

Les séries web de fiction. L'expérimentation

Jean Châteauvert

Université du Québec à Chicoutimi

Résumé/Abstract

Les séries web de fiction. L'expérimentation est une réflexion sur les séries web en regard de leur contexte de diffusion, l'internet. Dans un premier temps, cette réflexion dresse un portrait de la diversité des séries web en faisant ressortir ce que leur contexte de création et de diffusion apporte à leur écriture et leur traitement. Ce portrait ouvre sur leurs emprunts de genres et de formes issus des plateformes cinématographiques et télévisuels alors que les séries web traversent une période d'intermédialité marquée par l'expérimentation. Dans un second temps, cette réflexion questionne une forme de récit audiovisuel spécifique aux séries web inspiré du vidéoblog. L'analyse de la série *Lonely Girl 15* laisse paraître que la combinaison regard-caméra du personnage de fiction, interpellation de l'internaute-spectateur et sa dimension d'autofiction ouvre sur une forme de récit audiovisuel qui porte en creux un modèle communicationnel issu de web.

À propos de l'auteur/About the Author

Chercheur et réalisateur, Jean Châteauvert enseigne la création vidéo à l'Université du Québec à Chicoutimi. Il a développé en parallèle de son enseignement une production audiovisuelle qui prolonge ses recherches sur les récits audiovisuels, le dernier volet étant un projet qui expérimente le récit audiovisuel fragmenté. Après avoir écrit des projets multiplateformes et web, il développe une recherche sur le langage et l'esthétique de la production audiovisuelle pour le web et via le web.

Difficile – pour ne pas dire impossible – de rendre compte de la diversité des séries web de fiction qu'on retrouve aujourd'hui sur l'internet. D'objets étranges destinés à quelques rares initiés, les séries web sont devenues, en quelques années, le plus grand laboratoire de création audiovisuelle qui ait jamais été. Les formes et les genres se multiplient dans tous les pays, dans toutes les langues, pour rejoindre des communautés d'internautes de plus en plus pointues. Les amateurs de jeux en ligne, d'histoires de fin du monde, de comédies de situation, d'histoire de l'art, de bandes dessinées trouvent des séries web conçues autour de leurs intérêts et qui sont destinées à leur communauté virtuelle. À cette diversité de création s'ajoute la multiplication des plates-formes de diffusion qui s'ajoutent aux *YouTube* et *Vimeo* et autres sites de diffusion grand public. Des sites spécialisés tels que *Blip.tv*, *Revision3*, *My Damn Channel*, *Kebweb*, *Serie Web* ou *Neow* proposent des séries web et visent des communautés d'internautes qui ont en commun un intérêt pour une langue, une culture, un genre, une esthétique ou une thématique.

Devant cette abondance dans la création et dans la multiplication des plates-formes de diffusion, on pourrait croire que les séries web de fiction n'ont d'autres limites que l'imagination de leurs créateurs. D'autant que la majorité de ces séries sont produites de façon indépendante et ne sont pas tenues à des règles d'écriture, de durée, de réalisation comme celles qu'impose par exemple la télévision. Dans ce contexte qui favorise une diversité sans contrainte, on observe que la majorité des séries mises en ligne ont une durée de vie active de quelques épisodes, diffusés pendant quelques mois sur la toile faute de trouver leur audience, d'avoir su la fidéliser et, incidemment, d'avoir trouvé leur financement¹. S'il n'y a pas au départ de règles d'écriture, de durée ou de format, on voit pourtant des différences majeures – pour ne pas dire radicales – entre le succès ou l'insuccès des séries web de fiction.

