



Le jeu de la transparence dans les  
processus de production et de  
réalisation des web-séries amateurs.

Montrer l'envers du décor pour fédérer  
une communauté.

Marie-Caroline Neuvillers

Publié le 20-05-2019

<http://sens-public.org/article1402.html>



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0  
International (CC BY-NC-SA 4.0)

## **Résumé**

À travers un corpus de web-séries autoproduites françaises, cet article a pour objectif d'analyser le jeu de la transparence en tant que stratégie de communication ainsi que les effets d'une relation entre créateur et communautés de spectateurs-utilisateurs qui se veut authentique et sincère dans la production de ces objets. L'objectif est de comprendre le rapport des communautés de spectateurs-utilisateurs à des web-séries, dont elles partagent toutes les étapes de la création.

## **Abstract**

Through a corpus of french selfproduced web-series, we'll be analysing the effects of transparency as a communication strategy, and the impact of this authentic and sincere relation in the production process of these objects. Our goal here is to understand the relationship of communities of viewers-users to web-series, of which they share each step of creation.

**Mot-clés** : web-série, dispositif, communauté interprétative, authenticité

**Keywords**: web-serie, device, interpretative community, authenticity

## Table des matières

Introduction . . . . .	4
Une forme et un dispositif . . . . .	6
Interactions directes et indirectes . . . . .	8
Un objet co-construit par sa communauté . . . . .	13
Les indices de l'authenticité . . . . .	16
Une relation qui se tisse dans le temps . . . . .	18
Réalité ou fiction ? . . . . .	20
Conclusion . . . . .	23
Notes et références . . . . .	24

# Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

Marie-Caroline Neuvillers

## Introduction

Cette étude s'inscrit dans une recherche doctorale plus globale autour du dispositif des web-séries autoproduites françaises et de l'interdépendance que celui-ci produit entre les créateurs de ces objets et les communautés de spectateurs fédérées autour de ces productions. En entamant ce travail, nous avons rapidement constaté que les web-séries plébiscitées par le public français, celles qui sont citées comme références, ont été créées en autoproduction, c'est à dire qu'elles ne disposent d'autres moyens financiers et matériels que ceux mis à disposition par concepteurs. Ces web-séries sont généralement diffusées sur des plateformes de *streaming* comme YouTube, Vimeo ou Dailymotion. L'une des premières démarche a été de comprendre ce qui suscite l'intérêt, et même parfois la passion de ces communautés de spectateurs regroupées autour de ces web-séries, et surtout, si l'autoproduction — que beaucoup d'internautes identifient comme de l'amateurisme — a un rapport avec cet engouement. En étudiant les différentes plateformes sur lesquelles ces web-séries existent ainsi que leur dispositif, nous nous sommes intéressés aux échanges des spectateurs pour comprendre leur relation d'une part à l'objet web-série et d'autre part, à leurs créateurs. Cette relation est apparue familière, construite sur plusieurs niveaux d'échanges, ces derniers étant faits d'argumentation autour de la qualité de la web-série, de conseils et de délibérations. Les échanges relevés semblent être autant de réponses à des sollicitations émises par les créateurs. Ces sollicitations passent par des biais

## Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---

différents, mais semblent intensifiées par l'authenticité mise en avant autour de chacune des créations.

Cette analyse s'appuie sur un corpus de cinq web-séries françaises créées en autoproduction : *Flander's Cie*, *Noob*, *Le Visiteur du Futur*, créées entre 2007 et 2009 ; et *Ulysse* et *Nexus VI*, plus récentes, datant de 2014 et 2015. Les trois premières productions font partie des succès les plus marquants de l'histoire de la web-série en France. Elles ont, au fur et à mesure des années, tracé une voie pour d'autres créateurs qui les citent encore comme des références. Les deux autres productions ont été créées dans des contextes différents, dans une ère où il n'est plus impossible de vivre de la création de contenus sur le web et en ayant plus d'outils de communication à disposition.

La sélection des commentaires s'est faite à des périodes différentes de la vie de ces cinq web-séries : il nous a paru intéressant de nous concentrer sur ceux laissés à la suite des premiers épisodes des web-séries les plus récentes afin d'observer les réactions visant à délibérer autour de l'objet découvert par les spectateurs. Pour ce qui est des web-séries les plus anciennes (particulièrement *Noob* et *le Visiteur du Futur*) l'étude se concentre plutôt sur des périodes que l'on estime pertinentes du point de vue de l'analyse. Ainsi, les commentaires issus de la première saison remasterisée de *Noob* offrent une perspective intéressante, car il s'agit avant tout de commenter une recherche d'amélioration de la part des créateurs pour des spectateurs qui ont souvent déjà vu ces mêmes épisodes plusieurs années auparavant. Parallèlement, des épisodes d'une saison récente suscitent des commentaires différents dans un contexte de connaissance du récit mais aussi de l'histoire de la web-série et de ses créateurs. Les premiers épisodes du *Visiteur du Futur* présentent un intérêt particulier car son créateur n'a, au départ, pas la volonté de créer une web-série feuilleton. Ces épisodes sont censés être des sketches indépendants, pourtant, c'est bien les spectateurs qui, à travers leurs commentaires, envisagent l'histoire sous la forme d'un récit sériel inscrit dans le temps. Cet engouement et cette attente de la part des spectateurs convaincront le créateur de la web-série d'en poursuivre l'écriture. Les plateformes sur lesquelles ont été relevés ces commentaires sont principalement celles sur lesquelles sont diffusés les épisodes des web-séries : YouTube ou Dailymotion. Le réseau social Facebook, désormais un outil de communication ancré dans le dispositif de la web-série, présente aussi des messages intéressants, qu'ils émanent des créateurs de contenus ou des spectateurs. Basant avant tout nos relevés sur un critère de pertinence, ce sont donc les commentaires argumentatifs qui

ont retenus notre attention et que nous avons sélectionnés. Un épisode peut comptabiliser entre un millier et quelques dizaines de commentaires. Ce sont donc quelques épisodes par saison qui ont été sélectionnés et non pas l'intégralité des épisodes et des saisons qui ont été étudiés pour ce travail<sup>1</sup>.

