

## Les jeunes et la Grande Guerre : le web-documentaire à l'épreuve

### **Peyriat, Mélanie**

Direction de la Culture et du patrimoine, Région Languedoc-Roussillon, Montpellier, France, [peyriat.melanie@cr-languedocroussillon.fr](mailto:peyriat.melanie@cr-languedocroussillon.fr)

### **Voisin, Anne-Françoise**

Direction de la Culture et du patrimoine, Région Languedoc-Roussillon, Montpellier, France, [voisin.anne-francoise@cr-languedocroussillon.fr](mailto:voisin.anne-francoise@cr-languedocroussillon.fr)

### **Demé, Agnès**

Direction de la Culture et du patrimoine, Région Languedoc-Roussillon, Montpellier, France, [deme.agnes@cr-languedocroussillon.fr](mailto:deme.agnes@cr-languedocroussillon.fr)



Copyright © 2014 by Mélanie Peyriat, Anne-Françoise Voisin et Agnès Demé. This work is made available under the terms of the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

---

### **Abstract:**

*La Région Languedoc-Roussillon a lancé un projet de webdocumentaire sur la guerre 14-18. L'écriture transmédiatique répond à la gageure de prendre en charge un double discours sur cet événement majeur du Xxème siècle : les conditions d'un conflit et les mentalités de ceux qui y ont pris part. En liant sources historiques, discours critiques et collecte de nouveaux documents d'archives, sous diverses formes, écrites, imagées et filmées, les populations jeunes pourront appréhender cette période de l'histoire de manière responsable en étant actifs de leur propre mémoire.*

### **Keywords:**

web-documentaire  
histoire  
accessibilité  
jeune public

---

Dans le cadre de la commémoration nationale et internationale qui s'est engagée sur le centenaire de la Grande guerre, la Région Languedoc-Roussillon s'est lancée dans la création d'un web-documentaire ayant pour sujet le patrimoine du Languedoc-Roussillon lié à la première guerre mondiale.

Pourquoi un tel format pour traiter ce sujet difficile ? A l'heure où de grands éditeurs de jeux vidéos conçoivent des jeux d'immersion en incarnant un soldat dans la guerre, à l'époque où l'écran de télévision perd de son attrait au profit des écrans connectés, où les grands lecteurs de livres papiers vieillissent et ne sont pas remplacés par les jeunes générations moins lectrices du support imprimé, le choix du web-documentaire sur la Grande guerre résulte de la volonté de la Région Languedoc-Roussillon d'atteindre les jeunes entre 15 et 20 ans.

L'objectif premier est d'être accessible à un public non spécialisé, en particulier par le recours à une illustration abondante et attractive : photographies, vidéos, sons... Le choix de valoriser ces travaux par un web-documentaire contribuera à susciter un intérêt plus important du public cible et une meilleure accessibilité à ce patrimoine d'abord difficile. Le web-documentaire aura ainsi une double fonction ludique et pédagogique.

La Région Languedoc-Roussillon s'est saisie de ce projet en tant que moteur d'un réseau de production et de diffusion de ressources numériques. Elle est compétente dans le domaine de l'Inventaire général depuis que celui-ci a été transféré aux Régions ; elle est la première signataire Région d'une convention avec la Bibliothèque nationale de France (BnF) qui la désigne pôle associé. Dotée d'un programme de subvention pour la numérisation, elle joue un rôle stimulant dans la constitution de nombreuses ressources, propres ou issues de ses partenaires en région, et structurant pour la mise en ligne de ces ressources sur Internet.

Chargée de ces missions de valorisation du patrimoine, en propre ou au sein de son réseau, la Région cherche ainsi à élargir le public du patrimoine aux jeunes générations, en faveur de la citoyenneté et au service de la connaissance.

## **I – Le savoir face au numérique : la transmission des connaissances sur support numérique**

Pour autant, le choix du support numérique ne s'impose pas nécessairement. De nombreuses études scientifiques interrogent la pertinence du multimédia inhérent au numérique pour diffuser le savoir. En d'autres termes, le numérique et le multimédia sont-ils de bon passeurs du savoir et la Région Languedoc-Roussillon a-t-elle raison de les choisir ?

