



HAL
open science

Vers une litt ratie audiovisuelle

Micha l Bourgatte

► **To cite this version:**

Micha l Bourgatte. Vers une litt ratie audiovisuelle. Jean-Paul Fourmentraux. Digital stories. Arts, design et cultures transm dia, Hermann, 2016, 9782705691929. halshs-04112620

HAL Id: halshs-04112620

<https://shs.hal.science/halshs-04112620>

Submitted on 31 May 2023

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 destin e au d p t et   la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi s ou non,  manant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv s.

Vers une littératie audiovisuelle

Michaël Bourgatte

Résumé :

Avec la poussée de la vidéo sur Internet on voit émerger une nouvelle forme de littératie audiovisuelle qui passe par une consommation accrue d'images animées et la production d'annotations périphériques ou de descripteurs (introduction de mots-clés, like, etc.) qui permettent d'accompagner les vidéos. Cette littératie prend également forme dans la manipulation de contenus audiovisuels qui favorisent la prise de parole : découpage, assemblage, remontage et détournement (ludique ou sérieux). Les effets d'acculturation sont doubles : pour la communauté des usagers qui accroît ses compétences dans la consultation et la médiation des objets audiovisuels ; pour les individus qui s'expriment avec les images animées. Autant de nouvelles possibilités d'interaction qui annoncent un retournement paradigmatique dans les processus de communication.

Introduction

Les recherches en Humanités Numériques, qui ont émergé en même temps que se sont propagées les technologies du numérique et Internet, s'intéressent aux attitudes et aux comportements des individus avec le numérique ou dans le numérique (Schreibman, Siemens & Unsworth, 2004 ; Doueïhi, 2008 ; manifeste du collectif THATcamp, 2012). Ce qui veut dire qu'elles portent sur les usages que l'on peut faire des technologies à la fois comme concepteur et comme utilisateur, ainsi qu'aux expériences que l'on peut vivre avec ou dans le numérique (publication de critiques, création artistique).

Ce champ de recherche s'inscrit dans le prolongement théorique des Cultural Studies, telles qu'elles prennent forme, dans l'Angleterre des années 1950, à la suite des travaux de Richard Hoggart (Glevarec, Macé & Maigret, 2008). Cette tendance est celle de l'étude des comportements du quotidien avec ou dans le numérique (Casilli, 2010 ; Barats, 2013). Activités créatives, expressives ou productives dans le numérique sont regardées à l'aune de ce qu'elles ont de plus banal (sans préjuger des compétences culturelles et techniques qu'elles requièrent) : animation de sites ou publication de posts sur les réseaux sociaux.

En s'instituant comme champ de recherche, les Humanités numériques font émerger, dans le même temps, une proposition utile pour étudier la vie des êtres sociaux. Ceux-ci auraient une double existence : d'un côté, leur vie réelle dans le monde social, dont l'étude serait l'apanage des Sciences Humaines et Sociales ; d'un autre côté, leur vie numérique dont l'étude échoit aux Humanités Numériques.

Dans un premier temps, les recherches se sont focalisées sur l'analyse d'éléments textuels (production de commentaires, de récit, éléments de sémantisation, descripteurs de contenus, etc.), avant de porter progressivement l'attention sur les images. Aujourd'hui, avec la

circulation accrue des contenus audiovisuels, il importe de s'interroger sur leur valeur socioculturelle, ainsi que sur la place et la fonction des usagers dans leur exploration, leur indexation, leur diffusion, mais aussi l'enrichissement des connaissances autour d'eux. Des enjeux se situent surtout au niveau de l'émergence d'une nouvelle forme de littératie audiovisuelle mise en jour dans le cadre de nos travaux (Bourgatte, 2014).

Une série d'analyses et d'expérimentations, conduites dans le cadre d'un programme de recherche sur les nouveaux modes numériques de consultation, d'enrichissement et de partage des films et des documents audiovisuels, rendent compte de ce phénomène. Elles s'inscrivent dans un contexte de rupture, à un moment où nous entrons dans une société vidéographique (Lessig, 2009) qui prend progressivement le pas sur la société de l'écriture et de la graphie (Goody, 1979).

Ces recherches ont été réalisées selon une méthode inductive (Glaser & Strauss, 1967), en ce sens où nous considérons que le sens des pratiques et des comportements vis-à-vis du numérique et dans le numérique doit émerger au regard des usages. Pour cela, nous avons convoqué deux méthodologies de recherche. D'une part, ethnographique (observations et entretiens) et, d'autre part, netnographique (comptages et collectes de traces numériques) (Jouët, Le Caroff, 2013).

Rapidement, c'est la problématique de la valeur des discours qui s'est imposée, orientant la recherche dans une perspective proche des travaux conduits par les théoriciens de la réception dans le champ du cinéma et des expressions cinéphiles en ligne (Valck & Hagener – dir., 2006 ; Leveratto & Jullier, 2010). Dans une perspective plus proprement communicationnelle, les terrains conduits dans le cadre de ce projet ont ainsi révélé que la prise de parole dans le numérique a deux effets : un pour l'individu qui s'exprime et un autre pour la communauté des usagers qui accroît ses compétences dès lors qu'une collaboration et des échanges s'instaurent.

