

THINK TANK WEBDOC

Livrable (discussion du 9 mai) :

- 1) Document « Résultat de l'atelier » retour sur les 3 projets.
- 2) Article avec les exemples et la thématique. Intro sur l'atelier comment ca s'est déroulé + exemple webdoc avec les 5 exemples. Evoquer le résultat des projets à la fin. 2 feuillets et voir si c'est trop court. Bcp de clic te permettant de lier d'autres projets.

1er livrable : Retour sur les projets pitchés

1er sujet proposé par Stéphane Rabut autour de la Lingerie Football League.

Concept :

Construire une narration autour de la ligue féminine de football américain. Présenter des filles sportives, qui se battent sur un terrain en petites tenues, avec certes au départ un côté décalé (lancement du concept comme animation lors d'une final de superbowl), mais au final également un vrai sport avec aujourd'hui une quinzaine d'équipes dans tous les Etats-Unis. L'idée serait de construire un 52 minutes + une série web documentaire permettant de suivre certaines personnalités lors d'une saison complète. La série permettra au public de prendre conscience du travail de ces femmes au quotidien pour aller au bout de leur rêve en utilisant cet ascenseur social.

Evaluation critique :

Le sujet est intéressant, visuellement fort et idéal pour une communication virale, mais pose naturellement d'importantes questions en matière de droit à l'image. Ces problématiques obligent le projet à devoir signer avec la ligue officielle sous peine de ne pouvoir exister. Sur ce sujet, il pourrait être judicieux de profiter du lancement de la version européenne de la Ligue en 2014 pour proposer ce genre de communication. Il faudra toutefois prendre garde à ne pas donner une vision franco-française et sociale du documentaire pour un public sans doute anglophone. Remarquons enfin qu'il est sans doute possible que la Ligue s'installe dans un premier temps en Angleterre, voire en Allemagne.

Le sujet est tout à fait réalisable, aussi bien en matière d'écriture qu'en termes de financement, en 52 minutes. Ces femmes, sportives à l'américaine, fières de leurs actions comme de leur apparence bousculent notre vision du féminisme. L'aspect exubérant et assumée peut avoir un impact fort sur le public.

Une autre question qu'il est possible de se poser sur le projet est celle de l'intérêt du web. Certes c'est un média « disponible 24/24 » mais il faudrait aller plus loin dans la réflexion pour justifier le lancement d'une production webdoc. Une idée pragmatique pourrait être de proposer des portraits de joueuses sur le site/facebook de la fédération officielle voire d'aller sur des mécaniques ludiques à la Fantasy Game. On pourrait aussi imaginer un concept du type "soutenir une joueuse", qui consisterait en un abonnement permettant de recevoir sur son mobile des news/vidéos exclusives par exemple.

2ieme sujet proposé par Elisabeth Rull sur la double identité de son père.

Concept :

L'auteur découvre après le décès de son père que celui-ci détenait d'autres identités/papiers que ceux connus. En remontant la piste qui mène en Hongrie et au travers d'archives nationales de la police secrète Hongroises aujourd'hui ouvertes au public, l'auteur prend connaissance d'un passé d'activisme pro-ouest important, et ceci en pleine guerre froide. Le projet est transmédia et souhaite mixer 52' + webdoc + livre + exposition, il part d'un sujet très personnel pour aller vers l'historique, l'universel, en retraçant l'histoire de la Hongrie et de ses relations avec les blocs Ouest et Est.

Evaluation critique :

Le sujet est profond. Il pourrait vraiment fonctionner en 52' et tenir en haleine un public avec un bon montage, en utilisant à bon **esclent** les multiples rebondissements suite aux découvertes précisant au fur et à mesure le profil de cet homme. Le traitement auteur et très personnel peut également être un réel atout émotionnel dans le documentaire comparé à un traitement plus pédagogique. Le public tendra nécessairement à s'identifier à l'auteur, il peut donc paraître pertinent de développer une narration en voix off à la première personne, sans forcément apparaître à l'image.

Pour le web, on pourrait imaginer une forme d'enquête dont vous êtes le héros, mais le sujet paraît trop précis pour penser ouvrir un site web communautaire, ou en tout cas pour envisager trouver des financements diffuseurs pour la création de cette plateforme.

Attention également à la vision transmédia, certes innovante, mais qui peut également paraître difficilement finançable avec les modèles économiques qui existent aujourd'hui.

3ieme sujet proposé par Thomas Micoulet et Karim Aitouna sur le tour d'Europe des petits festivals artistiques.

Concept :

Série documentaire et communautaire se proposant de montrer des festivals et événements culturels décalés de petites tailles à travers l'Europe. L'idée est de prendre 5-6 villages et de suivre chronologiquement les rencontres des gens et leurs mobilisations jusqu'à l'événement final.

Pour la diffusion, nous serions sur un format épisodique sur le web permettant de suivre certaines personnalités.

Est aussi envisagée une sorte de coach-surfing / Erasmus du festival décalé permettant aux jeunes de vivre dans un pays étranger autour d'un festival en tant que bénévoles.

Evaluation critique :

Le concept est là aussi intéressant et peut donner lieu à un vrai service web et la création d'une communauté avec un objet partagé, à la manière de « *MonweekendaLyon* » mais avec une orientation festival/artistique. Il semblerait plus efficace de travailler à une échelle nationale voire régionale, afin provoquer plus facilement des déplacements. En effet, le concept s'adresse à un nombre limité de personnes : seule une petite communauté ferait le déplacement à l'étranger pour assister un festival à taille modeste et décalé.