### **A/ Brève histoire de la diffusion du savoir: le documentaire sous toutes ses formes**

Le passeur de savoir, c'est le documentaire par excellence. Or son origine et son développement se confondent avec l'irruption de l'image – fixe, celle-là – au cœur de l'écrit, pour rendre plus accessible la connaissance. C'est donc la mixité du média, image et écrit, qui fonde l'origine du documentaire dès le XVIème siècle, et qui se généralise au XIXème siècle. Très logiquement, l'image animée a immédiatement une origine jointe au documentaire : l'entrée d'un train en gare par les frères Lumières. A tel point qu'aujourd'hui, le nom « documentaire » s'applique par défaut au film.

Deux genres s'opposent alors aujourd'hui : reportage et documentaire. Alors que le reportage est un descriptif de la réalité telle quelle est, prise sur le vif, sans forcément avoir de recul sur les images prises, le film documentaire inclut la notion d'une vision d'auteur, c'est-à-dire de regarder avec un angle de vue propre à celui qui raconte le récit. Dans cette logique, le web-documentaire est bien un documentaire, mais qui inclut l'accès à des médias (textes, images, films, sons) de manière interactive : c'est un nouveau genre éditorial en pleine mutation incluant un dispositif participatif pour le spectateur.

## **B/ Jeux et savoirs: le pouvoir de l'éducation informelle ?**

Participation, multimédia, interaction : le nouveau dispositif du documentaire est-il propre à diffuser le savoir ? Gilles Brougère, professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13 et directeur d'EXPERICE, centre de recherches en sciences de l'éducation, étudie les apprentissages hors de l'école en mettant l'accent sur les situations les moins formelles, notamment sur le jouet, les relations entre jeu et éducation et les apprentissages en situation informelle. Dans son article<sup>1</sup>, Gilles Brougère explicite le fait que l'éducation informelle passe par les jeux et les loisirs. Il définit comment deux termes qui semblent sur bien des points s'opposer, travail/délassement, activité scolaire/récréation, peuvent être réunis. Il développe également la possibilité d'une valeur éducative du jeu où l'apprentissage de l'adulte et/ou de l'enfant n'est pas forcément l'aboutissement d'une démarche consciente et volontaire. Tout en générant des effets éducatifs, le jeu renvoie au plaisir et non à l'obligation. L'objet culturel, tel qu'un film ou un livre, peut avoir un effet éducatif au-delà du plaisir immédiat qu'il procure. Il devient ainsi un support informel d'éducation que l'on retrouve d'ailleurs au sein de l'éducation formelle comme support pédagogique.

A l'inverse, dans son article « Lire internet, est-ce toujours lire ? »<sup>2</sup>, Thierry Baccino se questionne sur nos capacités cognitives devant un texte devenu « dynamique » sur les supports numériques : tablettes, smartphones, ordinateurs, livres électroniques. Il constate que le comportement du lecteur change en fonction du support sur lequel il lit ; d'ailleurs, il utilise le terme de « butinage » de l'information et non celui de « lecture attentive et profonde » pratiquée sur un livre imprimé. Thierry Baccino parle du « patchwork informationnel » des pages web qui rendent la compréhension et la mémorisation plus difficiles. La lecture sur écran demande un surcroît de travail au cerveau et même un fonctionnement différent. Les zones de l'encéphale qui contrôlent les prises de décision et les raisonnements complexes sont plus sollicitées que pour une lecture sur papier. Sur le Web, il faut en permanence faire des choix, décider de cliquer ou de ne pas cliquer pour poursuivre sa lecture. L'hypertexte serait un exemple frappant de cette gestion difficile d'informations massives. Le fait d'avoir accès à des liens, donnant eux-même accès à de nouvelles informations associées au thème recherché, enfouirait l'internaute dans une désorientation cognitive. En d'autres termes, trop d'informations tue l'information et les pages Web surchargées de liens et d'illustrations peuvent nuire à leur compréhension. Enfin, la pratique des technologies numériques a changé notre rapport au temps : plus on passe de temps à étudier un contenu, plus il est possible de mémoriser celui-ci, ce qui sur internet est beaucoup moins évident par l'abondance de contenus et la rapidité d'arrivée des informations liées à l'interactivité.