Nous verrons, dans les trois temps qui composent la première partie, que l'on glisse progressivement d'une pratique expressive étroitement liée à l'univers de l'écrit (production textuelle, insertion de signes graphiques) vers une pratique proprement numérique (actions automatisées à caractère évaluatif reposant sur l'activation de boutons – ceux-là mêmes qui caractérisent les réseaux sociaux), avant de basculer vers la démocratisation d'une nouvelle forme de littératie audiovisuelle (construction de discours à partir d'extraits de films). Des modes d'expression ancrés à des modes d'expression plus proprement numériques, on glisse donc vers des formes nouvelles de prises de parole qui permettent aux individus de toujours mieux faire entendre leur voix dans la polyphonie des discours.

Dans la deuxième partie, nous verrons que l'activité des usagers conduit à documenter les contenus audiovisuels. Ce phénomène a accompagné la possibilité qui est offerte aux individus de s'exprimer dans le numérique depuis l'avènement du web 2.0 ou web social. Une situation qui a pour effet de produire des glissements de statuts : un auditeur dans une conférence ou un usager des bibliothèques participe à l'enrichissement des connaissances à travers ses interventions ; un conférencier ou un documentaliste se retrouve alors à remplir une fonction de médiation et d'organisation des savoirs ainsi coproduits. En outre, les possibilités techniques de manipuler les films permettent d'en faire des matériaux expressifs et médiatiques.

1. S'exprimer sur les films et les vidéos

1.1. Annoter des films et des vidéos pour décrypter le sens des images

L'annotation de films permet d'explorer et d'analyser des contenus audiovisuels. Ce principe repose sur l'adjonction de signes textuels ou graphiques, l'extraction et la manipulation de segments filmiques. Les annotations peuvent être placées à côté du contenu filmique ou directement sur le contenu. Elles peuvent être aussi le fruit de la manipulation du contenu (lorsqu'on isole un segment filmique, par exemple). On réalise ce travail pour soi ou de manière collaborative. On peut, enfin, décider de les médiatiser en les publiant sur les réseaux sociaux. On voit donc que cette pratique renvoie, en tout point, à la sphère de l'annotation écrite, à la manière dont on insert des marginalia dans les livres ou que l'on en extrait des segments pour mettre en évidence des citations (Bourgatte, 2012).

Pour observer les usages associés à ces technologies, nous avons conduit des terrains dans des classes de primaire et de lycée. Le logiciel qui a été expérimenté s'appelle *Lignes de Temps*. Il comprend trois fenêtres qui permettent de distinguer le film des annotations textuelles et graphiques (éléments colorimétriques, marqueurs, etc.). La partie haute et la partie basse de l'interface-logiciel sont partagées par une ligne de lecture, appelée « plan par plan » qui facilite la circulation dans le film et en favorise une exploration non linéaire (en cliquant sur la ligne, on avance ou on recule sur instantanément dans la lecture du film).

Cette pratique de l'annotation audiovisuelle recèle un double enjeu. Il s'agit, d'abord, de réconcilier deux milieux qui ne sont pas nécessairement en bons termes. Celui du cinéma et celui des nouvelles technologies, en sensibilisant les individus à des processus de systématisation dans l'analyse filmique assistée par ordinateur (en France, il y a une tradition d'exploration du cinéma qui perdure autour d'une analyse filmique reposant sur la confiance dans l'œil et la mémoire de l'analyste). Il s'agit, ensuite, de regarder des films en se détournant du récit pour porter son attention sur leur structure¹.

Dans le cadre d'un terrain conduit auprès d'une classe de cours préparatoire, nous avons observé un groupe d'enfants travaillant sur trois courts-métrages vus précédemment en salle de cinéma². Ils doivent d'abord placer des marqueurs pointant le moment d'un film qui les a fait le plus rire, puis assigner des couleurs à des scènes pour montrer qu'ils sont capables de distinguer des échelles de plan choisies³. La première activité est ludique et simple puisqu'elle repose sur le seul repérage d'un moment filmique. La deuxième activité est davantage réflexive et requière de la technique, car elle nécessite de convoquer des connaissances, du vocabulaire et de maîtriser l'outil pour repérer les scènes que l'on souhaite annoter.

¹ Les enseignants qui organisent ces cours sont généralement des professeurs de littérature, de langue ou d'histoire qui ne sont pas des spécialistes du cinéma. Ils s'intéressent donc, en priorité, au contenu filmique pour illustrer leurs cours ou aborder un thème. L'analyse formelle du cinéma concerne des enseignements de lycée en classes optionnelles et les enseignements universitaires.

² *Charlot fait une cure* (Charlie Chaplin, 1917), *Malec forgeron* (Buster Keaton, 1922), *Pour épater les poules* (Charley Bowers, 1925).

³ Le plan est l'unité de base au cinéma. Il s'agit d'une prise de vue avec un début et une fin. Mis bout à bout, l'ensemble des plans forme le film. Il existe plusieurs types de plans, allant du gros plan au plan large. Lorsqu'un cinéaste choisit de filmer son sujet d'une certaine manière, en montrant certaines choses et pas d'autres, on dit qu'il se réfère à l'échelle de plans. Dans le cadre de cet atelier, les enfants ont appris l'existence du gros plan, du plan moyen et du plan large.

