avais compris que mes vidéos n'étaient pas assez extraordinaires pour que tout le monde les regarde. Il fallait que j'en fasse plus de façon régulière pour que je les montre au fur et à mesure. J'ai compris ça en fait en faisant *Frenchnerd*. La seule stratégie qu'on avait, c'était régulièrement, faire plein de trucs, plein de concepts et des concepts pas chers, et avoir un objectif d'une vidéo par semaine. En fait 2 vidéos par semaine : une de recyclage et une nouvelle. C'était mon but, de tenir ça.

MC Neuvillers : D'accord. Et tu parlais des commentaires, tu disais que c'était aussi ça qui faisait que tu avais continué, tu les as lu systématiquement ?

François Descraques : À l'époque je pouvais, à l'époque c'était simple. Je pouvais répondre.

MC Neuvillers : Oui j'ai vu que tu es intervenu par le passé, tu n'interviens plus très souvent maintenant....

François Descraques : En fait j'interviens quand il y a une question vraiment pertinente ou quand il y a un truc faux qui est dit. Quand quelqu'un dit un truc faux je vais dire « Non là c'est faux ». Mais, si quelqu'un dit « j'aime pas » je ne vais pas lui dire « Eh t'es con ou quoi ? » il a le droit de ne pas aimer et dans les commentaires il

faut qu'il se sente libre de dire ce qu'il pense. S'il y a vraiment un truc où je ne suis pas du tout d'accord là j'interviens.

MC Neuvillers : Mais de ce que tu disais dans les commentaires ont en partie impacté l'écriture ?

François Descraques : Disons que c'est à double tranchant. Je suis le premier à dire que les commentaires m'ont influencé mais le fantasme qu'ont beaucoup de gens c'est « Je peux lui donner des conseils »...

MC Neuvillers : Oui il y en a beaucoup...

François Descraques : Ça c'est toujours une bonne attention mais, si tu suis les conseils des gens tu leur donnes ce qu'ils veulent, exactement ce qu'ils veulent... Et ça c'est marrant parce que, que ce soit des fans, ou des producteurs c'est pareil. Un producteur va toujours te dire « J'aimerais qu'il y ai plus ça » et si tu lui donnes exactement ce qu'il te dit « Le personnage peut faire ça » et que tu prends des notes « Ok le personnage fait ça » et tu lui envoies ça, dans tous les cas il va te dire « Ouais bof ». Parce que sinon, il l'aurait écrit. En fait un producteur, comme un spectateur, même s'il pense qu'il sait ce qu'il veut, ce qu'il veut au fond c'est d'être surpris. Et donc la difficulté c'est de ne pas donner aux gens ce qu'ils veulent, mais ce dont ils ont besoin. Et personne ne va dire « Il faut absolument que tu tues un personnage ». Et moi je l'ai fait. Ou « Il faut absolument qu'à la fin ils se séparent ». Il y a des trucs qu'il faut que toi tu sentes. Se dire « C'est logique, il faut que les personnages fassent ça, les gens vont être *vénerent* mais c'est pas gratuit ». Moi je vois exactement ce que veulent les gens, mais si je leur donne les gens vont dire « c'est nul ».

MC Neuvillers : Il y a un besoin de surprendre ?

François Descraques : De surprendre... C'est compliqué, de répondre aux attentes sans dire exactement... Sans faire du « fan service ». Et je suis intéressé de savoir ce qu'un mec comme Fabien Fournier de *Noob* pourrait dire, parce que lui, il a un rapport vraiment très différent, parce que sa communauté lui, le fait vivre. C'est sa communauté qui paye tout. Et donc pour lui sa communauté c'est aussi ses producteurs.

MC Neuvillers : Et toi tu ne les envisage pas de cette manière ? Même en te disant que c'est eux qui ont rendu la web-série visible ?

François Descraques : Oui mais non. Parce que justement à la base, c'est eux qui ont regardé au moment où je n'étais personne. Ce n'est pas parce que quelqu'un te regarde.... Justement s'ils ont aimé ce que tu faisais à la base, c'est pour une raison. C'est parce que tu faisais un truc qui t'était propre. Et si d'un coup tu dis « Maintenant j'arrête de faire un truc qui m'est propre parce que vous êtes dans la boucle » finalement, tu changes de paradigme. Et même si on a augmenté en niveau, même si on a eu des producteurs avec nous, des diffuseurs, on a toujours fait en sorte de ne jamais changer le paradigme de base. De pourquoi on fait la série, pour quelle raison avec qui, qui on essaye de satisfaire, et ça a été ça le vrai combat pendant ces 5 ans.

MC Neuvillers : Tu as écrit les 3 premiers épisodes d'une traite, tu as un peu modifié pour la suite, mais à partir du moment où ça a commencé à bien fonctionner, comment as-tu réellement mis en place l'aspect feuilletonnant sur le long terme ?

François Descraques : Je vais te raconter vraiment dans l'ordre parce qu'il n'y a pas eu deux fois la même méthode. La première saison a été écrite par trio ou doublon d'épisode et c'est vraiment à partir de l'épisode 15 de la saison 1 que je me suis dit « Là il faut vraiment que je sache quand terminer et comment terminer ». Donc en gros, à partir de l'épisode 15 qui correspond au moment où Raph est emporté dans le futur. Là j'ai fait « Ok maintenant il faut que tout ce que je mette sois logique » et donc j'ai écrit 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,22 plus ou moins en même temps. Et j'en tournais un ou deux à chaque fois. Avec la fin en vue. Et il fallait que je définisse la fin, il fallait que je définisse qui était les méchants à la fin, pourquoi ils faisaient ça... Ça, ça a été le plus dur à faire pour la saison 1, je devais mettre un sens à des trucs que j'avais lancé et qui n'avaient aucun sens. J'avais mis des trucs au début en mode « haha »...

MC Neuvillers : Donner une cohérence à l'ensemble ?

François Descraques : Donner une cohérence à l'ensemble, à un truc qui à la base a été fait en se disant « Il n'y aura pas de cohérence, c'est fait exprès ». J'ai fait « Merde, je

me suis piégé ». Après j'ai du me sortir de mon propre piège. C'est comme ça que j'ai écrit la saison 1. La saison 2 c'était différent parce qu'elle a été écrite en plusieurs temps. Parce qu'en fait à la base la saison 2 je ne voulais pas forcément l'autoproduire. Je savais que Ankama était le seul producteur qui pourrait comprendre le Visiteur, mais je savais qu'ils avaient besoin d'une preuve visuelle que ce n'était pas juste une série amateur. Et donc j'ai fait les trois premiers épisodes, c'est pour ça que ça s'appelle « Reboot, partie 1, partie 2, partie 3 ». C'était tourné, écrit et réalisé en même temps et en plus ça a été fait dans le plus grand secret. À l'époque où on pouvait faire ça. On a tourné ces trois épisodes juste après la saison 1, mais peut-être juste deux mois après la saison 1, alors que personne n'était au courant. On a tourné et le but était de sortir ces trois épisodes comme une mini série et après de faire financer la suite. On a réussi au *Japan Expo*... C'était génial parce qu'on avait prévu le coup et les gens étaient là à dire « Bon est ce qu'il y aura une suite ? » et on fait « Vous voulez voir le teaser ? » et les gens ont fait « Quoi ?? » et on fait « Ouais, on l'a tourné la suite ». Et on a montré le teaser et c'était la première fois que les gens voyaient des images tournées au stand D, avec une lumière, avec une équipe, avec la 3D...

MC Neuvillers : Oui c'était une qualité complètement différente...

François Descraques : Surtout par rapport au fait que 4 mois avant, c'était dans mon jardin tu vois. Et donc ça on les a vraiment mis sur le cul...

MC Neuvillers : Mais comment êtes-vous passés de dans ton jardin, à du matériel de...

François Descraques : Mais c'était pas compliqué en fait, parce que le matériel on l'a emprunté, on l'a loué. C'était des trucs que j'avais que je voulais pas utiliser, parce que je savais que c'était compliqué.

MC Neuvillers : Et que tu étais dans l'expérimentation ?

François Descraques : Voilà. Et puis j'ai dit « Ok maintenant on peut les utiliser » et j'ai loué un peu de matos mais c'était pas... Pas ouf. J'ai des gens qui m'ont aidé, qui m'ont prêté des trucs. Mais je leur avais dit « On ne fait que trois épisodes. On ne fait pas une saison entière ». J'ai fait ces trois épisodes et le problème c'était que le temps

que *Ankama...* *Ankama* ils ont mis un an avant que j'ai un rendez-vous avec eux. Entre le moment où j'ai fait ces épisodes et le moment où ils m'ont vu, il s'est passé un an. Et j'ai senti le temps passer et j'ai fait « Merde ». Et on s'est dit « bon, on a qu'à les mettre sur internet » sauf qu'on s'est dit si on les met sur internet au bout d'un moment les gens ils vont dire « Bon ben la suite quoi ». Le problème, c'est qu'on peut pas faire la suite de la saison 2, tel qu'on a commencé la saison 2. Ce n'était pas possible. Donc j'ai re-re-rechangé le paradigme, j'ai fait « On va refaire une équipe réduite mais on va essayer d'avoir la même qualité d'image que le début de la saison 2 alors qu'on sera que trois personnes ». Au lieu d'être 10 on va être 3. Et j'ai trouvé des astuces pour pas que le gap entre l'épisode 3 et l'épisode 4 soit trop visible. C'était ça la difficulté... Mais en fait ça a sauvé la série, de récupérer ce côté low cost, petite équipe, ça a sauvé la série...

MC Neuvillers : Parce que c'est ça qui parle aux gens... ?

François Descaques : En fait la plus grosse mauvaise expérience tournage de toutes les saisons qu'on a faites, c'était le début de la saison 2, c'était ce côté...

MC Neuvillers : ... Très pro ?

François Descaques : Oui, et surtout trop nombreux. Trop de gens et trop de gens qui parlent, qui donnent leur avis. Et à ce moment là toute l'équipe sentait que – l'équipe d'origine – qu'on était à deux doigts de perdre l'intérêt de la série. Et quand on est repartis à l'épisode 4, 5, 6 de la saison 2, on s'est dit ok on tourne un épisode par jour, et on avance dans le truc au fur et à mesure et on verra. On verra qui seront les méchants, on verra, on ne sait pas... 4, 5 et 6 ont été écrits comme ça. Et puis à partir de 7, 8, 9 c'est là où tout d'un coup j'ai commencé à dire « Ok maintenant je sais que les méchants c'est eux » et c'est là que j'ai commencé à préparer la fin. Par contre, je me suis dit « Et à la fin on donne tout et si c'est la fin de la série, c'est la fin de la série, on aura tout donné on aura aucun regret, et ce n'est pas grave ». Et on a tout donné pour la fin de la saison 2, on a mis des cascadeurs et c'était très dur à faire et en même temps on se disait « C'est la fin. On y va ». Et chaque fin de saison c'était ça en fait, chaque fin de saison tout le monde pleurait parce qu'on se disait « c'est la fin ». Et c'est ça qui a permis à la série d'être une belle série, c'est qu'elle n'est jamais devenue un automatisme pour nous, elle a toujours été à deux doigts d'arrêter. Et donc la saison 2 a

été faite comme ça et en parallèle il s'est passé un an. J'ai pu voir Ankama au bout d'un an, et chez Ankama ils m'ont fait « Ok » et j'ai fait « Ok pour quoi ? » « Ok on veut bien le faire » « Mais faire quoi ? ». Et ils m'ont dit « On veut saison 3, saison 4, une BD et d'autres choses si on a le temps ». Très bien. Et ils me disent « Combien ça coute une saison ? » « Ça coute tant ». J'ai sorti vraiment un chiffre très estimatif. Ils m'ont dit « On peut les mettre ». Et après on s'est dit on part sur une saison 3. La saison 3 on l'a faite par bloc, et c'était la première fois qu'on tournait sur 5 jours d'affilées et 5 jours d'affilées, et 5 jours d'affilées. Et donc j'écrivais à chaque fois l'équivalent de 2 épisodes tournés sur 5 jours. Et donc la saison 3 c'était 2 épisodes de 13 minutes, le format on l'augmentait à chaque fois. J'avais une vision de la fin mais qui changeait au fur et à mesure. La saison 3 est tournée par bloc de 2 épisodes, 1-2, 3-4 et il n'y a que les épisodes 7-8-9-10 qui ont été tournés vraiment en même temps et où là j'étais obligé de savoir la fin. Après pour la saison 4, là pour le coup je savais que je voulais tourner dans un lieu que je voulais créer et qu'on ne pouvait pas tourner, revenir, tourner, revenir. Il fallait créer, construire, tourner et après casser. On a été obligés de tout tourner d'un coup donc pour la première fois j'ai écrit toute la saison comme un film. C'était la première fois que les acteurs recevaient un scénario de 200 pages où il y avait toute la saison – de 130 pages plutôt – et où ils pouvaient savoir de A à Z ce qu'il se passait et où, tous les jours, on tournait un bout de l'épisode 2, un bout de l'épisode 10, un bout de l'épisode 3.... C'était notre premier gros tournage *crossborder* comme on dit, on dit *crossborder*, où tout est mélangé. Et la saison 4 a été tournée comme ça.

MC Neuvillers : Finalement *Le Visiteur* a eu du succès très rapidement, ça a rencontré un engouement assez rapide.

François Descraques : Oui, mais ça a toujours été progressif. Le succès qu'on avait au début c'était un succès lié au fait que c'était une sorte de mode, de tendance, de truc genre « C'est rigolo ces vidéos ». Chaque année on a eu plus de nouveau public que l'année d'avant.

MC Neuvillers : Sais-tu si les premiers épisodes du *Visiteur du Futur* ont été vus par des gens qui connaissaient déjà ce que tu faisais sur *Frenchnerd* ou par des gens qui sont simplement tombés sur...

François Descraques : En gros *Le Visiteur du Futur* c'était la première vidéo un peu *buzz* que je faisais. C'est à dire que c'était la première fois que les gens découvraient... En gros à l'époque je devais avoir peut être sur mon blog, je me rappelle j'avais 300 personnes qui venaient tous les jours. Pour moi c'était énorme. Et avec *Le Visiteur du Futur* c'est monté à 5000 personnes tous les jours. Beaucoup de gens ont rattrapé... C'est là où ma stratégie a fonctionné, c'est marrant, c'est une stratégie qui fonctionne beaucoup d'avant mais qui maintenant a moins de sens, mais à l'époque je savais que l'intérêt, même si ça marchait pas, c'est que si une vidéo allait marcher, les gens allaient regarder celle d'avant.

MC Neuvillers : Oui parce que les gens reviennent sur...

François Descraques : ... Voilà, donc les gens ont découvert toutes les vidéos en grande partie grâce au *Visiteur*. Après quand j'entends des jeunes parfois qui me disent « J'ai connu avant, par autre chose » c'est rare tu vois... Mais globalement les gens connaissent *Frenchnerd* par *Le Visiteur*.

MC Neuvillers : Finalement c'est un peu le *Visiteur* qui a fait que *Frenchnerd* s'est développé et pas forcément l'inverse. Et à cette époque, pendant la production de la première saison, et un peu plus tard la saison 3, la saison 4, quelle place dirais-tu que cette communauté occupait dans le dispositif de la web-série ?

François Descraques : En fait très clairement pendant les deux premières saisons... Enfin la première saison on l'a faite dans notre coin et on ne connaissait pas le public. Parce qu'on avait jamais fait de truc public. À la fin de la saison 1 c'est la première fois, c'est Dailymotion qui a organisé une projection au cinéma, au Cinéma des Cinéastes. D'habitude ils faisaient ça pour faire une sorte d'anthologie de courts-métrages. C'est là où ça a un peu changé nos vies parce que, internet c'est cool mais c'est virtuel. Et le fait de voir des gens, ça a beaucoup changé ma perception de la série et du public et donc la première séance Dailymotion a permis ça parce que, nous on ne savait pas ! En plus à l'époque on se disait qu'on allait présenter la saison entière qui était déjà sur internet et le dernier épisode en avant-première. Mais pour nous on se dit « Si ça se trouve les gens ne vont pas venir ». Et en fait en 5 minutes les places étaient prises. On a rempli la salle. Et 3 mois après on s'est dit « Il y a le Japan Expo » et on a été beaucoup aidé par des

gens d'une autre web-série qui nous ont beaucoup beaucoup apporté, qui s'appelle la *Flander's Company*. C'est eux qui nous ont pas mal parrainé et qui nous ont permis de rencontrer No Life qui après nous a permis de rencontrer Ankama, c'est eux qui nous ont permis de rencontrer aussi Japan Expo et tout ce qui est convention. Et donc il y a vraiment eu une vraie aide de par ces gens là. Moi au début pareil au début Japan Expo je disais à Ruddy⁴³³ « Il n'y aura personne, les gens ne me connaissent pas on est trop nouveaux ». Il me disait « non mais t'inquiètes, ils seront là ». Et il a eu raison. Ils étaient là. À l'époque on avait un stand on vendait nos t-shirts, on essayait de réamorcer un peu de trésorerie pour payer les tournages de l'année d'après. Après on a commencé à les voir et on a organisé, par exemple, un concert, un concert Frenchnerd. Et ça c'était un truc on s'est dit « est ce qu'on va réussir à faire sortir les gens de leur ordinateur pour voir des choses qui sont pas forcément de la vidéo ? ». Et la chance que j'ai, vraiment, par rapport à mon public, c'est que c'est des gens qui sont intéressés par l'art en général, la musique....

MC Neuvillers : La création...

François Descraques : ... La création. Et j'ai bien vu la différence avec beaucoup de youtubeurs où c'est des gamins qui sont juste là pour avoir des autographes. Nous on a fait un concert et on a la chance dans notre équipe tout le monde joue d'un instrument de musique. Et ils sont venus et on a rempli une salle. C'est là où on s'est dit qu'on a vraiment un public fan de création. C'est là où une fille est venue me voir et m'a dit « Moi si tu veux j'ai une péniche, qui s'appelle *L'Antipode*, c'est à ma mère, et je travaille dessus et si t'as besoin d'un lieu de tournage... » Et j'ai fait « ok ! ». Et j'ai écrit un épisode qui se passe sur une péniche ! Un gars vient me voir et il me dit « Tiens moi j'ai un restaurant indien » je lui dit « Ok très bien »... En fait ils m'ont apporté des lieux atypiques. Ça a vachement nourri la saison 2 surtout. La saison 2 a été pas mal créé par rapport à ces gens-là. Il y a un gars qui est venu et qui m'a fait « Moi j'ai des copains on fait de la baston, si t'as besoin de cascadeurs... » « Ok ! ». C'était Kefi⁴³⁴ et donc je les ai mis dans la série mais je n'aurais jamais de moi-même osé faire ça. Cette communauté là, qui sont des fans, mais des fans qui sont aussi des gens qui ont des

⁴³³ Ruddy Pomarède.

⁴³⁴ Kefi Abrikh.

boulot, qui ont des trucs à côté, a permis à la série vraiment de prendre de l'ampleur. Et pareil pour la 3D. Il y a un gars qui m'a dit « Je fais de la 3D si jamais un jour tu as besoin ». Je lui ai dit « carrément » et donc c'est lui qui a fait le *Castabot*. Ça a vachement nourri la série.

MC Neuvillers : Aujourd'hui comment définirais-tu le rapport que tu peux avoir avec cette communauté ? Parce que de façon très anecdotique, on parlait de François Theurel [Le Fossoyeur de films] ce qui m'a beaucoup surpris, c'est qu'en lisant les commentaires, on retrouve à près le même rapport que les gens peuvent avoir avec vous. C'est-à-dire une façon assez familière de parler, comme on s'adresse à des gens qu'on connaît vraiment. Alors que durant une convention comme la Japan Expo, c'était réellement un rapport de fan qu'on pourrait voir, comme avec un acteur ou un chanteur...

François Descraques : Oui une vraie star...

MC Neuvillers : ... Les gens étaient vraiment très impressionnés. Est-ce qu'il y a ce rapport là avec vous ? Quelles sont vos relations aujourd'hui avec cette communauté ?