## **C/ Le paradigme cognitif : les jeunes générations apprennent-elles autrement ?**

On peut faire le constat suivant : les « NTIC » ou « Nouvelles technologies de l'Information et de la Communication » sont partout. Elles occupent le quotidien, fondent le rapport des hommes au monde, que l'on soit « migrant » ou « native »<sup>3</sup>. Pour autant, ces jeunes générations, exposées dès leur plus jeune âge aux NTIC et utilisatrices assidues de ces technologies numériques, ne sont pas techno-compétentes. Les performances des apprenants sont-elles alors meilleures quand les technologies sont utilisées ? Malgré le fait qu'ils soient nés depuis la fin des années 80, que toutes les connaissances soient aujourd'hui à portée de clic, les natifs numériques n'ont pas une forme d'intelligence plus évoluée, plus visuo-spatiales.

Pour autant, les jeunes ont un rapport nouveau à l'apprentissage. Olivier Donnat parle de la montée de la culture de l'écran dans l'article « les pratiques culturelles de l'ère numérique »<sup>4</sup>. Cette évolution a définitivement consacré les écrans comme support privilégié de nos rapports à la culture, en accentuant la porosité entre culture, distraction et communication.

Avec le numérique et la polyvalence des supports aujourd'hui disponibles, ce sont la plupart des pratiques culturelles qui convergent vers les écrans : visionnage d'images, de films, écoute de musique, mais également les lectures de textes ou les pratiques en amateur avec l'arrivée des écrans dans les lieux publics : les bibliothèques, les lieux d'expositions...

Si la question délicate de l'évolution de la cognition n'est pas à ce jour résolue par les scientifiques, il demeure que les conditions d'apprentissage des jeunes générations ont définitivement évolué et que la diffusion du savoir, le documentaire, peut et doit prendre en compte cette évolution pour atteindre la population des « digital natives ».

## **II - Le web-documentaire : instrument de connaissance pour jeune population connectée ?**

Né il y a une dizaine d'années, le web-documentaire est-il une réponse à ces nouveaux usages tout en préservant la qualité de la diffusion du savoir à des fins de connaissance ?

### **A/ Le web-documentaire, un objet interactif et participatif**

Le web documentaire pourrait également être désigné par les termes « documentaire interactif » ou « programmes interactifs ». C'est un objet interactif audiovisuel où le spectateur devient acteur grâce à l'interactivité. Un projet de web-documentaire, c'est une bonne histoire donnant naissance à un véritable univers dans lequel le public peut s'immerger. Parce que la passivité n'a pas sa place, pour faire avancer l'histoire, le spectateur doit participer en faisant des choix et dérouler le scénario. L'interactivité implique personnellement voire émotionnellement le spectateur qui devient acteur. Il se retrouve au centre de la narration.

L'objectif final est d'offrir une expérience mémorable. Pour cela, le scénario retenu doit être appréhendé facilement par le public afin qu'il se sente impliqué dans le déroulement de la narration. L'idéal est que chaque média sélectionné apporte une contribution unique et originale au déroulement de l'histoire.

Dans ce sens, le web-documentaire répond parfaitement à la mutation des usages : diffusé par la télévision interactive, les tablettes numériques, les smartphones, en lien avec les réseaux sociaux et la connexion permanente, il répond aux attentes d'un public qui aspire à agir dans l'histoire qu'on lui raconte.

### **B/ Le web-documentaire, un média riche**

Du point de vue formel, le web-documentaire se définit comme un produit contenant des documents de formats variés, ce que l'on appelle le riche média : vidéos, photos, diapositives, sons, infographies (interactives ou non), cartes, dessins. Il est le résultat d'un assemblage évident du film documentaire classique avec une construction narrative issue de l'univers du jeu vidéo.

A partir de ce matériau varié, les technologies du Web rendent possible une nouvelle forme d'écriture : le scrolling (défilement de haut en bas avec le curseur), le leading (texte défilant automatiquement de droite à gauche) ou l'hypertexte (renvoyant à toujours plus d'informations).