Ce second exercice fait directement écho à un des objectifs fixés par les programmes officiels sur la question du cinéma et qui concerne la reconnaissance formelle du genre burlesque⁴. Plus largement, ces deux activités répondent aux objectifs généraux concernant les apprentissages fondamentaux : acquisition de vocabulaire (ce que permettent les champs lexicaux de l'informatique et du cinéma) et structuration du propos (ce que favorise l'analyse de film assistée par ordinateur).

On arrive aux mêmes conclusions sur un autre terrain conduit auprès de lycéens. Dans leur exploration de deux films sur la culture gitane⁵, les élèves ont tagué des segments, ce qui leur a permis de circuler dans les films de manière thématique et d'isoler les parties qu'ils souhaitaient étudier en fonction de leur sujet. La multiplication des tags a permis de diversifier les approches sur les deux films étudiés et le travail en binôme a permis d'approfondir l'analyse, à travers des échanges nombreux soutenus par l'enseignante et une équipe de médiateur qui l'accompagnait.

1.2. Commenter une conférence retransmise en direct sur Internet

Durant l'année 2012, une série de manifestations scientifiques (colloque, tables rondes et séminaires) a été l'occasion d'expérimenter et de promouvoir un service de participation à une manifestation scientifique retransmise en direct sur Internet. Il s'agit de *Polemic Tweet*, une application fonctionnant sur ordinateur, tablette ou smartphone, en lien avec le réseau social Twitter, et servant à déclarer (1) son intérêt, (2) son désintérêt, (3) à poser une question ou (4) à apporter un complément d'information au conférencier.

Le service est composé d'une série de boutons qui permettent, d'un simple clic, de réaliser une des quatre actions permises par le service. Un champ-texte, dans la limite des 140 signes imposés par le service Twitter, permet de compléter son intervention en exprimant un sentiment, en posant une question ou en soulignant les propos de l'intervenant. À l'issue de la conférence, l'ensemble des contenus polémiques est associé, sous la forme d'un flux, à la captation vidéo de la conférence. L'objectif de cette manipulation est de produire une archive enrichie comprenant à la fois le propos filmé de l'intervenant et les traces numériques produites dans l'auditoire.

L'expérience de ce service et l'exploration des archives a posteriori montrent que *Polemic Tweet* s'impose pour sa valeur analytique et non pas polémique, comme tend à le montrer son nom. En effet, plus de la moitié des traces observées n'ont pas de caractère polémique. Généralement, l'auditeur relaie un propos tenu par l'intervenant ou le bookmarque pour en garder la trace. Cette dernière action, qui consiste à garder la trace de quelque chose, constitue aussi une forme d'accord avec le conférencier (c'est une des déviances usuelles des principes de « Like » ou d'« Ajout aux favoris »).

Les marques de désaccord sont, elles, tout à fait marginales. Elles sont l'apanage d'un individu qui peut se le permettre, parce que c'est un proche de l'orateur ou parce que son statut d'autorité lui en donne le droit : professeur d'université, membre d'une institution prestigieuse, etc.

⁴ Nous faisons ici référence aux directives de l'association *Les Enfants de cinéma* qui est en charge de l'organisation de l'opération d'éducation à l'image *Ecole et cinéma* (programme « 5 burlesques américains »).

⁵ *Le temps des gitans* (Emir Kusturica, 1989) et *Liberté* (Tony Gatlif, 2009).

Dans le cadre d'une conférence tenue par le philosophe Bernard Stiegler, on retrouve ainsi une série de commentaires qui viennent compléter la parole de l'auteur et médiatiser sa pensée⁶. À propos de son concept de pharmakon, on peut lire : « Pharmakon deux principes fondamentaux, sa toxicité, mais aussi sa curativité » (sic) ; sur son approche de la philosophie grecque, on lira : « Platon : non pas l'écrit contre la parole, mais la dialectique contre le tragique » (sic).

À l'occasion, on peut voir passer par des questions adressées à l'intervenant ou aux autres participants. C'est une pratique courante en colloque qui est, ici, déplacée dans le numérique avec cette spécificité que la question est maintenant mise en relation avec un moment précis de la conférence, ce qui facilite le raisonnement. Toujours lors de l'intervention de Bernard Stiegler, on peut lire une question à son adresse : « leroi gourhan à remit en cause le "darwinisme" La sélection serait elle issu de la vie technique ? » (sic) ; au même moment, deux auditeurs débattent ensemble du sujet : « Maryanne : que pouvons-nous savoir ? du point de vue des neurosciences ? » (sic).

1.3. S'exprimer en manipulant les images

Le mashup une pratique de manipulation des images animées qui consiste à ponctionner des séquences dans des contenus sources distincts – films, reportages, publicités, etc. – et à les associer pour fabriquer un nouveau contenu. Ce principe est assimilable à la pratique du cut-up, mise au point par le romancier William Burroughs, et qui consiste à créer des textes à partir de fragments issus d'autres textes – romans, articles de presse, contenus publicitaires, etc.