François Descraques : Ça dépend des gens. Il y a un vrai noyau dur. Des gens qu'on connaît, on connaît leur nom, ce qu'ils font et même s'ils font partie des fans qu'on appelle le noyau dur, c'est des gens avec qui on peut boire des coups. Après tu as le public de convention, et ça dépend des convention, mais le Japan Expo c'est peut être l'endroit où les gens sont le plus hard core, hystérique et il y a un phénomène de foule. C'est très étrange. Tout dépend du cadre, tu peux être dans une pièce, dans un café, et parler avec des gens et c'est ultra humain, ultra direct comme rapport, et tu peux être sur la scène du Japan Expo et crier « Vous êtes chaud ?? » et tout le monde fait « Ouais !! ». Là tu te sens comme une rock star mais c'est par rapport au fait que tu es sur scène, tu es éclairé, alors que si tu es à côté d'eux les gens vont être beaucoup plus simples. C'est ça qui est intéressant dans la célébrité, et surtout la célébrité sur internet, ce qui est intéressant c'est qu'elle est très relative. Et la Japan Expo c'est un bon exemple, tu peux être hyper connu à ton stand, et tu vas à un autre endroit et personne ne sait qui tu es. Et après tu rentres en métro. Donc en fait, tu as toutes les différentes barrières et tu as des youtubeurs qui sont des stars et qui pour autant ont un vrai taff. Nous dans notre équipe

on a Mathieu Poggi quand il est en convention, c'est « Ouais Mathieu, t'es le meilleur ! » et il est prof de sport tu vois ? On sait que c'est complètement relatif comme truc. Et puis des fois tu as des gens qui s'évanouissent. Des fois tu comprends pas, tu as des gens qui sont en mode « Eh salut, ça va ? » et c'est des gens avec qui tu pourrais être pote, qui font un peu le même métier que toi, qui te disent « Je suis cadreur » et on parle, et puis des fois tu as des gens qui s'évanouissent et pour eux c'est comme si tu étais un dieu. Souvent les jeunes.

MC Neuvillers : Tu penses que ce type de rapports que tu peux entretenir là pourrait être différents si tu avais, par exemple, créé une série télévisée ?

François Descraques : Oui parce qu'en fait, j'ai compris par rapport à internet quand tu regardes un truc, que tu aimes bien quelque chose, t'as envie de tout savoir. Tu as envie de savoir qui le fait, pourquoi il le fait, dans quel cadre il le fait. Si le truc est trop mystérieux.... Bon parfois il y en a c'est un parti pris, par exemple Mozinor, je suis très fan et pourtant on sait pas qui s'est. Mais tout le monde sait que c'est un gars qui fait ça comme ça. La transparence pour ça a toujours été le truc qui a été hyper important et je pense que le succès de la série, c'est pas tant la série, c'est la série *et* les making of. On a très vite montré comment on tournait, qui était derrière la caméra, comment on le faisait et je me suis volontairement présenté aux gens pour que les gens sachent très bien qui fait quoi. Et ça, ça a permis à la série d'être compréhensible dans la tête des gens, de pas se dire « Mais qui sont ces gens ? D'où ils sortent ? ».

MC Neuvillers : Ça créé une fidélité aussi ?

François Descraques : Tu entretiens une fidélité et surtout ça permet d'entretenir une vie autour de la série qui n'est pas que la série, ils ne sont pas juste fans des personnages, ils sont fans de l'équipe et de ce qu'on fait. Je pense que c'est ça qui a permis à la série d'être plus humaine et que c'est comme ça que les gens se le sont approprié, ils savaient d'où on venait, on a toujours été assez transparents et même quand on a été produits on a dit comment ça se passe, ce que ça apporte... On n'a jamais caché les choses.

MC Neuvillers : C'est une façon d'être honnête aussi ?

François Descraques : Une façon d'être honnête, pour eux d'avoir un suivi de notre parcours et de ne pas mentir aux gens sur ce qu'on devient. D'avoir toujours dit « Nous on veut être professionnels ». C'est la différence avec *Noob*.

MC Neuvillers : Eux se revendiquent comme amateurs.

François Descraques : Oui, eux ils ont vraiment eu un parti pris très différent, eux ils revendiquent qu'ils sont amateurs, que ça n'est pas leur métier, qu'ils ne veulent pas travailler avec d'autres boîtes de production. Nous on a toujours dit... Quand on a commencé on était des étudiants et on voulait être professionnels, et on voulait produire la série mais on savait pas comment et on voulait faire des trucs pro...

MC Neuvillers : Vous n'avez jamais caché que ce serait un tremplin ?

François Descraques : En fait pour nous c'était une carte de visite...

MC Neuvillers : Pas un tremplin mais une vitrine...

François Descraques : ... Oui c'était ça pendant deux ans, même les deux ans où la série a été autoproduite ça m'a permis d'avoir du taff ailleurs. Les gens venaient me voir en me disant « Ah tu fais le Visiteur, on a besoin de toi pour faire ce genre de vidéo ». Donc ça m'a permis moi de voir à côté et mes copains d'avoir aussi une vitrine, mais on n'a jamais caché qu'on était dans le milieu professionnel. Ça c'était la différence avec *Noob* et *Flander's*.

MC Neuvillers : Est-ce que tu penses que le fait d'avoir été honnête, de dire « Je veux devenir professionnel » a aidé au succès ? Quand je lis les commentaires je vois une certaine bienveillance des gens. Ils vous appellent des amateurs même, peut-être parce qu'il y a une certaine esthétique dans l'image qui a fait que, mais il y a vraiment une bienveillance...

François Descraques : Oui complètement.

MC Neuvillers : ... Même quand il y a une critique négative on vous défend en disant « Ce n'est pas des pro, c'est déjà énorme ce qu'ils font »...

François Descraques : Au début oui, au début... Après c'est fini. Dès la saison 2 c'était terminé [rires].

MC Neuvillers : La première saison c'est vraiment de la bienveillance...

François Descraques : Tu as lu les commentaires de la première saison ? Ça me ferait bizarre de les relire maintenant.

MC Neuvillers : Oui et c'est très drôle, il y a une foule de conseils techniques, « Vous devriez mettre un logo, de la musique... »...

François Descraques : Oui, oui, mais les gens ont besoin de s'approprier ça. C'est toujours à double tranchant. C'est toujours bienveillant et en même temps, au bout d'un moment les gens disaient « Ah ok t'en fais qu'à ta tête ». Tu vois... Quand ils se rendent compte qu'ils n'ont pas un pouvoir absolu sur la série... Mais ça c'est un truc qui existe aussi avec les séries télé traditionnelles. C'est Damon Lindelof qui a dit ça, c'est le mec qui a fait *Lost*. Ça a été un des mecs les plus critiqués sur internet pendant des années à cause de ça. Ce que les gens lui demandaient tout le temps c'était « Est-ce que vous savez depuis le début où vous alliez avec cette série ou est-ce que vous improvisiez ? ». Et lui la réponse qu'il donne est hyper intéressante, parce qu'il dit que c'est une question piège. Parce que si tu réponds « On savait depuis le début où on voulait en venir » les gens disent « Ah bah super ça veut dire que vous n'écoutez personne et que vous ne faites rien avec la communauté des fans », et si tu dis « On a improvisé » les gens disent « Ah d'accord, tu sais pas où tu veux en venir, t'as pas de plan » et qu'en gros tu improvises et que ça sert rien de s'investir si on ne sait pas où ça va. Et c'est vrai que tu es toujours piégé. Moi il y a des séries que j'aime bien et où ils ont toujours admis que ils ne savaient pas où ils allaient en venir comme *Battlestar Galactica*. C'est une de mes séries préférées et les mecs ils ont toujours dit « On ne sait pas où est-ce que ça va aller ». Et même *Breaking Bad* ils ont dit « On sait pas où ça va aller ». Ils savaient globalement mais pas exactement.

MC Neuvillers : Pour en revenir à l'autoproduction, ce qui est fait sur le web a souvent tendance à être rattaché à de l'amateurisme, toi quand tu as lancé *Frenchnerd*, tu te considérais comme amateur ?

François Descraques : Non. C'est marrant parce que le mot amateur il peut être à double tranchant. Pour une communauté de gens le mot amateur c'est un compliment, tu es amateur ça veut dire que tu aimes ce que tu fais et c'est comme ça que se positionne *Noob*. Dans ce cas là, oui. Mais dans ma tête, j'étais peut être un peu naïf mais je me disais toujours « C'est pro, c'est pas le top mais c'est pro quand même dans le sens où c'est quand même présentable ». J'essayais de faire que les acteurs jouent bien, que ça ait du sens, que ce soit rythmé, qu'il y ait pas de fautes de son, même si c'était cheap je voulais pas que ce soit vraiment irregardable. Je pense que les gens ne s'en rendaient pas compte... Tu peux avoir l'impression que la saison 1 est amateur dans le sens faites par des gens qui ne savent pas ce qu'ils font, mais en fait c'est très pro. Dans le montage, dans les valeurs de plan, dans le rythme, dans l'écriture c'est une écriture finalement très pro, mais comme il n'y a pas de moyen et que c'est finalement très cheap, on dit « c'est amateur ».

MC Neuvillers : C'est un problème de définition en fait ? Ce que les gens veulent dire par amateur ?

François Descraques : C'est horrible de dire ça mais en fonction des gens je dis « Oui je suis amateur » ou « Oh non je ne suis pas amateur ». Je m'adapte en fonction de la personne que j'ai en face. Mais au bout de la saison 3, à partir du moment où la série était produite on pouvait plus dire qu'on était amateur.

MC Neuvillers : J'imagine que c'était la seule option au départ mais, le système de l'autoproduction, est-ce que tu le vois comme un circuit de production à part qui s'est développé aussi grâce au web ? Est-ce que c'est un système D, ou une transition ?

François Descraques : Ça dépend. Pour moi tous les grands cinéastes ont tous fait des courts-métrages, des choses qu'ils paient de leur poche. Tu es obligé de passer par là. Moi ce que je trouve bizarre, c'est que maintenant il y a une nouvelle génération qui se dit « Je vais commencer mais je ne vais pas mettre d'argent de ma poche, je vais

directement demander par kick-starter ». Je trouve ça rapide comme façon de faire. Alors que tu as fait zéro preuve de demander de l'argent. Des fois j'en parlais à des gens « Pourquoi tu demandes de l'argent alors que tu as fait zéro preuve ? » ils me disent « Ben ouais mais comment tu veux que je commence ? » « Tu fais comme tout le monde, tu trouves un taff, tu économises, tu achètes du matériel, tu loues, tu empruntes... ». Et tu as une nouvelle génération pour qui c'est pas naturel ça. Il faut que d'autres gens leur donnent de l'argent. Et internet permet ça. Je trouve ça étrange. Nous même si on était autoproduit, on était pas payé. Les t-shirts ne nous permettaient pas de vendre assez pour payer les gens comme si c'était un taff. Ça payait la bouffe. C'était vraiment sur notre temps libre. Pour les acteurs ça allait, ça leur prenait un dimanche toutes les deux semaines, trois semaines, moi je devais la semaine monter les trucs... C'est du temps que je prenais pour moi.

MC Neuvillers : Tu penses que ce manque de moyen qui a influé sur les tournages a été bénéfique quelque part ? Au niveau de la création par exemple ? Est ce que ça a donné une touche particulière au scénario ou à l'image ?

François Descraques : L'écriture a été faite dans l'optique de ne pas être produit. On se disait « On ne sera jamais produit, autant faire ce qu'on veut ». Donc finalement c'est ça qui a permis à la série d'être aussi originale et décomplexée. C'est de se dire on sera jamais produit et ça passera jamais à la télé [rires] c'est raté finalement. L'objectif de base a été raté. Ça a été bénéfique... L'état d'esprit de l'autoproduction a été bénéfique à la production. Personne n'en voulait de cette série, personne n'aurait voulu la produire, le fait que *France Télévisions* la produise et la diffuse... Quand 5 ans plus tard j'ai vu à la télé les premiers épisodes de la saison 1, j'ai fait « C'est une blague, c'est vraiment une blague. C'est trop drôle, c'est une arnaque ».

MC Neuvillers : Tu le vois comme ça aujourd'hui ?

François Descraques : Pour moi c'est très délicat, pour moi c'est comme si on avait fait 4 séries. Chaque saison est un peu une nouvelle série. Je n'ai pas eu l'impression d'avoir fait un truc pendant 5 ans. Je pense avoir créé un univers qui me permet d'exprimer plein de choses. Ça c'est ma plus grande fierté d'avoir créé un univers avec ses cohérences, ses réseaux de personnages qui non seulement continue à vivre dans

l'esprit des gens qui fait que les gens continuent à faire vivre... *Néo Versailles* je suis super fier de ça parce que les gens maintenant ont *Néo Versailles* en tête et écrivent des histoires sur *Néo Versailles* et ils se déguisent en personnages, et ils ont ce « Oh c'est très *Néo Versailles* », la série existe au-delà de ce qu'on a pu montrer. Ça c'est ma plus grande fierté.

MC Neuvillers : Tu disais que pour vous le *Visiteur* ne serait jamais produit. D'après toi qu'est ce qui a poussé des structures comme *Ankama* à vous donner de l'argent ?

François Descraques : Pendant les 2 ans d'autoproduction, j'ai vu pas mal de producteurs quand même. Beaucoup de producteurs, chacun avaient sa vision, il y en avait certain leur vision c'était « On a qu'à prendre ta communauté de fans et leur demander de me donner de l'argent, et ensuite l'argent je te le donne à toi ». Ça ne me sert à rien en fait.

MC Neuvillers : Ce sont des gens qui t'ont contacté toi ou que tu as démarché ?

François Descraques : Ce sont des gens qui m'ont contacté. Des gens qui avaient des idées. Il y a avait aussi un autre producteur plus traditionnel qui lui me disait « on va aller voir NRJ12 ». Et moi même je n'y croyais pas, même si c'est hyper bienveillant de sa part de me dire « on va essayer d'aller voir des chaînes », je savais qu'aucune chaîne n'allait financer ça. Je savais que la seule entité qui avait financé une web-série c'était *Ankama* qui avait financé *Nerdz*. Et moi je suivais Davy Mourier depuis longtemps, j'étais fan, je suis toujours fan. J'ai su que c'était eux, en plus ils avaient financé *Nolife*, et donc quand la *Flander's Cie* m'a contacté – je suivais leur travail en plus – je me suis dit que ce serait ouf quand même que j'arrive à contacter *Ankama*. Et ça c'est fait, mais ça a mis 1 an, même 1 an et demi. Et c'est Davy qui cherchait un réal pour une nouvelle émission et il m'a dit « écoute est ce que tu veux qu'on travaille ensemble sur une nouvelle émission, et en parallèle moi je montre *Le Visiteur* à *Ankama* ». « Mais carrément ! ». Donc il a montré *Le Visiteur Du Futur* à *Ankama* « Ça s'appelle *Le Visiteur Du Futur* c'est cool, et j'aimerais travailler avec ce mec là ». D'un côté je travaillais avec Davy et *Ankama* pour de nouveaux projets ce qui a donné *Le Golden Show*, l'émission de sketches qu'on a tourné pendant 1 an. Et en parallèle *Ankama* a dit « *Le Visiteur Du Futur* ça nous intéresse ». Pourquoi, je ne sais pas. *Ankama* tu as toute

une thèse à faire sur Ankama, à part entière, sur comment ça fonctionne. Ils ont fait leur fortune sur un jeu vidéo qui s'appelle *Dofus*, leur fortune ils l'ont mis dans un mécénat on va dire, du mécénat d'artistes. Et même s'ils avaient pas l'idée de comment le rentabiliser ils ont financé des gens dont Davy et après moi. Quand on a commencé le VDF ils avaient aucune idée de comment rentabiliser le truc. Ils ont dit « Ok si ça coûte tant d'argent, vas y, et on te fera pas chier pour scénario ». Donc j'ai écrit la saison 3 et 4 et jamais ils ont fait chier sur les scénar.

MC Neuvillers : C'est ce que j'allais demander, tu as quel rapport, parce qu'il y a Ankama mais...

François Descaques : ... Alors ce qui s'est passé c'est que d'abord c'était juste Ankama. La saison 3 on l'a commencé avec Ankama et en parallèle pendant l'année, j'avais développé une autre série avec une boîte qui s'appelle Tel France, et on a fait une autre série qui s'appelle *Les Opérateurs* et c'est là où on a commencé à connaître France Télévisions, Nouvelles Écritures qui est maintenant le Studio 4 et on a travaillé avec eux, et ces gens là ont commencé Ankama parce qu'ils diffusaient *Wakfu*, et ils ont dit « on connaît François sur les *Les Opérateurs*, vous faites *Le Visiteur Du Futur*, est ce qu'on peut vous aider à le faire ? ». On a dit « ok » et après on leur a dit que le *Visiteur Du Futur* on avait déjà tourné les 2 premiers épisodes, et on leur dit « Par contre les scénar c'est comme ça ». Ils ont dit « De toute façon ça marche déjà ». Et c'est vrai que eux leur intérêt, ils avaient une nouvelle plateforme à ouvrir et ils avaient besoin de...

MC Neuvillers : quelque chose qui marchait...

François Descaques : Voilà. En gros je leur ai donné toutes mes vues, toutes les vues du visiteur qui étaient sur mon compte à moi, je leur ai donné. Et en parallèle ils ont remboursé Ankama de l'investissement qu'ils ont fait sur la saison 3, et ils ont pas du tout lu les scénar. Et ils ont fait ça pour la saison 3 et la saison 4. À chaque fois ils étaient là, ils venaient au projo, et ils ont eu aucun contrôle.

MC Neuvillers : Mais il n'y a pas eu de travail d'éditorialisation sur les premiers épisodes, rien n'a été remonté ?

François Descraques : Non rien, rien du tout. Ça a été réellement la continuité directe de ce qu'on faisait avant mais avec d'autres gens, finalement ils n'ont pas influencé...

MC Neuvillers : Aucune adaptation pour la télévision ?

François Descraques : Aucune. Très clairement le budget c'était un budget pour le web. Le Studio 4 fonctionne comme une entité de production, ils ont un fond développement de l'état pour faire des trucs internet. Mais des fois, ils le mettent à la télé mais en seconde fenêtre, mais ce n'est pas le but premier. Donc ils ne vont pas formater pour la télé.

MC Neuvillers : L'année dernière pendant un festival à La Rochelle, l'équipe de Studio 4 – pas spécifiquement pour le *Visiteur* – disait qu'il devrait y avoir sûrement à un moment, un travail sur certaines web-séries, de refonte, pas de réécriture mais d'éditorialisation parce qu'il y avait certaines choses que tu pouvais montrer sur le web et que tu ne pouvais pas montrer à la télé.

François Descraques : C'est marrant parce que *Les Opérateurs* on l'a vraiment écrit avec eux, ils ont validé les synopsys, les séquenciers, les dialogues et on devait aller dans leurs bureaux, leur lire les blagues... C'était un peu plus cloisonné, même si on a été quand même assez libre. Et sur le *Visiteur du Futur* c'était en mode « Ok allez y ». Donc en fait c'est ouf comment, en fonction de la série et en fonction du rapport qu'ils ont avec les prod et en fonction de l'avancée du projet sur lequel ils sont, ils ont un impact ou pas. Et là je continue à travailler avec eux sur un nouveau format et on travaille vraiment en collaboration...

MC Neuvillers : tu n'as jamais eu peur que ça dénature l'esprit...

François Descraques : Pour le *Visiteur* en fait ce n'était jamais... J'ai toujours eu peur de ça mais j'ai toujours dit « Laissez moi faire ». Le truc c'est qu'on avançait tellement vite, la stratégie c'était de leur dire « Il faut qu'on tourne, dans deux semaines, on a pas le temps » et ils disaient « Bon ben on a pas le temps, allez y ». Le fait de jamais avoir

trop demandé, et de dire « on a pas le temps on doit y aller c'est comme ça » ça avance en fait.

MC Neuvillers : Tu parlais du fait que vous étiez très honnête que vous montriez l'envers du décor à votre communauté, comment a-t-elle vécu le fait qu'à un moment vous êtes diffusé à la télévision, qu'Ankama vous finance en partie, et puis France Télévisions arrive... Comment ça a été pris ? Dans les commentaires il y a cette notion de mérite, « Ils méritent de passer à la télévision » et en même temps il y a un public qui voit la télé pas forcément...

François Descraques : Oui, oui. En fait ceux qui regardaient sur internet ne regardaient pas sur la télé.

MC Neuvillers : Il y a deux publics ?

François Descraques : Oui, disons que la télé, c'était des gens qui avaient déjà vus la série et qui se disaient « Allez on se fait un marathon, on allume la télé ». Mais en soi, on n'a pas gagné de public avec la télé...

MC Neuvillers : Il n'y a pas vraiment de gens qui sont venus de la télé... ?

François Descraques : Non... Un peu, quelques uns, mais pas tant que ça. Personne n'a eu l'impression, vu que la série a toujours été disponible gratuitement sur internet, les gens n'ont pas eu l'impression qu'il y a eu un moment où « Vous avez changé... ». L'erreur qu'avez faite *Nerdz*, et on a beaucoup appris de leur erreur justement, *Nerdz* ils ont fait une saison 4, produite et il se sont dit « vu que la saison 4 est produite, elle sera payante sur internet ». Et là les gens ont rejeté ça en masse. Tu peux pas habituer les gens à un truc et en changer en cours de route. Donc pour nous la série, c'était simple, on l'a commencé gratuite, on la finissait gratuite. Par contre, si on change de format, si on change de support, c'est pas pareil. C'est pour ça que quand on a fait la BD, on leur a dit « la BD il faut l'acheter ». C'est logique.

MC Neuvillers : Et là ils étaient d'accords ?