Nous chercherons à montrer comment ces web-séries adoptent une forme de transparence dans la communication qu'elles opèrent, et comment celle-ci peut être un enjeu dans la formation d'une communauté de spectateurs, qui les considérerait alors comme des productions plus authentiques que celles offertes par la télévision.

## Une forme et un dispositif

Malgré une histoire qui remonte à déjà plus de dix ans, la web-série a encore du mal à se défaire de l'image d'une forme jeune et parfois balbutiante. Elle possède des caractéristiques qui lui sont propres et des critères qui en font un objet à part entière. Parmi ces éléments, la création par et pour le web ainsi que la possibilité d'interagir avec le contenu sont constitutifs de sa forme. D'autres éléments, tels que l'autoproduction, une durée moyenne d'épisode comprise entre 10 et 30 minutes et une place importante de la création amateur en sont des éléments que l'on qualifiera ici de normatifs. En effet, la dimension amateur de la web-série, si elle est encore importante, ne la définit pas pour autant. L'autoproduction en est souvent vue comme le synonyme, pourtant, de nombreux professionnels de l'audiovisuel se lancent dans sa création. Le système de l'autoproduction et les plateformes de *streaming* ont effectivement facilité une diffusion à plus large échelle ainsi que la démarche même de création pour de nombreux amateurs. Si la pratique amateur n'est bien évidemment pas née avec ces outils numériques, celle-ci tend toutefois à redéfinir sa place. La possibilité de créer et de diffuser au plus grand nombre un contenu sériel suscitant l'engouement d'un public qui se mobilise autour de cet objet, la possibilité de le monétiser et de lui donner une valeur économique transforment un statut qui, dès lors, sans être forcément celui du professionnel, n'est plus, non plus celui d'un amateur. Mais un modèle économique encore instable et des circuits de production et de diffusions parallèles imposent encore souvent le qualificatif de production amateur à la web-série. Toutefois, elle se professionnalise de plus en plus.

---

1. Cela a été le cas en revanche dans le travail doctoral dont est issu cet article.

La différence la plus notable entre la web-série amateur et professionnelle réside avant tout dans les compétences de ses créateurs et dans son mode de financement. De nombreux créateurs considérés comme amateurs bénéficient désormais du soutien d'une production extérieure et d'un budget pour leurs réalisations tandis que des professionnels s'étant lancés sans financements sont toujours autoproduits. *Le Visiteur du Futur* créé par François Descraques se voit ainsi allouer des financements dès sa troisième saison avant d'être co-produit par le département transmédia de France Télévisions. La frontière est souvent fine et, là encore, le statut de production amateur ou professionnelle semble avant tout attaché au regard du public sur l'objet et au succès que celui-ci connaît. La télévision — un acteur majeur du développement économique de la web-série — accorde une importance grandissante à son succès en ligne et met en place de nouvelles plateformes et de nouveaux départements chargés de produire ou coproduire ce type de contenus. Néanmoins, depuis l'apparition des plateformes de *streaming* et la démocratisation des outils de captation et de montage, les moyens alloués aux web-séries restent moindres comparés aux productions télévisées et les web-séries créées en autoproduction sont toujours nombreuses sur les plateformes de type *User Generated Content*<sup>2</sup>.

Dans le dispositif de la web-série autoproduite, la visibilité joue un rôle essentiel : sans nécessité d'intermédiaires, gratuites et simples d'utilisation, les web-séries autoproduites voient désormais le plus souvent le jour sur *YouTube*. Si les plateformes de diffusion en ligne ont permis à de nombreux vidéastes, amateurs ou professionnels, de diffuser leurs productions facilement et de donner libre cours à leur création, l'engouement qu'elles ont créé est, paradoxalement, devenu un obstacle : ce sont des milliers d'heures de vidéos en tout genre qui sont téléchargées chaque jour et, sans grille de programmation, il est difficile de se démarquer au milieu d'un flux incessant. Il faut donc réussir à retenir l'attention de celui qui va potentiellement visionner et faire en sorte que l'épisode qu'il aura vu soit suffisamment percutant pour l'amener à s'abonner à la chaîne de la web-série sur la plateforme de *streaming*, ou lui donner envie de visionner d'autres épisodes s'ils existent. La visibilité représente également un enjeu financier : l'intégration du programme partenaire visant à monétiser les contenus par le biais de la publicité, ne peut se

---

2. L'appellation *User Generated Content* signifie Contenu généré par l'utilisateur et correspond aux plateformes de diffusion de contenus en ligne téléchargés et parfois produits par les utilisateurs et disponibles pour d'autres utilisateurs.

faire qu'après plusieurs milliers de vues. Si les gains rapportés par ce système de sponsoring restent le plus souvent très modestes, ils sont malgré tout le moyen de transformer le statut d'un objet qui passe d'une valeur purement symbolique à une valeur économique. Fidéliser et fédérer est nécessaire pour la web-série autoproduite et l'interaction devient donc essentielle.