Le projet qui est associé à cette pratique consiste à produire du sens à partir d'éléments préexistants et à démontrer qu'un fragment, quel qu'il soit, peut générer un nouveau sens quand il est importé dans un nouvel environnement. En effet, une partie de texte fait sens parce qu'elle est contenue dans un texte spécifique, mais elle peut tout aussi bien faire émerger une idée nouvelle quand elle est réemployée dans un nouveau contexte (Lemaire, 1994). Le mashup s'inscrit dans cette filiation. Il est également le prolongement d'une pratique audiovisuelle ancienne dite de Found Footage qui consiste à manipuler de la pellicule que l'on découpe et colle pour générer de nouveaux contenus.

Bien que l'enjeu reste, à chaque fois, le même, le mot de mashup englobe une multiplicité de pratiques dans le numérique qui consistent à manipuler des images (superposition, travail colorimétrique, etc.) ou du son (adjonction de voix ou de musique, etc.), à manipuler des jeux vidéos ou à insérer des contenus nouveaux (carton, sous-titrage, etc.). Le mashup peut également porter sur un extrait unique, sans association avec d'autres extraits, mais le modifier quand même, selon un principe de manipulation et de travestissement.

Cet exercice de segmentation, tout comme celui d'extraction, d'isolement ou le transfert d'une séquence dans un autre espace revient à produire un commentaire. En effet, à la manière dont Antoine Compagnon parle de la citation en littérature, on peut dire que l'extraction d'un segment filmique pour le faire circuler seule ou pour l'insérer dans un nouveau montage induit « la mobilité de son sens » (1979). Sorti de son contexte originel, il ne dit plus nécessairement la même chose. Et la personne qui s'adonne à cet exercice lui fait porter une charge symbolique nouvelle.

⁶ Cf. <http://polemictweet.com/enmi12/session-1/polemicaltimeline.php> (dernière consultation le 31 mars 2015).

Très connus sur leur versant créatif et/ou ludique, parce que circulant massivement sur Internet, les mashups sont des objets souvent illégaux qui empruntent leur matière à d'autres objets placés sous le régime du droit d'auteur. Pour autant, cette pratique n'est pas endiguée, et même si certains contenus sont parfois supprimés des plateformes, il est aisé de les retrouver dans d'autres environnements, republiés par de nouvelles personnes qui les avaient archivés.

Par ailleurs, il y a des formes de laisser-faire qu'il importe de mettre en relation avec les niveaux de consultation de ces objets. Ceux-ci sont dotés d'une puissance médiatique qui, loin de faire défaut aux contenus premiers, aurait plutôt tendance à les médiatiser. Le cas du retrailer (manipulation d'une bande-annonce avec superposition d'une voix-over) *10 Things I Hate about Commandments* (Vayabobo, 2006)⁷ est symptomatique de ce phénomène. Avec ses 3,5 millions de vues⁸, il y a fort à parier que cette fausse bande-annonce de film pour adolescents a davantage incité les jeunes générations à retourner à la source et regarder *Les 10 commandements* (Cecil B. DeMille, 1956) qu'il n'a eu un effet répulsif. Au pire, son effet est nul.

Le nœud de tension est donc d'ordre juridique, et l'axe central des réflexions porte sur le déploiement d'un droit à la ponction de segments audiovisuels adossé au modèle du droit à la citation littéraire, qui est une exception existante au droit d'auteur. Ces réflexions induisent un changement paradigmatique qui nous fait voir le cinéma, non plus comme un objet d'art sanctuarisé que l'on ne peut pas toucher (à la manière d'une peinture ou d'une sculpture dans un musée), mais dans sa pleine dimension d'objet mécanisé et reproductible, tel qu'on avait parlé Walter Benjamin, dès 1935. Ce basculement est permis par le numérique et par la possibilité nouvelle qui est offerte aux individus de manipuler les films.

Un élément se surajoute à ce premier constat, en lien avec une autre exception juridique : celle de l'usage d'un contenu audiovisuel à des fins pédagogiques et de recherche⁹. Là encore, l'exception concerne la libre manipulation d'un contenu, à condition qu'elle soit réalisée dans un cadre spécifique d'apprentissage. Cela induit de pouvoir utiliser des segments filmiques dès lors que la dimension pédagogique de la pratique est avérée ou que le mashup engage une médiation claire avec un film source : explicitation de son contenu, description factuelle des personnages, des situations, etc.

2. Documenter et médiatiser les films et les vidéos

2.1. De la production de critiques dans le cadre d'un festival en ligne à l'accroissement des connaissances sur films

Sur la thématique de la production d'annotations textuelles et graphiques, nous avons observé un groupe de festivaliers invités à participer à un festival de films en ligne¹⁰. Cette

⁷ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=u1kqqMXWEFs&feature=c4-overview-vl&list=PL7F8FFA8F1CD02068> (dernière consultation le 31 mars 2015).

⁸ Dernière vérification réalisée le 10 juillet 2015.

⁹ Une directive communautaire du 22 mai 2001 a introduit cette exception au droit d'auteur. Il y a eu une transposition de cette directive dans le droit national français, autour de la loi DADVSI en 2006 puis un décret en 2009.