François Descraques : C'est marrant parce que la BD il n'y a pas eu de problème. Par contre le roman, les gens étaient un peu *véneré*. Et là je me suis pris la tête avec des gens qui disaient « ouais vous trahissez l'esprit d'internet en faisant des produits dérivés ». Et là je lui ai dit « mec, tu sais que faire un roman, 1) c'est un rêve pour moi et 2) quand tu lis tes romans d'habitude, tu les vole ? Ben voilà, c'est pareil ». « Ouais mais c'est pas normal quand on commence sur internet de vendre des romans »... Et là les mecs, un par un je les défonce. Mais vraiment je les prend un par un : « Toi tu as un esprit de merde, si t'es pas capable d'acheter un livre, c'est que tu as une vie de merde parce que tu ne lis pas, et je n'ai aucune pitié pour toi ». La je suis hyper sale avec les gens qui dénoncent la littérature [rires]. Eux je les défonce, mais globalement on a eu un putain de succès grâce au livre.

MC Neuvillers : Est-ce que tu vois cela comme des produits dérivés justement ou comme une forme de transmédia ?

François Descraques : Non ! Justement, c'est ça le truc. Eux ils disent produits dérivés, moi je leur dis non. Un produit dérivé c'est une tasse. Mais là...

MC Neuvillers : C'est une déclinaison ?

François Descraques : Oui ! Surtout c'est la suite. La BD on s'est pas dit « On va faire la saison 1 en BD », mais non, c'est une aventure à part entière. Et le roman c'est la suite de la saison 4.

MC Neuvillers : Donc c'est du transmédia ?

François Descraques : C'est du pur transmédia.

MC Neuvillers : Est ce que c'est parce qu'on vous l'a proposé à un moment ou est ce que c'est une façon de pallier aux attentes ?

François Descraques : Les deux. C'est deux trucs. On nous l'a proposé et puis il y a des histoires qu'on ne peut pas mettre dans le Visiteur et d'autres formats permettent ça. La Meute on l'a écrit en se disant qu'on mettra tous qu'on ne pourra jamais mettre... Et

aussi on voulait changer un peu le point de vue. Le roman *La Meute* c'est le point de vue du docteur Henri Castafolte donc on a une histoire qui est entièrement du point de vue de Henry, racontée par Henry et comme c'est écrit par Slim, c'est important qu'il se l'approprie. Donc chaque fois ça nous permet de ne pas nous répéter.

MC Neuvillers : On parlait de *Noob*, et du côté amateur, une fois que vous avez été diffusé à la télévision vous avez d'une façon ou d'une autre conserver cette image de production...

François Descraques : Alors oui et non parce qu'en fait, moi j'ai été assez franc. Les making of servent à ça. Ils servent à montrer comment on tourne. Et on ne cache pas comment on fait les choses. Il y a des gens sur internet qui cachent, qui font semblant...

MC Neuvillers : ... D'être amateurs ?

François Descraques : Oui. Tu vois de quoi je parle ? Moi c'est un truc qui m'a pas mal choqué ces derniers temps et c'est devenu un sujet de discussion avec beaucoup de gens d'internet, j'en ai parlé beaucoup avec Mathieu Sommet, lui est beaucoup là dedans, c'est lui fait *Salut les geeks*. Le côté mentir à son public, créer un décor de ta chambre, faire croire que c'est ta chambre alors que c'est un studio de tournage... Je trouve ça révoltant. Tu mets en scène, ta vie, ton quotidien pour faire croire que tu es jeune alors que tu ne l'es plus. Nous on a toujours avoué qu'entre le premier épisode qui était tourné dans une chambre d'étudiant, moi après j'ai déménagé... On a toujours été assez transparents sur qui on était et comment on vivait. On ne va pas mentir aux gens.

MC Neuvillers : D'un côté l'autoproduction est presque devenu « *bankable* » pour certaines personnes ? En tout cas l'image de l'amateurisme ?

François Descraques : Voilà exactement. C'est comme si nous on refaisait les premiers épisodes du *Visiteur du Futur* avec des caméras *Red* mais qu'après on détériorait et qu'on faisait croire que c'était « Oh la la, on est vraiment entre copains » alors qu'en fait derrière nous y a 40 personnes. Nous on les montre les 40 personnes et on les interview. « Lui il fait ça, elle, elle fait ça et son métier c'est important vous savez » et on montre aux gens qui fait quoi, et pourquoi c'est important d'avoir ces gens là, et que

même si on a plus de moyens, on a tellement d'ambition qu'on a jamais assez de moyens en fait.

MC Neuvillers : Par rapport à la notion de programmation, est ce que vous avez essayé de vous calquer sur le système de la grille télévisuelle ou est-ce que c'était impossible ?

François Descraques : Au début moi je m'étais fixé comme objectif...

MC Neuvillers : ... Oui tu parlais du fait d'être régulier justement...

François Descraques : Oui, c'est le dimanche 18h. En gros tous les dimanches 18h, une nouvelle vidéo. Mais au bout d'un moment on a vu qu'on pouvait plus le faire donc c'était tous les dimanches toutes les deux semaines, à 18h. Et pas 18h05, 18h. C'était hyper important ce rendez-vous. Les gens de la télé me disaient « sur internet vous pouvez mettre à n'importe quelle heure ». Je leur ai dit non. Non parce que si c'est une série, t'as besoin de savoir ce qui va se passer, c'est important de donner une heure précise et d'avoir un rendez-vous. Et nous on a des putains de piques de vues au début de ce rendez-vous. Parce que les gens ne veulent pas être *spoils*. C'est comme les séries *Game of Throne*, tu te dis pas « je vais regarder *Game of Throne* dans 3 mois » non je suis obligé de le regarder maintenant parce que les gens vont me le spoiler sinon. Donc on s'est forcés à faire une sorte de grille.

MC Neuvillers: Et toi tu as quoi comme rapport à la télé ? Est ce que la diffusion a été vécue comme un aboutissement ? Même si ce n'était pas l'objectif premier est ce qu'à la fin tu t'es dit « C'était un peu là que je voulais en venir » ?

François Descraques : Oui et non. Je suis content d'avoir prouvé que ça pouvait être fait. Je suis content que France Télévisions dont le but est de représenter la culture française, dise « *Le Visiteur du Futur* on en est contents et on a pas honte de le montrer ». À 23h hein [rires] Il ne faut pas déconner. Je suis super fier. C'était pas le but, moi mon but c'était de travailler, mon but a toujours été de faire des séries. La différence c'est que au début de la saison 1 du *Visiteur* on se disait « bon ben de toute façon les séries ça se fait à la télé donc ce sera une carte de visite pour faire des séries télé ». Sauf que maintenant entre ce moment là et maintenant, internet a tellement

changé, la possibilité de faire des séries sur internet avec des moyens comme *La Théorie des Balls* récemment, sans passer la case télé. Donc on se retrouve dans des situations où la télé est un client pour nous, comme un autre. On peut passer par eux mais on n'est pas obligés. Et ça c'est un vrai changement dans notre façon de produire.

MC Neuvillers : Ça a vraiment changé pour la production ?

François Descraques : Avant on n'aurait jamais pensé faire des séries comme *La Théorie des Balls* ou le *Visiteur du Futur* sans...

MC Neuvillers : Mais est ce que vous essayez quand même de mettre en place une certaine qualité dans les images pour qu'elles puissent être diffusées à la télé ?

François Descraques : Oui ça c'est sûr, nous a toujours fait en sorte que ce soit « broadcast » on appelle ça. Mais depuis la saison 2 on a toujours fait ça naturellement. Après, les télévisions sont emmerdés parce qu'ils nous disent « vos épisodes des fois ils font 12 minutes, après ils font 15 minutes » et on leur dit « oui mais c'est comme ça démerdez-vous ». S'ils financent, s'ils donnent plus d'argent... C'est ça le truc, pour moi c'est un client la télé. Si le client il donne plus d'argent et qu'on fait un produit pour eux, il n'y a pas de problèmes. Là je travaille sur une série télé ce sera du 26 minutes, c'est pour la télé. Et en parallèle je travaille sur un truc pour le web, ce sera pour le web, et c'est pas les mêmes budgets, donc c'est pas les mêmes contraintes. Donc voilà, pour moi c'est un client comme un autre.

MC Neuvillers : Dernière question, selon toi qu'est ce qui fait qu'une web-série autoproduite va fonctionner ? Est-ce que tu penses qu'il y a une façon de faire ou est-ce que c'est le hasard et le contenu ?

François Descraques : En fait, c'est un truc que j'ai toujours dit, l'intérêt d'internet c'est de faire des trucs qu'on ne fait pas à la télé.

MC Neuvillers : Ça comble un vide ?

François Descraques : Déjà ça comble un vide, ce qui fait que si tu fais une web-série en te disant « Le but c'est que je sois diffusé à la télé » je pense qu'elle va pas forcément marcher. Parce qu'elle va « sentir » télé et tu vas pas profiter de toutes tes armes que tu as d'internet. Il faut assumer, si c'est une web-série, si tu veux faire une série télé va voir des gens de la télé parce que tu auras plus de chances de le faire. Si tu fais une web-série autoproduite il faut qu'il y ait un intérêt. Mais il y a des trucs que tu ne peux pas passer à la trappe. Le jeu, l'écriture, le son, ces 3 trucs qui, s'ils ne sont pas bien, c'est irregardable. La lumière tu peux toujours te démerder, et c'est bizarre comme les gens maintenant à cause des nouveaux appareils photos mettent tout dans l'image, en se disant « c'est bon ça ressemble à un truc pro » et le son est nul, et le jeu est nul. Ils ne se rendent pas compte que sur internet tu regardes d'un œil mais tu ne peux pas faire... Une mauvaise image tu peux en faire un style, un truc brut. Un mauvais son ce n'est pas un style. C'est juste un problème technique. Donc ça ce sont les trucs qu'il faut prendre en compte.

Annexe 3 – Entretien avec Ségolène Zaug

En 2016, nous avons réalisé un deuxième entretien. Non pas d'un créateur cette fois, mais d'un des acteurs majeurs dans le soutien de la web-série en France. Ségolène Zaug est responsable du Studio 4 des Nouvelles Écritures de France Télévisions. Impliquée dans le projet dès sa création et avant même le lancement de la plateforme, nous avons souhaité la rencontrer pour pouvoir recueillir le point de vue d'une représentante de la principale source de développement de la création numérique.

Le Studio 4 n'est pas uniquement centré sur la web-série, il s'agit également de permettre de se développer des objets plus expérimentaux, autour de la réalité virtuelle par exemple, de l'interaction avec le spectateur ou plus simplement, des projets qui ne sont pas sériels et seulement ponctuels. A l'initiative de Bruno Patino et de Boriz Razon, la direction des Nouvelles Écritures est rapidement devenu un référent pour les créateurs qui sont nombreux à faire parvenir leurs projets. Ceux-ci sont examinés en fonction de plusieurs critères (forme, durée, narration...) mais également de leur intérêt en terme d'originalité : les contenus doivent donc être créés spécifiquement pour le web, et ne sont en aucun cas des projets refusés par la télévision. Cet entretien nous a permis de comprendre plus clairement le système de fonctionnement et de financement des projets retenus, tout comme le rôle que joue aujourd'hui le département web et transmédia de France Télévisions. Ce regard qui n'est ni celui des créateurs, ni ceux des spectateurs-utilisateurs sur le développement de la web-série en France, a donc été particulièrement important.

Entretien réalisé le 18 mars 2016

MC Neuvillers : Pourriez-vous me dire quelques mots sur votre parcours et sur votre arrivée sur le projet Studio 4 ?

Ségolène Zaug : Ça va aller assez vite. J'ai une formation d'éditrice et j'ai fait, comme toute bonne editrice, 3 ans de stage dans une maison d'éditions. Il se trouve qu'un peu par hasard, mon premier job a été d'aller à France TV Distribution, qui est une filiale commerciale. J'étais assistante éditoriale dans le service livre de FTD et mon job c'était, avec mon responsable, d'essayer de faire des livres à partir d'émissions de télévision du groupe France TV. Je suis arrivée à la télévision vraiment par le biais du livre et on a fait ça à peu près un an, et pour plein de raisons, on a du chercher un autre travail [rires] Je suis arrivée en interne au sein des Nouvelles Écritures qui est une direction qui a été créée il y a 5 ans maintenant, et qui est une direction qui est comme une antenne, c'est-à-dire qu'on a un budget pour produire du contenu, des programmes et nous, nos programmes, sont uniquement numériques. Donc ils prennent plein de formes : c'est de la web-série, des applications, des sites expérimentaux mais c'est en gros tout ce qui ne va pas à l'antenne. J'ai été embauchée en tant que responsable Studio 4. Il y a, en gros, 2 missions principales : c'est à la fois la gestion opérationnelle de la plateforme, donc mettre en ligne les vidéos sur YouTube, montrer toutes les vidéos, il y a pas mal d'opérationnel. Et toute la partie éditoriale, c'est-à-dire appliquer la ligne éditoriale de la plateforme en trouvant les contenus en ligne qui vont aller sur cette plateforme.

MC Neuvillers : Le Studio 4 a donc été créé en même temps que Les Nouvelles Écritures ?

Ségolène Zaug : La mise en ligne officielle a été en octobre 2012, le 13 octobre 2012. Mais la Direction a été créée un an avant, à peu près, et l'année a servi à développer et produire les premières web-séries qui ont été mis en ligne sur Studio 4 ; 4.0 à l'époque, entre temps on l'a renommé Studio 4. Les projets en tant que tels ont été initiés dès le début de la création de la Direction mais la plateforme en tant que telle... Le temps de la créer et de créer les premiers contenus.

MC Neuvillers : Et combien êtes vous à travailler pour Studio 4 aujourd'hui ?

Ségolène Zaug : Studio 4 est vraiment un label, une marque grand public. Mais toutes les personnes des Nouvelles Écritures travaillent pour Studio 4. On a une structure assez simple. On a une directrice adjointe, on est 8 conseillers éditoriaux dans l'équipe, on est plus ou moins l'équivalent d'un conseiller de programme avec le producteur de la web-série et les auteurs, on développe et on accompagne d'un point de vue éditoriale le projet. En plus d'être conseillère éditoriale sur certaines web-séries, j'ai la responsabilité globale de la plateforme, donc je m'occupe de la programmation, de présence en festival. Tout ce qui est lié de près ou de loin à Studio 4 je m'en occupe en plus de faire le suivi éditorial. Maintenant, parce qu'avec le temps on a pu faire des embauches, on a une personne qui s'occupe de l'opérationnel, ce que je faisais avant, la mise en ligne des vidéos et l'animation des réseaux sociaux. Donc 8 conseillers, quelqu'un qui fait l'opérationnel et dans le service on a aussi une assistante de service, une administratrice de production qui s'occupe des contrats et des négociations financières. Ça c'est un luxe, parce que du coup on parle très peu argent avec les producteurs, on leur dit « c'est quelqu'un d'autre avec qui vous devez parler » c'est très bien, très confortable. Et puis une coordinatrice de production qui est là, elle a beaucoup de choses à faire mais en partie, elle réceptionne tous les projets, c'est un suivi très précieux à organiser parce qu'on reçoit beaucoup de projet et on s'efforce de répondre à chacun avec un mail personnalisé qui explique pourquoi on ne veut pas de leur projet, donc ça prend pas mal de temps. C'est plein de gens qui sont plus ou moins investis, mais c'est quand même pas mal de personnes.

MC Neuvillers : Quel est le budget alloué par France TV ou par France 4 ?

Ségolène Zaug : Alors ça n'est pas France 4, c'est Les Nouvelles Écritures, c'est vraiment une direction à part entière et du coup on a notre budget à nous qui n'est pas le budget de France 4. Et on a un budget de 4 millions d'euros annuel pour toute la direction. Dedans, on pioche pour financer les web-séries Studio 4, mais avec cet argent on finance aussi des dispositifs transmédia qu'on doit faire avec les antennes du groupe. En gros il y a le transmédia avec les antennes, Studio 4 et puis également, une parenthèse, on vient de lancer une plateforme un peu similaire, cousine, qui s'appelle IRL, sur laquelle on produit des web-séries de non fiction. En fait on finance aussi ces

web-séries là. Et la troisième partie, on produit des contenus qui ne sont pas liés à l'antenne et qui ne sont pas linéaire, ce sont des projets un peu expérimentaux de réalité virtuelle... Ça peut prendre énormément de formes mais du coup c'est notre budget. C'est le même budget qui permet de financer tout ça. C'est 4 millions mais en vrai, pour Studio 4 c'est à peu près 800 000 euros par an. Mais après si c'est 900 000 l'année, et 700 000 l'année d'après ce n'est pas grave, parce que l'enveloppe globale c'est 4 millions d'euros.

MC Neuvillers : Et c'est un budget qui a évolué depuis que ça existe ?

Ségolène Zaug : Quasiment stable en fait. Ça a été stable alors que sur les antennes souvent ça descend, alors être stable c'est plutôt une bonne nouvelle. Évidemment si on avait deux fois plus on ferait des trucs encore mieux, mais par rapport à d'autres entités du groupe qui doivent faire des économies, nous, on nous alloue un budget équivalent depuis trois années.

MC Neuvillers : Pour en revenir à Studio 4, le projet initial c'était de produire de la web-série ?

Ségolène Zaug : Oui, en fait vu que l'ambition, la raison de la création du département c'était de créer du contenu pour le web sous toutes ses formes, on a identifié la web-série comme étant une forme de création pour le web. Du coup, pour les web-séries on s'est dit « on va créer une plateforme qui fait un peu catalogue et on met toutes les web-séries dessus » alors que pour les autres créations c'est du *one shot*. Donc on fait *Wei or Die*, une fiction interactive, ça nécessite de créer un site exprès qui peut lire les fichiers vidéos d'une certaine manière, donc tous les autres projets c'est du *one shot*, mais Studio 4 c'est toutes les web-séries d'un coup. C'est vraiment une offre de web-séries de fiction, création originale.

MC Neuvillers : Vous avez vraiment différencié dès le départ les web-séries du reste des contenus ?

Sékolène Zaug : C'est ça. À tel point que les gens, vous êtes la première à le dire, pense qu'on est France 4 parce qu'il y a un 4 dedans, c'est associé. Il y a eu des cases à l'antenne, ça a été diffusé, mais ce sont des entités complètement séparées.

MC Neuvillers : C'est vrai, comme ça a été diffusé à l'antenne...

Sékolène Zaug : ... Oui c'est sûr.

MC Neuvillers : En moyenne il y a combien d'acquisitions et de co-productions ?

Sékolène Zaug : Studio a 3 ans et demi, pendant 2 ans et demi à peu près, il y avait moitié-moitié co-productions, acquisitions. Pour deux raisons : au début on a fait beaucoup d'acquisitions pour avoir un catalogue un peu alimenté, parce qu'il y a eu 3 séries le jour de la sortie de Studio, il y a eu 3 sorties en 3 mois et donc il y avait beaucoup plus d'acquisitions. Après, le nombre de co-productions a commencé à monter mais on a eu cette case à l'antenne de France 4. Du coup, il fallait qu'on alimente une case d'abord quotidienne puis hebdomadaire, il nous fallait du volume et on ne fabriquait pas de nouveaux contenus assez vite, donc là on a fait beaucoup d'acquisitions et du coup on arrivait, avec les co-productions qui montaient, à peu près, à moitié-moitié. Aujourd'hui, depuis 1 an, on a beaucoup moins d'acquisition, c'est-à-dire, peut être un quart. Parce que vu qu'on n'a plus de case à l'antenne, on n'a plus besoin de volume et de catalogue. Et comme les mois et les années passent, on a le temps de produire de plus en plus de séries parce qu'elles restent au catalogue, elles sont en ligne pendant plusieurs années. Maintenant, ce n'est quasiment que de la co-production, enfin en grande majorité. Et depuis 1 an à peu près on est arrivés à une nouvelle web-série co-produite par mois, chaque mois. Du coup ça monte assez vite.

MC Neuvillers : Ce qui est assez énorme d'ailleurs en fait...

Sékolène Zaug : C'est beaucoup, oui. Depuis la création le monde professionnel s'est très vite intéressé à nous et on a reçu naturellement beaucoup de projets assez vite. Et maintenant, comme on commence un petit peu à être connu du grand public, les quelques fans qui nous apprécient, qui apprécient vraiment ce qu'on fait, s'attendent à

de plus en plus de contenus, ce qui est normal. Comme pour n'importe quel diffuseur il faut du contenu, donc on en fait de plus en plus.

MC Neuvillers : Et pourquoi est-ce qu'il n'y a plus de passages à l'antenne justement ? Pourquoi cette partie n'existe plus ? C'était temporaire ?

Ségolène Zaug : On est vraiment 2 entités séparées, autant en termes de budget que de ligne éditorial et de comités éditoriaux. On a notre ligne, on doit créer ça, les antennes leur ligne éditoriale évolue, elles n'ont pas forcément besoin d'avoir du contenu parce qu'elles en ont assez. À un moment ça s'est croisé, on avait chacun un besoin, une volonté...

MC Neuvillers : ... C'était une opportunité ?