### **Interactions directes et indirectes**

Les interactions, directes ou indirectes, s'opèrent à plusieurs niveaux. Il peut s'agir du compteur de vues sur les plateformes de streaming, du fait de signifier que l'on a aimé ou non une vidéo par le biais du *like*, du partage de la vidéo, de l'abonnement à la chaîne dédiée à la web-série ou, plus important encore, du commentaire. Le commentaire a une importance toute particulière ici, puisqu'il est la figuration de celui qui visionne pour le créateur, et le moyen de bâtir une relation avec la figure du créateur pour celui qui visionne. De nombreux espaces discursifs existent autour des web-séries autoproduites : sur les plateformes de *streaming*, sur les réseaux sociaux où des pages leur sont dédiées, sur des sites internet là aussi consacrés à ces productions, ou même sur des forums. Ils sont les espaces où se jouent en grande partie la création et la consolidation d'une communauté autour de l'objet. On note toutefois que pour l'ensemble des web-séries étudiées ici, les interactions indirectes sont toujours plus nombreuses que les interactions directes : les commentaires, même lorsqu'ils sont particulièrement nombreux, le sont toujours moins que le nombre de vues ou que les *like*. Ainsi, si l'on prend le premier épisode de la saison 5 de *Flander's Company* sur la plateforme YouTube, on observe qu'il cumule 122 955 vues, plus de 7000 *like*, mais « seulement » 984 commentaires. Il en va de même pour le premier épisode d'*Ulysse* qui dénombre 96 191 vues, 1434 *like* et 242 commentaires. Ces écarts entre les interactions directes et indirectes sont le reflet des différentes strates qui existent au sein des communautés de spectateurs. Nous pouvons en compter 3 : la strate silencieuse, qui reste la plus nombreuse et qui se manifeste par les compteurs de vues, le nombre d'abonnés à une chaîne ou à une page sur les réseaux sociaux ; la strate active qui interagit plus directement par le biais du *like*, du partage et du commentaire ; enfin, la strate collaborative qui est la plus réduite mais qui fait preuve d'une implication importante en animant des forums dédiés aux objets, en réalisant des fan-arts et en se déplaçant lors d'événements tels que des conventions ou des festivals



où sont présents les créateurs de web-série<sup>3</sup>. Chacune de ces strates produit, à son niveau, des effets sur le dispositif de la web-série autoproduite qu'il faut prendre en compte. Toutefois, le commentaire est sans doute la forme la plus dense et la plus intéressante pour comprendre le lien qui se construit entre communauté et créateur.

En les étudiant, on relève dans les échanges des éléments récurrents dans chacune des cinq web-séries de notre corpus. Ainsi, les commentaires les plus argumentés que nous relevons sur les plateformes de *streaming* ou sur des sites dédiés, sont :

- Une évaluation de la technique, de l'écriture et du développement du récit.
- Des oppositions entre amateur et professionnel, entre web et télévision.

Ces commentaires concernent le processus de production. On note ici que ces web-séries sont identifiées comme amateurs, notamment du fait de leur caractère autoproduit. Pourtant, l'équipe d'*Ulysse* est composée de professionnels de l'audiovisuel tout comme celle de *Nexus VI* dont les membres gèrent en parallèle une société de production audiovisuelle. François Descraques, le réalisateur du *Visiteur du Futur* a également suivi des études d'audiovisuel. Amateurisme et autoproduction ne sont donc pas synonymes, mais c'est de cette façon que le processus de production est interprété par les spectateurs-utilisateurs. Ainsi, ce système de production *a priori* à la portée de tous semble induire une relation empreinte de familiarité, et à travers l'évaluation de la technique, c'est également des conseils que l'on trouve.

---

3. La strate collaborative comprend notamment la participation aux *crowdfundings* de plus en plus fréquemment organisés pour financer la réalisation des contenus ou de projet. *Noob* en a notamment bénéficié à deux reprises en établissant des records de dons en un laps de temps très court sur la plateforme Ulule (250 000 euros en 10 jours pour le premier dont l'objectif était de 35 000 euros, 90 000 euros en 4 heures pour le second. La plateforme Tipeee permet elle aussi de récolter des dons à la manière « pourboire » pour soutenir les créateurs à chaque sortie de nouveaux contenus. Ce système est mis en place par *Noob* et *Nexus VI*, mais également par de nombreuses autres web-séries dont il n'est pas fait mention ici.

Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---



**Silosis** il y a 2 ans

Je viens de voir ce premier ep ... Juste géniale !!! Qualité professionnel ... Juste magnifique :)

Répondre • 7



**Eléa Missa** il y a 1 an

Esthétiquement: WOUAAHOUU! Je suis restée scotchée dès la première minute! Je m'attendais pas à un travail si propre en surfant par hasard à la recherche de web-series françaises...c'est wouah! Le jeu des acteurs est pas mauvais, le scénario est plutôt bon même si c'est pas ultra original, je suis quand même bon public de SF, mais les images et la réalisation sont au top du top!! Avec les moyens du bord vous dites...? Sans déconner?? Good job en tout cas, c'est très très beau

Moins

Répondre • 2



**José Arcadio Buendía** il y a 1 an

Waaaaw! vous gagnez un abonné! certains éléments du scénario sont un peu convenu ou facile (la montre qui marche pas par exemple c'est vu et revu ^^), mais sinon c'est super pro! La réalisation sobre et efficace, le jeu des acteurs est très décent (et qui ne pourra que s'améliorer ;)), et les effets spéciaux sont vraiment au top pour une production amateur! Vous irez loin j'en suis sûr les gars ;)

Moins

Répondre • 1

FIGURE 1 – *Ulysse* — Saison 1 (YouTube)



Bon travail de bonne qualité .Bonne réalisation ,bon texte, bonne interprétation, personnages attachants . Vous montrez qu'avec peu de moyens , du talent de l'imagination et un bon scénario on peut faire de très bonne choses équivalentes voir meilleures que certaines séries à gros budget diffusées sur les chaines .

Continuez c'est de mieux en mieux, on attend la suite avec impatience .

[Voir moins](#)

Par -813- Il y a 5 ans

FIGURE 2 – *Le Visiteur du Futur* — Saison 1 (Dailymotion)



**Rayzeur** il y a 2 mois

Merde, la baston elle était mal jouée... Désolé les gars mais cette fois j'ai pas accroché, ça sonnait faux et ralenti... Peut-être avec une légère accélération et plus de tremblement de caméra...

Par contre le pain dans la gueule hors flash back est bon !