Je veux amorcer ici une réflexion sur la toile de fond sur laquelle se construit la diversité des séries web de fiction. Cette réflexion sur les séries web de fiction prend la forme d'un portrait fait de récurrences et de variations, et propose un regard sur la multiplicité et sur la mouvance des séries web de fiction qui apparaissent et disparaissent de la toile au fil des mois et des saisons. Avec ce portrait, je veux ouvrir une réflexion sur la

¹ Une étude de *TubeMogul* révèle que les séries web perdent en moyenne 64% de leur audience après leur premier épisode et plus de 90% des séries sont interrompues en deçà de dix épisodes. On verra sur le sujet Michael Learmouth, "Web Series Still Struggle to Hold on to Audience. Survey of 50 Top Web Series Finds Loss Of 64% From First Episode To Second" (2009).

spécificité du récit audiovisuel des séries web de fiction qui sont apparues avec l'avènement de nouvelles technologies de production et de diffusion sur la toile.

Pour amorcer cette réflexion, je vais esquisser un portrait en deux temps de la diversité des séries web à la lumière de leur contexte de création et de diffusion. Dans un premier temps, je vais essayer d'identifier ce que le Web et sa plate-forme de diffusion apportent – pour ne pas dire imposent – à la production des séries web, à leur écriture, à leur traitement, et ce qui les distingue des productions créées pour des plates-formes plus traditionnelles telles que la télévision ou le cinéma. Dans un second temps, je vais essayer de rendre compte de la diversité des séries web de fiction à travers les emprunts de genres et de formes issus du cinéma et de la télévision, et de leurs variations qui dessinent une spécificité des séries web de fiction.

De ce portrait je retiendrai une forme narrative qui est apparue dans cette diversité et qui s'est imposée comme parmi les plus populaires, autant dans l'offre des séries sur l'internet que dans la fréquentation par les internautes. Il s'agit de séries web de fiction inspirées du vidéoblog, dans lesquelles un personnage s'adresse directement à l'internaute-spectateur² et s'impose à la fois comme le cœur et le moteur de la série³. De ces séries inspirées du vidéoblog, je retiendrai ici *LonelyGirl15*⁴, dont la popularité en Europe et en Amérique⁵ a littéralement lancé le genre. Je vais tenter ici de faire ressortir ce qui caractérise cette forme de récit audiovisuel née avec les séries web à la lumière de son contexte de création et de diffusion.

Enfin, je vais faire ressortir ce que le Web en tant que plate-forme de diffusion apporte comme références et comme possibilités au récit audiovisuel des séries web.

Les conditions de création et la diversité des séries web

Le succès de la série *Têtes à claques* en 2006-2007 a pendant quelque

² J'utilise l'expression 'internaute-spectateur' pour rendre compte de notre situation d'internaute qui navigue sur la toile et qui adopte le rôle de *spectateur* le temps d'un récit de fiction lorsqu'on regarde une série web sur la toile.

³ On trouvera une analyse détaillée de cette forme narrative inspirée du vidéoblog dans mon article " Les séries web de fiction. Interpeller" (Châteauvert, 2012).

⁴ 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.

⁵ Dans sa chronique sur les pratiques alternatives dans les médias sociaux, Francis Pisani souligne combien les références internet varient suivant les continents, les cultures, les langues. On verra son blog sur *Le Monde* (<http://winch5.blog.lemonde.fr/>).

temps donné l'illusion que les séries web de fiction pouvaient fonctionner sur le mode du *blockbuster* au cinéma ou de la série télévisuelle et rejoindre toutes les communautés d'internautes. Un second regard sur le phénomène de la série *Têtes à claques* laisse voir pourtant un écart sensible entre son audience réelle et l'importance que lui ont accordée les médias québécois. Selon Alexa, une compagnie spécialisée dans la mesure de la fréquentation des sites web, l'auditoire des *Têtes à claques* se composait principalement d'hommes francophones, québécois, français et belges, de 18-24 ans et de 45-54 ans, qui ont des études de niveau collégial ou universitaire. Et les 3 millions de visiteurs de la série à son apogée en 2007 ne correspondaient qu'à une toute petite partie du milliard d'internautes qui naviguaient alors sur l'internet⁶. Aussi, les médias qui ont présenté le succès des *Têtes à claques* comme un phénomène planétaire⁷ témoignaient davantage de leur découverte des séries web de fiction et de leur étonnement devant le succès dans leur communauté que de la véritable capacité de la série à rejoindre toutes les communautés d'internautes.