L'aspect dynamique du support électronique apporte de réels avantages dans la gestion d'un contenu textuel en enrichissant la compréhension du lecteur par des hyperliens ou des vidéos/sons. Cet aspect dynamique prend toute sa valeur lorsqu'il est contrôlé, encadré par des règles de mise en forme de gestion des informations. Une ergonomie de lecture doit être développée afin que ces nouveaux supports conservent une qualité imprégnation mémorielle

et, à terme, garantissent le succès de cette nouvelle pratique.

### **C/ Une scénarisation spécifique : arborescente et interactive**

Ces règles de contrôle sont établies par des scénarii. Ceux-ci sont conçus selon le public et les objectifs attendus : informatif, expressif, ludique, esthétique et technologique.

La scénarisation des web-documentaires peut être linéaire : une frise chronologique qui défile où le spectateur clique sur des pastilles comme la chronologie d'un film documentaire classique. Mais tirant le meilleur parti de l'interactivité, le scénario arborescent augmente la participation du spectateur qui agit sur le déroulement de l'histoire. C'est bien son action qui déclenche l'ouverture de contenus. Deux facteurs importants dans la mémorisation des contenus sont ainsi mis en œuvre par le web-documentaire : l'interactivité et l'expérimentation.

Parce que le public cible est hyper-connecté et familiarisé avec les objets numériques, la conception du scénario est pensée pour se dérouler avec une grande fluidité, pour permettre au spectateur de prendre du plaisir dans l'assimilation des informations qu'il expérimente.

L'objectif est de concevoir une architecture interactive avec un graphisme attractif au service du contenu éditorial où le spectateur naviguera aisément dans les contenus sans être bloqué dans son parcours et son exploration. La mise en place de l'arborescence interactive nécessite que le choix éditorial, les contenus et le graphisme créés soient intimement liés.

### **D/ Des qualités attractives pour le public jeune**

Toutes ces composantes convergent vers les usages numériques des populations entre 15 et 20 ans : mobilité, interactivité, vidéos, sous le signe de l'expérimentation.

Des exemples remarquables ont déjà ciblé avec succès ce public de jeunes :

#### **1. Stainbeauxpays (2013)**

Web-documentaire réalisé par 20 collégiens d'une classe de 3<sup>ème</sup> du Collège Joliot Curie de Stains, réputée difficile, en banlieue parisienne. Sous forme d'atelier audiovisuel, ces jeunes élèves parlent de leur univers et font découvrir leur vie et leurs rêves.



#### **2. Génération quoi ? (2013)**

Pendant l'automne 2013, France Télévisions a proposé un sondage "[Génération quoi ?](#)" Enquête sur les 18-34 ans pour qu'ils donnent leur sentiment sur la société.



#### **3. Anne Franck au pays du Manga (2013)**

Une BD interactive visuelle et sonore retraçant l'horreur du nazisme au Japon, exemple d'une autre forme d'objet culturel interactif



Les sujets traités sont des thèmes sociétaux, parfois difficiles, que le web-documentaire peut prendre en charge et rendre accessibles auprès de populations jeunes, en cours de formation.

### **III - Un web-documentaire sur le patrimoine du Languedoc-Roussillon lié à la Grande Guerre**

Dans la logique de ces créations interactives, multimédias et collaboratives, un web-documentaire sur la Grande Guerre avec les ressources collectées en Languedoc-Roussillon répond ainsi aux objectifs de diffusion et de valorisation que s'est fixés la Région Languedoc-Roussillon, auprès de populations élargies, et notamment le public jeune entre 15 et 20 ans, lycéen, en cours de formation et citoyen votant dans une Europe en paix. Différemment d'un documentaire aux riches illustrations d'archives comme Apocalypse, d'Isabelle Clarke et Daniel Costelle<sup>5</sup>, la compréhension de la Grande Guerre peut être rendue sensible par la mise en œuvre de ce dispositif spécifique au web capable de scénariser la richesse et la variété des ressources.

#### **A/ L'existence de contenus riches et variés : la solution du « riche » média**

La Première Guerre Mondiale est le premier conflit pour lequel chercheurs et acteurs du patrimoine disposent d'une masse de témoignages : photographies, dessins, presse, correspondances, films ainsi que des archives sonores.