[Moins](#)

Répondre •



**Jacob LaLiLuLeLo** il y a 2 mois

C'est dommage, les bruits d'impact auraient mérité à être plus forts, ou avec plus de basses pour plus de puissances, ça rend ça un peu mou, c'est con parce que c'est bien chorégraphié :3

Répondre • 2

FIGURE 3 – *Nexus VI* — Saison 1 (YouTube)

Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---

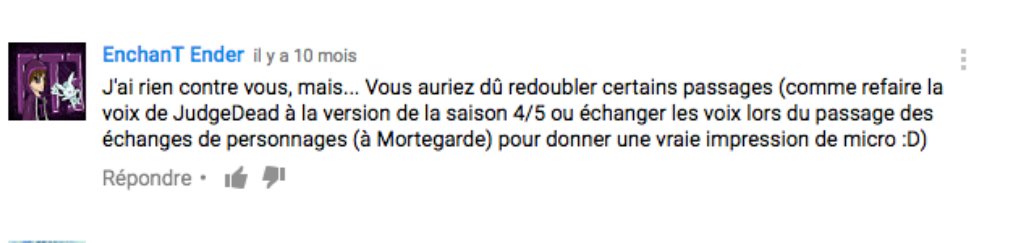


FIGURE 4 – *Noob* — Saison 1 remasterisée (YouTube)



FIGURE 5 – *Noob* — Saison1 remasterisée (YouTube)



FIGURE 6 – *Le Visiteur du Futur* — Saison 1 (Dailymotion)

Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---

Superbes épisode encore une fois faites bien attention aux anachronismes car certains puristes pourraient vous faire des remontrances c'est complètement constructif et cela est plus une mise en garde qu'un reproche ! Sinon vivement le prochain et merci de fournir autant de travail c'est génial !!!

Répondre •

[Masquer les réponses](#)

FIGURE 7 – *Ulysse* — Saison 1 (YouTube)

### Un objet co-construit par sa communauté

L'autoproduction semble donc être garante d'une certaine authenticité, puisqu'elle ne découle pas d'un circuit classique qui serait, aux yeux de ceux qui visionnent et commentent ces web-séries, insuffisamment qualitatif au niveau de ses productions, et pas suffisamment représentatif de tous les genres, notamment la science-fiction ou la *fantasy*. Certains créateurs de web-séries adhèrent d'ailleurs à cette analyse. Dans un article intitulé « Web-séries, séries TV : aller-retours. Des narrations en transit », François Jost indique que « pour beaucoup d'internautes, les web-séries françaises sont vues comme une alternative à la télévision. Elles sont au cœur d'une lutte intermédiaire dans laquelle internet est légitimé comme source plus pertinente que la télévision » (2014, 15). François Descraques (créateur du *Visiteur du Futur*) explique que c'est justement parce que la télévision ne propose pas forcément des contenus représentatifs de ses intérêts qu'il va créer sur le web :

[La web-série] se démarque des séries télé françaises parce que grâce à la liberté d'Internet, on peut faire des séries avec des thèmes qui ne sont pas forcément produits comme la science-fiction ou les voyages dans le temps, et on peut aussi y mettre des gens qui ne sont pas forcément des gens de télé, comme des jeunes comédiens qui sont des amis... (Raynaud 2012)

En s'affranchissant des contraintes, supposées ou réelles, qu'impose le mode de production télévisuelle, la web-série serait donc un objet libre, authentique, dont le processus de production serait transparent aux yeux de sa communauté de spectateurs. L'autoproduction rend également plus mince la frontière entre créateur et spectateur, la plateforme diffusant les contenus

bénéficiant aussi bien à l'un qu'à l'autre. Celui qui visionne n'est donc pas simple spectateur, mais aussi utilisateur et en capacité d'user des mêmes outils pour créer et diffuser du contenu. Cette situation conduit à une proximité mais également à une appropriation de l'objet par sa communauté, comme l'explique Émilie Marolleau à propos de la web-série américaine *Girtrash*, en faisant un parallèle entre web-série et culture du *Do It Yourself* :

Les spectateurs ne sont plus des consommateurs passifs mais contribuent activement à la production de séries, par exemple, en se regroupant en communautés autour d'un projet (2014).

L'aspect communautaire et collaboratif se construit par le biais du partage entre spectateurs. Car ces échanges autour des web-séries, sont autant les marqueurs d'un rapport individuel à l'objet, que le traçage des contours d'une communauté à la fois virtuelle et interprétative. Par communautés virtuelles, nous entendons ici qu'elles ne dépendent pas d'une appartenance à un espace-temps similaire, mais qu'elles sont bien des communautés d'intérêts comme le décrit Howard Rheingold (1995), et qu'elles se définissent par une forme de partage. Serge Proulx (2006, 13-25) identifie la recrudescence de nouveaux outils de communication et de médiation facilitant l'échange entre les utilisateurs du web, comme la raison d'une prépondérance nouvelle de la notion de communauté virtuelle. En collaboration avec Guillaume Latzko-Toth, c'est avant tout sur le terme de communauté que les auteurs signalent qu'il est important d'insister, indiquant que celle-ci est « autant sinon davantage tributaire de la grande variabilité de sens du mot communauté » (Proulx et Latzko-Toth 2000, 110). L'auteur indique que c'est l'analyse des « liens d'appartenance » entre les membres d'un regroupement qui permet de comprendre si celui-ci est, ou n'est pas, une communauté virtuelle. Pour Proulx, ce sont d'abord des interactions « soutenues et durables » qui déterminent la communauté, de même que les échanges se construisent autour de valeurs et d'intérêts communs et « d'un sens de la solidarité et de l'identification à une même constellation identitaire d'appartenance », ajouté, selon l'auteur, à des actions menées en commun :

Ce sentiment d'appartenance à une entité plus large que le simple soi individuel (*self*) peut déboucher sur un processus réflexif de conscientisation sociale du soi individuel en tant qu'appartenant à un groupe ou à une communauté. (2006, 19)