Ségolène Zaug : ... C'était vraiment une opportunité et la raison de cette opportunité est très simple. C'est que le directeur des Nouvelles Écritures, Boris Razon qui est parti depuis 2 mois a été là dès le début du service et depuis les 2 dernières années à France TV. Il était aussi directeur éditorial de France 4. Donc évidemment les ponts étaient assez faciles. À l'époque la ligne éditoriale de France 4 c'était vraiment de s'adresser à un jeune public, mais plutôt jeunes adultes, et ça collait très bien avec le public qu'on visait pour les web-séries. Du coup il y a eu un pont. Entre temps, il y a eu une nouvelle présidente à France TV et les lignes éditoriales des chaînes se sont un petit peu affinées et elles bougent. Là, en ce moment, il n'y a plus de croisements simplement. Mais ça ne nous empêche pas de continuer parce que nous, depuis le début, on a toujours été autonomes et différenciés de toutes les chaînes.

MC Neuvillers : Et éventuellement... ?

Ségolène Zaug : Si notre nouvelle présidente décide de se recentrer sur les jeunes, sur France 4 dans quelques mois ou dans quelques années, évidemment on a beaucoup de contenus qui sont fait pour.

MC Neuvillers : Est-ce que de la part de France TV, qui a créé la direction des Nouvelles Écritures, il y a eu une étude sur les usages avant cette création pour le web

ou c'était simplement la constatation que les web-séries, les contenus web commençaient à prendre un essor particulier ?

Ségolène Zaug : Je n'étais pas là à l'époque alors je ne sais pas trop comment ça s'est fait, si ce n'est que, il y a 5 ans le président de l'époque, Rémy Pfmilin, a pris la décision d'embaucher comme numéro 2 de France TV – ça, ça veut dire directeur des programmes, de la stratégie du numérique – Bruno Patino. Et Bruno Patino a, lui, toujours naturellement travaillé depuis bien avant beaucoup d'autres personnes sur le web et lui-même sait très bien qu'il y a des usages et que les gens n'attendent que ça d'avoir des contenus. Du coup c'est Bruno Patino qui a nommé Boris Razon en lui disant « tu as cette direction et ce budget à ton service, crée des contenus ». Alors après comment ça s'est fait... C'était plus une volonté de Rémy Pfmilin d'embaucher Bruno Patino qui a juste eu la présence d'esprit de lancer ça. À mon avis ça n'a tenu qu'à ça mais c'est déjà énorme parce que du coup, en 5 ans, notre équipe a triplé de volume quand même. Parce qu'au tout début il y avait Boris Razon et on lui a adjoint 4 conseillères éditoriales, ils n'étaient que 5 et très vite il a eu une assistante, il y a eu des gens embauchés. Et maintenant 5 ans après, on est une petite quinzaine. Et notamment chez les conseillers éditoriaux, le nombre a doublé, parce qu'on fait de plus en plus de projets et qu'il faut des gens pour suivre les projets.

MC Neuvillers : Avec un budget qui n'a pas....

Ségolène Zaug : ... Du coup qui n'a pas descendu.

MC Neuvillers : Mais qui n'a pas forcément augmenté.

Ségolène Zaug : Qui n'a pas augmenté mais encore une fois, je n'étais pas là, à mon avis la première année il était quand même un peu plus faible. C'est très possible que tout l'argent n'ait pas été dépensé parce que ça demande beaucoup de temps de suivre ces projets. Les web-séries pas tant que ça, ça va relativement vite, mais les projets expérimentaux, ce sont des projets qui, entre le développement et la production, peuvent prendre 2, 3 voire 4 ans pour sortir. Ça demande beaucoup d'accompagnement éditorial.

MC Neuvillers : Pour en revenir aux acquisitions, le fait de choisir *Le Visiteur du Futur* comme première acquisition, c'est quelque chose de symbolique ou c'est simplement parce que ça marchait bien ?

Sékolène Zaug : En vrai, ça n'est pas trop une acquisition. C'était une web-série autoproduite pendant 2 saisons et on est rentrés en co-production sur les saisons 3 et 4. Donc à nos yeux ce n'est pas une acquisition parce qu'il est rentré dans le catalogue à partir de la saison 3 et après il y a eu la 4. Et c'est pareil pour *Cam Web*. Il y a eu exactement le même nombre de saisons. Moi quand je parle d'acquisition c'est plutôt un travail de curation, c'est-à-dire, identifier à l'étranger des web-séries qui sont pour nous dignes d'intérêt pour différentes raisons et de qualité. Et du coup, là ça reste une acquisition très classique comme à l'antenne où on paye à la minute et on a le droit de diffuser ces web-séries sur notre site. Pour nous *Le Visiteur du Futur* c'est une co-production parce qu'on a vraiment investi de l'argent qui a permis de financer toute une saison et non pas une acquisition *a posteriori*.

MC Neuvillers : Mais le fait que ce soit, je crois la première....

Sékolène Zaug : Non, la toute première c'était *Les Opérateurs*, mais qui a été créée par François Descraques. Je n'étais pas là à l'époque, mais je pense qu'il y a eu un appel à projet à mon avis, et c'est comme ça qu'on a rencontré cet auteur là, François Descraques, qui est venu avec tout son collectif dont Slimane-Baptiste Berhoun, Raphaël Descraques et tous les autres comédiens et gens qui travaillent pour Frenchnerd. Ça, c'est vrai que c'était une des plus belles rencontres parce que maintenant, chaque année, on fait un nouveau projet avec toute l'équipe parce qu'on s'entend bien et parce qu'on a les mêmes affinités et la même façon de travailler. Là c'était une vraie découverte. Pourquoi ce projet là ? Encore une fois je n'étais pas là [rires] mais je suppose que les gens de l'époque, qui sont encore là aujourd'hui, ont apprécié la qualité de l'écriture, de l'histoire, la façon de réaliser de François sans aucun moyen à part juste son temps libre sur ses week-ends, et parce qu'on a trouvé que c'était vraiment en affinité avec un public qu'on voulait toucher.

MC Neuvillers : Est ce qu'il y a parfois une réticence de la part de certains créateurs que vous approchez ? Il y a des appels à projets mais j'imagine qu'il y a aussi des

contacts directs avec des créateurs parce qu'une web-série marche bien ou que vous la trouvez intéressante. Est-ce qu'il y a eu des réticences ?

Sékolène Zaug : C'est un peu malheureux mais on n'a pas eu tant que ça à aller chercher des gens, parce qu'on est tellement sollicité, on nous envoie tellement de trucs, on pourrait ne pas aller chercher des gens. On aurait quand même assez de web-séries. Non, à ma connaissance il n'y a pas eu trop de réticences. Après, jamais auprès des producteurs parce qu'ils sont en demande de financements, et auprès des auteurs, des fois ils posent des questions, les gens ont peur qu'on les empêche de faire ça ou ça, et on leur explique très calmement qu'on ne travaille pas du tout comme ça. Et à ma connaissance il n'y a jamais eu de problèmes d'ego ou de personnalité, ça s'est toujours bien passé.

MC Neuvillers : Malgré tout, ça reste affilié à une chaîne de télévision, à France TV, il y a quand même un rapport assez ambigu à la télévision...

Sékolène Zaug : ... Oui.

MC Neuvillers : De la part du public, je le lis parfois dans certains commentaires, certains se posent comme contre-public de la télévision, on veut rester sur le web, et la télévision, ça n'est pas le diable, mais...

Sékolène Zaug : C'est sûr. Tous ces gens là, la plupart ne regardent pas la télé. Ils ont compris que nous au sein de France TV, on est vraiment – ce n'est presque pas schématique de le dire – comme une start-up au sein d'un énorme groupe. Et nous même on se pose juste les mêmes questions qu'eux, et humainement parlant ça se passe à chaque fois bien, et ce n'est pas un point négatif d'être France TV. Déjà pour une raison très simple, c'est qu'on en finance, on a du budget donc ça ils ne disent pas non très concrètement. Et vraiment, humainement, ils ont compris notre démarche, qu'on est là pour essayer de renouveler les façons d'écrire, les auteurs et les façons de raconter des histoires donc ça les branche, ils ne prennent ça comme un challenge. Le fait de passer à la télé, depuis le début, on ne leur dit jamais que c'est une promesse en soi parce que d'une part, ils s'en fichent complètement, et de deux, nous mêmes on ne peut pas le garantir. On n'est pas la télé, on ne gère pas les projets, la programmation nous

intègre. On met en relation les gens et des fois ça ne donne rien, mais ils ne le font pas spécialement pour la télé ces auteurs, au contraire. Mais ce n'est pas du tout un frein.

MC Neuvillers : Concrètement, comment se passe une co-production ? Au niveau du financement ?

Ségolène Zaug : En gros le schéma un peu classique : on nous envoie un projet, on a une adresse mail toute simple que tout le monde connaît [rires] et on reçoit vraiment beaucoup de projets, mais pas que de la web-série, on reçoit plein de trucs. Chaque semaine, toute l'équipe éditoriale se réunit en comité éditoriale, même notre responsable communication. On étudie entre 5 et 10 dossiers, on débat tous ensemble. Très souvent l'avis est souvent unanime : soit on n'y trouve pas spécialement un intérêt, soit on l'y trouve tous et on se dit qu'il y a du potentiel. Après il y a des petites bagarres mais vraiment pas souvent. On rencontre la personne qui nous l'a envoyé, cette personne là ce n'est pas forcément un producteur. On a toujours été dans la démarche de rencontrer les auteurs directement, du coup n'importe quelle personne peut nous envoyer un projet.

MC Neuvillers : C'est souvent les mêmes personnes non ?

Ségolène Zaug : Les producteurs, c'est souvent les mêmes personnes parce qu'ils ont compris comment on fonctionnait, après les auteurs on en reçoit tout le temps des nouveaux...

MC Neuvillers : Non je voulais dire, auteur et producteur, il y a encore beaucoup de projet où le créateur, en cas de besoin, monte une structure de production.

Ségolène Zaug : Oui, oui bien sûr. Donc, si la rencontre se passe bien et s'il n'y a pas de gros problèmes, on décide de faire un développement d'écriture. Ça, c'est le même processus qu'une chaîne de télévision par contre. Ce n'est pas très original. Ça veut dire que nous, France TV et un producteur, on donne chacun de l'argent, à hauteur de 50/50 pour un développement d'écriture et la principale ligne de dépense de ce devis là, c'est l'auteur ou les auteurs. On se donne une certaine période plus ou moins longue, pour une web-série ça peut aller de 3 à 6 mois, c'est assez rapide par rapport à d'autres projets. Au début du développement on se met d'accord sur un certain nombre de

livrables. Les livrables, il y a les choses super basiques, c'est l'arche narratif, les dialogués, tous les dialogués, l'intention de réalisation le casting, les trucs super classiques. Après selon les projets, des recherches de décor si c'est vraiment crucial dans la série, ce genre de trucs. À la fin du développement d'écriture, tout le comité éditorial qui avait choisi le projet relis tous les livrables, c'est toujours des décisions collectives chez nous, et donc là, 3 options : soit on décide pour différentes raisons que le projet n'est pas satisfaisant, qu'il ne peut pas aller en production auquel cas on n'arrête là. Ça n'arrive, pas très souvent mais ça arrive. Deuxième option : c'est génial, on est tous emballés et on part en production. Et une étape un peu intermédiaire : on trouve que c'est un projet qui vaut la peine d'être produit mais on a des doutes, sur les intentions de réalisation proposée, les castings principaux on est vraiment pas sûr du choix et on peut financer un pilote, mais ça nous arrive....

MC Neuvillers : ... Sous réserve...

Sékolène Zaug : Oui, c'est un peu un sous réserve, et quand on fait le pilote à la fin, on refait un comité éditorial et on dit soit oui, soit non. En gros, il y a 3 solutions possibles, et si on part en production – en fait le pilote c'est une mini production, c'est la production d'un épisode – c'est là où on donne beaucoup d'argent, on donne un plus gros chèque et là c'est vraiment en mode préparation de tournage, casting définitif, le tournage, la post prod, la livraison des épisodes... Et après il y a toute la partie de mise en ligne avec notre responsable communication et surtout avec les porteurs du projet. C'est souvent les auteurs, comme François Descraques qui avait déjà une communauté. On le met vraiment à contribution parce que, ce n'est pas parce que Studio 4 diffuse une vidéo qu'elle fait 5 millions de vues, vraiment loin de là. Nous on a vraiment pleinement conscience que ce sont les porteurs du projet qui peuvent s'adresser à leurs fans, alors on les aide, on leur donne des conseils, on leur donne un budget marketing, on fait tout pour les aider. Mais c'est vraiment entre leurs mains, parce que personne n'est mieux placé qu'eux pour le faire. Sur les budgets, le développement d'écriture, l'idée c'est juste de payer l'auteur pour qu'il écrive, donc là les fourchettes sont entre 10 et 20 000 euros et on paye la moitié. Donc nous concrètement, on paye en 5000 et 10 000 euros, sauf exception, mais en moyenne. Et le producteur met l'autre moitié. Après certains projets réussissent à avoir des aides de quelques milliers d'euros donc évidemment on prend... Et puis la production c'est sur la base d'un devis de production

que le producteur nous a donné, c'est là aussi un point de financement assez classique comme à la télévision, nous on n'est pas du tout en position de commander une série et de la payer à 100%, c'est vraiment de la co-production. On met un certain apport dans le financement qui est entre 30 et 60% du financement, et c'est au producteur de compléter avec des leviers très classiques, le CNC, les aides régionales, tout ce qui existe. Après il y a quand même des spécificités. Au CNC il y a des commissions, la commission nouveau média, elle a vraiment été créée pour. On a eu quelques refus parfois, mais majoritairement le CNC suit nos projets et c'est agréable, *Le Visiteur du Futur* ça a été tourné en Poitou-Charentes, on a eu l'aide de la région. Il y en a quelques uns qui commencent à faire un peu de *crowdfunding* ce n'est pas grand chose mais ça permet toujours d'avoir un financement supplémentaire, pour le coup c'est un truc très classique. Quand on reçoit un projet qu'on veut faire partir en développement et que c'est un auteur seul qui nous l'a envoyé, il y a une première étape, c'est qu'il faut trouver un producteur. Nous, en tant que diffuseur, on ne peut pas payer directement les auteurs, on ne peut pas contractualiser directement avec eux. C'est la loi, et c'est pour ça qu'on est en co-production : on est obligés de passer par une société de production qui peut toucher le CNC, qui peut toucher les aides. Parce que nous en tant que diffuseur on ne peut pas demander le CNC, on n'a pas le droit, ça n'est pas légal.

MC Neuvillers : D'où la nécessité pour eux-mêmes de créer une structure ?

Sékolène Zaug : Oui, c'est clair. Du coup c'est un peu le bon et le mauvais côté, on cherche une boîte de production. En vrai, il y a soit de très jeunes sociétés de production qui se créent pour un projet, ou alors qui existent depuis quelques années mais qui sont spécialisées dans les formats de web-séries, les formats transmédiatiques, les formats interactifs et auquel cas c'est vraiment des personnes super sensibles à ce qu'on fait, qui comprennent bien les problématiques, qui connaissent bien les leviers financiers pour aussi. On a aussi remarqué que, il y a beaucoup de boîtes très classiques comme Morgan, 2P2L, Troisième œil, ceux qui font les documentaires sur France 3 sur les animaux, sur les lions en savane [rires] ces mêmes boîtes ont créé des services dédiés au web digital, au numérique, et donc souvent on a soit des petites boîtes de productions assez jeunes, soit on travaille avec la filiale nouveaux médias de Morgan, de 2P2L... Et ce sont des producteurs qui ont été embauchés et qui se sont spécialisés dans ces formats là. Donc on travaille avec plein de sociétés de productions différentes.

MC Neuvillers : Et éventuellement vous aidez à trouver des boîtes de productions ?

Ségoène Zaug : Alors, si l'auteur ne connaît personne – et comme on bosse avec de jeunes auteurs ça arrive très souvent – on est là pour l'épauler dans sa quête du producteur parfait. Mais c'est assez limité dans le sens où on le met en contact avec plusieurs producteurs ou productrices. Mais nous, en tant que diffuseur on n'a pas le droit d'imposer un producteur. Parce que ce n'est pas bon pour le marché d'imposer toujours la même personne évidemment. Donc ce sont des mises en relation et nous on juge en fonction des personnalités qu'on connaît chez les producteurs et de l'auteur qu'on découvre le candidat qui sera le meilleur pour l'accompagner.

MC Neuvillers : Et vous avez le droit de refuser un producteur ?

Ségoène Zaug : Non, on n'a pas le droit de refuser. S'il propose, qu'il fait un contrat, on ne peut pas le refuser.

MC Neuvillers : Quand vous disiez que vous vous réunissiez pour décider quel projet vous appréciez ou non, j'imagine que ce n'est pas seulement à l'aveugle et « au *feeling* » mais que vous avez également des critères de choix ?

Ségoène Zaug : Alors c'est beaucoup à l'aveugle et au *feeling* [rires] mais oui, il y a des contraintes. En vrai, comme la Direction a été créée de zéro, on avait vraiment une totale liberté éditoriale, et vraiment l'enjeu, c'était de toucher à plein de choses, de faire des tests. On n'a pas d'objectif d'audience quand on fait un projet, et c'est un luxe incroyable. Du coup, on était quand même au début plus à tester plein de choses différentes. Dans le catalogue ça se ressent, il y a des trucs qui n'ont rien à voir entre 2 web-séries. Ce n'est pas du tout les mêmes gens qui la regardent. Au début on a pu lancer plein de choses, après avec le temps ça s'est quand même un petit peu affiné, et là je ne parle vraiment que des web-séries pour Studio 4. Mais un des critères les plus importants, et ça vaut pour toute la direction : on est censés, et on fait, des projets sur le web, dans le numérique, qui sont censés être une nouvelle façon de raconter des histoires. Donc il doit y avoir une innovation quelque part. On ne doit surtout pas faire ce qu'une antenne peut faire. Par exemple, des producteurs nous envoient les

programmes courts que Canal + et France 2 ont refusé – parce que c’était nul hein, pas parce que ce n’était pas bon pour la télé – et du coup nous on refuse aussi parce que faire un *Parents Mode d’Emploi*, ce n’est vraiment pas à nous de le faire. Mais on reçoit beaucoup de trucs comme ça et ça prend du temps de les étudier quand même. Après pour Studio 4, et typiquement pour ces projets là, on a des critères formels et plus de fonds. La forme, on a donné comme format – de façon un peu arbitraire – un maximum de durée d’épisode, 13 minutes. Pour 2 raisons : on n’a pas de budget énorme et ça coûte cher de produire de la fiction, on ne peut pas produire des long métrages, on n’est pas là pour ça. Et deuxième raison, pour se distinguer de l’antenne qui fait du 26 ou du 52, on a coupé la poire en deux, c’est 13 minutes maximum. Mais à part ça les formats ne se ressemblent jamais, souvent même, le format définitif arrive en cours de développement mais on ne le sait même pas quand on lance le développement d’écriture. Ça nous arrive. En gros, c’est le format court, 13 minutes, donc il y a cette contrainte formelle. On privilégie les web-séries feuilletonantes, mais ce n’est pas un critère exclusif, parce que quand on a un coup de cœur, on y va quand même. Mais c’est majoritairement feuilletonant. Tout ce que je vais vous dire là c’est un réajustement de la ligne éditoriale qui date d’il y a un an en gros. Les projets qui sont en développement en ce moment répondent plus aux critères que je vais vous dire là. Avoir vraiment une liberté de ton, dans les dialogués, dans la façon dont les personnages s’expriment, et ça c’est encore une fois pour se distinguer de l’antenne, on doit vraiment exploiter la liberté de ton que le web permet. On n’est pas soumis à la signalétique du CSA, on peut dire à peu près n’importe quoi. Du coup, ça, ça nous permet vraiment de traiter des problématiques actuelles, c’est vraiment des mini séries. En fait aujourd’hui on ne se rend pas compte, mais toutes les séries américaines qu’on regarde ce sont souvent des trucs assez dérangeants, soit dans la caractérisation des personnages, soit dans les contextes historiques... Et donc on appelle ça avoir un ton un peu corrosif, mais c’est un peu irrévérencieux *a minima*, un peu viscéral d’une façon ou d’une autre... Les critères c’est en gros, avoir de l’innovation, ça c’est dans le ton, dans la forme. Par exemple *Les Textapes d’Alice* d’un point de vue formel, avec le point de vue subjectif, on estimait que c’était une innovation en tant que telle. Ça c’est un autre critère. Et puis tout simplement les auteurs avec qui on bosse. On essaye vraiment de trouver des auteurs qui ont envie de renouveler la façon de raconter les histoires donc ça passe aussi par le choix des auteurs. Voilà, c’est un peu plein de critères, c’est très rare qu’un projet coche toutes les cases.

MC Neuvillers : Et pourquoi feuilletonnante alors ?

