

# NOUVELLES VUES

*revue sur les pratiques et les théories  
du cinéma au Québec*

## Les séries web de fiction. Interpeller

**JEAN CHÂTEAUVERT**

### Résumé

Cet article se veut une réflexion sur le récit audiovisuel des séries web qui mettent en scène un personnage qui porte un regard-caméra et interpelle l'internaute-spectateur. Ces séries web inscrivent au cœur de leur récit un regard-caméra qui participe à reproduire dans leur mise en scène un échange entre internautes. Ce regard-caméra est distinct de celui mis en scène au cinéma ou à la télévision en ce qu'il implique une manipulation du dispositif audiovisuel qui module notre perception du récit audiovisuel. Cette combinaison regard-caméra et accès au dispositif se traduirait par un récit audiovisuel propre aux séries web sur le mode d'un vidéoblogue qui ouvre la voie à des genres qui reposent sur une interpellation de l'internaute-spectateur.

Les séries web de fiction sont devenues depuis quelques années un terrain d'expérimentation des plus riches dans la production audiovisuelle. Scénaristes et réalisateurs profitent d'une liberté de création grâce à la légèreté des moyens de production et des possibilités de diffusion qu'offre l'internet. Ils expérimentent avec l'écriture scénaristique, la mise en scène ou la réalisation pour créer des séries qui cherchent leur public sur le web. Il faut se démarquer pour ne pas finir comme la majorité de ces séries qui meurent au bout de quelques épisodes de ne pas trouver leur audience et leur financement [1].

Cette multiplication des séries et des genres survient dans un contexte où des créateurs et des producteurs cherchent à donner une certaine légitimité à leurs séries. Il faut convaincre les hommes et les femmes d'ajouter à leur consommation des médias traditionnels comme la télévision ou le cinéma, des séries de fiction écrites pour être vues sur le web. De fait, les dernières n'excluent pas les premières, mais s'y greffent comme des récits audiovisuels différents qui apportent d'autres formes de plaisir aux internautes [2]. Pour cela, il faut amener des hommes et des femmes qui utilisent internet pour leur travail, leurs transactions, pour échanger avec des amis ou télécharger des films ou de la musique, à porter un regard différent sur l'internet pour y suivre de façon régulière des séries web de fiction [3].

La recherche de légitimité se traduit par des séries web qui présentent des liens avec des arts et des médias qui ont déjà un statut et une reconnaissance sociale. Des séries web comiques, dramatiques ou documentaires empruntent leur écriture et leur réalisation à ces séries télévisuelles

qui ont apporté depuis quelques années une complexité et une qualité dans l'écriture et la réalisation [4]. Certaines de ces séries web s'inspirent du cinéma de réalisateurs connus ou des mouvements comme la Nouvelle Vague, le film noir ou le film fantastique [5]. D'autres reproduisent des univers inspirés des jeux sur ordinateur ou des jeux en ligne [6]. Dans cette recherche de légitimité, ces séries expérimentent de nouvelles avenues dans leur écriture, leur mise en scène ou leur réalisation et développent des genres et des formes audiovisuelles propres au web.

Parmi ces expérimentations, on voit apparaître des séries web de fiction qui mettent en scène des personnages qui plongent leur regard dans la caméra et racontent ou commentent leur histoire. Le regard-caméra qui apparaît le temps d'un aparté ou d'un clin d'œil qui marque une brèche dans la fiction dans le cinéma de fiction, s'impose comme une figure récurrente, pour ne pas dire banale, dans les séries de fiction diffusées sur le web [7]. Le temps d'une scène où un personnage se plante devant la caméra de son ordinateur pour « ouvrir » un épisode (*The Louise Log*, *Dubways Days*, *Ashley's Hugtime*, *The Guild*), le temps d'un échange entre internautes (fictifs) qui réagissent aux événements qu'ils vivent (*Noob*), le temps d'un clin d'œil qui peut s'adresser, non sans ambiguïté à un personnage internaute dans l'histoire ou aux internautes qui suivent la série (*They Call Us Candy Girls*, *Girl Parts*, *Blue Movies*, *Consequences*) ou le temps d'un générique où les personnages saluent les internautes-spectateurs de la série (*Modelball*, *Delusional Downtown Divas*), le regard-caméra inscrit le contexte d'échange du web dans la fiction. Le temps de ce regard-caméra, des personnages se présentent comme des internautes en situation d'échange avec d'autres internautes (fictifs).

Parmi les séries web les plus populaires qui systématisent l'utilisation du regard-caméra, *Lonely Girl 15* (Mesh Flinders, Miles Beckett et Greg Goodfried, 2006-2008) présente à chaque épisode une jeune fille, Bree, et ses amis, qui racontent et commentent, le regard braqué sur la caméra de leur ordinateur, des fragments de leur vie à des amis internautes qui se confondent avec les spectateurs de la série. Le regard-caméra ponctuel dans les autres séries web devient la figure de premier plan autour de laquelle s'articule tout le récit audiovisuel.

La série web *Les Chroniques d'une mère indigne* (Caroline Allard, Myriam Bouchard, Marie-Hélène Thibault, 2008-2010) [8] a repris la formule avec son personnage de Mère indigne qui se tourne vers la caméra pour nous confier, à l'occasion d'un regard-caméra qu'elle lance sur l'image figée de la scène, les questions et les réflexions qui lui viennent sur son rôle de mère et sur la vie familiale. Deux séries qui se sont démarquées tant par leur facture que par leur succès parmi les séries web [9] et qui ont en commun de structurer leur récit autour d'un personnage qui tourne son regard vers la caméra et interpelle les internautes qui suivent la série.

Je veux lancer ici une réflexion sur les séries web de fiction en questionnant la figure du regard-caméra dans le contexte de ces séries et son impact sur le récit audiovisuel.

Pour mener cette réflexion, je vais m'appuyer sur une analyse du regard-caméra du cinéma de fiction et du regard-caméra de la télévision pour faire ressortir ce qui différencie le regard-caméra mis en scène dans les séries web quand le personnage manipule et dirige le dispositif qui le filme

pour s'adresser à un « internaute-spectateur » [10]. De là, je vais esquisser les implications de cette manipulation du dispositif sur le récit que nous racontent des séries comme *Lonely Girl 15* et *Chroniques d'une mère indigne* et ce qu'ils ouvrent comme possibilités narratives dans le récit audiovisuel de fiction.