¹⁰ Le Festival Cinecast s'est tenu du 10 avril au 26 juin 2012. Il était accessible sur trois sites Internet partenaires : Allociné, Universciné et Vodkaster. Le festival proposait une sélection de 15 films autour du thème : « Les crises de notre temps » qui avait été choisi pour faire écho à la situation économique et

manifestation était dotée d'un double objectif. Au niveau technologique, il s'agit de tester l'interopérabilité entre des plateformes Internet et la circulation des données entre elles¹¹. Il s'agit également d'expérimenter l'implémentation de technologies innovantes (un outil d'annotation permettant la production de commentaires, ainsi qu'un moteur de recherche à facettes intégrant la recherche de séquences filmiques). Du point de vue social, l'objectif de ce festival est de donner la parole aux festivaliers-internautes en les incitant à commenter et/ou à réagir sur les films en venant commenter des scènes.

Pour rendre fonctionnelle l'interopérabilité, les porteurs du projet ont procédé au découpage préalable des 15 films présentés pendant ce festival en séquences annotables. Cette opération a conduit à la production de plus de 700 extraits, ce qui correspond à une cinquantaine d'extraits par film d'une durée moyenne de deux minutes. Ces choix de coupes viennent, en soi, documenter et médiatiser ces films. L'identification des segments est ensuite renforcée par la présence de marques d'indexation : insertion d'un titre et utilisation d'une vignette (qui prend la forme d'une capture d'écran).

Le titre sémantise l'extrait : il favorise ainsi son repérage et permet de circuler dans le film. Il instaure également une relation intermédiatique avec lui : en quelques mots ou en une phrase, il (re)dit de manière synthétique ce qui est contenu dans le passage. Dans un extrait de *Bamako* (Abderrahmane Sissako, 2006) qui s'intitule « Début de l'audience », on assiste à une audience mettant face à face des représentants de la société civile africaine et les avocats de la Banque Mondiale et du FMI, accusés d'être responsables des drames qui secouent l'Afrique. L'extrait intitulé « L'Afrique n'a-t-elle plus aucun moyen financier ? » renvoie à des interrogations qui se posent au cours du procès sur les raisons de la faiblesse des moyens économiques de ce continent.

La mémoire visuelle du festivalier peut aussi être réactivée à la vue d'une image extraite du film, et cela même si la capture n'a rien à voir avec le contenu de l'extrait, car il n'est pas toujours possible d'établir un rapport de contiguïté discursive entre, d'une part, un film et, d'autre part, une image fixe en dehors de la mémoire que le spectateur peut garder du film. Il n'est alors pas rare de passer d'un travail de contraction discursive ou visuelle de l'extrait à une simple illustration. Les deux exemples précédemment convoqués le montrent bien. L'image associée à l'extrait « Début de l'audience » est figurative : elle montre qu'il y a un procès – on peut y voir diverses personnes attentives et concentrées : un témoin à la barre, un avocat et un public. L'image associée à l'extrait « L'Afrique n'a-t-elle plus aucun moyen financier ? » est simplement illustrative : elle ne dit rien du contenu filmique (on voit un buste d'homme sans expression).

On observe ensuite que le dispositif, films et éléments périphériques d'indexation, a un impact sur le comportement des festivaliers et le contenu de leurs annotations. Dans les extraits qui ont fait l'objet d'une critique par les festivaliers, il n'y a pas de débat et nous ne voyons pas émerger de discours d'autorité, comme c'est traditionnellement le cas dans les

politique de la première moitié de l'année 2012 (situation de crise économique mondiale et période d'élection présidentielle en France). Sur le modèle des festivals de cinéma, qui nécessitent au festivalier d'obtenir une « accréditation » pour y participer, les trois sites avaient « accrédité » leurs membres les plus actifs. Allociné et Vodkaster, qui sont des sites d'information sur le cinéma, se sont tournés vers les internautes publiant le plus de posts. Univerciné, qui est une plateforme de location de VoD, a accrédité les personnes louant le plus de films. Des accréditations pouvaient ensuite être attribuées en formulant une demande motivée.

¹¹ du .NET ainsi que deux variantes de PHP.

espaces dédiés à la critique amateur sur des sites comme Allociné ou Vodkaster. Les festivaliers participent collectivement à l'enrichissement du contenu. Cette expérience renvoie donc à la problématique du crowdsourcing selon laquelle il s'agit d'apporter des savoirs sur un contenu. Des commentaires qui ne demandent souvent qu'à être harmonisés pour fixer un modèle de données ; une ontologie cohérente.

Dans une séquence issue du film *Cleveland contre Wall Street* (Jean-Stéphane Bron, 2010), qui a fait l'objet de quatre commentaires, deux d'entre eux s'intéressent spécifiquement à la scène. Le premier est une reprise simple de son contenu : « Si des gens se font expulser, alors les bonus doivent être remis en cause » (sic). Le second tente une ouverture en suggérant des pistes de réflexion : « Un abîme dans ce regard et ce silence, pas de mépris, mais peut-être une forme de sidération... Pourquoi les pauvres votent-ils à droite ? Pourquoi ne condamnons nous pas l'injustice alors que la raison l'atteste ? » (sic). L'autre couple de commentaires replace la scène dans un contexte métadescriptionnel. Le premier est spécifiquement rattaché à son contenu : « les banques ont prêté de l'argent sans se préoccuper des conséquences. Mais tout le monde a fermé les yeux sur ce qu'il se passait dans cette ville » (sic). Le second tente une généralisation du propos : « Étonnante "docu-fiction", décrivant avec une précision diabolique LA récente fêlure majeure du rêve américain. Américain et universel en même temps, celui d'une vie meilleure, foi surexploitée par les nouveaux prédateurs du genre humain. Comme si on pouvait chercher les responsables après une Apocalypse » (sic).