Ségolène Zaug : Pour différentes raisons là encore. Déjà parce qu'il y a des gens comme Golden Moustache ou Studio Bagel qui font très bien des sketches, des vidéos unitaires. On les aime beaucoup, ils nous font beaucoup rire, mais on se dit qu'ils ont un peu occupé le terrain, et qu'on n'a pas trop intérêt....

MC Neuvillers : C'est une façon de se différencier ?

Ségolène Zaug : Voilà, c'est une façon de se différencier... Et un point vraiment très important que j'ai oublié de dire jusqu'à maintenant : dans nos missions, on a quand même une mission d'accompagnement des auteurs, c'est pour ça qu'on est autant de conseillers éditoriaux. On est vraiment dans une démarche d'accompagnement des auteurs, de les dénicher, de les faire grandir... Et malheureusement en 3 ans et demi de plateforme on n'a pas eu le temps de le faire avec beaucoup de personne, je vais encore parler de François Descraques, mais typiquement François Descraques, il avait déjà fait *Le Visiteur* dans son coin, on a fait *Les Opérateurs* avec lui, on a continué *Le Visiteur du Futur*, c'est un format plus long déjà par rapport aux *Opérateurs*, à la fin, quand on était là, c'était 13 minutes. Avant c'était entre 1 et 7. Après on a fait d'autres projets avec François Descraques qui étaient linéaires. Dans la démarche d'accompagner les auteurs, il nous a dit à un moment qu'il cherchait à faire des formats encore plus longs et du coup on lui a un peu ouvert les portes. On l'a mis en relation avec France 4 et du coup il est en train de faire le tournage en ce moment de *Dead Landes*. En plus de la série antenne, on fait une web-série qu'il écrit et qu'il réalise donc là, vraiment dans une démarche transmédia, où il pilote un peu tout. On était fiers d'avoir fait cet auteur qui va à la télé. Mais bon pour lui, il trouve ça cool mais il ne va pas faire de la télé toute sa vie, il a encore d'autres projets, d'autres web-séries. Typiquement là on était en rendez-vous avec Endemol parce que c'est eux qui produisent la chaîne YouTube *Frenchball*, qui finance le collectif Frenchnerd. On est en train de réfléchir avec lui à un projet plus ambitieux qui irait dans la case recherche, expérimental, notre troisième mission. On va essayer de travailler avec lui sur un projet plus ambitieux qui n'est pas linéaire en fait. On a pensé que c'était bien de le challenger, de lui demander de faire autre chose que de la web-série et de la série, parce qu'on en a déjà fait plusieurs fois et apparemment il est

très content qu'on lui demande de faire ça et du coup on réfléchit à un projet qui n'est pas linéaire.

MC Neuvillers : Vous avez une idée de la forme que ça prendrait ?

Sékolène Zaug : Oui, on a même un pitch. Ce sera à partir d'une série mais il y aura des éléments en réalité virtuelle pour vraiment agrandir les possibilités de narration.

MC Neuvillers : Vous êtes arrivés un peu au milieu du *Visiteur du Futur*, mais est-ce que vous avez aidé à l'écriture ? À quel point il y a une indépendance de l'auteur ? Est-ce qu'il y a quelque chose qui change à partir du moment où vous arrivez au niveau de l'écriture ?

Sékolène Zaug : La chose qui change c'est qu'on finance, donc ça offre un confort de production assez agréable. Très concrètement, notre rôle de conseiller éditorial, avec François Descraques on ne fait pas 50 versions du scénario parce qu'il sait très bien écrire, et là c'est d'autant plus vrai qu'il avait 2 saisons. Ce n'est pas qu'on n'avait pas notre mot à dire, on lui a fait des remarques comme « là ça n'est pas très logique », quand on a fait des remarques il les a écouté et il corrige, mais jamais on ne le censure et ça c'est tous les auteurs. Après François, il n'a pas beaucoup besoin d'être accompagné éditorialement sur les textes. Mais il y a d'autres auteurs, ça prend des mois de faire des versions différentes de l'arche, de dialogués, ça prend du temps parce qu'ils ont besoin d'aide tout simplement. François c'était plus lui donner confiance, lui donner plus de moyens, plutôt le challenger en fait. Là pour le coup lui c'est plutôt le challenger plutôt que de lui dire « non ce personnage là doit porter une robe bleue ». Avec d'autres par exemple, il faut passer par là. Lui ce n'est pas le cas. Après pour ne pas parler que de lui, il y a Davy Mourier avec qui on a fait *Reboot*, lui pareil dans cette démarche d'accompagnement d'auteur...

MC Neuvillers : Il a une bonne expérience aussi...

Sékolène Zaug : Oui lui aussi il a une bonne expérience c'est clair, mais... On s'entend tellement bien qu'on a 3 projets en développement, écrits et réalisés avec lui en ce moment. Des projets, il en a fait sans nous et il pourrait en fait sans nous, mais pourquoi

il a envie d'être avec nous ? C'est un peu le même cas. On lui laisse vraiment totale liberté quand il nous propose un projet. On ne va pas lui dire « ah non on a envie de faire cette thématique là, vire ton projet tu nous en invente un autre » donc il nous propose. Et c'est même arrivé qu'il nous en propose un et qu'on se dise « franchement ce n'est pas terrible » on a dit non, et il le comprend et il nous en propose un autre. C'est vraiment tout le temps de l'échange. C'est aussi quand même de l'accompagnement, parce qu'il a fait un peu moins de web-série feuilletonnante donc on bosse quand même beaucoup sur l'éditorial avec Davy, et sur les dialogués. Mais il est super ouvert, là aussi ça se passe super bien parce que c'est un échange constructif à chaque fois, on ne le fait pas chier parce qu'il y a une insulte...

MC Neuvillers : Nous parlions des communautés de fans, est-ce que l'importance que peut avoir une communauté en terme de chiffre ou même de la visibilité qu'elle arrive à apporter joue aussi parfois un rôle dans le choix d'une coproduction ? Si vous avez un projet qui arrive et que vous vous rendez compte qu'il y a une communauté qui est très solide autour et qui émerge, est-ce que ça peut peser dans la balance ?

Ségoène Zaug : Alors au début ça ne pesait pas du tout dans la balance, maintenant c'est un point positif c'est clair. Après, c'est toujours la solidité et l'intérêt du projet qui prime, et ça nous est déjà arrivé de refuser un projet d'un youtubeur qui avait 500 000 abonnés parce que, juste, son projet il était nul et qu'il ne savait pas écrire. Et on n'est pas là non plus pour financer un youtubeur qui peut déjà, avec ses *brand content*, avoir de l'argent. Donc c'est toujours l'intérêt du projet qui prime. Après, le fait de travailler très régulièrement avec des gens comme François Descraques et Davy Mourier ça assoit quand même un certain succès de la Direction. C'est la même logique que pour une maison d'édition : elle a des *best-seller*, elle a des gros succès et ça lui permet de lancer et financer de nouveaux auteurs. Là on ne cite que 2 auteurs mais à côté il y a 30 autres séries dans le catalogue. Alors, il y en a qui ne marche pas du tout, j'en ai parfaitement conscience. Mais on trouvait que c'était intéressant de donner une chance à ces auteurs là. Il y a vraiment beaucoup de gros *fails* et il y a quelques succès et on trouve ça dommage de ne pas capitaliser dessus parce que ça *boost* vraiment toute la plateforme et tous les projets.

MC Neuvillers : Et justement, est-ce qu'à l'inverse, parce que j'imagine que vous faites de la veille ou du prospect, parfois c'est grâce à une communauté que vous avez entendu parler d'un projet ?

Sékolène Zaug : Oui ! Alors pareil, ça n'est pas arrivé 50 000 fois, mais *Gaming Heroes* notre web-série hybride sur les jeux vidéo, là c'est le manager d'un collectif The fantastiques qui a contacté France TV via quelqu'un qui repère des talents, via notre page Facebook je crois. Et je l'ai rencontré lui, pas du tout les auteurs pour le coup, dans un premier temps. Eux, ils ne faisaient que des vidéos unitaires, ils n'avaient pas de série, et là c'est clair que, moi en tout cas, la thématique m'intéressait parce que dans la logique du catalogue c'était bien de parler du jeu vidéo de toute façon. L'humour des vidéos était assez inégal, mais il y en avait qui était bien réussie. Du coup, typiquement on a identifié le manager et moi, sur une vidéo qui s'appelait *Gaming Heroes* et on s'est dit « ça, ça a le potentiel d'être développé en série ». Après on a rencontré les auteurs, on leur a proposé d'écrire une saison et là ça s'est fait comme ça. C'est sûr que si The Fantastiques n'avait pas existé, que je n'avais pas vu leur communauté, je n'aurais pas rencontré ces auteurs là. Mais c'est vraiment un cas isolé pour le moment dans tout le catalogue.

MC Neuvillers : Je me suis posée la question du fait de la popularité de Frenchnerd à l'époque, et que ça ait été la première coproduction de Studio 4, de la même façon qu'aujourd'hui Canal rachète les droits de diffusion de certaines web-séries parce qu'elles font des milliers de vues et qu'elles ont des communautés de fans importantes.

Sékolène Zaug : On n'a pas fait l'acquisition des deux premières saisons du Visiteur du Futur pour faire apparaître 20 millions de vues à notre compteur, pour faire ça on lui a demandé « c'est quoi ta saison 3 ? » et il nous a prouvé qu'il avait envie de faire un truc encore plus ambitieux que les précédentes saisons. Et même une saison 2 d'une web-série qu'on a lancé... C'est pas du tout systématique de faire une saison 2, on a déjà refusé des saisons 2 d'une web-série parce qu'on trouvait qu'il n'y avait pas de plus-value, parce que c'était moins bien écrit, moins intéressant donc ça part vraiment toujours du projet.

MC Neuvillers : Vous avez des retours du public, par quel biais ça marche le plus ? La plateforme ?

Sékolène Zaug : Non, c'est YouTube [rires]

MC Neuvillers : C'est ce que j'allais justement vous demander [rires] est-ce que ça n'est pas frustrant ?

Sékolène Zaug : J'avoue qu'en interne il y a des gens qui ne comprennent pas forcément pourquoi on met nos vidéos sur YouTube. J'essaye de leur faire comprendre que comme on est là pour s'adresser à des gens qui ne regardent pas la télé, on va là où ils sont. Et en l'occurrence en ce moment c'est sur YouTube. On a fini par avoir l'autorisation et ça se passe bien. On diffuse sur YouTube et aussi sur Studio 4. Après Studio 4, pour nous dans l'équipe, ce n'est pas tant un site ou une plateforme, c'est vraiment une marque, un label qu'on estime de qualité et qu'on impose sur des fictions qui sont diffusées n'importe où sur le web et c'est pour ça que, même sur YouTube, il y a le petit logo Studio 4 au début des vidéos. On est dans les crédits, dans les descriptions des vidéos, on est vraiment là pour labelliser une fiction sur laquelle on a bossé. Moi personnellement je préfère faire plus de vues sur YouTube que des visites sur le site où les gens regardent une demie vidéo, ça n'est pas intéressant.

MC Neuvillers : Est-ce que vous prêtez attention aux commentaires qui sont laissés ?

Sékolène Zaug : La personne qui s'occupe de la mise en ligne des vidéos passe beaucoup de temps à les regarder. Comme on laisse vraiment les auteurs gérer l'animation de leur communauté, on ne répond pas trop. Après on regarde de temps en temps évidemment, c'est assez drôle parce que dans les derniers succès comme *Reboot* de Davy Mourier, il y a des commentaires qui nous ont particulièrement attiré l'œil parce que les gens disaient « C'est quoi Studio 4 ? » ou alors « Il y a France TV au générique c'est hallucinant ». On se sent super content quand on lit ça parce que du coup les gens comprennent *a posteriori*. Ce n'est pas forcément évident pour eux parce qu'ils sont sur YouTube, pas sur un site de France TV, que le service public a financé ce genre de contenus. Du coup c'est souvent des surprises agréables, on se sent bien quand on lit ce genre de commentaire, mais ça n'est pas du tout systématique.

MC Neuvillers : Et à l'inverse vous avez déjà vu des commentaires qui voyaient d'un mauvais œil que ce soit France TV ?

Ségoène Zaug : Franchement non. Les seuls commentaires négatifs qu'on a eu c'est justement sur *Gaming Heroes* parce qu'eux étaient habitués à faire des vidéos assez longues dans la durée... Quand on a bossé sur la saison 1 ils nous ont donné des textes et ils étaient d'accord avec nous, ça ne tenait pas la longueur sur toute une saison. Il y avait des choses moins drôles, c'était moins dynamique. Il y a des choses, on se faisait chier rien qu'à la lecture, donc on s'est dit « En image ça va être encore pire ». De fait, on les a forcé un petit peu à réduire la durée de leurs épisodes et du coup quand ça a été diffusé il y avait certains épisodes qui duraient 2 minutes, 3 minutes, 2,30 minutes et là les fans – parce que là vraiment on s'est attaqués à quelqu'un qui avait déjà beaucoup de fans – des fans ont été frustrés de devoir attendre 15 jours. Il y avait 2 vidéos par mois, il y en a qui ont dit « Ah bah super 15 jours pour ça, pour 2 minutes c'est une honte ». Il y a des gens qui se sont énervés parce que c'était trop court, mais pour nous c'était plus un gage de qualité qu'autre chose le format court.

MC Neuvillers : Et sans faire le rapprochement avec le fait que maintenant ça n'était plus autoproduit ?

Ségoène Zaug : Non. On n'a pas trop noté ça.

MC Neuvillers : Est-ce que vous savez et est-ce que vous cherchez à savoir qui est le public de votre plateforme ? Est-ce que ce sont des gens qui connaissent déjà les contenus et qui viennent les voir sur Studio 4 ou est ce que sont des gens qui s'intéressent à ces nouveaux contenus et qui viennent les voir par curiosité ?

Ségoène Zaug : Nous, une fois par semaine, on fait un point d'audience globale qui concerne autant les vidéos vues que la fréquentation du site. Et en gros, parfois quand il y a une vidéo importante de *Frenchball* évidemment le nombre de vidéos vues de la semaine explose. S'il n'y a pas un bassin naturel sans grosse vidéo *Frenchball*, on a environ 5000 visites par semaines, donc en gros 20 000 visites par mois. La moyenne c'est 3 pages vues par visite avec un temps qui est pas mal, entre 8 et 10 minutes donc

on voit qu'ils regardent les vidéos. Et sur les vidéos vues, sur une semaine où il ne se passe pas grand chose c'est 100 000 vues par semaine, juste le fond du catalogue. Quand il y a *Frenchball* et compagnie, on monte à 500 000 par semaine. Donc là c'est vraiment une audience cumulée quand c'est 500 000 donc la quasi totalité le voit sur YouTube et ça ne fait pas 500 000 visites sur Studio 4 c'est sûr. Depuis 2 ans, on est au festival Série Mania à Paris en avril, un festival vraiment super sérieux, grand public sur les séries télé. Depuis 2 ans on a une espèce de grand panneau avec un écran dans le hall. C'est un festival assez long de 10 jours. On avait remarqué que les deux semaines du festival d'il y a 2 ans on était passé de 5000 à 25 000 visites sur cette semaine là, donc on s'est dit « il y a un vrai impact ». Après notre *reporting* d'audience, il est gros comme ça, il y a beaucoup de critères entre les vidéos vues sur YouTube, sans YouTube, les nombres de vues, les pages de visites, les temps de visites... Il y a beaucoup de critères à prendre en compte. C'est sûr qu'on n'est pas sur les millions de vues que font Studio Bagel ou Golden Moustache. On n'est vraiment pas là dedans, mais c'est un autre format, ce n'est pas la même stratégie. Eux, ils ont une seule chaîne YouTube sur laquelle ils mettent toutes leurs vidéos. Nous on a pris le parti de faire des chaînes dédiées pour chacune des web-séries, donc quand on lance un truc on part de zéro abonnés. C'est super galère. On se donne moins de chance qu'eux. Comme on est quasiment seul en France à pouvoir faire ça, en tant que service public on a un budget alloué pour financer la création sur le web, du coup on n'a pas vraiment d'objectifs d'audience et on n'a surtout pas d'objectif de rentabilité. Parce qu'on crée des programmes et à ma connaissance aucune web-série n'a été vendue pour le moment à l'étranger en acquisition, parce que les gens ne sont pas habitués à acheter de la web-série. On est vraiment dans une situation très privilégiée de soutenir la création et bien sûr, je suis contente quand ça fait de l'audience, il faut que ça en fasse de plus en plus si on veut garder un budget chaque année un peu identique, voire qui monte, mais ce n'est pas le premier critère.

MC Neuvillers : Et en terme d'âge par exemple pour le public ?

Sékolène Zaug : On a des indications, mais c'est exactement comme les audiences, elles sont complètement éparpillées. Par exemple comme on a la logique de faire une chaîne YouTube par web-série, on peut avoir des indications très précises sur qui regarde *Le Visiteur du Futur*, qui regarde *La Louve* sur les chaînes YouTube. Donc ça

prend en compte les gens qui ont regardé YouTube en étant connectés à leur compte Google, sur la base de ces chiffres là on sait que la majorité du public du *Visiteur du Futur* a entre 15 et 18 ans et est majoritairement masculin. Alors que *La Louve* – c’est une femme trentenaire super libérée qui parle de sexe pour faire très rapidement le pitch – là c’est majoritairement féminin et c’est un peu plus âgé, plutôt 25-30. Mais ces chiffres là, typiquement, *La Louve* c’était en partenariat avec un féminin, Grazia je crois, et eux ont un deal avec Dailymotion et sur leur plateforme ils ne mettent que des en-têtes Dailymotion. Donc on gère la chaine Dailymotion, mais il faudrait croiser ces stat avec celles de YouTube mais on a tellement de web-séries qu’on ne peut pas le faire pour tout. Et en plus de ça il y a les gens qui vont sur le site, mais c’est tellement éparpillé que c’est très difficile de donner des chiffres très concrets.

MC Neuvillers : Si ce n’est que ça reste un public assez jeune...

Sékolène Zaug : Mais en gros voilà, c’est 15-25 filles, 15-25 garçons, 25-35 filles, 25-35 garçons les grandes cibles, vraiment rien d’extraordinaires.

MC Neuvillers : Le département s’appelle Les Nouvelles Écritures, qu’est-ce que vous entendez par « nouvelles écritures » ?

Sékolène Zaug : Typiquement, ça prend en compte les web-séries mais ça prend aussi en compte toutes nos productions web. C’est une nouvelle façon de raconter des histoires ; ça sous-entend une façon différente de la télévision et donc nouvelles écritures, c’est un terme que les québécois ont utilisé avant nous, parce que c’est vraiment le Québec qui a fait un manifeste des nouvelles écritures. Pour la web-série et pour le web en général, c’est vraiment eux qui l’ont fait en premier, c’est eux qui ont structuré des cellules équivalentes aux nôtres, c’est eux qui l’ont fait avant nous. On s’est calqués sur leur modèle, et ce qui est marrant, c’est qu’après nous les belges ont fait la même chose. On est en contact avec nos équivalents belges à la RTBF, mais ils sont moins nombreux que nous, ils nous demandent toujours des conseils comme « c’est quoi votre stratégie pour cette année ? Comment vous vous structurez ? ». Et après les belges, les suisses, la RTF, ont fait la même chose. Eux sont encore plus petits que les belges, c’est marrant, on est en contact avec tous nos homologues francophones. C’est vraiment en cascade à partir du modèle québécois, on s’est tous déclinés comme ça.

Pour en revenir à ce terme, ce sont les québécois qui l'ont créé. C'est un truc qui me fait beaucoup rire, tous les mois ça change, des fois c'est transmédia, des fois c'est nouvelle structure, des fois c'est digital – je déteste ce terme mais tout le monde dit « on fait du digital » ça veut dire « doigt » en latin et les gens ne comprennent pas – mais tout ça n'est qu'une question de *wording*, et vraiment en résumant, c'est une nouvelle façon de raconter des histoires. Soit quelque chose qui n'est pas linéaire, donc toutes nos vidéos interactives, soit qui n'est pas comme à la télévision, avec un ton et un format très libre.

MC Neuvillers : Parce qu'il y aurait une construction narrative qui s'opère différemment de la télévision à partir du moment où c'est sur le web ? En dehors d'une fiction transmédia bien sûr, où c'est évident, pour un récit qui est écrit pour la télévision par exemple, à quel moment ça différerait vraiment pour le web ?

Ségoène Zaug : Soit on reçoit des projets de fiction qui étaient destinés à l'antenne et franchement on les voit venir à 15km et ça ne nous intéresse pas...

MC Neuvillers : Il y a des gens qui viennent à la web-série parce qu'ils ont fait toutes les chaînes avec un projet et qu'on leur a dit non ?