### **Des séries qui mettent en scène des regards à la caméra**

À l'ouverture du premier plan du premier épisode de *Lonely Girl 15*, une adolescente, Bree, regarde directement la caméra et s'adresse à nous avec un « you » explicite. La frontalité de ce regard, l'interpellation ainsi que le choix de lentille qui déforme l'image lorsque Bree s'approche de la caméra, nous font comprendre qu'elle est dans sa chambre, devant la caméra web de son ordinateur domestique. Elle nous confie ainsi son enthousiasme pour un garçon avec lequel elle a passé une soirée. Son récit à la caméra est découpé par un montage qui crée des ellipses dans son discours. L'épisode se clôt avec la jeune fille qui envoie la main et lance à cette caméra « Bye ». Plus tard dans la saison, la série nous fait quitter la maison de Bree pour nous présenter des épisodes où elle et ses amis Jonas, Daniel ou Sarah racontent et commentent à des internautes leurs histoires personnelles et leurs aventures dans leur lutte contre un complot organisé par un groupe pharmaceutique [11]. Ils manipulent une caméra vidéo avec laquelle ils filment leurs aventures et à travers laquelle ils interpellent les internautes qui suivent la série. Les vidéos sont fragmentées par un montage qui semble se réduire au geste de couper dans la durée de la vidéo filmée par le personnage devant son ordinateur ou lors d'un événement.

Dans la série web *Les Chroniques d'une mère indigne*, une femme, « Mère indigne », se tourne vers la caméra et nous confie ses questions et réflexions sur son rôle de mère et sur la vie familiale. Filmée et montée comme une comédie dramatique télévisuelle, la série se distingue dès son premier épisode par ce personnage qui annonce, avec un regard-caméra : « Voici donc pour vous faire rire et pour me défouler mes *Chroniques d'une mère indigne* mettant en scène toute ma petite famille. » Sur les vingt-sept épisodes mis en ligne en trois saisons, vingt-et-un mettent en scène Mère indigne qui s'avance au premier plan, plonge son regard dans la caméra et interpelle les internautes-spectateurs qu'elle désigne par « vous », pour partager avec eux, en ouverture de l'épisode ou au milieu d'une scène, ce qu'elle vit avec ses enfants, son compagnon ou ses amies. Ces apartés, toujours ponctués de regards-caméra, sont mis en scène à des moments où le personnage est seul à l'écran ou sur l'image figée des autres personnages [12]. Le temps de l'aparté, le cours des événements est suspendu pour reprendre lorsque la mère détourne son regard de la caméra, lorsqu'elle tape des mains ou lorsqu'elle « réintègre » physiquement la scène avec les autres personnages [13].

Le temps de ces regards-caméra, Mère indigne, Bree et ses amis adoptent un discours qui interpelle les internautes-spectateurs avec des adresses verbales directes (« Vous », « Hi everybody », « As you already know »), sous forme de questionnements qu'ils partagent (« Je ne sais pas ce que vous en pensez vous autres? », « How did you know first? », « Une petite devinette. Qu'est-ce qui est vert, luisant et que bébé veut me noyer dedans? ») ou de liens tissés entre ce que le personnage vit et l'expérience personnelle des internautes (« Ça a dû vous arriver », « On va se pratiquer. Vous allez voir,

ça va être facile », « Let it be a message for you all », « If you can, please look at it. Check it out »). À cette dimension phatique qui établit et maintient un lien de communication dans le discours verbal s'ajoute une gestuelle sans équivoque avec des personnages qui s'approchent de la caméra jusqu'à déformer l'image, pour parler ou se confier à un internaute qu'ils pointent du doigt, à qui ils envoient la main. Comme internaute-spectateur, je suis pris à partie par un personnage qui s'impose par son discours, sa gestuelle et son regard-caméra.

Je suis alors comme internaute-spectateur face à un récit audiovisuel dans lequel un personnage se présente comme un internaute qui m'interpelle directement pour me raconter son histoire et passer ses commentaires sur ce qu'il vit. Cet internaute que je sais être un personnage de fiction se présente comme « l'auteur » de la vidéo dans laquelle le personnage raconte et commente des pans de sa vie. Au fil des épisodes, dans la succession de ces vidéos, se bâtit le récit d'une chronique que tient un personnage à travers des vidéos destinées à des internautes (fictifs). Une chronique qui s'arrime au présent des personnages, à ce qu'ils vivent, et qui devient un moment où un personnage confie ce qu'il pense, ce qu'il anticipe ou aimerait. Dans le cas des *Chroniques d'une mère indigne*, la chronique peut ainsi parfois prendre prétexte du présent pour ouvrir des moments de fantaisie au gré de ce que le personnage imagine ou redoute.

Dans cette période d'expérimentation où les séries web sont encore à définir leur esthétique, leur vocabulaire et leur légitimité en copiant, adaptant ou s'inspirant des séries télévisuelles, des films ou des jeux informatiques, des séries comme *Chroniques d'une mère indigne* ou *Lonely Girl 15*, représentent une nouvelle phase, celle où des séries se tournent vers la plate-forme du web pour trouver des possibilités narratives différentes qu'elles adaptent dans un récit de fiction.

### **Le regard-caméra dans la série web (versus la télévision ou le cinéma)**

Au cœur de ces séries web, il y a le regard-caméra qu'un personnage de la série lance aux internautes-spectateurs à qui il raconte ou commente un moment de sa vie. Pour arriver à mieux cerner ce regard, je propose de faire un détour par le cinéma et la série télévisuelle pour faire ressortir ce qui fait la spécificité du regard-caméra mis en scène dans les séries web [14].

Dans les premières années d'expérimentation du cinéma, avant qu'il ne devienne une institution avec ses règles et ses usages, les vues animées affichaient des regards-caméra très diversifiés. Au milieu d'une scène, le regard d'un personnage ou d'un simple passant pouvait avoir pour objet la caméra, le caméraman, un « metteur en scène » hors champ qui donnait ses instructions, des « spectateurs » censés assister à la captation de la pièce filmée, un personnage réduit à un point de vue, voire les spectateurs assis dans la salle.