Ici, les communautés de spectateurs ne sont donc pas de simples collectifs d'individus partageant un même intérêt pour un objet et se retrouvant à ce titre sur les mêmes espaces sans interagir. Il s'agit d'individus partageant une culture commune des références communes et qui les densifient par l'interaction que la communauté produit en son sein ainsi qu'avec le ou les créateurs des objets qui les mobilisent. Si les interactions se trouvent grandement facilitées par le biais du numérique et des plateformes de partage, la définition que donne Serge Proulx de la communauté ne s'applique pas seulement aux communautés virtuelles. Les fan-clubs, dont celui des fans de la série *Le Prisonnier*, étudié par Philippe Le Guern (2002), ont un mode de fonctionnement similaire. Toutefois, à une époque où la dimension numérique est encore absente, ils sont plus restreints dans leur nombre d'adhérents et dans leur diffusion. Les travaux de Le Guern montrent en effet qu'une adhésion et une participation réelle à ce type de communauté nécessitent une implication, y compris matérielle, mais avant tout savante autour de la série. La manifestation de son implication ou l'appropriation d'un objet semble désormais se faire plus facilement par l'intermédiaire de plateformes numériques qui permettent très simplement de rejoindre une page collective dédiée à un objet et représentant une communauté. Si elle peut paraître plus symbolique, l'adhésion numérique demande en effet un effort moindre mais ouvre également la communauté plus largement, tout comme elle facilite l'échange. Au-delà de l'aspect de partage et de reconnaissance de marqueurs d'appartenance à une communauté, le contexte numérique a développé un aspect collaboratif de la pratique amateur qui existait déjà « hors ligne ». Ainsi ce que Pierre Lévy qualifie « d'intelligence collective » (1994) a trouvé un essor particulier dans les échanges en ligne et constitue même l'essence de ce que l'on nomme parfois le web social : un espace d'interactions qui produit du contenu et de l'information et alimente les plateformes collaboratives. La participation de chacun forme ainsi un ensemble ouvert à tous et confère l'aspect presque utopique d'une société dans la société, qui se construirait indépendamment d'une hiérarchie et des institutions. Patrice Flichy voit là le moyen pour chaque individu de se bâtir des compétences qui, le cas échéant, pourraient aboutir à un dialogue avec des experts, « voire de les contredire en développant des contre-expertises » (2010, 9). Ce que l'on pourrait alors qualifier de communauté d'amateurs est devenu un appui dans les différents aspects ayant trait à la création. C'est le cas pour la web-série qui se développe aussi par le biais de partage d'informations autour de la réalisation, du montage, ou encore des logiciels de post-production. Par exemple, Fabien Fournier, créateur de

*Noob* se revendiquant lui-même comme amateur, crée des tutoriels aidant à la réalisation de web-série qu’il met à disposition de sa communauté. Il semble ainsi que, par la dimension collaborative autour de l’objet, il ne s’adresse pas seulement à des spectateurs de sa web-série, mais à d’éventuels créateurs amateurs qui, comme lui, sont désireux de lancer une production sur le web. Tout comme la frontière peut être fine entre amateur et professionnel dans ce cadre bien précis, elle peut l’être tout autant entre spectateur et créateur, la participation active du premier pouvant mener au statut du second.

## Les indices de l’authenticité

Au-delà de l’autoproduction, la web-série en elle-même induit une forme de transparence de son contexte de production. Les web-séries *Le Visiteur du Futur* et *Noob* sont parmi les web-séries les plus populaires en France, et ces deux productions reflètent des genres et un ton aussi récurrents dans d’autres web-séries autoproduites : la science-fiction et la comédie. Si la science-fiction est vue comme un genre sous-représenté à la télévision par les communautés de spectateurs, l’aspect humoristique lui, semble en réalité être le moyen de pallier le manque de moyens des créateurs de ces web-séries et devient, du même coup, un indice sur le contexte de production. L’humour comme composante à part entière de la fiction permet aussi de faire un parti pris de certains manques et de l’impossibilité de raconter l’histoire comme on le voudrait. Les décors, par exemple, varient très peu :

- Dans *Le Visiteur du Futur* : ils alternent entre un appartement et un parc. Le futur ne sera représenté qu’à la fin de la 1<sup>ère</sup> saison, et François Descraques trouve une parade en imaginant un futur où les humains doivent vivre cloîtrés sous terre.
- Dans *Noob*, les scènes sont tournées en extérieur, dans les environs de Toulon où vivent les membres de l’équipe.
- Dans *Flander’s Cie*, l’action se déroule toujours dans les mêmes bureaux de la Compagnie.

De même, ce que la communauté repère comme des erreurs techniques, des faux-raccord, un mauvais son ou une mauvaise lumière sont autant d’éléments relevant de ce que François Jost qualifie d’énonciation audiovisuelle (1992) et qui figurent comme des traces de la fabrication de la web-série, rendant l’objet comme son visionnage plus authentique. Au-delà de ces indices maté-



riels, la composition des équipes elles-mêmes est productrice d'une certaine identité pour ces objets. Dans le cas du *Visiteur du Futur*, l'un des personnages principaux n'est autre que le frère de François Descraques, créateur de la web-série. Le même nom de famille au générique, bien qu'il ne signifie pas forcément que l'équipe soit composée en fonction de ses disponibilités plus que de ses compétences, semble ajouter malgré tout au caractère amateur de la production. Tout du moins, c'est ce que la communauté qui se crée autour du *Visiteur du Futur* identifie comme des caractéristiques de l'amateurisme en les liant à d'autres éléments repérés comme autant d'indices. Avant de lancer sa web-série, François Descraques avait, sur son blog appelé *Frenchnerd*, déjà partagé ses créations, dont certaines connaissaient un certain succès. Dans ces créations, ce sont les mêmes noms et les mêmes visages qui reviennent à l'écran et au générique. La communauté qui existe autour du blog de François Descraques et de ses premières productions possède, là encore, des indications quant aux modalités de création de la web-série. Les créateurs de web-séries autoproduites trouvent souvent parmi leurs proches leur première équipe pour les accompagner dans la création. Sans forcément posséder les compétences requises, les parents et les amis sont souvent mis à contribution pour les tournages. C'est le cas des équipes de *Noob*, de *Flander's Company* et d'une partie de l'équipe du *Visiteur du Futur*. Dans le cas d'*Ulysse* et de *Nexus VI*, la situation apparaît comme différente car les projets sont montés par des professionnels de l'audiovisuel, qui se sont parfois même rencontrés dans le cadre de leurs études dans ce domaine. Les comédiens à l'écran sont souvent des proches des créateurs des web-séries, voire même les créateurs eux-mêmes. Ainsi, si l'appréciation du jeu d'acteur est subjective, les performances de chacun sont malgré tout souvent mises en exergue dans les commentaires. Si celles-ci sont régulièrement saluées, elles sont aussi discutées, tout comme le reste des éléments techniques de l'épisode.