Des communautés qui se traduisent par des niches

Les séries web se développent sur une plate-forme de diffusion qui, par sa structure, crée des communautés d'internautes qui se définissent par une langue, par une culture, par des références culturelles communes et par des intérêts partagés⁸ (Gervais, 2009). Si la barrière géographique peut être dans certains cas battue en brèche – encore que nombre de ces séries sont souvent limitées à une des zones d'accès du registre internet régional qui regroupe les blocs d'adresses Internet d'un territoire ou d'un pays –, l'internet reste une plate-forme de diffusion fractionnée par les internautes eux-mêmes qui naviguent en fonction de leur langue, de leurs intérêts, des connaissances qu'ils apportent avec eux lorsqu'ils interrogent les moteurs de recherche ainsi que de leur tissu de liens sur la toile qui se traduira par des invitations et des suggestions à découvrir une nouvelle série ou à devenir fan d'une autre. La série web qu'on nous

⁶ Quelques données pour mettre les choses en perspective. *Photius* rapporte 1,018,057,389 utilisateurs d'internet en 2007, dont 31 295 000 en France, 22 000 000 au Canada et 4 800 000 en Belgique. Sur la base de ces chiffres, l'auditoire des *Têtes à claques* représentait à son apogée moins de .3% des internautes présents sur la toile.

⁷ Des articles de Maxime Johnson, « Les Têtes à claques vaudraient 12 millions » sur le site de la revue *L'actualité*, (2007), ou dans la rubrique « Arts et spectacles le site Radio Canada "Têtes à claques. La conquête française se poursuit" (2007) sont symptomatiques de cette perception du potentiel succès sans limite qu'ont véhiculé les médias.

⁸ On retrouve une analyse du web fractionné par ses communautés d'internautes dans Jean-François Gervais, "Dans le web 2.0, quel cinéma et quel audiovisuel?" (2009).

présente comme le grand succès de l'heure ne l'est jamais qu'au sein d'une communauté qui ignore dans sa navigation la majorité de ce qui est disponible sur le Web. Cette notion de succès reste d'autant relative que les chiffres qui vantent la popularité d'une série web correspondent tantôt au nombre de visiteurs, tantôt au nombre de visites, le premier pouvant contribuer plusieurs fois au second. Ces données ne représentent jamais qu'une fraction des utilisateurs de l'internet que Pingdom évalue aujourd'hui à 2,27 milliards (Pingdom, 2012).

À voir la multiplication de genres et de formes qu'on retrouve aujourd'hui dans les séries web, il semble que le phénomène de fractionnement et de niches spécifiques sur l'internet s'accroisse au fil des années. Au fur et à mesure que se créent des groupes d'intérêt sur Facebook ou autour de blogues et qu'apparaissent des sites de distribution spécialisés pour les séries web suivant les genres et les sujets, des séries trouvent une première audience qui les découvre et qui est susceptible de les suivre d'épisode en épisode. Des séries comme *Noob* ou *The Guild* sont des séries populaires, sinon connues, parmi les internautes amateurs de jeux en ligne. La comédie *Living with Frankenstein* connaît une certaine popularité parmi les amateurs de gothique, qui découvrent la série notamment à travers sa publicité sur des sites spécialisés tels que *Gothic.net* ou sur les sites de distribution de séries web dites de genre tels que *Blip.tv*. Ces séries, qui visent par leur facture et par leurs références des communautés d'internautes très ciblées, s'imposent depuis quelques années parmi les plus populaires sur le réseau Internet. Ce qui pourrait être un handicap pour une production audiovisuelle au cinéma ou à la télévision leur permet de s'adapter à la double contrainte avec laquelle fonctionnent toutes les séries web : il leur faut être découvertes parmi la multitude de séries qui coexistent sur la toile et il leur faut fidéliser les internautes-spectateurs pour qu'ils reviennent d'épisode en épisode.