Selon l'objet visé par le regard, on pouvait ainsi voir dans les films des premiers temps des regards-caméra qui s'inscrivaient dans l'espace *préfilmique*, en amont de la diégèse, et qui visaient l'équipe de production ou les spectateurs présents lors de la captation ; des regards-caméra qui s'inscrivaient dans l'espace *filmique* de la diégèse et qui visaient un personnage réduit à une caméra subjective ; ou encore des regards qui sortaient de la diégèse pour s'inscrire dans l'espace

*postfilmique* et qui visaient des spectateurs assis dans la salle de projection.

Cette diversité de regards-caméra dans le cinéma des premiers temps a disparu avec l'implantation du cinéma narratif pour ne laisser que deux options : dans un point de vue subjectif, le regard-caméra vise un autre personnage, alors que dans un aparté, le regard-caméra vise le spectateur [15]. Dans ces deux registres de regards-caméra, filmique et postfilmique, un personnage lance un regard qui traverse, sans la voir, une caméra qui reste transparente, sans existence aux yeux de celui qu'elle filme. De fait, le regard du personnage doit ignorer la caméra comme élément du dispositif cinématographique pour viser un autre personnage ou un spectateur [16].

La télévision a connu dès ses débuts une spécialisation de ses regards-caméra [17]. Annonceurs, lecteurs des informations et animateurs lancent un regard-caméra qui vise les spectateurs à la maison. Dans les séries de fiction diffusées à la télévision, il y a eu dans les premières années le regard-caméra, figé, un peu vague, des acteurs qui venaient saluer leur audience en ouverture des génériques [18]. Ce regard-caméra s'est déplacé au fil du temps du générique des séries télévisuelles aux bandes promotionnelles de ces séries, dans lesquelles les comédiens, drapés dans leurs personnages, posent devant la caméra et portent un regard destiné aux téléspectateurs. Les séries télévisuelles ont conservé les mêmes regards-caméra que le cinéma de fiction : 1) celui de l'aparté que le personnage de comédie lance aux téléspectateurs [19] ; 2) celui lié à une caméra « subjective » qui apparaît souvent par l'entremise d'une caméra de surveillance ou d'un œilleton sur la porte et qui permet, l'espace d'un moment, de voir sur l'écran de surveillance ou à travers l'œilleton le personnage observé qui retourne un regard à celui qui l'observe.

On le voit sans peine, le regard-caméra mis en scène dans des séries web comme *Chroniques d'une mère indigne* ou *Lonely Girl 15* se démarque radicalement du regard-caméra dans la fiction au cinéma ou à la télévision. Là où la fiction au cinéma et à la télévision impose une transparence de la caméra, jusqu'à pouvoir la traverser pour atteindre un autre personnage ou un spectateur dans la salle ou à la maison, ces séries web mettent en scène des personnages qui reconnaissent la présence matérielle de la caméra dans leur univers. Ainsi les personnages de *Lonely Girl 15* s'approprient et manipulent la caméra qui les filme. Ils dirigent cette caméra aux contours définis pour montrer un coin de chambre ou un ami, la retournent sur leur visage pour s'adresser aux spectateurs qu'ils interpellent comme des internautes qui suivent leurs aventures sur le site de la série. *Chroniques d'une mère indigne* met en scène un personnage qui ne manipule pas la caméra en tant qu'objet mais qui, le temps d'un aparté, interagit avec une présence vidéographique dans l'espace de la scène. Mère indigne reconnaît cette présence vidéographique comme une fenêtre ouverte sur l'espace des internautes-spectateurs [20]. Le temps de cette pause dans l'histoire, Mère indigne assume un regard-caméra, fait ses commentaires et réflexions puis s'éloigne pour réintégrer la scène.

Dans les récits que nous racontent *Lonely Girl 15* et *Chroniques d'une mère indigne*, Bree, ses amis et Mère indigne reconnaissent la caméra ou la présence vidéographique qui les filme dans l'espace de la diégèse comme le moyen par lequel ils peuvent s'adresser aux internautes-spectateurs qui regardent leur vidéo. L'accessibilité à la caméra ou à cette présence vidéographique est la

condition nécessaire pour que le regard de Bree et de Mère Indigne puisse viser l'internaute-spectateur.

Le temps de ce regard-caméra, la mise en scène recrée en miroir ma situation d'internaute avec le cadre et la distance qu'aurait mon regard si je pouvais, devant mon ordinateur, répondre à ce regard [21]. Cette caméra, aux multiples dimensions, objet ou présence vidéographique accessible au personnage et fenêtre sur l'espace des spectateurs, devient un canal de communication avec un spectateur que ces regards-caméra et ces interpellations définissent comme un internaute qui regarde une vidéo placée sur le web par un autre internaute (fictif).

Comme spectateur et comme analyste, je suis dans une situation paradoxale. Un personnage se présente comme un internaute qui a accès à la caméra ou à cette présence vidéographique qui le filme par laquelle il s'adresse à un autre internaute, spectateur de la série web. Je sais que ce personnage est un être fictif et n'a pas d'existence en dehors du récit qui le crée comme personnage. Au cinéma et à la télévision, le personnage de fiction, qu'il manipule une caméra ou tourne son regard vers cette présence vidéographique, participe toujours à un récit audiovisuel qui l'inclut et le dépasse. Il y a « au-dessus » du personnage, un film, une série télé ou un jeu vidéo qui raconte l'histoire de ce personnage. Or, des séries web comme *Lonely Girl 15* et *Chroniques d'une mère indigne* mettent en scène des personnages qui créent des vidéos dans lesquelles ils racontent et commentent les événements de leur vie et qu'ils destinent aux internautes-spectateurs qui regardent l'épisode. Je suis face à des personnages de fiction qui, dans le récit de ces séries web, s'approprient le dispositif audiovisuel qui les filme.