Cette forme de conseil et de familiarité semble d'autant plus présente que l'argumentation découle justement de l'identification de cet objet comme amateur. Les partages et les échanges autour de ces web-séries font partie intégrante de l'expérience de visionnement pour les communautés, qui sont encouragés par leurs auteurs. La relation qui unit créateur et communauté passe par l'implication de celle-ci dans le processus créatif et dans la construction de la web-série.

## Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---

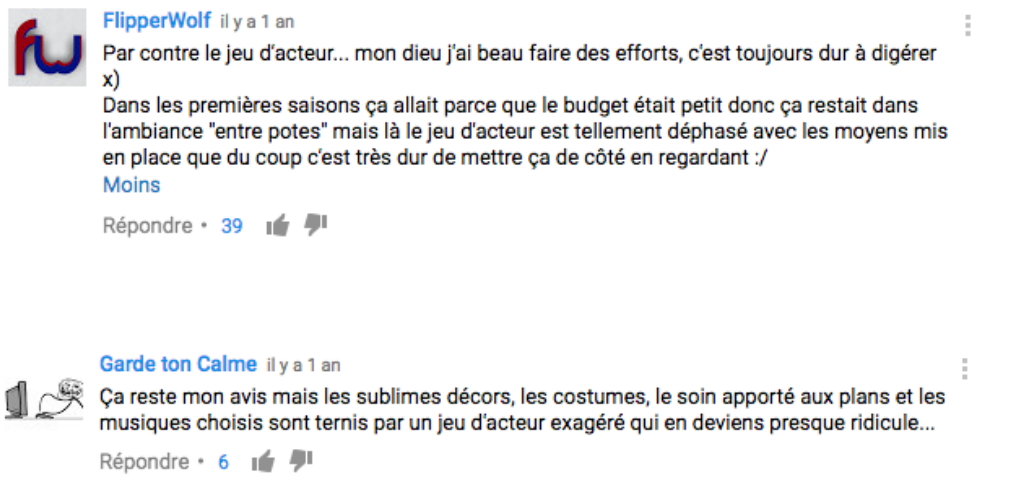


FIGURE 8 – Noob — Saison 7 (YouTube)

### Une relation qui se tisse dans le temps

Les sollicitations envers les communautés sont nombreuses et participent de cette idée d'une relation plus authentique, autour d'un projet dont chaque pan de la création est transparent pour son public. Ces sollicitations proviennent majoritairement des différents discours émis directement par les créateurs en amont des diffusions d'épisodes, lors de leurs annonces, mais également dans les périodes d'attentes entre deux diffusions.

Outre le fait de maintenir l'attention, l'intérêt est aussi d'ancrer la web-série dans une quotidienneté partagée par la communauté. Le fait de l'impliquer dans l'intégralité d'un processus et non pas uniquement de lui présenter un contenu fini dont elle ignorerait tout des phases de fabrication semble aboutir à un engagement important qui ne se limite pas à la seule appréciation de la fiction, mais aussi de tout ce qui l'entoure. Mais les discours des créateurs n'interviennent pas uniquement dans le but de garder l'attention de leur communauté. Il s'agit aussi de recentrer la web-série dans l'idée d'une construction collective : la série de vidéos sous forme de tutoriels de Fabien Fournier, créateur de *Noob*, expliquant comment créer au mieux sa web-série, du scénario à la logistique sur le tournage en passant par le choix du matériel. *Le Visiteur du Futur* offre des *making-of* des épisodes à sa communauté,

[ULYSSE IS BACK : S02E06 EN LIGNE !]

Salut les amis !

Nous sommes le 22 janvier 2017, il est 18h et c'est avec une immense fierté que nous pouvons enfin clâmer haut et fort (et avec l'accent du Kentucky) : Ulysse is back !

Ce fut long mais ça y est ! Le temps de la diffusion de cette nouvelle demi-saison est enfin arrivé. Nous repartons donc pour l'ultime round de la saison 2 avec cet épisode qui ouvre un chapitre en trois parties : Les âmes sœurs.

On vous laisse faire vos pronostiques et (surtout) découvrir la suite des aventures de notre immortel suicidaire.

Entre règlements de comptes personnels et menace grandissante de la mystérieuse Emily Sommerville, 2013 n'aura jamais été sur une brèche aussi friable. Et 2038 ne sera pas en reste puisqu'après avoir réussi à fuir l'attaque de Fitz à Opus vicis, nos deux orphelines se retrouvent prisonnières du Sergent...

De l'action, de l'humour, des perruques, des câbles, des pancakes, de la sueur, une bière, un van orange, un couteau, un verre de vin et quelques autres surprises... qui on l'espère, récompenseront votre infinie patience:)

N'oubliez pas d'aller faire un petit tour régulièrement du côté de Luchon pour voter pour votre websérie préférée

(<http://www.festivaldeluchon.tv/votez-pour-votre-webserie-pr...>

). Ce festival est un véritable tremplin pour les programmes indé, donc on ne pas se priver !

On attend vos réactions avec impatience les amis ! Merci pour votre soutien et on vous souhaite un très bon épisode !!

Rendez-vous dans 15 jours pour « Les âmes sœurs, partie 2 » et dans un mois à la Japan Tours !