Autre facteur de la diversification dans la production et dans la création des séries web, c'est qu'au gré de ces niches, les internautes-créateurs puisent leurs références dans des *séries culturelles* (Gaudreault, 1997), c'est-à-dire des réseaux d'œuvres qui partagent des références communes propres à un courant ou à un média, à un genre ou à un sous-genre, qui sont extérieures à la production cinématographique ou télévisuelle ou qui restent marginales dans la production audiovisuelle. Pour ne citer que quelques exemples parlants qui nous sortent des références cinématographiques et télévisuelles, la série *Noob* emprunte une partie de son esthétique à l'univers des jeux en ligne avec le

gamertag ou logo qui identifie les joueurs lorsque ceux-ci sont dans l'univers du jeu. La série *Didier ze mime* propose des récits et une mise en scène qui s'inspirent du cirque traditionnel et du cinéma muet. La série *La planque* se présente comme les planches d'une bande-dessinée qu'on aurait adaptée en série web.

En parallèle avec le développement de ces niches et sous-cultures autour de communautés d'intérêt sur l'internet, on observe depuis quelques années une spécialisation dans la distribution des séries web. Un site de distribution comme *Rooster Teeth* propose des séries web qui tournent autour des jeux vidéo et des jeux en ligne, alors que *My Damn Channel* propose des séries web qui ont en commun d'être des comédies. *Kebweb* propose des séries québécoises francophones. Des sites de distribution grand public comme *Blip.tv* ou les sites liés à des chaînes de télévision comme celui de *Canal+* ou de *Radio-Canada* n'échappent pas à cette spécialisation, chacun limitant son offre de séries web selon que ces séries rejoignent un sous-groupe de leur audience d'internautes ou de téléspectateurs⁹.

Ces sites de distribution spécialisés permettent à des séries web de connaître une première visibilité sur une plate-forme de diffusion fréquentée par des internautes qui partagent déjà une langue, une culture ou un intérêt pour une « sous-culture ». Des séries web très ciblées par leur genre ou leur facture deviennent alors possibles parce qu'elles trouvent à travers ces sites de diffusion une communauté d'internautes qui partagent des références culturelles et des intérêts communs susceptibles de créer et de nourrir leur intérêt pour cette série.

À cette spécialisation dans la distribution s'ajoute une certaine non-professionnalisation dans la production des séries web qui ouvre la voie à des références culturelles extérieures à la production audiovisuelle en cinéma ou en télévision et à des expérimentations dans leur écriture et dans leur réalisation qui tiennent de l'absence, sinon d'un relativisme dans les contraintes idéologiques et esthétiques qui pèsent sur la création. Là où les « professionnels de la profession » (Godard) exigeraient une image de qualité, un récit fluide et une transparence du dispositif, des

⁹ Lors d'une table ronde sur le web dans le cadre du Festival Nouveau cinéma nouveaux médias (2011), les programmeurs des séries webs sur le site de la Société Radio-Canada soulignaient que les analyses d'audiences démontrent que les séries mises en lignes redécoupent leur audience de téléspectateurs. Le directeur des nouveaux médias de Radio France et le directeur de l'information numérique chez Lagardère Active font un constat similaire dans leur analyse des liens entre radio et internet lors d'une table ronde organisée aux *Rencontres Radio 2.0* qui ont eu lieu à Paris en octobre 2012. On trouve le contenu de la table ronde sur le site de *L'atelier des médias* : <http://atelier.rfi.fr/profiles/blogs/radio20>.

créateurs non-professionnels des séries web se permettent une audace et des expérimentations qui seraient pour ainsi dire impossibles dans la production traditionnelle. Cette audace et ces expérimentations font la publicité de sites de distribution comme *Van Indie Films Channel*, qui présente des séries web qui ont en commun d'être tournées par des non professionnels qui témoignent d'une grande liberté dans leur réalisation et dans leur écriture. On peut y voir des séries web telles que *On Empty*, qui affiche tous les défauts techniques d'un tournage réalisé avec un portable, ou *Tony and Miranda*, qui se présente comme la parodie d'un vidéoblogue éclaté dans son propos et dans son écriture.