### **Un dispositif mis en scène**

La notion de dispositif revient de façon régulière dans la théorie du cinéma. Objet d'autant de réflexions que de débats, le dispositif reste un concept difficile à cerner. Sous la plume des Giorgio Agamben, Jean-Louis Baudry, David Bordwell, Michel Foucault, André Gaudreault, Frank Kessler, Jean-François Lyotard, Siegfried Zielinski pour ne nommer qu'eux, le dispositif apparaît comme un objet pluriel qui témoigne autant du regard de l'analyste, de son époque et des courants de pensée que de la réalité qu'il décrit. Je retiendrai de cette pluralité l'approche que proposent François Albera et Maria Tortajada qui définissent le dispositif comme « un schème, un jeu dynamique de relations de discours et de pratiques [...] en trois termes devant être dans chaque cas, dans chaque recherche, entièrement redéfinis et saisis dans leurs relations réciproques : le spectateur, la machinerie, la représentation » (Albera, Tortajada, p. 38) [22]. Cette définition permet de faire ressortir les caractéristiques du dispositif affiché dans des séries web qui mettent en scène un personnage qui voit la caméra ou la présence vidéographique comme un objet accessible par lequel elles peuvent s'adresser aux internautes-spectateurs. Dans ces séries web, le *dispositif* apparaît comme une construction que l'analyste ou le spectateur bâtit pour rendre compte des relations entre une *machinerie concrète* (par exemple, la caméra qu'utilise le personnage pour se filmer ou le site web sur lequel l'internaute diffuse les vidéos), *des notions et des idées* que le spectateur associe à cette machinerie (par exemple, cet internaute a accès à la caméra qui le filme et il est responsable de la

création et de la diffusion de la vidéo sur un site ou un blogue) et des notions-clés ou notions types, abstraites ou concrètes, sur le contexte de représentation (par exemple, le vidéoblogue est par convention une autoreprésentation et implique, *de facto*, un pacte autobiographique [23]).

La même notion de dispositif comme un jeu de relations entre spectateur, machinerie et représentation laisse apparaître une tout autre réalité au cinéma ou à la télévision. D'une « machinerie » mise en scène comme la caméra de l'ordinateur ou réduite à une présence vidéographique dans l'espace de la fiction, on passe avec le cinéma et la télévision à une véritable infrastructure de production, avec des moyens techniques et une équipe de tournage, qui est hors de portée des personnages, en marge de la fiction et qui s'inscrit dans une logique de représentation et de spectacle.

Dans un film ou une série télévisuelle de fiction, afficher le dispositif sous forme de caméra prise à partie, de film dans le film ou d'un moment qui présente l'envers du décor, marque une fracture dans l'univers de la fiction. Dans mon expérience de spectateur, je rencontre alors en marge de la fiction un moment où le film ou l'épisode télévisuel s'affiche comme film, comme production télévisuelle ou comme œuvre de fiction d'un scénariste ou d'un réalisateur. Comme spectateur, j'associe à ces traces du dispositif une forme de réflexivité et de complicité avec un « scénariste » ou un « réalisateur » [24] qui m'invite à déceler dans le film ou l'épisode télévisuel un « métadiscours » sur le genre, sur le film ou l'épisode, sur le contexte de visionnement ou ma situation de spectateur.

À l'inverse, dans une série web où des personnages ont accès au dispositif qui les filme et s'adressent à des internautes (fictifs) qui se confondent avec les internautes-spectateurs de la série, afficher ce dispositif audiovisuel n'inscrit pas une réflexivité comme à la télévision ou au cinéma. La mise en scène de ce dispositif dans ces séries web m'amène à interpréter l'épisode que je vois comme une vidéo faite par le personnage qui s'adresse à moi, internaute-spectateur de la série. Dans une série comme *Lonely Girl 15*, les gestes de se filmer, d'allumer et éteindre la caméra, mis en scène dans la diégèse, se confondent avec le geste de filmer une histoire fictive qui montre un personnage qui se filme. Pareillement, lorsque Mère indigne s'avance vers la caméra, lance un regard-caméra et interpelle les spectateurs-internautes, le personnage de fiction se tourne vers une caméra mise en scène qui se confond avec la caméra qui filme la série dans laquelle figure le personnage Mère indigne [25].

Dans des séries web comme *Lonely Girl 15* ou *Chroniques d'une mère indigne*, l'accessibilité à la caméra apparaît dans un contexte où les internautes-spectateurs ont accès facilement à des images de webcams, c'est-à-dire à des sites où des internautes braquent des caméras sur leur vie quotidienne et diffusent les images de ce quotidien en continu. Ils ont créé avec ces webcams la possibilité de l'*autofilimage* [26], le geste de s'approprier un dispositif pour le tourner sur soi. Un autofilimage qu'on retrouve, dans les vidéos que proposent des internautes qui tournent leur caméra vers eux-mêmes pour mettre en ligne sur leur site personnel, sur Vimeo, Facebook ou YouTube, un moment où ils racontent leur journée, livrent leurs opinions sur une situation.

L'accès et la manipulation du dispositif énonciatif audiovisuel apparaissent dans ces séries web comme les traces que laisse le geste d'autofilmage du personnage. De fait, montrer le dispositif audiovisuel induit dans ces séries web un mouvement contraire à ce que la fiction audiovisuelle nous avait habitués : là où le discours qui porte la fiction fait irruption au cinéma ou à la télévision, il nourrit la fiction que racontent ces séries web jusqu'à nous faire voir une vidéo laissée par un internaute qui se présente comme notre vis-à-vis, c'est-à-dire un internaute qui communique avec d'autres internautes.

### **Le récit de ces séries web**

Diffusée sur le web, la série qui met en scène un personnage qui a accès au dispositif audiovisuel, qui porte un regard-caméra, qui interpelle l'internaute-spectateur et se présente comme auteur des vidéos sur le mode d'un vidéoblogue met à mal le modèle du récit audiovisuel venu du cinéma [27]. La présence obligée d'un « Grand Imagier » (Albert Laffay), responsable du discours audiovisuel qui contient la fiction, ne rend plus compte de notre expérience d'internaute-spectateur. Dans une série web qui s'ouvre au premier épisode avec un personnage qui se présente comme l'auteur des *Chroniques d'une mère indigne* ou dans une série comme *Lonely Girl 15* qui repousse la frontière de la fiction au niveau du site internet avec des vidéos présentées avec la mention « Posted by Bree », « Posted by Jonas », le Grand Imagier, figure impersonnelle du film ou de l'épisode télévisuel, prend le visage et les attributs d'un personnage de fiction avec lequel il se confond.