<http://ulyссе-laserie.fr/redirection/S02E06.html>

FIGURE 9 – Ulysse — Page Facebook

et chaque épisode des deux premières saisons est accompagné de photos du tournage. Ces sollicitations sont parfois aussi matérielles. En amont des tournages, il est courant que les créateurs fassent appel à leur communauté pour des besoins de figuration, de prêt de matériels ou de costumes ou à des compétences plus techniques en termes de production ou de post-production. Dans le cas de *Nexus VI* et d'*Ulysse*, ces demandes visent une aide encore plus importante : créée dans une ère où l'image de la web-série évolue, *Ulysse* se revendique comme une web-série indépendante et non plus seulement auto-produite, refusant de monétiser ses vidéos. Pour pouvoir continuer à exister, l'équipe fait donc appel à la générosité de sa communauté par le biais d'un *crowdfunding*<sup>4</sup> mais aussi par le biais du *marchandising* avec une boutique en ligne. La communauté contribue alors à élargir le champ d'influence de la web-série en prenant part financièrement à son développement. La web-série *Nexus VI* est un cas intéressant puisque son créateur, Renaud Jesionek, a créé un univers autour de la web-série dont il refuse de sortir. Il s'adresse à sa communauté, répond aux commentaires et partage des informations sans jamais sortir de son personnage, le « Cap'tain » du vaisseau *Nexus VI*. Une stratégie parfois confuse pour sa communauté, qui semble avoir du mal à ne pas avoir accès directement à celui qui l'incarne.

### Réalité ou fiction ?

Ce besoin de pouvoir s'adresser à la figure créatrice que semble ressentir la communauté est justement évoqué par Jean Châteauvert dans un article intitulé *Les nouvelles plate-formes de diffusion. L'expérience spectatorielle*. Il y évoque l'amalgame qui peut exister dans les web-séries entre personnage de fiction et personne réelle (acteur ou créateur de l'objet), en s'appuyant sur la notion d'autofiction :

Un récit fictionnel, dans lequel je reconnais sur la base d'indices dans la fiction et sur les plateformes d'échanges autour de la série à la fois le caractère fictif des faits racontés et une correspondance entre le personnage et son auteur. (Châteauvert et Delavaud 2016)

---

4. Terme anglais désignant le financement participatif.

Le jeu de la transparence dans les processus de production et de réalisation des web-séries amateurs.

---



The screenshot shows a YouTube comment thread. The first comment is from user 'Princesse Poney', posted 2 months ago. The comment text is: 'Youpi bagarre ! \o/ Vous avez mis combien de temps à vous entraîner pour la scène de fight ?! Puis combien de prises ? C'est trop cool !'. Below the comment are options for 'Moins' and 'Répondre • 1', and a link to 'Masquer les réponses'. The second comment is from user 'NEXUS VI', also posted 2 months ago, replying to 'Princesse Poney'. The text is: '+Princesse Poney Quel entraînement ? Quelles prises ? Je ne comprends pas.' Below it are 'Répondre •' and 'Moins' options. The third comment is from 'Princesse Poney', posted 2 months ago (marked as modified), replying to 'NEXUS VI'. The text is: '+NEXUS VI Je vais remplacer mes questions par une autre plus efficace : Est-ce qu'on aura un making of ? Je me demande comment ça se prépare une scène de baston, pour ne pas se faire mal sans faire exprès, tout ça... Et aussi parce que ce doit être dur à filmer/monter de sorte à ce que ça ait de la patate, j'imagine. (Et vous y êtes super bien arrivés !!!) La choré est chouette, vous avez déjà fait des sports de combat en vrai ? En tout cas vivement la suite ! ^^'. Below it are 'Répondre •' and 'Moins' options. The fourth comment is from 'NEXUS VI', posted 2 months ago, replying to 'Princesse Poney'. The text is: '+Princesse Poney Un making of de quoi ? Comment ça "préparer une scène" ? Navré mais je ne te suis pas.' Below it are 'Répondre •' and 'Moins' options.

FIGURE 10 – Ulysse — Saison 1 (YouTube)

Le principe de l'autofiction, s'il semble être adopté par de nombreux créateurs de web-séries autoproduites, et participe de l'attachement et de l'engagement que leurs communautés témoignent à l'encontre de la web-série, peut donc risquer de faire défaut. Comme l'indique Jean Châteauvert en décrivant l'expérience de visionnement de la web-série américaine *The Guild*, les espaces discursifs où échangent à la fois les membres de la communauté et les créateurs, font partie intégrante de l'expérience en tant que spectateur. Ils participent donc aussi de l'engagement de ce dernier, tout comme l'évanescence de la distinction entre fiction et non fiction. Cette distinction à laquelle Jean Châteauvert fait référence nous semble également être ce qui constitue, aux yeux de la communauté, la part d'authenticité de la web-série : une confusion qui permet la création d'un univers qui n'englobe pas uniquement une fiction, mais bien tout ce qui l'entoure depuis sa création, et de façon plus étendue, sa communauté.

Dans ce cadre, c'est l'aspect de sincérité que l'on interroge. L'authenticité est-elle feinte ou réelle ? Cette notion est importante car elle détermine deux éléments : la bienveillance quant à l'objet et son appropriation. Primant dans le jugement global de la web-série, la bienveillance est un trait souvent provoqué par l'identification de l'objet comme amateur, tout du moins, réalisé par une figure dans laquelle le spectateur est capable de se reconnaître. Cependant, l'identification de traces et d'indices assimilés comme tel s'effectue aussi, nous l'avons vu, par les interactions entre communautés et créateurs et par l'exposition de l'ensemble des aspects de la création et du développement. Dans un article consacré aux effets de sincérité dans le discours journalistique, Marie-France Chambat-Houillon interroge la notion de sincérité en indiquant que celle-ci constitue une condition préalable à une situation de communication :

L'hypothèse ou le crédit de sincérité est la condition à partir de laquelle le public accepte de s'engager dans une situation de communication et ainsi de l'instaurer. L'attente d'une énonciation de bonne foi permet au public de reconnaître le locuteur comme bienveillant et coopératif et, en retour, de consentir à devenir destinataire des discours à venir. Sans l'hypothèse de sincérité, le public ne peut devenir public, c'est-à-dire évaluateur des croyances d'un locuteur. (2016, 243)