2.2. Participation des usagers à l'enrichissement des fonds documentaires

L'expérience décrite précédemment nous montre qu'un commentaire, dès lors qu'il est produit dans le cadre d'une activité numérique, se double d'une valeur documentaire. Les bibliothèques sont donc directement visées par cette pratique, bien qu'elles soient globalement réticentes à laisser les usagers enrichir leurs fonds. Or, des expérimentations conduites autour de la participation des usagers montrent qu'elle pourrait agir comme un soutien au travail des documentalistes, car les ressources des bibliothèques sont parfois mal renseignées, incomplètes et plus encore, difficiles à actualiser.

Cette réflexion part du constat que des services grand public, comme ceux proposés par Youtube ou Allociné, sont massivement utilisés parce qu'ils offrent la possibilité aux individus de s'exprimer. Ils sont, en somme, des espaces de prise de parole, des tribunes, des territoires démocratiques à l'heure où s'effondre un certain modèle politique et pédagogique dans lequel le pédagogue ou le médiateur, d'un côté, et l'apprenant, de l'autre, avaient des places distinctes et définies. En donnant la parole aux utilisateurs, les outils numériques permettent de capter quelque chose de l'expression sociale, faisant de l'utilisateur non plus un simple consommateur de services, mais un collaborateur qui partage son expérience et enrichit les ressources.

Penser le crowdsourcing dans les bibliothèques, c'est donc responsabiliser le public et le faire participer à un projet d'acculturation d'envergure, un peu à la manière dont fonctionne Wikipedia, mais cette fois-ci avec le contrôle et la modération de spécialistes en la personne des documentalistes. C'est une idée qui avait déjà été proposée par Hebert George Wells en 1938 et qui nécessite d'être réexaminée, à condition que des « corps intermédiaires » (Dukheim, 2013 [1893]) de régulation soient maintenus, car il n'est pas question d'abandonner l'indexation aux utilisateurs si l'on s'accorde sur le fait qu'un format commun de données est essentiel pour la bonne exploration des ressources.

Ce que dévoile cette réflexion, c'est que les documentalistes pourraient conserver les traces des recherches qui sont conduites dans leurs fonds et les exploiter à des fins d'enrichissement et d'indexation. Ils pourraient également engager un programme d'harmonisation de ces UGC (User Generated Content ou contenus générés par les utilisateurs), afin de favoriser le déploiement d'un langage commun. De leur côté, les usagers auraient la possibilité de travailler sur des corpus composés de vidéos appartenant à différents fonds, à condition, bien entendu, que les bibliothèques se mettent d'accord sur l'adoption d'un format commun d'exploitation et de gestion des données.

Ce projet de progrès social et d'acculturation lié à la participation des usagers a été théorisé par Bernard Stiegler autour de la notion de « valeur esprit » (2008). Dans le cadre d'une série d'entretiens conduits auprès de chercheurs qui nous ont aussi montré leurs travaux, nous nous sommes intéressés à cette question et nous pouvons témoigner de l'utilité que peut avoir la participation des utilisateurs. D'autant plus que la participation des usagers a tendance à s'autoréguler, ce qui veut dire qu'il n'y a pas de débordements massifs à envisager si l'on veut déployer des opérations de crowdsourcing dans les fonds documentaires.

Un utilisateur produit des analyses filmiques selon une logique propre qui est difficilement perceptible pour un tiers individu. C'est le type de production que l'on retrouve dans le cadre de travaux de recherche, comme avec cette analyse d'une séquence du film *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008) conduite par un chercheur à l'aide du logiciel *Lignes de Temps*. Sur une ligne d'analyse, on trouve une série de tags comprenant les mots « témoignage », « milicien », « phalangiste » et « camp palestinien ». Si rien ne l'indique, la connaissance du film et une culture générale permettent pourtant de saisir la référence aux massacres perpétrés dans les camps de réfugiés palestiniens de Sabra et Chatila en 1982. En considérant que ces mots-clés soient conservés, puisqu'ils apportent incontestablement des éléments de compréhension, il suffit ensuite qu'un documentaliste les rende explicites en y associant, pour leur lisibilité, les mots « Sabra », « Chatila » ou encore « massacre ». Le segment devient alors pleinement localisable et exploitable pour une communauté ouverte d'utilisateurs. Le gain de temps est important pour le documentaliste, le chercheur ayant localisé une séquence et apporté des premiers éléments de compréhension.