Comme dans un roman, un personnage occupe tout l'espace énonciatif et laisse l'instance énonciative première hors champ, réduite à un présupposé théorique. Nous regardons dans la fiction que nous racontent *Lonely Girl 15* ou *Chroniques d'une mère indigne* des personnages qui se sont approprié le dispositif énonciatif audiovisuel pour créer leur vidéoblogue qu'ils destinent, dans l'histoire que nous racontent ces séries, à des internautes sur le web.

Des séries comme *Lonely Girl 15* ou *Les Chroniques d'une mère indigne* proposent un récit qui trouve sa référence à l'extérieur du cinéma de fiction et de la série télévisuelle dans l'échange virtuel, différé, entre des internautes qui fréquentent les réseaux sociaux où ils s'adressent, par écrit, par photos, par vidéos, à d'autres internautes pour leur confier leurs réflexions, leur raconter leurs journées. Ce récit audiovisuel porte dans sa facture une identité, celle d'un personnage qui tourne le dispositif énonciatif audiovisuel vers soi pour s'adresser aux internautes-spectateurs. Le regard-caméra du personnage, la manipulation de la caméra ou la prise en compte de la présence vidéographique sont mises en scène, affichées, pour être vues et interprétées en référence à ces webcams et vidéoblogues que mettent en ligne des internautes sur leur site personnel, sur Vimeo ou YouTube. Dans cette fiction, un personnage assume un regard-caméra, manipule le dispositif, interpelle les internautes-spectateurs et se présente comme l'auteur des vidéos qui composent un vidéoblogue. Cette mise en scène apporte au récit audiovisuel des possibilités narratives nouvelles fondées sur la prise de parole d'un personnage qui s'approprie le dispositif énonciatif audiovisuel pour s'adresser à l'internaute-spectateur de la série. Des séries web comme *Lonely Girl 15* ou *Les Chroniques d'une mère indigne* ne racontent pas (seulement) les aventures de Bree ou de Mère



indigne, mais bien le récit qu'en font les personnages sous forme de vidéos qui deviennent, par leur accumulation et leur succession, une chronique ou un journal. Ce sont des genres qu'on voyait peu, sinon pas, dans le récit audiovisuel du cinéma de fiction et de la série télévisuelle et qui reposent sur la prise de parole par un personnage qui se confie, qui nous parle. Ces genres racontent un geste de communication entre un personnage-internaute et un internaute-spectateur.

### **Ne pas conclure**

J'ai commencé cette recherche avec une double question. Qu'est-ce qui caractérise le regard-caméra mis en scène dans les séries web? Qu'est-ce qui distingue le récit audiovisuel d'une série web, qui met en scène un personnage qui porte un regard-caméra, du récit audiovisuel qu'on retrouve dans un film ou une série télévisuelle?

L'analyse de *Lonely Girl 15* et *Chroniques d'une mère indigne*, deux séries web qui ont au cœur de leur récit un personnage qui raconte et commente son histoire aux internautes-spectateurs, a permis de faire ressortir que le regard-caméra de ces séries web implique un accès au dispositif audiovisuel sous forme d'une caméra ou d'une présence vidéographique. Là où le cinéma classique ou la série télévisuelle impose une certaine transparence de ce dispositif, le regard-caméra mis en scène dans ces séries web passe par sa reconnaissance dans l'espace de la fiction comme un canal de communication par lequel le personnage peut s'adresser aux internautes-spectateurs.

Cette reconnaissance de la caméra ou d'une présence vidéographique, sa manipulation et l'interpellation de l'internaute-spectateur à l'occasion d'un regard-caméra sont, dans le contexte de ces séries web, des traces du geste d'appropriation du dispositif énonciatif audiovisuel par un personnage de fiction qui se filme. Chaque épisode se présente ainsi comme les vidéos d'un vidéoblogue qu'un internaute place sur son site, sur Vimeo ou YouTube. Du coup, ces séries web nous confrontent à une forme de récit audiovisuel qui rompt avec l'a priori d'un Grand Imagier impersonnel. L'instance qui raconte ce récit a une identité, un visage, celui d'un personnage de fiction mis en scène dans un geste d'autofilmage.

Ces séries web ouvrent le récit audiovisuel à des formes narratives nouvelles qui ont pour cœur une prise de parole par un personnage à qui on attribue un récit audiovisuel. Cette prise de parole apporte avec elle la possibilité qu'un récit audiovisuel soit aussi un blogue, une chronique, un journal intime, un essai, une confession, et convoque du même coup des références qui nous obligent à revoir l'idée que l'on se faisait du récit audiovisuel.

Je ne saurais résumer aujourd'hui le territoire d'exploration narrative que connaissent les séries web, le corpus étant trop vaste, trop changeant. Cependant on voit de plus en plus des séries web qui mettent en scène cette prise de parole, tantôt ponctuelle, tantôt comme cœur du récit, connaître un véritable succès sur le web. Et ce qui était une forme de récit audiovisuel marginale ou expérimentale au cinéma et dans les séries télévisuelles semble émerger comme une forme narrative populaire chez les créateurs des séries web et les internautes-spectateurs. Il faut s'attendre à découvrir des sujets et des récits qui n'ont pas fini de nous surprendre.

## NOTES

1- Une étude statistique de *TubeMogul* révèle que les séries web perdent en moyenne 64% de leur audience entre leur premier épisode et leur second et neuf sites sur dix interrompent leurs activités en deçà de huit épisodes diffusés. On verra sur le sujet Michael Learnmouth, « Web Series Still Struggle to Hold on to Audience », *AdAge Digital*, 26 janvier 2009.

2- Jason Del Rey Web rapporte les résultats d'une étude commandée pour Blip.tv à l'effet que 56% des internautes qui visionnent les séries web sur une base régulière suivent aussi les émissions de grande écoute. Pour un portrait de la consommation des séries web, on verra Jason Del Rey, « Web Series Viewers Still Crave Their Prime-time TV Fix: Study. Still Watching Prime-time, but Multitasking on Many Screens » sur le site *AdDigital*, 29 septembre 2011 et les études « Cross Platform Report : Americans Watching More TV, Mobile and Web Video », *NielsenWire*, 15 juin 2011 et « Americans Using TV and Internet Together 35% More Than A Year Ago », *NielsenWire*, 22 mars 2010.