Le crédit de sincérité est déjà établi par la reconnaissance de caractéristiques d'une web-série amateur par les spectateurs. En revanche, elle est consolidée par l'interaction et le contact régulier existant avec les créateurs. Elle a pour effet de renforcer l'implication et l'attachement, non pas seulement à l'univers de la fiction, mais aussi à ceux qui la créent et dont l'on peut se sentir proche. De même, elle consiste à préciser l'intention des créateurs et à renseigner sur l'avenir souhaité pour l'objet. François Descraques fait part de son désir de professionnaliser sa création quand Fabien Fournier insiste sur l'intangibilité de son caractère amateur. Quelle que soit la véracité des discours, en apparaissant comme sincères aux spectateurs-utilisateurs, ils tendent à fédérer d'autant plus autour de l'objet et à le soutenir. Mais la sincérité semble parfois être feinte, non pas tant dans le but de tromper mais plutôt dans celui de conserver cette bienveillance et par extension, d'impliquer la communauté. Les messages et échanges constants sur les différents espaces discursifs paraissent être avant tout un procédé pour relancer l'interaction et redonner à la communauté le moyen de s'exprimer sur l'objet en l'ancrant dans une quotidienneté, y compris quand il n'y a pas de nouveaux contenus à commenter. Ce qui apparaît comme une relation sincère obéit donc d'abord à une volonté de fixer l'attention, en se conformant à un critère essentiel dans la mise en visibilité de la web-série. De ce fait, la transparence paraît parfois plus contrainte qu'authentique et la volonté de dire et de montrer relève de ce qu'il convient de qualifier de feintise. Si l'on peut faire état d'une forme de stratégie de la part des créateurs, elle semble avant tout être le résultat d'une obligation de fédérer une communauté et d'assurer une crédibilité à l'objet. Il s'agit souvent de parvenir à faire financer celui-ci et ainsi de le « professionnaliser ». Plutôt qu'une fin, la transparence serait alors un moyen, en l'occurrence celui de permettre une appropriation de la web-série et de son univers par une communauté qui lui permettra d'évoluer. Ce que l'on nomme authenticité réelle et feinte s'entremêlent pour donner lieu à une communication la plus efficace et percutante possible.

## Conclusion

Au regard de ces différents niveaux de transparence, et de la manière dont ils sont incorporés au cadre communicationnel de ces web-séries créées en autoproduction, la question de savoir si l'équation « authenticité égal popularité » subsiste. Il semble que dans ce champ particulier, la communication

constante de l'équipe avec sa communauté et la place donnée à son implication dans la création de la fiction semble participer au succès de la web-série. Fabien Fournier et son équipe ont bâti l'univers *Noob* en y intégrant systématiquement leur communauté. *Noob* compte désormais des romans, des bandes-dessinées, des *spin-off*, des films à destination du web et a, en projet, le développement d'un *MMPORPG*<sup>5</sup>. Pour autant, l'équipe se décrit encore comme bénévole, construisant un véritable *storytelling* autour de l'histoire de la web-série, et d'une bande d'amis amateurs partie de rien. Pourtant, Fabien Fournier a créé une société de production, *Olydri*, pour encadrer la production de sa web-série et ses dérivés, autoéditant certaines de ses bandes-dessinées. C'est aussi la web-série qui a marqué l'histoire du *crowdfunding* en Europe, en atteignant le record de la somme obtenue en l'espace de quelques heures. Si la web-série reste de facture « semi-professionnelle » pour emprunter son expression à Jean Châteauvert, peut-on considérer pour autant que son équipe est toujours amatrice ? La réalité du dispositif que perçoit la communauté à travers les épisodes, les échanges et discours des créateurs paraît plus complexe que ce qu'elle veut montrer. Il semble donc que le discours caractérisant l'équipe comme « non professionnelle » soit aussi le moyen de pallier le fait que l'objet se détache peu à peu de ses créateurs pour exister par lui-même.

Nous formulons donc l'hypothèse que, si autoproduction et amateurisme sont des représentations liées pour les communautés interprétatives, amateurisme et authenticité le sont aussi. Ces éléments paraissent intégrés à la communication de web-séries qui, dans l'objectif de maintenir un intérêt pour leur objet au milieu d'une offre plurielle, ont permis de jouer de la transparence en faisant de la fiction et de son envers un seul et même objet.

## Notes et références

Chambat-Houillon, Marie-France. 2016. « De la sincérité aux effets de sincérité, l'exemple de l'immersion journalistique à la télévision ». *Question de communication*, n 30 : 239-59. <http://questionsdecommunication.revues.org/10776>.

---

5. MMPORG est l'abréviation anglaise de *Massively Multi-Player Online Role Playing Game*, signifiant en français Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multi Joueur.



Châteauvert, Jean, et Gilles Delavaud, éd. 2016. « Les nouvelles plates-formes de diffusion. L'expérience spectatorielle ». In *D'un écran à l'autre : les mutations du spectateur*. Les médias en actes. Paris : L'Harmattan.

Flichy, Patrice. 2010. *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*. Paris : Éditions du Seuil.

Jost, François. 1992. *Un monde à notre image. Énonciation, cinéma, télévision*. Paris : Méridiens-Klincksieck.

———. 2014. « Web-séries, séries TV : aller-retours. Des narrations en transit. » *Télévision*, n 5 : 13-25.

Le Guern, Philippe. 2002. *Les cultes médiatiques. Culture fan et oeuvres cultes*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Lévy, Pierre. 1994. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte.

Marolleau, Émilie. 2014. « Réappropriation et intertextualité dans la web-série Girltrash. » *TV/Series* 1 (6). <http://journals.openedition.org/tvseries/329>.

Proulx, Serge. 2006. « Les communautés virtuelles : ce qui fait lien ». In *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau.*, 13-25. Lévis : Presses Universitaires de Laval.

Proulx, Serge, et Guillaume Latzko-Toth. 2000. « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle. » 32 (2) : 99-122. <https://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/2000-v32-n2-socsoc72/001598ar/>.

Raynaud, Manuel. 2012. *Il imagine les aventures du Visiteur du Futur depuis trois ans*.

Rheingold, Howard. 1995. *Les Communautés virtuelles*. Mutations technologiques. Paris : Addison-Wesley France.