Enfin, nombre de séries web sont créées par des internautes qui se servent de l'accès aux technologies, de leur légèreté d'utilisation et de la plate-forme de diffusion de l'internet pour réaliser une création audiovisuelle personnelle. En marge des contraintes des boîtes de production et des organismes officiels de financement de la production, des amateurs éclairés et des professionnels s'offrent une liberté de création le temps d'une série web. Ils expérimentent dans leur écriture et dans leur réalisation des formes et des genres qui ne sont pas gouvernés par la nécessité de générer des revenus ni de répondre à des directions de quelques instances autres que les auteurs même de la série. Exemple parlant de cette liberté dans la création, le réalisateur de télévision et de publicités Renaud Gauthier a créé la série web *Inspector Bronco*, inspirée du cinéma Bollywoodien, du cinéma de série B et des séries télévisuelles des années 1970. Le scénariste Joss Whedon a créé, pendant la grève des scénaristes qui paralysait Hollywood, la série web *Dr Horrible's Sing-Along Blog*, dans laquelle il expérimente le mélange des genres horreur et comédie musicale¹⁰.

Toutes ces conditions et ces références multiplient les possibilités de création qui font la diversité des séries web de fiction. Cette diversité fait en sorte que les séries web de fiction se développent et se spécialisent selon les intérêts des créateurs de la série pour une langue, pour une culture, pour une appartenance socio-économique ou pour un groupe d'âge, ou encore pour des références culturelles spécifiques telles que le gothique, les jeux en ligne ou le cinéma Bollywoodien pour ne nommer qu'eux, qui viennent à la fois réduire la communauté d'internautes visés, mais aussi distinguer la série dans l'offre de séries disponibles sur la toile. Les auteurs de la série espèrent se démarquer et trouver leur audience auprès d'une communauté d'internautes qui partagent leurs

¹⁰ Joss Whedon décrit et commente la création de la série *Dr Horrible Sings Along Blog* sur son blog *Whedonesque* (<http://whedonesque.com>).

intérêts, voire leurs passions.

Une période d'intermédialité

Dans cette multiplication et dans cette diversité que connaissent les séries web de fiction depuis quelques années, on voit paraître des registres et des formes nouvelles, alors que d'autres perdent en popularité. Pour ne citer qu'un exemple, la facture visuelle et le récit emprunté au reportage télévisuel de la série web *Le Cas Roberge*, qui a connu un certain succès avec 700 000 visiteurs, a totalement disparu de la production des séries web de fiction. A contrario, on voit depuis 2009 émerger de plus en plus de séries web de fiction inspirées par les jeux vidéo, par les vidéoblogues ou par la parodie de films ou d'émissions de télévision qui expérimentent de nouveaux registres de récits audiovisuels et qui dessinent des tendances dans la très courte histoire des séries web.

L'analyse qu'a proposée Rick Altman pour rendre compte de la période d'expérimentation qu'a connu le cinéma lorsqu'il est devenu parlant permet de porter un regard éclairé sur ces transformations que connaissent les séries web. Dans son analyse du développement du cinéma parlant, Rick Altman a proposé une approche qui se démarque de l'histoire chronologique traditionnelle et qui rend compte de la période d'expérimentation que traverse un média qui est en voie de se former. Ainsi, le cinéma, en devenant parlant, a connu une période transitoire d'*intermédialité*, c'est-à-dire « un état transitoire au cours duquel une forme en voie de devenir un média à part entière se trouve encore partagée entre plusieurs médias existants, à un point tel que sa propre identité reste en suspens » (Altman, 1999, p. 38). Le cinéma aurait alors puisé ses motifs, ses sujets et son esthétique dans les arts et médias sonores déjà reconnus comme le théâtre, la radio, la musique, etc. Pendant cette période d'intermédialité, le nouveau média, le cinéma parlant, connaîtrait différentes formes de dialogues avec les autres médias qui marquent à la fois sa dépendance des autres médias et sa constitution progressive en tant que nouveau média.