3- On a vu apparaître depuis quelques années des sites de diffusion de séries web qui visent des publics très larges tels *Blip.tv*, *Revision 3*, *My Dawn Channel*, *Kebweb*, *Serieweb* ou *Neows*. Ces sites, américains, québécois et français, réfèrent les séries en fonction des genres, de la facture (un certain amateurisme dans la réalisation versus un certain professionnalisme), de la langue et parfois d'un territoire ou d'un pays (qui peut tenir à un choix mais aussi parfois aux droits de diffusion qui délimitent une zone d'accessibilité pour une série). Après le succès de la série *Les Têtes à claques* (Michel Baudet, 2006-), il y a eu un véritable engouement pour les séries web qui a permis au Québec de prendre une place importante dans la création de séries web qui sont distribuées, vendues ou adaptées dans la communauté francophone. Toutefois, après ce premier engouement, il a fallu attendre l'implication des chaînes de télévision et du Fonds des médias dans la production et la diffusion pour revoir des séries perdurer au-delà de quelques épisodes, le modèle des séries web qui s'autofinancent avec la publicité s'étant avéré pour la plupart un échec.

4- Pour ne citer qu'un exemple parlant, la série web *Malviviendo* affiche dans sa réalisation sa filiation avec des séries comme *Dexter* (Janos, 2006-) et *The Sopranos* (Chase, 1999-2007). Pour une analyse de la diversité et de la complexité des séries télévisées récentes, on verra Jason Mittell, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *Velvet Light Trap*, n° 58, automne 2006, p. 29-40 et Jean-Pierre Esquenazi, *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma?*, Paris, Armand Colin, 2010.

5- Cette filiation fonde la publicité de certaines séries web. À l'ouverture du site, une bannière présente la série web *Dice* comme « An original film noir web series ». La série web *Yesterday Was a Lie* reprend le titre du film *Yesterday Was a Lie* (Kerwin, 2008) et son genre « drame de science-fiction ».

6- On trouve des sites de distribution spécialisés tels *Rooster Teeth* ou *Achievement Hunter* qui présentent des séries web qui visent les amateurs de jeux d'ordinateur ou en ligne.

7- Les sites de diffusion de séries web grand public tels *Blip.tv*, *Serieweb*, *Kebweb*, *Web Series*

*Channel, My Dawn Channel*, diffusent environ 40% de comédies parmi lesquelles le tiers d'entre elles incluent de façon ponctuelle ou régulière des regards-caméra. Contrepartie déséquilibrée, sur les dix séries web les plus populaires recensées chaque mois par *Mashable's Business* en 2011, quatre ou cinq d'entre elles selon les mois mettent en scène un personnage qui s'adresse aux internautes-spectateurs avec un regard-caméra. Du côté francophone, *Norman fait des vidéos* et *Noob* qui toutes deux mettent en scène des regards-caméra s'imposent parmi les séries web les plus populaires en 2011.

8- *Les Chroniques d'une mère indigne* fut au départ une série de chroniques écrites sur un blogue tenu par la scénariste et écrivaine Caroline Allard, chroniques qu'elle a réunies et adaptées dans son essai intitulé *Les Chroniques d'une mère indigne*, Québec, Éditions du Septentrion, 2007. La réalisatrice et scénariste Myriam Bouchard a adapté le blogue et l'essai en série web. Devant le succès de la série web, la direction de la programmation de Radio-Canada a regroupé et diffusé les épisodes web sous forme de demi-heure télé. La série québécoise a connue un large succès dans toute la francophonie avant de voir sa distribution limitée pour être revendue à des fournisseurs internet nationaux dans plusieurs pays francophones.

9- Les producteurs de la série *Lonely Girl 15* annonçaient dans leurs communications publiques avoir cumulé 110 millions de branchements entre 2006 et 2008 - un branchement se traduit par le visionnement d'un ou plusieurs épisodes suivant les internautes et le contexte de visionnement. *Les Chroniques d'une mère indigne* a été une des séries web parmi les plus populaires pour la société Radio-Canada avec 2,5 millions de branchements.

10- J'utilise ici l'expression « internaute-spectateur » pour rendre compte de notre situation « d'internaute » qui navigue sur la toile et qui adopte le rôle de « spectateur » d'un récit de fiction lorsqu'on regarde une série web sur la toile.

11- Chaque épisode se présente comme une vidéo réalisée et placée par un personnage sur le site de la série avec la mention « Posted by Bree », « Posted by Jonas », etc., au-dessus de chacune d'elles.

12- Dans certains épisodes tournés dans des lieux publics, l'isolement du personnage le temps de son aparté est créé par une profondeur de champ restreinte qui laisse les autres personnages en arrière-plan hors foyer ou par un recadrage qui isole Mère indigne dans la scène. La première saison de la série met en scène des situations où un personnage, le « père indigne » ou une amie, en second plan, suspend son jeu le temps de l'aparté de Mère indigne.

13- Si, globalement, les épisodes des *Chroniques d'une mère indigne* maintiennent au premier plan le personnage de la mère qui interpelle les internautes-spectateurs en leur adressant un « vous », certains épisodes délèguent le regard-caméra à un autre personnage qui reprend le « vous » d'interpellation des internautes-spectateurs et l'isolement visuel du personnage qui porte le regard-caméra.

14- Cette analyse du regard-caméra reprend la typologie des regards-caméra que j'ai développée dans « *The Fiery Gaze. A Modest Proposal for a Better Seeing* » (2002).

15- Une exception toutefois, le film dans le film que regarde le personnage peut inclure tous les types de regard-caméra depuis le regard sur la caméra qu'un personnage ajuste, le regard à un personnage hors champ qui donne ses instructions, le regard à la personne qui tient la caméra, etc.

16- Implicite dans le cinéma narratif classique, cette transparence permet à la caméra de se déplacer dans la scène qu'elle filme sans être « vue » par les personnages. Cette transparence ne s'arrête pas à la présence physique de la caméra mais peut inclure les caractéristiques techniques de l'image lorsque des mouvements brusques de caméra, une image trop lumineuse ou un hors-foyer sont tenus comme les caractéristiques du regard d'un personnage ou la traduction visuelle des émotions qui le submergent.