Les utilisateurs peuvent également avoir une activité d'enrichissement d'un contenu qui soit compréhensible et directement exploitable, mais nécessitant d'être mise en forme. Prenons le cas de cette analyse portant sur une séquence de *Marseille de père en fils, Ombre sur la ville* (Jean-Louis Comolli, 1989) où l'on voit le politicien Robert Vigouroux sur un stade de football qui dit : « ils n'ont fait que gagner, mais c'était pas électoral ». Dans le cadre d'un travail réalisé, là encore, avec le logiciel *Lignes de Temps*, un chercheur a décrit ce qu'il se passe et a retranscrit les propos, ce qui revient à faire un transfert du texte filmique en texte scriptural. Il est ensuite sorti du champ de la description et a fait une proposition d'analyse en suggérant que la scène est une métaphore sportive du match politique que Robert Vigouroux est en train de disputer. Le rôle du documentaliste est alors de réécrire de façon harmonieuse ce que l'analyste a énoncé pour, d'une part, asseoir la description et, d'autre part, mettre en évidence la proposition analytique.

2.3. La manipulation des images comme moyen émergent de documenter et de médiatiser les films et les vidéos

Cette dimension documentaire et médiatique se retrouve avec le mashup. Nous avons pu l'observer dans le cadre d'un atelier intitulé « Visionner, annoter, monter. Avec ou sans toit,

une sélection de films proposés par la Bibliothèque Publique d'Information (BPI) sur le thème de l'habitat et de l'urbanisme »¹². L'objectif de cet atelier était d'initier les usagers de la bibliothèque à la manipulation de contenus audiovisuels : visionner, circuler dans le flux, couper, coller et associer des extraits. Les films étaient fournis par la BPI : il s'agissait de douze documentaires sur l'habitat¹³ pour lesquels la bibliothèque a l'entière responsabilité des droits, ce qui a permis de contourner une contrainte juridique majeure. Du point de vue du statut du mashup, ces ateliers ont également été l'occasion de montrer que cet objet n'est pas réductible à sa valeur la plus connue, à savoir : ludique. Le mashup peut aussi être sérieux (une série de films sur l'habitat ne fournissant pas nécessairement des images dotées d'un potentiel humoristique). Il peut, surtout, avoir une valeur médiatique forte.

D'un point de vue technique, les ateliers de la BPI ont permis d'expérimenter l'application *Hashcut* qui permet de visionner des contenus audiovisuels, d'en extraire des segments et ensuite de les assembler pour générer un nouveau média. Le principal atout de cette technologie est d'offrir la possibilité de toujours pouvoir retourner au film-source d'un simple clic sur un segment, selon le principe de l'hypervidéo¹⁴. Cette fonctionnalité a été implémentée dans le respect de l'idéologie attenante au projet, à savoir : associer le geste de ponction d'un extrait vidéo à l'exercice de citation, ce qui nécessite de communiquer sa source ou de pouvoir s'y référer. L'interface comprend donc un lecteur associé à une timeline qui se décompose en blocs. Chaque bloc correspond à un extrait. Mis bout-bout, ils rendent compte des associations qui ont été réalisées, du nombre de segments qui ont été utilisés et de la durée du montage. À côté du lecteur, on retrouve la liste des films qui ont été utilisés pour la réalisation du mashup. Outre une vignette qui permet de voir à quelle scène correspond l'extrait utilisé, une petite timeline permet de repérer le moment du film dans lequel la séquence a été ponctionnée.

Dans le cas du mashup *De la pierre à l'eau*, l'utilisatrice Laurence a choisi d'utiliser trois segments. Le premier est issu du film *Les figuiers de Barbarie ont-ils une âme ?* (Gilles Dinnemation et Rachel Mizrahi, 1987), le deuxième du *Fantôme de Jenny M* (Maryam Goormaghtigh, 2008) et le dernier du *Plein pays* (Antoine Boutet, 2009). Ces extraits ont été capturés au début des trois films et ont été mis bout à bout, afin de former un nouveau montage qui, à la fois, a sa propre autonomie et garde la trace des films qui le composent. En ce sens, cette réalisation a une valeur médiatique, car elle tire parti de contenus préexistants qu'elle promeut et met en circulation. Elle a, de surcroît, une valeur documentaire, car elle aborde une problématique transverse aux trois films-sources autour de la question des éléments (l'eau, l'air, la terre, le feu).

¹² Ces ateliers ont duré quatre jours du 5 au 8 décembre 2012.

¹³ Les 12 films sont : *Dans les décombres* (Olivier Meys, 2008), *Le fantôme de Jenny M*. (Maryam Goormaghtigh, 2008), *Firminy, le maire et l'architecte* (Olivier Cousin et Xavier Pouvreau, 2007), *Il futuro del mondo passa da qui* (Andrea Deaglio, 2010), *Le plein pays* (Antoine Boutet, 2009), *Roms en errance* (Bernard Kleindienst, 2005), *S'épulcreuser* (Samuel Poisson-Quinton, 2007), *Tweety lovely superstar* (Emmanuel Gras, 2005), *Vies nouvelles* (Olivier Meys et Liping Weng, 2005), *Zum Vergleich* (Harun Farocki, 2009), *L'heure du berger* (Pierre Creton, 2008) et *Les figuiers de barbarie ont-ils une âme ?* (Gilles Dinnemation et Rachel Mizrahi, 1987).

¹⁴ Une hypervidéo est une vidéo interactive sur laquelle on peut agir en cliquant, ce qui permet d'accéder à des contenus-sources (consulter le document original auquel appartient l'extrait, accéder à une autre vidéo, etc.) ou des contenus périphériques (making-of, scènes additionnelles, etc.).