Ségoène Zaug : Oui, oui ! Mais en fait c'est nul comme démarche. Parce qu'ils ne comprennent pas que, enfin pour le coup c'est ma vision très personnelle qui n'est pas forcément celle de toute l'équipe, mais pour moi, en plus d'avoir un format très court, avoir vraiment une liberté de ton et pouvoir dire à peu près n'importe quoi, ce qui m'importe beaucoup c'est l'approche par genre. C'est pour ça qu'on fait de la SF, avec *Reboot*, avec le *Visiteur du Futur*, c'est qu'à part 2-3 chaînes de la TNT comme OCS ou des chaînes comme ça, la télévision traditionnelle ne traite pas ce genre de fiction. Alors qu'il y a des créateurs géniaux qui écrivent de la SF...

MC Neuvillers : Vous ciblez un genre particulièrement alors ?

Ségoène Zaug : On se dit que c'est forcément dans ces genres là qu'il y a de jeunes auteurs à qui on a claqué toutes les portes au nez à la télévision, au cinéma, et du coup les projets vraiment très anglés mais qui ont un parti pris très fort dans leur démarche, dans le discours qu'ils portent, souvent nous on les apprécie. Mais ça se fait de façon

assez naturelle. Là par exemple on a lancé un développement sur un projet qui s'appelle *Les engagés*, l'auteur l'a dans ses cartons depuis 6 ans. Le pitch : on est projetés dans une association LGBT à Lyon. Et il nous a dit « En 6 ans je l'ai écrit en 52mn, en 26mn, en 12mn, j'ai fait tous les formats du monde, des fois j'ai 2 personnages parfois j'en ai 4 » et soit les producteurs voulaient bien le produire, mais toutes les chaînes disaient « ça ne m'intéresse pas » soit les producteurs disaient « je ne comprends pas, je ne pourrais pas le vendre ». Donc on l'a rencontré et il m'a dit « ça fait 6 ans que j'ai ce projet, tout le monde me l'a refusé » et moi direct, je lui ai dit « ça a l'air cool ton truc ». En effet on a trouvé un propos, la cause LGBT, un truc très engagé. Ça nous a plu et typiquement les antennes ont toutes refusé et on se dit que c'est à nous de le faire parce que personne d'autre ne le fera sinon. C'est soit dans les thèmes, soit dans la façon de parler, la mise en scène, les sujets abordés souvent qu'on distingue à l'antenne. Mais vraiment l'approche par genre c'est quelque chose que j'ai remarqué. Souvent les web-séries c'est évident quand c'est un truc que l'antenne ne peut pas faire.

MC Neuvillers : Au niveau du genre est-ce qu'il y a un ciblage par communauté ? Ou est-ce que ça reste vraiment par projet ?

Sékolène Zaug : C'est vraiment projet par projet. Après pour chaque projet on identifie une promo-communauté et c'est là dessus qu'on met un peu de budget marketing et en gros, soit c'est un grand succès et ça arrive à traverser les frontières, soit ça reste dans sa communauté. Mais ce n'est pas grave, parce qu'on se dit que ce sont les bonnes personnes qui ont vu la série.

MC Neuvillers : Une dernière question, est-ce que ce que vous recevez est majoritairement amateur ? Parce que beaucoup de créateurs s'estiment professionnels parce qu'ils ont produit beaucoup de choses et en même temps ce terme d'amateur reste affilié pendant longtemps pour des projets, parce que ce sont des gens qui n'ont pas écrits pour la télévision.

Sékolène Zaug : Bien sûr.

MC Neuvillers : Je pense à Noob, ils n'ont pas de formation mais fonctionnent très bien, je me demandais en terme de projet si ce que vous receviez est fait par des gens qui n'ont pas forcément de formations ?

Sékolène Zaug : Majoritairement oui.

MC Neuvillers : Est-ce que ça se retourne au fur et à mesure ?

Sékolène Zaug : Non, non. Majoritairement oui. Soit ce sont des auteurs qui les envoient, soit ce sont des producteurs professionnels, mais qui nous balancent des petits jeunes qu'ils ont repérés. Mais ça reste souvent de nouveaux auteurs, c'est comme ça qu'on les appelle, c'est un nouveau mot ça aussi « talent ». Mais oui c'est souvent amateur. Mais le vice de ça c'est que, par exemple, après le succès du *Visiteur du Futur*, on a reçu peut être 94 projets qui étaient des copies conforme du *Visiteur*. On a beau être beaucoup sollicité, le choix des projets se fait assez naturellement, parce que finalement, il n'y a pas 50 000 auteurs qui sont assez doués pour comprendre vraiment comment ça fonctionne et ajouter leur patte, leur propos derrière. Mais on a beaucoup d'amateurs et beaucoup de jeunes auteurs, on est les seuls à France TV qui vont les recevoir.

MC Neuvillers : TF1 aussi a lancé Xtra...

Sékolène Zaug : Oui, oui bien sûr. Je parle au sein de France TV, on est les seuls. Mais oui, TF1, M6, ils font tous la même chose...

MC Neuvillers : Vous pensez que c'est impératif pour la télévision aujourd'hui ce genre de plateforme ? Vous pensez que ça a été un déclencheur pour TF1 par exemple Studio 4 ?

Sékolène Zaug : Ah oui c'est sûr ! Pour beaucoup de choses dans l'audiovisuel, c'est le service public qui casque, qui avance l'argent en premier, et après les chaînes privées dupliquent le modèle. C'est évident.

MC Neuvillers : TF1 c'est assez restreint...

Ségolène Zaug : Alors, TF1, ils font particulièrement tout au dernier moment, c'est encore très réduit Xtra mais ils vont se développer. Ça ne fait vraiment pas peur. Et même, Bagel et Golden Moustache... Il se trouve que c'est une société de production en plus d'être un diffuseur et là ils vont nous produire une série. Parce qu'en plus de gérer leurs talents ils ont besoin de rentrer de l'argent tout simplement et ils produisent des projets pour les autres. Ils sont super sympa et on parle à peu près le même langage, et on va réussir à collaborer ensemble. Studio Bagel, Canal, derrière ça c'est Lorenzo Benedetti, c'est un ami de Boris Razon. Il a produit le *prime Le web contre-attaque* avec les talents Studio 4 sur France 4, mais c'est Studio Bagel qui a produit parce qu'ils ont un métier de producteurs. Peu importe le groupe qui est derrière. Et juste pour terminer, on serait complètement débiles de s'interdire de fréquenter ces gens là parce que de toute façon, les talents, autant les auteurs que les comédiens, ne signent d'exclusivité avec personne. Justine Le Pottier qui est dans plein de web-séries de François Descraques elle est aussi chez Golden Moustache. Le truc c'est que ça finit vite par être un peu consanguin, même en même temps, entre les premières et les dernières web-séries de François Descraques, il a quand même lui-même repéré des comédiens, des comédiennes, qui commencent à nous connaître et apparaissent dans d'autres séries Studio 4 et ça fait vraiment comme une famille qu'on aime beaucoup, qu'on nourrit, qu'on exploite énormément. On aurait tort de ne pas le faire. De manière général on est super *open*, ils n'ont pas d'exclusivité, donc on serait con de leur imposer ça. Parce que François Descraques, Davy Mourier... Angela Soupe qui a fait les *Textapes d'Alice*, elle avait un nouveau projet, elle me l'a envoyé en premier et elle m'a dit « je veux absolument le faire avec toi parce que je sais que tu ne vas pas me faire chier sur le format, sur ce que je veux raconter » et naturellement, comme ça s'est toujours bien passé, ils viennent nous voir parce qu'ils savent qu'on leur offre, de l'argent certes, mais de la confiance et beaucoup d'indépendance.

Annexe 4 – Entretien avec Renaud Jesionek

Ce troisième et dernier entretien exploratoire a été réalisé auprès de Renaud Jesionek, créateur de la chaîne *Nexus VI* et de la web-série *Nexus Legends*. Il s'agit du contenu le plus jeune au sein de notre corpus. Être en mesure de pouvoir faire un lien entre *Le Visiteur du Futur*, considéré comme culte dans le monde de la web-série, et *Nexus VI* alors encore récent dans ce même univers, était important à nos yeux. Il s'agissait de comprendre comment le parcours de création avait pu évoluer à plusieurs années d'intervalle, des années durant lesquelles des transformations importantes ont eu lieu. Ces évolutions ont été techniques (du point de vue des plateformes de *streaming* et des nouvelles fonctionnalités mais aussi de la monétisation qu'elles ont mises en place, du *crowdfunding* en ligne, mais aussi du matériel et des nombreux tutoriels désormais trouvables en ligne afin d'améliorer la réalisation) mais aussi contextuelles. Les vidéos sur le web, podcast ou web-série, sont devenues des éléments intégrés à un paysage audiovisuel qui compte désormais sur de nouveaux auteurs.

La création de *Nexus VI* tient bien moins au hasard que celle de *Noob* ou du *Visiteur du Futur*. Les contenus ont connu une véritable préparation en amont des tournages, et l'équipe qui les réalise n'a rien d'amateur. Loin de la débrouillardise, elle fait en sorte de réunir suffisamment de fonds pour chaque production, une entreprise particulièrement difficile. Cet entretien a été réalisé en 2016, à l'époque seul un Tipee a été mis en place, une plateforme permettant de réaliser un don comme l'on donnerait un pourboire. En 2018, l'équipe lance cette fois un crowdfunding destiné à produire trois nouveaux épisodes. La somme finale se chiffre à 97 671 euros. En novembre, sur leur page Facebook, on peut lire à la suite des remerciements :

Cette somme représente également bien plus que le fait de nous aider. C'est aussi un message. Un message adressé à l'ensemble de la production audiovisuelle française du XXI^e siècle (web et non web). Un message qui démontre, clairement, que l'on peut être ambitieux sur le web, que l'on peut faire du contenu qui respecte l'intelligence du spectateur et, surtout, qu'il y a de la place et un public pour la science-fiction en France.

Ainsi, si les années passent et le contexte de création évolue et se transforme, certains des discours que l'on peut trouver dans le champ de la web-série eux, restent les mêmes.

Entretien réalisé le 19 mai 2016

MC Neuvillers : Pourrais tu me dire quelques mots sur ton parcours avant la création de *Nexus VI* ?

Renaud Jesionek : Je sors d'un bac ES. Après le bac, j'ai fait 2 semaines de prépa et j'ai arrêté. Je n'avais pas la maturité pour bosser autant et je n'ai pas trop aimé le discours « vous êtes l'élite de la nation » c'est peut-être la vérité, mais je n'aime pas qu'on le formalise comme ça. J'ai fait une année de fac d'histoire qui s'est bien passée sauf qu'il y a eu le CPE, donc pendant 3 mois je n'ai pas eu cours. Au bout d'un moment tu te dis « qu'est ce que je fais de ma vie ? ». Je me suis dit que j'allais faire un diplôme qui me permettait de travailler. J'ai toujours été bon mais je n'aime pas les études. J'ai fait un BTS commerce international, à la suite de ça je me suis dit « je vais faire un truc, c'est difficile d'y entrer mais après ce sera tranquille ». Du coup j'ai passé les concours d'écoles de commerce, j'ai été accepté dans toutes les écoles et j'ai choisi l'EM Strasbourg, j'ai fait un master grande école en marketing stratégique et opérationnel. J'ai fait des stages en humanitaire surtout, j'ai fait un projet humanitaire au Togo. Je voulais vraiment m'orienter vers la gestion de projet de solidarité internationale. J'ai enchaîné par un an de recherche d'emploi, j'ai galéré. J'ai trouvé un poste au Luxembourg en tant que Directeur administratif et financier dans une boîte qui bosse avec l'Afrique, ça me permettait de garder un pied sur le terrain. J'ai démissionné et j'ai attendu à nouveau un an avant de trouver du boulot. Et pendant ce laps de temps, je me suis dit « je suis créatif ». On avait notre boîte de prod avec des potes. Je l'ai volontairement omis : on fait des films depuis qu'on a 10 ans avec des potes et ce qui était un hobby est devenu une association, et ce qui était une association est devenue une boîte de production. En sortant de l'école, on a monté cette boîte de prod, j'ai été le Directeur Marketing de la boîte, mais non rémunéré. J'ai arrêté au moment où j'ai trouvé le poste au Luxembourg. Quand ça s'est terminé, ça me manquait de ne pas faire de films avec mes potes, j'ai dit « j'ai un projet, je veux qu'on soit sur Youtube. On a les moyens techniques, les connaissances pour faire un truc mieux que ce qui est proposé », enfin humblement, mais techniquement mieux. Du coup on a lancé ça. C'est pour ça que maintenant je bosse en tant que commercial dans le référencement pour vivre.

MC Neuvillers : Et dans cette boîte de prod, ce sont uniquement vos films que vous avez produits jusqu'ici ?

Renaud Jesionek : En fait le business plan, c'était de faire de la prestation pour avoir de l'argent pour pouvoir, à côté, produire nos trucs. Sauf que pendant très longtemps on a surtout fait de la prestation pour gagner de l'argent et on n'a jamais réussi à avoir assez pour faire nos propres trucs à côté. Disons qu'on faisait quand même nos trucs, mais ça restait du loisir. Mais là, *Nexus VI* l'idée c'était vraiment... En fait, quand YouTube a explosé, c'est pile le moment où on a arrêté de faire des films. Je vivais au Japon – j'ai fait une année d'étude au Japon à Kyoto – mes potes bossaient ou ils étaient encore dans leurs études et du coup, c'est le moment où on n'a pas produit. Et au moment où les *Visiteur du Futur*, *Noob*, *Norman* ont commencé à exploser, c'est le moment où on a arrêté et on s'est toujours dit « on rate un truc ». C'est pour ça que je me suis dit, on a le temps, je suis dans la région on y va. On faisait de la prestation de service, du film d'entreprise, institutionnel... Nous on aime beaucoup faire des clips, on faisait beaucoup de parodies de clips quand on était petits.

MC Neuvillers : Ça marchait bien ?

Renaud Jesionek : Ça marche pas mal, mais on ne se résumait pas. C'est pour ça que j'ai du arrêter. Mais je suis revenu avec eux sur ce projet là.

MC Neuvillers : *Nexus VI* existe depuis combien de temps exactement ?

Renaud Jesionek : On a lancé le premier épisode en décembre 2014, donc ça fait un an et demi.

MC Neuvillers : L'idée de départ a été élaborée autour de quel concept ?

Renaud Jesionek : J'étais dans mon lit un matin, je me suis dit « ok on va être youtubeur ». Moi je suis un passionné de science-fiction et je me suis dit « personne ne parle de littérature ». Alors ce n'est peut-être pas forcément le cas, mais moi je ne connaissais pas et en tout cas, les youtubeurs connus, ce n'était pas ça. Aujourd'hui

c'est plus diversifié. Et je me suis dit « je pourrais parler de littérature, de SF ». Au bout d'un moment, je me suis dit « ça va être difficile à illustrer, à rendre vivant ». Autant si tu parles de *Dune*, tu vas avoir des images pour illustrer, le film, la série, mais si je parle du dernier Baxter sorti le mois dernier, tu n'as même pas une image sur internet. Donc je me suis dit « tu es cinéphile, tu aimes les jeux-vidéo, parle de science-fiction dans toutes ses formes ».

MC Neuvillers : Et le web comme média, vous l'avez choisi parce que c'était plus facile ? Parce que ça laissait plus de possibilités ? Vous avez décidé de devenir youtubeurs un jour, mais auriez-vous pu le faire sous un autre format ?

Renaud Jesionek : Non, je pense que c'est le meilleur support aujourd'hui. Ça nous laisse une liberté. Même si on est dépendants de la plateforme YouTube, ça nous laisse quand même une certaine liberté. J'ai du mal à voir comment, nous, on aurait pu s'en sortir autrement. Certains de nos clips sont passés sur MCM, mais là encore c'était dans des émissions qui allaient chercher des trucs sur le web. C'était vraiment axé web. Par contre, on a produit quelques clips qui sont passés sur des chaînes en tant que clip. Mais là ça ne payait pas pour nous, c'est pour l'artiste que ça marche. Parce que, la production, les gens vont rarement voir qui a fait le clip. C'était assez réfléchi, on s'est dit qu'il y avait un truc à faire aujourd'hui. Il y a un déplacement de l'intérêt du public pour ce média. La télévision devient moribonde, ça ne va pas disparaître du jour au lendemain, je ne pense pas. Mais ces gens-là font déjà du YouTube. Quand tu vois le replay, c'est ça. Le replay c'est YouTube. C'est pour ça que ça me fait rire quand un youtubeur est invité à la télé, et qu'il se fait défoncer par les journalistes qui ne comprennent rien. Ils ne comprennent pas que, eux-mêmes, leur émission elle est en directe, mais les gens ne la regardent peut-être pas à ce moment-là. Il se disent peut-être « je n'ai pas le temps, je la regarderai demain ». C'est la même chose. C'est du YouTube. Et puis c'est un vivier créatif, il n'y a personne au dessus de toi qui te dit « tu ne peux pas dire ça, à telle heure on ne peut pas diffuser ça ». C'était vraiment réfléchi.

MC Neuvillers : Vous êtes combien à avoir élaboré le projet ? Est-ce que c'était l'ensemble de la boîte de production ? Combien êtes-vous ?

Renaud Jesionek : Là, j'ai un statut d'auteur dans la boîte de prod, mais ils sont réellement 3. Alex, qui est mon meilleur ami, est le monteur-réalisateur. Il y a Thomas qui est l'ingénieur son et Cyril qui est le gérant et le producteur. J'ai un statut d'auteur et avant j'étais avec eux. Mais c'est vraiment eux les 3 fondateurs de la boîte. L'idée, elle vient de moi. J'ai commencé à écrire sur *Prometheus* et puis j'ai laissé un peu tomber. Un soir, j'étais avec Alex et je lui ai dit que j'aimerais faire ça avec eux et il me dit « écris-le, finis-le et tu me le donne ». C'est vraiment Alex qui a remis la petite couche. Et qui est même allé plus loin, parce qu'à la base je ne voulais pas les emmerder, je leur ai dit qu'on ferait ça sur fond vert. J'avais l'idée du personnage du Capitaine, tout ça c'était décidé, mais je voulais faire ça sur fond vert, mettre un décor de vaisseau sur fond vert. Et il m'a dit « non, non, on construit le vaisseau ». Avec son impulsion, je me suis dit « ok je mets de l'argent je construis le vaisseau ».

MC Neuvillers : Vos inspirations, aussi bien du côté de la réalisation que des thèmes abordés dans les épisodes, d'où viennent-elles ? Je ne parle pas forcément de la SF, mais le ton donné, la réalisation ?

Renaud Jesionek : En terme de réalisation, c'est Alex le réalisateur alors je suis un peu moins bien placé pour répondre, mais lui c'est un pur produit des réalisations des années 90. D'ailleurs, on n'est pas tout le temps d'accord parce qu'il veut vraiment donner ce côté très kitsch, et moi j'aime ce côté là mais des fois j'aimerais donner autre chose et on n'est pas d'accord. C'est aussi un pur produit de la génération MTV et du clip. Il vient vraiment du clip. Après, pour ce qui est du style de la chronique et de la web-série en soi, il y a une forte inspiration de la série *Firefly* de Joss Whedon qui a été annulée au bout d'une saison, qui est sur internet considérée comme l'une des séries les plus injustement annulée, en tout cas dans la communauté SF. C'est une série assez culte, il y a eu 13 épisodes, l'annulation, et un film qui a conclu l'histoire parce que la demande des fans a été telle qu'ils ont dit « ok on fait un film ». Mais c'est une série qui revient souvent dans les discussions quand on parle de séries de SF superbes... C'est une série de SF mais l'ambiance, c'est un western dans l'espace. C'est-à-dire que les codes utilisés c'est purement le western. Tu as des planètes développées, des planètes centrales et des planètes moins développées, c'est vraiment ce côté far west. Et la musique, l'ambiance, il y a des vaisseaux spaciaux mais tout le reste c'est vraiment du

western. Ça c'est très inspiré. Après les inspirations sont multiples, *Cowboy Beebop* notamment, mais qui est lui aussi une forme de western de l'espace.

MC Neuvillers : Et sur ce qui avait déjà été fait sur YouTube ?

Renaud Jesionek : Le premier épisode, on m'a souvent dit qu'il faisait penser au Joueur du Grenier. Mais je pense que c'est surtout parce que je râle sur le film. Et au bout d'un moment, je me suis dit que les gens allaient croire que je voulais être le Joueur du Grenier du cinéma de SF alors que ça n'était pas le but. Je voulais parler de choses qui me plaisaient. C'est juste que, c'est plus facile pour un premier épisode de parler de quelque chose que tu n'as pas aimé. Inévitablement, sur certains aspects, en termes de rythme ou d'intonation, inconsciemment presque, j'ai un peu chopé des trucs que tu consommes à côté et dont tu t'inspires inévitablement. Après ça n'était pas volontaire et je ne le ressens pas quand je regarde l'épisode. Mais oui, Karim Debbache François Theurel, inévitablement un peu le Joueur du Grenier, et puis Usule, mais plus pour le côté humaniste. Malgré le fait que mon personnage soit un gros salaud, il y a un fond très humaniste.

MC Neuvillers : Comment tu qualifierais le format de *Nexus VI* ? Car il englobe plusieurs choses en même temps finalement.