17- Gilles Delavaud, « Penser la télévision avec le cinéma », *Cinémas*, vol. 17, n<sup>os</sup> 2-3, 2007, p. 73-94 et Gilles Delavaud, *L'art de la télévision. Histoire et esthétique de la dramatique télévisée (1950-1965)*, Bruxelles, De Boeck, 2005.

18- Ces plans de salutation des acteurs en ouverture se resserrent et s'individualisent avec le développement des séries à la télévision. Deux exemples parlants, on passe du plan d'ensemble du couple d'acteurs en ouverture de *Green Acres* (Sommers, 1965-1971), au plan taille des acteurs dans le générique de *Happy Days* (Marshall, 1974-1984).

19- Exemple canonique, le comique de la série *Malcolm in the Middle* (Boomer, 2000-2006) tient en grande partie à ces regards-caméra du personnage Malcom qui, sans interrompre les scènes comme le fait Mère indigne, se tourne à l'insu des autres personnages vers les téléspectateurs pour leur confier ses commentaires et ses réflexions.

20- Cette présence vidéographique est mise en scène dans certains épisodes de *Chroniques d'une mère indigne* comme une caméra d'ordinateur située à hauteur d'yeux sur un bureau devant laquelle Mère indigne vient s'asseoir pour interpeller les internautes-spectateurs.

21- Veron soulignait une correspondance entre l'espace de production du lecteur de journaux télévisés et celui du téléspectateur devant son petit écran, qui maintient cet effet de miroir entre porteur du regard-caméra et téléspectateur. On verra Eliséo Veron, « Il est là, je le vois, il me parle », *Sociologie de la communication*, vol. 1, n<sup>o</sup> 1, 1997, p. 535.

22- Outre l'approche d'Albera et Tortajada, sur la notion de dispositif, on verra tout particulièrement les travaux de Frank Kessler, notamment « La cinématographie comme dispositif (du spectaculaire) », *Cinémas*, vol. 14, n<sup>o</sup> 1, 2003, p. 21-34 et son document « Notes on Dispositif » (<http://www.scribd.com/doc/59347933/Kessler-Notes-on-Dispositif>).

23- Sur les conventions qui entourent les blogues, on verra Vanessa Paz Dennen, « Constructing Academic Alter-egos: Identity Issues in a Blog-based Community », *Identity in the Information Society*, Springer, vol. 2, n<sup>o</sup> 1, 2009 p. 23-38.

24- Dans le contexte du film ou de l'épisode télévisuel, « réalisateur » et « scénariste » sont des figures construites à la fois par notre interprétation du film ou de l'épisode télévisuel comme discours, comme création, et par les savoirs contextuels et paratextuels que le spectateur puise dans

le contexte de diffusion : la filmographie d'un créateur, les entrevues, les analyses, les critiques, c'est-à-dire les sources d'information autour du film qui nourrissent notre interprétation du film.

25- Cette difficulté à départager ces niveaux de réalité (le dispositif audiovisuel premier/celui second mis en scène dans la fiction) s'inscrit dans la mouvance des séries télévisuelles récentes. Dans son analyse des séries télévisuelles américaines, Jason Mittel (2006) souligne la propension dans les nouvelles séries à créer des situations où les niveaux de récits et de réalités se confondent et laissent les spectateurs sans réponse. Les sites de discussions et d'échanges autour de certaines séries telle *Lost* (Abrams, Lieber, Lindelof, 2004-2010) témoignent à la fois des questions pour lesquelles les spectateurs cherchent des réponses mais aussi de leur capacité à suivre ces récits sans avoir de réponses définitives à leurs questionnements.

26- L'expression est de Nicolas Thély. Dans son essai sur les webcams, Nicolas Thély, souligne l'implication directe de la personne filmée dans le contrôle qu'elle prend des caméras qui la filment dans son quotidien. On verra *Vu à la webcam : Essai sur la web-intimité*, Dijon, Presses du réel, 2002, p. 95 et succ. On retrouve sensiblement la même idée dans l'analyse que Brooke Knight propose dans « Watch me ! Webcams and the Public Exposure of Private Life », *Art Journal*, vol. 59, n° 4, hiver 2000, p. 21-25. Dans cet esprit, le tout premier épisode de *Lonely Girl 15* se présente comme une webcam braquée sur la chambre de la jeune fille où on assiste à une conversation téléphonique inaudible - et sous-titrée - entre Bree et une amie.

27- On verra sur la structure du récit audiovisuel : André Gaudreault, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Québec, Méridiens Klincksieck/Presses de l'Université Laval, 1988 ; Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991 ; François Jost, *Un monde à notre image. Énonciation, cinéma, télévision*, Paris, Klincksieck, 1992 ; et André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 2000.

## **BIBLIOGRAPHIE**

ALBERA, François et Maria TORTAJADA, « Le dispositif n'existe pas! », dans *Ciné-dispositif*, François Albera et Maria Tortajada (dir.), Lausanne, Éditions l'Âge d'Homme, 2011.

CHÂTEAUVERT, Jean, « The Fiery Gaze. A Modest Proposal for a Better Seeing », dans *American Silent Cinema. Discovering Marginalized Voices*, Gregg Bachman, et Thomas Slater (dir.), Champaign, Southern Illinois University Press, 2002, p. 70-93.

DELAVAUD, Gilles, « Penser la télévision avec le cinéma », *Cinémas*, vol. 17, nos 2-3, 2007, p. 73-94.

DELAVAUD, Gilles, *L'art de la télévision. Histoire et esthétique de la dramatique télévisée (1950-1965)*, Bruxelles, De Boeck, 2005.

DEL REY, Jason, « Web Series Viewers Still Crave Their Prime-time TV Fix: Study. Still Watching Prime-time, but Multitasking on Many Screens », *AdDigital*, 29 septembre, 2011.

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2010.

GAUDREULT, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Québec, Méridiens

Klincksieck/Presses de l'Université Laval, 1988.

GAUDREAU, André et François JOST, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 2000.

JOST, François, *Un monde à notre image. Énonciation, cinéma, télévision*, Paris, Klincksieck, 1992.