Cette période d'intermédialité serait ponctuée de trois phases d'expérimentation pendant lesquelles le nouveau média construit son autonomie esthétique et langagière. La première phase de cette période d'intermédialité serait la *citation*. Comme le nom le dit, le nouveau média qui se développe cite un média qui lui préexiste et prouve qu'il peut faire la même chose que ce média qui a déjà une légitimité (Altman, 1999, p. 48). La seconde phase de cette période d'intermédialité serait celle de l'*exploitation*. Dans cette phase d'exploitation, le nouveau média

met à contribution un autre média et prouve qu'il peut faire plus que l'ancien média (Altman, 1999, p. 48). La troisième phase de cette période d'intermédialité serait la *séparation*. Parvenu à ce degré d'autonomie, le nouveau média ne se définirait plus par rapport aux médias qui lui préexistent, mais deviendrait un média à part entière (Altman, 1999, p. 51).

Je retiens dans l'approche que propose Altman l'idée qu'un nouveau média connaît une période marquée par l'intermédialité pendant laquelle le nouveau média définit son esthétique, son vocabulaire et sa légitimité en puisant dans les médias qui ont une reconnaissance et un statut dans la société. L'intermédialité traduit bien l'effervescence et la diversité que connaissent les séries web depuis quelques années et qui sont à définir leur autonomie langagière et esthétique à travers un dialogue complexe avec les autres médias.

Ce dialogue avec les autres médias se traduit pour beaucoup de ces séries web par une « citation » de genres et de styles venus de la télévision. Pour ne mentionner que quelques exemples, *Le Couple.tv*, *Chez Jules*, *The Madness of Art* ou *Delusional Downtown Divas* empruntent leur écriture et leur réalisation aux comédies de situation de la télévision filmées sans auditoire. *The Black Dawn*, *Throwing Stones* ou *Temps mort* se présentent comme des dramatiques télévisuelles dont on a adapté la durée et le budget en fonction des possibilités de production et de diffusion sur l'internet. *Inspector Bronco* reprend et parodie dans une facture bollywoodienne les séries d'aventures policières de la télévision.

Dans un registre plus près de « l'exploitation », *Didier ze mime* puise sa mise en scène dans l'art du cirque et dans le cinéma muet afin de créer une série web qui utilise un comique gestuel pour rendre des histoires qui tiennent du *cartoon*. *La planque* emprunte à la bande dessinée la frontalité du dessin et la structure scénaristique pour créer une série web dont l'humour repose sur un dialogue livré par des comédiens « sérieux » dans un registre d'animation très sommaire. *World of Jean-Pierre* reprend la formule de la webcam dans une mise en scène où le personnage commente face à la caméra de son ordinateur son quotidien d'internaute qui joue à des jeux sur l'internet. Ces séries web s'inscrivent dans la continuité des sources qui les ont inspirées, mais s'en démarquent par les possibilités qu'offrent le support audiovisuel et leur contexte de diffusion.

Ce mouvement vers les autres arts et médias peut prendre des formes et des directions très diversifiées dans une même série. La série web *Noob* nous fait passer de l'univers médiéval d'un jeu en ligne où se

retrouvent des personnages internautes dans leur avatar de chevalier ou de princesse à des scènes où ces personnages internautes échangent devant la caméra de leur ordinateur leurs commentaires sur ce qui se passe dans le jeu. *The Guild* inclut dans une comédie de situation des scènes où des personnages plantent leur regard droit dans une caméra et lancent leurs réflexions aux internautes-spectateurs de la série que les personnages interpellent comme leurs vis-à-vis sur la toile.