Ces sources sont issues de la collecte et des fonds d'autres institutions patrimoniales telles que les services d'archives, notamment départementaux. Elles sont aussi présentes dans les collections régionales de l'Inventaire, telles que l'inventaire des Monuments aux Morts. Ceux-ci ont été répertoriés, décrits, documentés et photographiés, et constituent un exemple de ressources originales, symboliques et artistiques qui peuvent « scénariser » la compréhension de la guerre 14-18. Ainsi, on pourra, par exemple, présenter certains monuments aux morts tels que celui d'Ouveillan, dans l'Aude, réalisé par René Iché, considéré comme un des plus beaux monuments pacifistes de France, ou ceux d'Aristide Maillol ou de Paul Dardé, sculpteurs connus.

La presse ancienne numérisée, de 1780 jusqu'à 1940, est une autre source précieuse, originale et locale qui multiplie les points de vue et la compréhension intime du conflit, au jour le jour, vu sur le territoire régional.

#### **B/ La collecte documentaire : partenariats et création de nouveaux contenus**

L'autre aspect primordial du web-documentaire est le travail consistant à réunir l'ensemble de la documentation : écrits, dessins, photographies, presse ancienne, croquis, films et bandes sonores d'archives nationales et locales. Cette opération se fait en lien avec le réseau de partenaires du territoire : archives départementales et communales, Institut Jean Vigo – cinémathèque régionale créatrice de Mémoires filmiques du sud, <http://www.memoirefilmiquedusud.eu/> – le CIRDOC, Centre interrégional pour le développement de l'Occitan et Occitanica, <http://occitanica.eu/>, l'INA, Institut national de l'Audiovisuel et Mémoires partagées, <http://www.ina.fr/pages-statiques/memoires-partagees-operation-languedoc-roussillon> ...

La mise en valeur d'archives nécessite des moyens techniques améliorés et adaptés au produit audiovisuel interactif que représente le web-documentaire. La documentation ancienne pourra être complétée par des prises de vue contemporaines, par exemple des monuments aux morts ou d'autres objets patrimoniaux significatifs. De nouveaux contenus seront réalisés,

notamment des interviews de spécialistes actuels qui abordent le conflit sous différents angles. Par la collecte de documents anciens et la création de nouveaux contenus, le web-documentaire répond à la variété des ressources réunies et offre sa capacité à les lier entre elles, selon le scénario retenu, pour leur donner du sens.

### **C/ La narration du web-documentaire : point de vue scientifique et designs adaptés**

La conception de ce web-documentaire est accompagnée par le travail d'un historien, spécialiste des conflits du XX<sup>ème</sup> siècle. Grâce à ses connaissances, il met en musique la trame narrative du documentaire en y apportant son éclairage. La vision de l'historien donne sens et pertinence à la matière sur laquelle est construit le scénario du web-documentaire qui aura pour vocation de séduire le public cible.

La production des nouveaux contenus s'appuie sur les études réalisées par des chercheurs confirmés de l'Inventaire régional qui garantissent le sérieux et la qualité des créations et lui apportent une valeur ajoutée.

La volonté de disposer d'un commissariat scientifique apporte une véracité, une argumentation précise du propos historique et oriente le scénario du web-documentaire.

La conception du graphisme doit privilégier une interface fluide pour séduire le public cible. Le design sonore est alors conçu pour être en harmonie totale avec la manipulation de l'objet interactif et être justifié auprès de chaque tableau visuel, afin de donner encore plus d'ampleur à l'univers graphique proposé.

L'objet interactif n'est ainsi pas un discours mais une expérience ouverte avec le public. La narration du web-documentaire, issue du jeu vidéo, a la capacité de rendre attractif aux jeunes ce contenu historique. Apprendre, c'est agir !

### **D/ Le choix de la diffusion et la pérennité de ce web-documentaire**

Diffusion et pérennité sont des problématiques liées : la pérennité d'un web-documentaire pose la question de sa diffusion à long terme.