KESSLER, Frank, « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003, p. 21–34.

KESSLER, Frank, « Notes on Dispositif », 2006. En ligne: [www.scribd.com/doc/59347933/Kessler-Notes-on-Dispositif](http://www.scribd.com/doc/59347933/Kessler-Notes-on-Dispositif) (consulté le 5 juin 2012).

KNIGHT, Brooke, « Watch me ! Webcams and the Public Exposure of Private Life », *Art Journal*, vol. 59, n° 4, hiver 2000, p. 21–25.

LEARMOUTH, Michael « Web Series Still Struggle to Hold on to Audience », *AdAge Digital*, 26 janvier, 2009.

MANN, Denise, « Next Generation Web Workers », *Special Issue: Mixed-Up Confusion: Television in the Twenty-First Century. Journal of Popular Film & Television*, vol. 38, n° 2, 2010, p. 89–96.

METZ, Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991.

MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *Velvet Light Trap*, n° 58, automne 2006, p. 29–40.

NIELSEN, « Americans Using TV and Internet Together 35% More Than A Year Ago », *NielsenWire*, 22 mars 2010. En ligne: [blog.nielsen.com/nielsenwire/online\\_mobile/three-screen-report-q409/](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/three-screen-report-q409/) (consulté le 5 juin 2012).

NIELSEN, « Cross Platform Report : Americans Watching more TV, Mobile and web video », *NielsenWire*, 15 juin 2011. [blog.nielsen.com/nielsenwire/online\\_mobile/cross-platform-report-americans-watching-more-tv-mobile-and-web-video/](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/cross-platform-report-americans-watching-more-tv-mobile-and-web-video/) (consulté le 5 juin 2012).

PAZ Dennen, Vanessa, « Constructing academic alter-egos: identity issues in a blog-based community », *Identity in the Information Society, Springer*, vol. 2, n° 1, 2009, p. 23–38.

THELY, Nicolas, *Vu à la webcam : Essai sur la web-intimité*, Dijon, Presses du réel, 2002.

VERON, Eliséo, « Il est là, je le vois, il me parle », *Sociologie de la communication*, vol. 1, n° 1, 1997, p. 521–539.

## RÉFÉRENCES

*Ashley's Hugtime* : [blip.tv/ashleys-hugtime](http://blip.tv/ashleys-hugtime) (écrit et réalisé par Rob Cesternino et Scott Zakarin, États-Unis, 2008–2011)

*Blue Movies* : [www.watchbluemovies.com](http://www.watchbluemovies.com) (écrit par Scott Brown, Logan Burdick et Jonathan M. Levine, réalisé par Scott Brown, États-Unis, 2009–2010)

*Les Chroniques d'une mère indigne* : [www.radio-canada.ca/emissions/mere\\_indigne/serie1/index.asp](http://www.radio-canada.ca/emissions/mere_indigne/serie1/index.asp) (écrit par Myriam Bouchard et Caroline Allard, réalisé par Myriam Bouchard, Québec, 2008–2010)

*Consequences* : [www.webserieschannel.com/consequences/](http://www.webserieschannel.com/consequences/) (écrit par Darrin Yalacki, réalisé par Michael May, États-Unis, 2011-)

*Delusional Downtown Divas* : [www.delusionaldowntowndivas.com](http://www.delusionaldowntowndivas.com) (écrit et réalisé par Lena Dunham, États-Unis, 2009-2011)

*Dice* : [dicenoir.com](http://dicenoir.com) (écrit par Kyle Downes, Eric Meeks et Drew Mitchell, réalisé par Eric Meeks, États-Unis, 2010-)

*Dubway Days* : [blip.tv/dubwaydays](http://blip.tv/dubwaydays) (écrit et réalisé par Ben Arthur, États-Unis, 2011-2012)

*Girl Parts* : [blip.tv/girlparts](http://blip.tv/girlparts) (écrit par Kelsey Robinson, réalisé par Mike Drobinski, États-Unis, 2011-)

*The Guild* : <http://www.watchtheguild.com/> (Felicia Day, États-Unis, 2007-)

*Lonely Girl 15* : [www.lg15.com/lonelygirl15](http://www.lg15.com/lonelygirl15) (écrit par Mesh Flinders et réalisé par Miles Beckett et Greg Goodfried, États-Unis, 2006-2008)

*The Louise Log* : [anneflournoy.com/the-louise-log](http://anneflournoy.com/the-louise-log) (États-Unis, écrit et réalisé par Anne Flournoy, 2011-)

*Malviviendo*: [malviviendo.com](http://malviviendo.com) (écrit et réalisé par David Sainz, Espagne, 2008-2012)

*Modelball* : [www.youtube.com/user/ModelBall](http://www.youtube.com/user/ModelBall) (écrit et réalisé par Ron Sink, États-Unis, 2008-2012)

*Noob* : [noob-tv.com](http://noob-tv.com) (écrit et réalisé par Fabien Fournier, France, 2008-)

*Norman fait des vidéos* : [normanfaitdesvideos.com](http://normanfaitdesvideos.com) (écrit et réalisé par Norman Thavaud, France, 2010-)

*Tête à claques* : [www.tetesaclaques.tv](http://www.tetesaclaques.tv) (écrit et réalisé par Michel Baudet, Québec, 2006-)

*They Call Us Candy Girls* : [www.myspace.com/video/candygirls](http://www.myspace.com/video/candygirls) (écrit et réalisé par Miriam Dehne, Allemagne, 2008-2009)

*Yesterday Was a Lie* : [www.minglemediatv.com/YesterdayWasALleWebSeries.html](http://www.minglemediatv.com/YesterdayWasALleWebSeries.html)  
(écrit et réalisé par James Kerwin, États-Unis, 2009-2010)

## NOTICE BIOGRAPHIQUE

Chercheur et réalisateur, **Jean Châteauvert** enseigne la production au Département des arts et lettres à l'Université du Québec à Chicoutimi. Il a développé en parallèle à son enseignement une production audiovisuelle qui prolonge ses recherches sur la focalisation du récit cinématographique, le dernier volet étant le court métrage *Après* (2010). Il poursuit une recherche sur les productions documentaires et de fiction pour le web.