Pour le contenu documentaire, il semble intéressant d'envisager le mobile comme outil de diffusion pour avant/pendant et après l'événement où l'utilisateur va se retrouver en situation de mobilité. Il est envisageable de concevoir des accès via les billets, avec un QRcode permettant d'accéder à une séquence. Une diffusion et un certain contenu sur facebook, afin garder un contact avec sa communauté, seraient le complément naturel de ce concept.

Enfin, le financement de cette opération pourrait être envisagé via les mairies ou centres touristiques des collectivités concernées par ces événements. En ce sens, il serait beaucoup plus facile de jouer la carte du très local (région), que celle de l'international (Europe).

D'un point de vue narratif et visuel, il serait créatif d'envisager un traitement à la "[Ici Najac à vous la terre](#)" ou "[La France de Depardon](#)", en montrant des personnes attachantes, complètement normales et en même temps bien plus particulière que bien des "originaux officiels".

2ieme livrable : Retour global sur l'après midi et tour d'horizon

Les technologies de prise de vue, d'édition et de diffusion aidant, nous avons vu au cours des deux dernières années la multiplication de projets documentaires aux frontières de l'interactif, du motion design, de la vidéo et de la photographie. Ce bouillonnement créatif a mis en lumière le besoin de mixer les compétences des équipes et de croiser les regards. L'atelier de d'écriture et co-création du 9 mai 2012 était justement l'occasion en une après-midi de faire avancer les réflexions sur les projets actuels. Merci aux auteurs, photographes, producteurs et développeurs web présents.

L'après midi a commencé par une session de stimulation d'idées autour de cinq projets qualitatifs, démontrant chacun une facette de ce que peut être une expérience interactive documentaire.

- [The Déonte Rawlings Shooting](#) : nous sommes ici dans le monde du journalisme multimédia, le contenu interactif et photo journalistique retraçant le fait divers américain où un jeune noir américain s'était fait tué par deux policiers pour une simple affaire de bicyclette volée. Cet exemple est intéressant car **il intègre différents types de médias (textes, sons, images interactives, carte) autour d'usages connus et d'une navigation rapidement compréhensible par le plus grand nombre.**
- [Storming Juno](#) : web documentaire sur le débarquement canadien en France lors de la 2ième guerre mondiale. **L'utilisation d'un panorama 360 très qualitatif et immersif est séduisante. Toutefois, ce panneau 360 reste une interface, qui peut s'avérer lourde pour accéder aux contenus.** Dès lors, l'utilisateur peut avoir l'impression de picorer du contenu ici et là sans vraiment savoir où aller et assez vite s'essouffler. Pendant les interviews, la possibilité de parcourir en temps réel les photographies associées ou la biographie de l'interviewé est une idée intéressante et joliment développée.
- [Jameson 1780](#) : Une expérience interactive fictionnelle nous propulsant au 18ième siècle à la recherche d'une bouteille de whisky perdue. Le double intérêt de cet exemple est 1) **la customisation de la narration via facebook** (les suspects devenant ses amis, les indices se personnalisant à partir des données provenant des pages de nos amis) et 2) **le modèle économique**, nous avons en effet ici un projet entièrement financé par des fonds privés (Jameson en l'occurrence). Notons que ce projet a été récompensé par un Webby Awards. Il y a sans doute des éléments de réflexion à récupérer d'un tel projet pour nourrir documentaire ou docu-fiction, le croisement avec facebook permettant d'engager plus largement les spectateurs dans son contenu.
- [Bear 71](#) : L'ours 71 est un individu d'ours tracé par les services de protection de la faune au Canada. Il devient un ours à numéro comme beaucoup d'autres et raconte sa vie via une voix off dans cet environnement sauvage qui l'est de moins en moins. Le documentaire est construit à partir d'une **carte 3D interactive** représentant la réserve étudiée. L'utilisateur peut se déplacer dans cette réserve afin d'accéder à du contenu, tout en écoutant une narration off provenant directement de l'ours. Il y a ici une utilisation intéressante d'éléments 3D et plus généralement **une interface qui fait partie intégrante de la narration.** Cette interface n'est en effet pas seulement un outil d'accès aux contenus mais participe à l'interaction de l'utilisateur avec le système, où celui-ci se

doit d'être actif et de parcourir la réserve pour trouver les différents contenus géo localisés.

- [Happy World, Birmanie, la dictature de l'absurde](#) : Web documentaire sur le régime totalitaire de Birmanie où nous suivons un journaliste et son étonnement face aux absurdités mises en place dans le pays par la junte au pouvoir. **L'expérience interactive n'est pas déroutante et fait appel à des usages connus et acceptés du web**, l'interactivité est possible mais non forcée. Elle se résume à la possibilité pour l'internaute d'accéder à des contenus additionnels (son, texte, articles - contenu externe ou interne). La visualisation des contenus additionnels lors de la lecture du projet en mode plein écran ne facilite toutefois pas l'expérience puisqu'il y a coupure et lancement d'une popup externe au player.

La session a vu la présentation de trois projets de web documentaires co-construits en petits groupes interdisciplinaires de trois/quatre personnes, pitchés en fin de session puis challengés/critiqués par la salle. Ce fût au final une après midi riche en échange et dont les fruits se récolteront autant sur le court que le long terme.

A bientôt pour un nouvel événement autour du webdoc !