Renaud Jesionek : On ne m'a jamais posé cette question... C'est une... [Il marque une longue hésitation] Je ne peux pas définir ça en 3 mots. C'est une chronique d'analyses d'œuvres de science-fiction, mais avec un aspect web-série.

MC Neuvillers : Vous avez plutôt commencé sous la forme de la chronique, mais est-ce qu'il y avait déjà une idée de web-série derrière ? Pourquoi avez-vous commencé par la chronique et pas directement par un épisode de la web-série ?

Renaud Jesionek : Alors quand je dis qu'il y a un aspect web-série, je ne te parle pas de la web-série. Vraiment dans les chroniques il y a de la web-série puisqu'il y a ces intro et ces outro qui sont scénarisés. Donc ça, c'est dès le premier épisode, et nous depuis qu'on est jeunes on fait de la fiction. C'était vraiment un but, de base, on savait

qu'on ferait des épisodes purement web-série et sans analyse. Donc il y avait vraiment une volonté d'avoir cet aspect.

MC Neuvillers : Et le moment où vous vous êtes dit que vous alliez faire une fiction suivie, sans analyse est intervenu quand ?

Renaud Jesionek : C'était voulu dès le début, après j'avais une idée de base sur le scénario.

MC Neuvillers : Le temps de la voir aboutir dans le scénario ?

Renaud Jesionek : Oui et puis il fallait les moyens de la réaliser, plus de moyens, plus de gens. Le déclic c'est vraiment quand j'ai rencontré François Theurel [*Le Fossoyeur de films*] j'y ai repensé, j'ai commencé à travailler dessus et on cause, on cause, on s'entend super bien... Il a fait de la boxe française, j'ai fait des arts martiaux, et dans l'épisode il y avait une scène de combat. Et il me dit « j'adorerais faire une scène de combat ». Je lui ai dit « ça tombe bien parce que là j'en ai écrit une et je cherche quelqu'un pour être avec moi » aussi bien sur un plan technique que pour donner plus de visibilité à la chaîne, puisque François est un youtubeur connu et reconnu, tout tombait bien. C'est vraiment ça qui m'a fait me dire « ok, je termine l'histoire et c'est parti, ce sera avec lui ». On s'était rencontré en juin et dès juillet on s'était dit qu'on s'entraînerait en août, le tournage sera à telle date... Tout de suite on a lancé le truc.

MC Neuvillers : Quel était l'intérêt, dans la partie chronique, d'intégrer de la fiction et des personnages ? Est-ce que vous vous êtes dit que ça apporterait quelque chose de plus à l'analyse ?

Renaud Jesionek : On pensait qu'on allait être les seuls à le faire, donc c'était une volonté d'originalité. François ne le faisait pas à l'époque. Mais finalement il y avait les *Unknown Movies* de In the Panda qui existaient déjà si je ne me trompe pas. Mais je ne connaissais pas. On pensait être les premiers à le faire. C'était la volonté de se démarquer mais aussi d'apporter quelque chose. Alors c'est moins présent dans l'épisode *Prometheus* parce que c'est le premier, mais l'axe scénaristique de l'épisode chronique est toujours lié au sujet traité. Ça permet de mettre en scène des

problématiques que je vais introduire dans la chronique, des situations dont je parle, ou aussi d'explorer ou d'illustrer des choses inhérentes au genre ou au film que je décris. Et puis aussi, tout simplement, prendre du plaisir. Si on ne faisait que de la chronique il n'y a que moi qui prendrait du plaisir. Il n'y aurait pas un gros travail de montage, de mise en scène et moi j'aurais juste à écrire et voilà.

MC Neuvillers : Comment avez-vous construit l'intrigue et comment avez-vous réussi à l'amener et à la moduler avec les thèmes dont vous aviez envie de parler ?

Renaud Jesionek : Il n'y a pas de pensée logique derrière tout ça. Ça dépend de ce que j'ai envie de raconter. J'ai mes personnages, ils peuvent évoluer, l'univers va peut-être évoluer... Je n'ai pas de blocages. Disons que j'ai des grands axes. J'ai le passé des personnages, j'ai des idées pour leur futur mais c'est tout. C'est vraiment sur le moment... J'écris tout, Alex relit, il me donne des idées. Je considère que tu as les bonnes idées tout seul mais que tu as les meilleures quand tu les as confronté à quelqu'un et qu'il t'apporte lui aussi sa sensibilité. Je retravaille, et là on a l'épisode fini. C'est comme ça qu'on fonctionne. L'aspect purement scénaristique, j'ai tout en tête et j'ai pas encore tout en tête...

MC Neuvillers : Du point de vue du public, à partir du moment où vous avez annoncé la sortie d'un épisode de web-série à part entière, est-ce que le nombre de vues a augmenté ? Avez-vous gagné des abonnés ou au contraire, en avez-vous perdu ?

Renaud Jesionek : En terme de vues, on a eu le meilleur lancement qu'on a jamais eu, mais aussi parce que François a partagé. Ça ne s'est pas fait de manière endémique et certainement pas grâce à l'algorithme YouTube. Non, c'est vraiment parce que les gens ont partagé et parce que j'avais fait un travail de communication en amont auprès des youtubeurs en leur disant ce qu'on allait sortir. Il y a vraiment eu un partage bien plus important. Les abonnés, on les avait préparé au fait qu'il allait y avoir une surprise et les gens l'ont beaucoup plus partagé, parce qu'ils étaient surpris, parce qu'il y avait de la nouveauté... Donc il y a eu une explosion des vues, pas mirobolante non plus, et en termes d'abonnés, on en a gagné 20 000. Mais aussi parce que François en a parlé. Je t'avouerais que j'avais des ambitions plus grosses. On est un peu déçus en fait. On s'attendait à ce qu'il y ait beaucoup plus de vues en fait. Là, on est à 80 000 et quelques

pour le premier épisode, 70 000 et quelques pour le deuxième, ce qui dans ce laps de temps est bien par rapport à ce qu'on fait d'habitude, mais je pensais vraiment qu'on allait dépasser les 100 000 et quelques. Enfin j'espérais ! Mais je ne pense pas que l'aspect web-série soit vraiment un argument en termes d'amélioration de la visibilité.

MC Neuvillers : Ça n'a rien changé dans votre façon de produire les épisodes ?

Renaud Jesionek : En fait, comme on a l'expérience, même avant la chaîne, ça n'a pas changé grand chose. C'est un défi quand même parce qu'on a de grosses contraintes de production. Je suis ici [Paris] tout est à Metz, je travaille... On ne peut pas tourner tout ce qu'on veut quand on veut. On avait 2 week-ends et on a tout fait en 2 week-ends. En 4 jours on a tourné les 2 épisodes, ce qui est une dinguerie parce que normalement on devrait vraiment prendre plus de temps. En plus, sur les 4 jours, il y a eu une journée prise rien que pour le générique style années 90. C'était dans un autre lieu, on a construit la structure derrière avec une lumière, quand il y a 5 personnages qui apparaissent, il faut faire des plans pour 5 personnages. Ça prend une après-midi. Et il y a eu une demi-journée aussi pour la pub qu'il y a au début du premier épisode. Ça c'est encore un autre lieu... Rien que pour ces 2 trucs il y a eu une journée et 3 jours pour tout le reste. Avec 40 figurants, 20 acteurs... Donc ça a été complètement dingue. En fait l'effet que ça a eu, c'est que maintenant, quand on tourne une chronique, on a l'impression que c'est le Club Med. Même s'il y a des aspects scénarisés, ils sont moins nombreux, donc ça prend dix fois moins de temps.

MC Neuvillers : *Nexus VI* vous l'envisagez comment ? Comme un univers à part entière ?

Renaud Jesionek : C'est un univers. Moi j'écris par ailleurs, pas sur *Nexus VI*, mais si un jour quelqu'un est intéressé pour écrire des bouquins *Nexus VI*, je serais ravi. On sortira peut-être un jeu vidéo, une pièce de théâtre...

MC Neuvillers : Est-ce que vous avez prévu de décliner l'univers sur d'autres supports, avec d'autres récits ? Est-ce que tu as déjà ça en tête ?

Renaud Jesionek : Ça n'est pas prévu au sens où les choses sont en marche, mais ce sont des choses qu'on souhaite développer peut-être. Maintenant il faut voir ce que ça va donner, si on arrivera à pérenniser le truc... Mais on aimerait bien.

MC Neuvillers : Comment se sont passés les premiers tournages ? Est-ce que vous avez essayé d'avoir de l'argent pour tourner ?

Renaud Jesionek : Non, on n'a rien essayé, tout est sur nos fonds propres. Le premier épisode c'est tout sur mon argent. Mais on avait déjà de l'expérience. On ne rigole presque plus sur nos tournages, ce qu'on appelle des *bloopers*, des ratés. Je connais mon texte, on le fait. Il y a des ratés en termes de diction, parfois je me gourre. Mais il n'y a plus de ratés, on a presque rien pour un bêtisier. Ça fait 10 ans qu'on ne rigole plus devant une caméra, ça ne nous fait plus rire le fait d'être devant une caméra, on est hyper pro. Les seuls moments où on rigole, c'est quand on décide de se détendre, mais il n'y a plus de « oh putain tu m'as regardé dans les yeux et j'ai explosé de rire ». On prend du plaisir mais on est hyper pro.

MC Neuvillers : Est-ce qu'Alex a une formation particulière dans l'audiovisuel du coup ? C'est son métier de façon à part entière ?

Renaud Jesionek : Oui, moi je me suis spécialisé dans le management mais tous les autres se sont spécialisés dans l'audiovisuel. Thomas est vraiment ingénieur son, Alex est ingénieur monteur-cadreur. Ils ont fait un BTS audiovisuel à Reims.

MC Neuvillers : *Nexus VI* est un à côté pour eux aussi ?

Renaud Jesionek : C'est lié à leur boîte de prod, mais oui c'est un à côté par rapport à d'autre chose. Mais ils ont fait ce BTS et ensuite ils ont travaillé dans de grandes chaînes, RTL 9 au Luxembourg, ce genre de chose.

MC Neuvillers : La boîte de production a été lancée à quel moment alors ?

Renaud Jesionek : 2012 ou 2013.

MC Neuvillers : Aujourd'hui le dispositif autour de *Nexus VI* est toujours le même que lors de son lancement ? Vous financez toujours vous-mêmes les productions ? Est-ce que vous avez prévu de le faire évoluer ?

Renaud Jesionek : C'est la grosse problématique dans laquelle on est. On a besoin de financements assez forts pour la qualité, et on n'a pas d'argent. C'est-à-dire que moi là, mon argent, c'est fini, je ne peux plus en mettre et la boîte de prod non plus. C'est pour ça qu'on a fait un financement participatif qui fonctionne très bien. Là il fonctionne très bien, mais ça n'est pas suffisant pour se rémunérer, ça fait juste survivre la chose. Et de toute façon, ça ne peut pas rémunérer la web-série. C'est-à-dire que ça va rémunérer les chroniques, mais pas la web-série. La web-série on la fait pour un total de peut-être 2000 euros, les 2 épisodes, mais si on avait payé tout le monde, c'est 20 000 euros à peu près.

MC Neuvillers : Combien étiez-vous sur le tournage ?

Renaud Jesionek : En tout, techniciens plus acteurs, c'est 40-50 personnes. Famille, amis... Pour les figurants on n'a pas casté mais on a été dans des salles de sport pour trouver des gens bien baraqués pour les scènes de combat... Des connaissances, du bouche à oreilles... Pour la web-série il n'y aura rien tant qu'on n'aura pas trouvé quelqu'un qui nous dit « je vous finance ».

MC Neuvillers : Donc il n'y aura pas d'autres épisodes ?

Renaud Jesionek : Pour l'instant non, ça n'est pas possible.

MC Neuvillers : Pourquoi avoir choisi Tipeee plutôt qu'un *crowdfunding* classique ?

Renaud Jesionek : Parce que c'est difficile d'estimer combien nous coûterait le tout... Ça n'est pas comme si on avait 400 000 abonnés. Franchement, si on devait demander un chiffre, on demanderait 400 000 euros [rires] j'exagère, peut-être 200 000. Un peu comme ce qu'avait fait *Noob*. Sauf que nous, on n'a pas 1 million d'abonnés derrière. Les gens ils sont 50 000, ils vont se dire « quoi 200 000 euros, mais on fait comment ? » Jamais on ne les aurait atteint déjà. Ensuite il y a un autre aspect : à moins que le

crowdfunding fonctionne, nous là, il y avait une urgence, c'est-à-dire que s'il n'y a pas de rentrée d'argent, dans 3 mois c'est fini. Donc il faut une rentrée d'argent immédiate, Tipeee le permet puisque c'est régulier, ça permet de faire survivre, de payer les frais, que ça ne nous coûte plus rien au moins. On paye le train, la bouffe, les quelques techniciens qui bossent pour nous, on essaye de leur faire une pige. Ça permettra de continuer du coup. Alors que si on avait fait un Ulule, qu'il avait pas fonctionné, et bien on arrêterait. Ensuite il y a un autre aspect, c'est que même en lançant un Ulule, imaginons qu'on réunisse la somme, il y a peut-être d'autres choses qui auraient pu nous tomber sur le coin de la gueule et on aurait du arrêter. Et nous, on ne voulait pas lancer un « Ok on a 200 000 euros mais en fait ça n'est plus possible ». Ce n'était pas bien. Le mieux c'est le Tipeee. C'est mensuel, on l'arrêtera si un jour il y a un problème. On se dit que si vraiment on ne trouve aucune solution pour la web-série, on pourra toujours lancer un Ulule juste pour ça. En communiquant bien, en expliquant que Tipeee c'est pour le reste, qu'Ulule c'est pour ça, on sera peut-être prudents en arrêtant le Tipeee et en lançant Ulule. Mais ça n'est pas encore réfléchi, on essaie de trouver des financements.

MC Neuvillers : La première fois que l'on s'est vu, le Tipeee n'était pas encore lancé je crois ?

Renaud Jesionek : Non, le Tipeee n'était pas lancé.

MC Neuvillers : Il me semble qu'à l'époque tu étais un peu hésitant par rapport à cette démarche.

Renaud Jesionek : C'était plutôt acté mais ça me fait chier de demander de l'argent aux gens. J'aimerais que le système nous permette de nous rémunérer. Après même pour la télé, les gens paient, ils ont une redevance. Mais ça me fait chier, j'aimerais vraiment mieux ne pas avoir à demander aux gens. Après, c'est une philosophie. Mine de rien, ça nous permet de rester libres, indépendants, parce que c'est notre public qui nous finance. Donc on n'est pas obligés d'accepter un client sponsorisé pour un placement produit, mais en même temps, je considère que c'est aussi à nous de nous débrouiller pour trouver les financements et aujourd'hui, on ne les trouve pas. On n'a pas assez d'abonnés pour intéresser une marque.

MC Neuvillers : Mais vous en cherchez ?

Renaud Jesionek : Non, les placements produits je ne veux pas. Et les financements on cherche oui. Studio 4 nous ont dit non, ils ne veulent plus faire de séries SF ils m'ont dit. On ne comprend pas trop. Ils m'ont dit qu'ils n'étaient pas satisfaits de l'écriture mais que sur la technique ils trouvaient ça super. Et qu'ils ne voulaient plus faire de série SF. Nous, on n'est pas trop d'accord dans le sens où, je comprends bien, l'écriture n'est pas encore parfaite, je travaille à côté, j'écris ça dans mon métro, je ne suis pas dans les meilleures conditions, mais il n'y a que moi qui le sait. Eux ne le savent pas. S'ils s'imaginent que je me pose 24h pour écrire, c'est sûr que là ça n'est pas pareil. Tu peux t'imaginer que la qualité de l'écriture est moindre. Mais moi, je sais la réalité du truc et je sais qu'on se donne à fond. Ce qui me fait rigoler un petit peu pour être critique, c'est qu'on s'est tapés toutes les vidéos qu'ils produisent sur leur site, à part le *Visiteur du Futur*, il y a de sacrées merdes. Franchement on pensait vraiment qu'on allait avoir au moins un entretien. On est vraiment surpris. Endemol je n'ai pas de nouvelles, Canal je n'ai pas de nouvelles, Arte je n'ai pas de nouvelles.... On commence un peu à paniquer, on ne sait pas trop quoi faire.

MC Neuvillers : Avec le fait d'être quasiment autoproduit, sans structure financière autour, quel statut vous considérez avoir ? Est-ce que vous voyez comme des amateurs ou comme des professionnels ?

Renaud Jesionek : Tu nous compares à *Noob* c'est ça ? [rires] Nous on est vraiment dans une démarche professionnalisante, on veut en faire notre métier. Après en terme de qualité, il y a une prestation professionnelle, on cherche toujours le moyen d'améliorer notre travail. Cet argent, il sera pour améliorer la chronique, ce n'est pas pour continuer à faire ce qu'on fait. En tout cas c'est ce qu'on va essayer de faire, après ça dépend d'autres critères, mais c'est vraiment ça l'objectif. On veut apporter un vrai contenu de qualité, professionnel, que les gens, quand ils voient le truc, ils sachent qu'on ne se fout pas de leur gueule. Et je pense qu'on a réussi parce qu'avec notre peu d'abonnés on dépasse en *tips* des gens qui ont 10 fois plus d'abonnés que nous. Parce que je pense que les gens comprennent le travail qu'il y a derrière.

MC Neuvillers : De ce que vous voyez dans les commentaires, dans les discussions que vous pouvez avoir avec votre communauté, est-ce qu'elle voit les contenus comme amateurs ou comme quelque chose de professionnel qui aurait aussi bien pu être vu à la télévision ?

Renaud Jesionek : Sur certains aspects je considère humblement qu'on pourrait être diffusé à la télévision. Sur des aspects techniques, en termes de réalisation, de mise en scène, sur d'autres aspects beaucoup moins, notamment le jeu d'acteur. Là-dessus il y a un vrai travail à faire. Mais là encore c'est une question de temps, on ne fait pas de répétition. La web-série les gens n'avaient pas leur textes avant le matin même, enfin si je le leur avait envoyé une semaine avant mais ils ne l'avaient pas lu ! Les acteurs, on répète sur le moment. La scène de combat, on l'a répété qu'une fois un week-end, un mois avant le tournage. Donc tous ces aspects là sont conditionnés par nos problématiques d'organisation. Mais concrètement, je pense qu'au niveau technique, on est au niveau de certaines prod' télé.

MC Neuvillers : Et du côté du public ?

Renaud Jesionek : Pour l'aspect du public, il y a un peu de tout... Mais est-ce que le public sait réellement ce que s'est... ? S'ils sont bon juges de qualité, je ne sais pas, mais ils sont assez dytiramiques. À 99%, on a que des critiques positives. C'est-à-dire que moi, je suis même obligé de dire aux gens « mais vous n'avez pas un truc négatif à dire ? » c'est aussi comme ça qu'on avance. Ça c'est sur la chronique. Sur la web-série, les gens étaient un peu plus critiques, mais ça reste du 95% positif. Mais il y a des gens qui ont commencé à critiquer, notamment, à ne pas savoir où est-ce qu'on voulait aller avec ça, mais le but c'était de faire de la fiction... Mais la problématique, c'est que les gens ont commencé – et j'en parle souvent avec François [Theurel] – les gens qui ont été critiques, c'est parce qu'ils ont comparé à quelque chose qu'on pourrait voir à la télévision. Ils n'ont pas comparé à quelque chose qui aurait été fait sur YouTube. C'est vraiment ça qui ressortait des dialogues, des commentaires « le jeu d'acteur... ». Ou on nous comparait à d'autres web-séries en disant « c'est mieux » mais « franchement j'attendais mieux de vous ». C'est vraiment ça qui est ressorti.

MC Neuvillers : Le lancement de la chaîne et du premier épisode, comment l'avez-vous préparé ? Avez-vous privilégié une plateforme en particulier pour communiquer ?

Renaud Jesionek : J'avais fait un travail de communication avant, en contactant tous les youtubeurs que j'appréciais en leur disant « on va sortir ça ».

MC Neuvillers : Tu les connaissais ?

Renaud Jesionek : Pas du tout. Je ne connaissais personne, on n'avait rencontré personne. La réalité est simple, et je le vis encore aujourd'hui maintenant que je suis youtubeur un peu connu, c'est que quand on m'envoie un truc pour regarder, moi je regarde tout. Après je sais que ce n'est pas forcément le cas de tous. J'ai une tendance à répondre, je réponds toujours. Si j'ai trouvé ça nul, je ne vais pas le dire, si j'ai trouvé ça bien, je vais le dire et le partager. Tu n'es pas forcément dans le bon état d'esprit pour le faire... François [Theurel] c'est la première personne qui m'a répondu. Tout de suite. Je lui avais envoyé qu'un teaser.

MC Neuvillers : Mais il y avait quand même un teaser.