Conclusion

Ces recherches sur les prises de parole en lien avec l'audiovisuel, ou utilisant l'audiovisuel comme vecteur d'expression, nous a montré, tout d'abord, qu'une relation étroite est entretenue avec la sphère de l'écrit et que ces pratiques favorisent une montée en compétences des individus. C'est ce que tendent à montrer les terrains d'observations conduits en milieu scolaire, auprès d'élèves en situation de découverte et d'exploration du cinéma, ainsi qu'à l'occasion d'un festival de cinéma sur Internet (partie 1.1. et 2.1.).

Nous avons ensuite remarqué que le numérique induit une poussée des interactions, dans sa relation avec la logique de fonctionnement du web 2.0 (autrement appelé « web participatif »). C'est ce que nous a montré l'expérimentation portant sur le dispositif d'échanges en temps réel testé lors de conférences scientifiques diffusées en direct sur Internet (1.2.). Cette observation est interrogée à l'aune des entretiens que nous avons mené auprès de chercheurs travaillant sur des documents audiovisuels (2.2.). Quel est le devenir de leurs productions ? Des échanges plus poussés avec les documentalistes doivent-ils s'imposer pour favoriser l'enrichissement des fonds audiovisuels ?

Enfin, nous nous sommes penché sur la question de la prise de parole en nous intéressant à une pratique émergente et en devenir autour de la manipulation des images. Ce type d'activité, qui repose sur la ponction de segments filmiques et leur réagencement, donne lieu à la production de petits objets audiovisuels communément appelés mashups. Cette pratique est encore balbutiante et elle reste très largement guidée par des intentions créatives et ludiques (3.1.). Mais elle tend à s'intensifier et elle devient un moyen efficace de documenter les films, mais aussi de mettre en circulation des connaissances et des savoirs, de la même manière que le permettent les analyses graphiques ou textuelles (3.3.).

Cette recherche nous a également permis de mettre au jour trois types d'usages : (1) ceux qui sont adossés à des univers de pratiques connues dans d'autres sphères ; ici, celle de l'écrit. (2) Ceux qui répondent à une actualité numérique dans laquelle la participation des usagers est encouragée. Chaque individu ou groupe d'individus se retrouve alors dans une position de co-construction et/ou de média(tisa)tion des savoirs. (3) Ceux, enfin, qui entrent en rupture avec les pratiques et les usages. Nous parlons ici de cette approche qui consiste à regarder le film non pas comme un objet que l'on regarde, mais comme un objet que l'on peut manipuler pour s'exprimer. Un dernier événement qui annonce un retournement paradigmatique dans les processus de communication qu'il faut associer à une poussée sans précédent des usages de la vidéo face à l'écrit.

Bibliographie

- Barats (Christine) (dir.). 2013. *Manuel d'analyse du web*. Paris : Armand Colin.
- Benjamin (Walter). 2011 [1935]. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allia.
- Bourgatte (Michaël). 2014. « Enjeux socioculturels de la technique au cinéma ». *Communication & Langages*, 181, p. 81-97.
- Bourgatte (Michaël). 2012. « L'écran-outil et le film-objet ». *MEI*, 34, p. 103-112.
- Casilli (Antonio). 2010. *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?* Paris : Le Seuil.
- Compagnon (Antoine). 1979. *La seconde main ou le travail de la citation*. Paris : Le Seuil.
- Doueïhi (Milad). 2008. *La grande conversion numérique*. Paris : Le Seuil.
- Dukheim (Emile). 2013 [1893]. *De la division du travail social*. Paris : PUF.
- Glaser (Barney G.) & Strauss, (Anselm L.). 1967. *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine.
- Glevarec (Hervé) & Macé (Eric) & Maigret (Eric) (dir.) 2008. *Cultural Studies. Anthologie*. Paris : Armand Colin.
- Goody (Jack). 1979. *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*. Paris : Les Editions de Minuit.
- Jouët (Josiane) & Le Caroff (Coralie). 2013. « L'observation ethnographique en ligne ». In Barats Christine (2013). *Manuel d'analyse du web*. Paris : Armand Colin.
- Lemaire (Gérard-Georges). 1994. « Les mythes que renferme la machine à écrire molle ». Préface à Burroughs (William). *La machine molle – Le ticket qui explosa – Nova Express*. Paris : Christian Bourgeois, p. 9-26.
- Leveratto (Jean-Marc) & Jullier (Laurent). 2010. *Cinéphiles et cinéphilie*. Paris : Armand Colin.
- Lessig (Lawrence). 2009. *Remix : Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New-York : Penguin Press.
- Schreibman (Susan), Siemens (Ray) & Unsworth (John) (dir.). 2004. *A Companion to Digital Humanities*. Oxford : Blackbook.
- Stiegler (Bernard). 2008, *Réenchâter le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*. Paris : Flammarion.
- THATcamp, Manifeste pour les Digital Humanities (2012). <http://tcp.hypotheses.org/>

Valck de (Marijke) & Hagener (Malte) (dir.). 2006. *Movies, Love and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Wells (Hebert George), 1938. « World Brain: The Idea of a Permanent World Encyclopedia ». Cf. https://sherlock.ischool.berkeley.edu/wells/world_brain.html (dernière consultation : 12 juillet 2013).