A court terme, il importe de diffuser l'objet numérique sur les canaux utilisés par le public entre 15 et 20 ans. Pour élargir l'accès et la visibilité médiatique de ce web-documentaire et, assurer la transmission des contenus, une réflexion est en cours pour créer des partenariats avec des diffuseurs spécialisés dans ce type de produits numériques. Ainsi, en plus des plateformes collaboratives telles que YouTube, Dailymotion ou Vimeo, plutôt spécialisées dans la vidéo, d'autres plates-formes plus élaborées permettent de diffuser le web-documentaire : Arte, France Culture, France TV Nouvelles écritures. Pour autant, leur connaissance par le public jeune ne peut être que renforcée par une présence sous forme de « teasers » vidéos sur les plateformes collaboratives précitées spécialisées dans la vidéo et par un relais sur les réseaux sociaux, notamment Facebook. Dans cette optique, pour faire surgir le web-documentaire de la masse d'informations que contient le Web, une mission de community-managing pourra être pertinente. Une présence sur les Espaces numériques de travail (ENT) des lycéens et étudiants apparaît également comme une solution adéquate pour la visibilité de cet objet numérique auprès de la population cible.

L'hébergement définitif et à long terme est assuré par le site de référence qui permet de consulter le web-documentaire de manière pérenne: la plate-forme mise à disposition et maintenue par la Région Languedoc-Roussillon elle-même. Cette *Plateforme, patrimoine culturel en ligne*, <http://culture.languedocroussillon.fr>, est un espace qui conserve et/ou moissonne toutes les données numérisées du patrimoine culturel du Languedoc-Roussillon, notamment la presse ancienne numérisée depuis 1780 jusqu'à 1940. La diffusion sur cette

plate-forme du web-documentaire permettra en outre de susciter une ouverture de la consultation vers d'autres ressources, plus ou moins éloignées du sujet traité par le web-documentaire.

La pérennité de cet objet interactif sera celle que le public voudra bien lui donner. Il est évident que toute œuvre doit être vue par un public pour exister. De son succès dépendra sa visibilité sur le web. Toutefois, il pourra être sauvegardé aux archives du web à la BnF.

La pérennité de cette œuvre questionne aussi celle des droits. Les droits de diffusion sont négociés de la même manière que des droits audiovisuels : chaque ayant droit est contacté par les partenaires régionaux, collectivités ou associations en responsabilité de la valorisation du fonds, ayant eux-mêmes négocié la diffusion de données numérisées. Ces droits de diffusion et leur durée auront une pérennité similaire à une œuvre audiovisuelle, en respect des lois sur le droit à l'image et le code de la propriété intellectuelle lié au droit d'auteur.

## Conclusion

Le travail en cours sur la valorisation du patrimoine numérisé sur le thème de la Première Guerre Mondiale conduit tout naturellement la Région Languedoc-Roussillon à créer un nouveau lien avec le réel et plus particulièrement, les créations artistiques contemporaines qui prennent forme autour du Centenaire de la Première Guerre Mondiale.

Cette création s'inscrit dans la stratégie structurante du Languedoc-Roussillon autour des industries créatives et de l'innovation dans le domaine de l'information et de la communication appliqué à la culture, comme *Cultizer*, agenda et médiathèque culturelle en ligne sur <http://www.cultizer.fr/>, et la *Plateforme du patrimoine culturel en ligne* de la Région Languedoc-Roussillon.

Ce projet trans-média est pour l'instant en gestation. Il permettra d'enrichir le scénario du web-documentaire de créations artistiques et des événements culturels ayant la même thématique. Par le trans-média, l'expérience vécue par les 15-20 ans se prolongera dans la vie artistique et culturelle actuelle du Languedoc-Roussillon, offrant la possibilité de vivre l'expérience de manière pervasive : exposition, spectacles vivants, jeu en réalité alternée... en interactivité avec le réel.

## References

- 
- 1 BROUGERE, Gilles, « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Éducation et sociétés*, 2002/2 n°10
  - 2 BACCINO, Thierry, « Lire internet, est-ce toujours lire ? », *bulletin des bibliothécaires de France*, 2011, T.56, N°5.
  - 3 Marc Prensky initie en 2001 une distinction entre les « digital natives » nés avec les NTIC et les « digital immigrants », contraint à un perpétuel effort d'adaptation.
  - 4 Olivier Donnat est spécialiste de la sociologie culturelle, économiste, chercheur au Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication. Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête, 2008*, La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, 2009. Les résultats complets de l'enquête 2008 sont consultables à l'adresse suivante : <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr>.
  - 5 Ce documentaire a été diffusé pour la première fois par France 2 le 18 mars 2014.