Renaud Jesionek : C'est vrai, il y avait un teaser. Je crois même que je lui avais écrit avant, je lui avais envoyé des photos du tournage. On sort le premier épisode, et il n'y a pas eu d'engouement particulier, il n'y a pas eu « d'influenceurs » qui l'ont partagé. François non plus, de manière légitime je pense qu'il attendait qu'on prouve quelque chose. Au début on a vivoté, on a eu 600 abonnés, au tout début. Je pense que ce n'est déjà pas trop mal par rapport à des gens qui se lancent, on a eu 600 abonnés le premier mois. En mars ou avril, François partage notre premier épisode sur *Star Wars Épisode I*, sur Twitter ; là on gagne 200 abonnés de plus, on est à 1002.

MC Neuvillers : Vous saviez qu'il allait le faire ?

Renaud Jesionek : Oui, du coup on était devenus amis, on échangeait. Et là je vois mes mails et je vois que j'ai 400 mails, je vois qu'il nous avait « twitté ». C'est là que ça a commencé. D'autres youtubeurs ont commencé à nous connaître et concrètement, c'est très simple, j'ai écrit à Antoine Daniel pour être dans le 29, il m'a répondu tout de suite

en me disant « je connais ce que vous faites et je me suis connecté à mes mails pour voir si vous m'aviez écrit pour être dans le 29, est-ce que vous voulez y être ? ». Et il nous a partagé, et là 20 000 abonnés de plus et là c'était parti. Ça a été assez progressif quand même, disons qu'il a fallu faire ce travail sur 6 mois. On avait préparé le truc mais ça n'a pas pris tout de suite, il a fallu du temps.

MC Neuvillers : Est-ce que vous avez ciblé un public ou une communauté en particulier ?

Renaud Jesionek : Oui j'avais fait une veille sur les sites spécialisés en SF, ou les sites « geeks ». Je leur ai écrit à tous, personne n'a répondu. J'ai l'impression qu'ils ont une certaine défiance par rapport à ça, ils font du contenu écrit, il y a peut-être, pas une jalousie, mais une défiance par rapport à ce format là. Alors que moi je considère qu'on travaille main dans la main. Mais oui, je voulais cibler un certain public mais du coup ça s'est fait assez naturellement puisqu'on propose un contenu de divertissement mais qui fait réfléchir. Au final on a un public assez âgé. À 80% on a du 19-50 ans.

MC Neuvillers : Justement je me demandais si vous aviez cherché à savoir qui était votre public.

Renaud Jesionek : Oui tu l'as avec Analytics Google.

MC Neuvillers : Est-ce que vous avez adapté votre discours par rapport à cela, en termes de communication ?

Renaud Jesionek : Non, je sais ce dont je veux parler ce que je veux dire, en plus je suis toujours le Capitaine donc même quand je réponds aux gens, je suis le Capitaine. Tu prends ou tu ne prends pas. Il y a un public, il faut le trouver. Après je ne dis pas qu'on ne s'adapte pas sur certains trucs, on m'avait dit que j'avais été trop grossier dans le premier épisode, on ne me l'a pas trop dit mais bon, j'ai un peu réduit ça après... C'est la seule chose que j'ai changé, et encore je continue à insulter les gens mais peut-être sur des mots un peu moins forts.

MC Neuvillers : En dehors du nombre de vues que vous avez pu faire sur les premiers épisodes, j'imagine qu'on vous a laissé des commentaires très rapidement, c'était uniquement dytirambique comme tu le disais ? Il n'y a pas de forme d'argumentation pour étayer pourquoi c'était bien ou moins bien ?

Renaud Jesionek : Non, même quand c'est dytirambique, il y a eu une argumentation. Il y a eu 70% de « c'est trop bien » mais il y a quand même 30% de gens qui développent. Et quand c'est négatif, c'est systématiquement développé. Après, bon ça c'est YouTube, les mecs n'ont parfois rien compris. Ils critiquent le truc point par point et je ne sais pas quoi répondre parce qu'ils n'ont pas écouté ce que j'ai dit. On me prête des mots que je n'ai pas dit, mais d'autres viennent avec des critiques très constructives, super, et moi j'ai pour point d'honneur de répondre à tout le monde.

MC Neuvillers : Tu réponds à tous les commentaires ?

Renaud Jesionek : Je réponds à tous les commentaires, ça me prend 6 heures, sur Facebook, sur YouTube. Il y a juste sur le Post-Appo, je n'ai pas eu le temps. L'épisode 2 de la web-série, je ne l'ai pas fait, je crois que je ne l'ai pas fait pour les 2 épisodes. Mais tous les autres épisodes j'ai répondu systématiquement à chaque commentaire, même si ça me prend 10 heures. Je ne l'ai pas fait pour la web-série, sinon je n'écris pas du coup. Là je pense que je vais commencer à ne plus le faire, quand je sors la vidéo j'essaie de répondre tout de suite, et au bout d'un moment j'arrête, alors tout le monde n'a pas sa réponse.

MC Neuvillers : Pourquoi réponds-tu ? Est-ce que c'est un dû par rapport au fait de laisser un commentaire ?

Renaud Jesionek : Oui c'est ça, parfois c'est juste un merci. Pour lui faire comprendre que j'ai lu son message. Je pourrais mettre juste un « pouce », mais j'ai envie de faire un effort. Que la personne comprenne que j'ai fait un effort, même si c'est juste « merci ». Oui, c'est une question de respect, de remerciements. Moi l'important c'est l'échange, je fais ça pour échanger. Le but ce n'est pas seulement de donner mon avis sur un film, c'est de donner tout mon processus mental. Que tu sois d'accord ou pas avec ce que j'ai écrit, l'important c'est de savoir comment j'ai réfléchi, pourquoi j'ai

ressenti ça, pourquoi je n'ai pas aimé, et que toi aussi tu te poses des questions et qu'on échange là-dessus. C'est ça l'important.

MC Neuvillers : C'est l'interaction alors. Est-ce que tu repères des gens qui commentent systématiquement, qui sont là depuis le début et encore aujourd'hui ?

Renaud Jesionek : Oui. Il y a des gens je les reconnais depuis le début. Il y a des gens, je commence à savoir qui est la personne sur YouTube, sur Facebook et sur Twitter. Il y a des gens très réguliers que je commence à connaître.

MC Neuvillers : Ça devient des liens particuliers ?

Renaud Jesionek : Comme je joue toujours le Capitaine, j'essaie toujours de les lier à l'univers. Ils vont me dire « pendant la scène dans la boîte vous auriez du mettre telle musique » je leur répond « mais comment ça ? ça n'est pas moi le DJ de la soirée ». Je les intègre dans le truc, les gens aiment beaucoup ça.

MC Neuvillers : D'être impliqués ?

Renaud Jesionek : Oui c'est vraiment ça, de les impliquer dans l'univers.

MC Neuvillers : Du coup tu parlerais d'une communauté aujourd'hui autour de *Nexus VI* ?

Renaud Jesionek : Non, je ne pense pas... Je crois qu'on n'est pas assez. Quoique, peut-être que moi je ne m'en rends pas compte, mais c'est vrai que vu comment a marché le Tipeee, vu les retombés des gens, oui, oui peut-être. Je n'ai pas encore le sentiment d'une communauté, je n'ai pas vu de forum *Nexus VI* [rires].

MC Neuvillers : Parce que pour l'instant vous avez une page Facebook, un compte sur Twitter, une chaîne sur YouTube, mais vous n'avez pas créé de site internet uniquement dédié à *Nexus VI* ?

Renaud Jesionek : On a le site *Blasters et batteries.com*. La publicité dans le premier épisode, si tu cliques sur le logo tu verras que tu arrives sur le site *blasters et batteries.com*. On a créé le site de la marque ! On va peut-être faire un site *Nexus VI*, je ne suis pas persuadé de l'intérêt, mais peut-être pour former une communauté, pourquoi pas.

MC Neuvillers : Et le fait de ne pas du tout distinguer la partie fictionnelle de la partie réelle, est-ce que c'est uniquement pour impliquer le public ou est-ce que c'est aussi une façon de faire une cassure par rapport à vous et à vos vies ?

Renaud Jesionek : C'est les 2. Tu verras dans le générique, je ne suis crédité qu'en « idée originale » et « scénariste ». Le Capitaine, c'est le Capitaine. Il n'y a pas mon nom. C'est pour notre vie privée, mais ça, à la limite, il suffit qu'ils cherchent un peu et ils trouveront. Mais pour les impliquer dans l'univers et surtout, parce que je considère qu'ils n'ont pas forcément à tout savoir. Ils n'ont pas à savoir où est le vaisseau, ils n'ont pas à savoir à quoi il ressemble. Enfin, ce n'est pas qu'ils n'ont pas à savoir, mais je veux garder cette illusion. Et puis je trouve qu'on met trop d'informations. « Regarde le bêtisier de machin ! Regarde le *making-of* de machin ! ». Non. J'ai un univers, je suis le Capitaine, je vous propose nos aventures, vous vous débrouillez. C'est un point de désaccord avec des membres de l'équipe qui eux aimeraient... Je ne sais pas, ça changera peut-être un jour, mais là je n'ai vraiment pas envie.

MC Neuvillers : Que diriez-vous de plus ?

Renaud Jesionek : C'est ça, qu'est-ce qu'on a à apporter de plus par rapport à un *making-of* classique ? Justement, moi je me dis que si un jour on fait un *making-of*, on fait un faux *making-of* où j'engueule les extraterrestes qui sont derrière la caméra.

MC Neuvillers : Quand vous avez lancé le *Tipeee*, vous n'avez pas évoqué le fait que, si jamais il n'y avait pas de rétributions, ça risquait de s'arrêter ?

Renaud Jesionek : Ça a été délicat, parce qu'à partir du moment où tu demandes de l'argent aux gens...

MC Neuvillers : ... tu es obligé de te dévoiler aux gens...

Renaud Jesionek : ... tu y es obligé ! Du coup on utilise des métaphores, on leur a expliqué « sans argent, on ne pourra pas continuer parce qu'on a nos missions à côté », la chaîne, elle est intégrée. C'est-à-dire que, je suis un Capitaine de vaisseau spatiale qui a une chaîne YouTube, j'ai une vie à côté de Capitaine et dans cette vie j'ai des missions, donc je dois travailler à côté, les gens comprennent – du moins je l'espère – et c'est ça l'idée. Ne pas dévoiler la réalité. Même après pour expliquer un peu plus et mettre en avant nos techniciens : Lucie qui fait nos masques, nos maquillages, je dis qu'elle élève des Xarlax et que parfois quand on n'a pas pu filmer la scène dans nos aventures, on la rejoue avec des Xarlax d'élevages fait par Lucie. Du coup des fois on se prend la tête...

MC Neuvillers : Ce ne serait pas plus simple de dire la vérité ?

Renaud Jesionek : Oui, mais je ne veux pas.

MC Neuvillers : Est-ce que tu penses que les gens sont plus ou moins conscients de cette réalité ? Que ce n'est pas votre métier, que vous avez d'autres choses à côté, que vous n'en vivez pas ? Du moins avant le lancement du Tipeee ?

Renaud Jesionek : On a toujours communiqué sur le fait qu'on était une boîte de production, enfin communiqué, on mettait le logo. Mais apparemment les gens ne le remarquaient pas trop. Maintenant ils ont bien conscience du truc. Il y en a un qui m'a demandé « pourquoi vous demandez de l'argent alors que vous êtes des professionnels ? » oui, mais justement il faut les payer [rires] aujourd'hui c'est clair pour eux je pense.

MC Neuvillers : Est-ce que vous participez à des conventions ?

Renaud Jesionek : Ça, c'est un peu le gros point noir : on n'est pas invités, rarement. On a été invités aux Intergalactiques de Lyon l'année dernière et cette année. La Néocast ils nous ont oublié, je n'ai pas envie d'en parler, Geekferries je n'ai eu aucune nouvelles, Japan Expo rien...

MC Neuvillers : Parce que vous êtes des créateurs assez jeunes ?

Renaud Jesionek : Oui mais certains ont 20 000, 40 000 abonnés et sont invités. Nous non. Je ne sais pas. Moi on me dit « il ne faut pas attendre, il faut aller vers eux ». Mais moi je ne veux pas, c'est notre travail qui doit faire en sorte que ces gens-là se disent « on les invite ». Paris Manga nous a invité parce qu'on a parlé de nous à la personne qui organise, mais sinon on ne nous aurait pas invité, là finalement comme je me rapproche un peu du Nesblog, ils organisent l'Aston Fest, ils m'ont invité la semaine prochaine, mais sinon on n'est invités nulle part.

MC Neuvillers : Les quelques événements que vous faites, est-ce qu'il y a beaucoup de monde qui vient à votre rencontre ?

Renaud Jesionek : Oui, Paris Manga où c'est vraiment dédicace, on a eu environ 80 personnes sur les 2 jours. Ce qui est bien parce que nous ça nous permet vraiment de passer du temps avec eux et de parler longtemps. Au final sur les 2 jours, il n'y a eu qu'une heure où on a attendu les gens mais sinon, à chaque fois il y a eu du monde. On pouvait parler avec tout le monde.

MC Neuvillers : Comment ça se passe à ce moment-là ? Tu restes dans ton personnage là aussi ?

Renaud Jesionek : Oui ! Ma seule problématique c'est pour le co-pilote qui est muet, moi je ne voulais pas qu'il parle mais lui voulait [rires] on a raconté aux gens que bizarrement, depuis qu'on avait atterri sur terre il s'était mis à parler.

MC Neuvillers : Comment se comporte les gens ? Le rapport qu'eux peuvent avoir avec vous ?

Renaud Jesionek : Moi j'ai un rapport hyper naturel par rapport à eux, je sais qu'il y a des youtubeurs qui ne brisent pas trop la glace, je ne sais pas pourquoi. Je pense qu'il y a beaucoup de youtubeurs qui sont des handicapés sociaux, des inadaptés. Moi j'aime parler en public, j'aime aller sur scène, j'aime avoir 100 personnes devant moi et leur

parler. À aucun moment je ne stresse. Je sais que ça va bien se passer. C'est pareil quand je rencontre quelqu'un, j'essaie de mettre à l'aise tout de suite.

MC Neuvillers : Tu disais que vous aviez apporté beaucoup de soin à la technique, aussi parce que vous en aviez l'expérience et les compétences, est-ce que c'est aussi un parti pris de dire « on y met les moyens » ? C'est une façon de se différencier par rapport à ce qui a pu se faire ? Ou vous saviez le faire, et de toute façon ça n'aurait pas pu en être autrement ?

Renaud Jesionek : On a vraiment tout mis en œuvre, on a fait ce qu'on avait à faire, et on continue et advienne que pourra. À l'instant T on essaie de tout mettre là-dessus.

MC Neuvillers : Cela vous permet de vous différencier des autres ?

Renaud Jesionek : C'est sûr c'est différent que de se filmer dans son salon. Ça demande du temps, des moyens, ce n'est pas pareil. On est vraiment atypiques sur YouTube vu la qualité, vu l'organisation, vu qui on est. C'est difficile parce que ce n'est pas adapté à notre structure. Il faut vraiment qu'on ait plus d'abonnés, qu'il commence à y avoir des gens intéressés par le projet pour nous aider parce que ça ne pourra pas continuer *ad vitam*.

MC Neuvillers : Est-ce que vous vous fixiez une fréquence de sortie ?

Renaud Jesionek : À la base je voulais en faire une par mois mais c'était complètement utopique. Au final on a plutôt réussi, il n'y a eu que 2 mois sur les 1 an et demi où on a pas sorti, et là, il y a eu 1 mois sans rien. Il y a eu 2 fois 1 mois où on a rien sorti. Mais l'idée est quand même d'en faire 1 tous les mois et demi, et ça on y arrivera. C'est l'objectif. Si on veut plus, il faut qu'on soit à temps plein.

MC Neuvillers : Et les moments où il y a des blancs comme ça, vous faites comment pour garder le lien ?

Renaud Jesionek : Par le biais de la page Facebook, que tout le monde n'a pas liké malheureusement, il y a beaucoup de gens qui ne savent pas. Parce que moi, avec la

page, je relais des articles, je partage des vidéos, j'en parle aussi... Il faudrait peut-être dans une des vidéos que je le dise aux gens, parce que je parle aussi là.

MC Neuvillers : Est-ce que c'est possible qu'un jour vous laissiez tomber la partie web-série et que vous vous contentiez uniquement des chroniques, parce que vous n'avez plus les moyens ? Que vous laissiez tomber la partie fictionnelle qui est techniquement compliquée à faire ?

Renaud Jesionek : On verra... Ça serait un aveu d'échec. Je ne me vois pas arrêter complètement. Le problème, c'est que, quand les gens se sont habitués à ça, c'est difficile de revenir plus bas même quand tu leur expliques par A + B que ce n'est pas possible. Je pense que si ça devait arriver, j'expliquerais bien la chose, parce que ce qui me rassure, c'est qu'ils aiment beaucoup mon analyse. Quand on a sorti la web-série, il y a beaucoup de gens qui ont dit « ok c'est super, mais moi je veux de l'analyse », les gens sont aussi là pour ça. Après est-ce que mon analyse n'est pas aidée par le fait que la qualité technique soit irréprochable ? Est-ce que ça ne cache pas peut-être des fois, je l'avoue, des failles dans mon argumentation ? Je ne sais pas, on verra. Je ne me vois pas arrêter.

MC Neuvillers : Est-ce que vous avez des remarques par rapport au fait que vous n'avez pas sorti de nouvel épisode de la web-série ?

Renaud Jesionek : Il y a quelques personnes qui font des remarques, mais pas négatives. Je pense que sur les 54 000 abonnés, il y en a 52 000 qui ont compris à quoi il fallait s'attendre avec nous. Mais parce que j'ai toujours été clair là dessus.

MC Neuvillers : Et qui réclament de nouveaux épisodes ?

Renaud Jesionek : Oui ça ils réclament de nouveaux épisodes. Les gens ne sont jamais contents... Mais j'explique la chose.

Commentaires et rapports d'interdépendance dans le dispositif des web-séries créées en autoproduction. L'appropriation par l'interaction

Cette recherche vise à comprendre comment le dispositif de la web-série autoproduite est producteur d'une interdépendance entre créateurs et communautés de spectateurs. Elle se fonde sur l'analyse des commentaires et des interactions relevés sur les plateformes de diffusion d'un corpus de web-séries françaises, relevant de la science-fiction, du fantastique ou de l'*heroic fantasy*. Les web-séries font partie intégrante d'un champ de création sur le web qui ne cesse de s'élargir. Depuis plus de dix ans, elles ont bâti des univers fictionnels qui ont su fédérer des communautés de spectateurs et se projeter au-delà du web. Pourtant, leur réalisation est encore loin d'être évidente et leur parcours de production est souvent jalonné de difficultés, principalement financières. Nombreuses sont les équipes qui choisissent, volontairement ou à défaut, le circuit de l'autoproduction, que leurs membres soient des professionnels de l'audiovisuel ou des amateurs. Les communautés que parviennent à former et à mobiliser certaines web-séries deviennent alors les rouages indispensables d'un dispositif qui repose sur la visibilité et l'interaction pour exister. Elles possèdent une valeur aussi symbolique que matérielle, et leur engagement est déterminant dans la viabilité de l'objet. Leurs échanges sur les différentes plateformes où existent les web-séries, témoignent d'une véritable appropriation de celles-ci et sont marqués par un rapport de proximité avec leurs créateurs. Aussi, les actions produites par ces communautés tendent à façonner l'image et l'identité de l'objet autour duquel elles se mobilisent dans une perspective collaborative, autant que le dispositif de la web-série conditionne leurs activités.

Mots-clés : web-série, autoproduction, amateurisme, dispositif, communauté, sémio-pragmatique.

Commentaries and relationship of interdependence in the self-produced created web-series's device. Appropriation through interaction

This research aims to understand how the device of the self-produced web-series is generating interdependence between creators and communities of spectators. It is based on the analysis of the comments and the interactions recorded on the platforms of diffusion of a corpus of French web-series, all belonging to sci-fi, fantastic or heroic fantasy fields. Web-series are part of a web creative field, which constantly grows. For more than a decade, they have built fictional universes that were able to federate communities of spectators and lived beyond the web. Yet, their making is still far from easy and their production path is often marked with difficulties, mainly financial. A lot of crews choose, voluntarily or not, a self-produced system, whether their members are audiovisual professionals or amateurs. The communities that managed to form and to mobilize certain web-series then become the essential cogs of a device that relies on visibility and interaction to exist. These communities possess a value as symbolic as material, and their commitment is decisive in the viability of the object. The exchanges of communities on the different platforms where the web-series exist show a real appropriation of these and are marked by a relation of closeness with their creators. Thus, the actions produced by these communities tend to shape the image and the identity of the object around which they unite, in a collaborative perspective, as much as the device of the web-series conditions their activities.

Keywords : web-serie, self-production, amateurism, device, community, semio-pragmatic.

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
École doctorale 267 Arts et Médias – EA 1484 CIM – CEISME
Labex ICCA – Labex Industries Culturelles et Création Artistique
4 rue des Irlandais, 75005 Paris