Ce dialogue avec les autres médias est d'autant accentué qu'il participe de la spécialisation des communautés d'internautes qui se définissent par leur intérêt pour un genre, un média. Les fans de sagas cinématographiques telles que *Star Wars*, les amateurs de séries télévisuelles comme *The Prisoner*, *Star Trek* ou *Lost*, ou encore les accros des héros de Marvel trouvent sur l'internet des communautés d'internautes avec lesquels ils partagent leur passion, mais aussi leurs références visuelles et narratives¹¹. Dans la création des séries web, le dialogisme (Bakhtine, 1978) affiché, revendiqué par les créateurs qui arriment leurs séries avec des œuvres issues d'autres plates-formes s'avère fondateur puisqu'il porte la création de ces séries web, et leur apporte une légitimité et une audience sur la toile. Comme internaute-spectateur, je reconnais, à des degrés divers, les références de ces séries web à d'autres arts et médias dans leur écriture et dans leur réalisation, et cette reconnaissance crée mon intérêt et façonne ma compréhension et mon interprétation de ces séries web.

On voit apparaître, dans cette période d'intermédialité, des séries web qui marquent un changement dans ce dialogue et qui annoncent une « séparation » des autres médias. Des séries web mettent en scène des personnages qui plongent leur regard dans la caméra qui les filme, et qui interpellent directement les internautes-spectateurs de la série pour leur raconter ou commenter les événements qu'ils vivent. Le regard-caméra qui apparaissait de façon épisodique et qui « visait » explicitement un autre personnage dans des séries comme *Noob* ou *The Guild* établit dans ces nouvelles séries web une relation directe entre le personnage et les internautes-spectateurs de la série. Ces séries empruntent le fonctionnement même du Web pour mettre en place à l'occasion d'un

¹¹ Pour ne citer que quelques exemples de ce dialogisme affiché, les séries web *Star Wars. Rise to the Rebellion* (écrit et réalisé Can Akdag, 2010-) et *Chad Vader* (écrit et réalisé par Aaron Yonda et Matt Sloane, 2010-2011) visent les amateurs de *Star Wars*. La série web *SuperSeven. The Captive* (écrit et réalisé Jerry Kokich, 2009-2012) s'affiche comme une parodie de la série télévisuelle *The Prisoner*. La série web *Lost at da Jersey Shore*, (écrit et réalisé par Jen Kucsakakis, 2011) parodie la série télévisuelle *Lost*. La série documentaire *The Watcher* (Ryan Penagos, 2011) affiche dans son habillage visuel un hommage aux bandes dessinées Marvel.

regard-caméra une « forme narrative » distincte de celles qu'on trouve à la télévision, au cinéma ou dans les jeux vidéo : dans ce récit qui se présente comme un vidéoblogue, un personnage de fiction raconte au moyen d'une webcam son histoire à des internautes-spectateurs (Knight, 2000).

Une série web inspirée du vidéoblogue

La série web *LonelyGirl15* s'ouvre avec un premier épisode intitulé « He said, She said ». Atypique, l'épisode se présente comme la vue d'une webcam (Thély, 2002), c'est-à-dire une caméra qui filme et montre l'intimité silencieuse d'un internaute, qui donne à voir des fragments sous-titrés d'une conversation téléphonique inaudible de Bree, une jeune fille de 15 ans. Il faut attendre le second épisode pour découvrir la mise en scène caractéristique de la série *LonelyGirl15*.

Intitulé « I'm really, really, really excited », le second épisode s'ouvre avec le personnage de Bree assise face à la caméra de son ordinateur. Bree trépigne sur sa chaise. Coupe. Bree en plan plus serré ne trouve pas les mots. Nouvelle coupe. Bree en plan serré : « *You knew before I knew.* » Nouvelle coupe. Bree s'est approchée de la caméra et pointe son doigt directement à la caméra : « *How did you know first?* » Nouvelle coupe. Bree s'est adossée sur sa chaise : « *That's not fair.* » Nouvelle coupe. Bree s'est approchée de la caméra : « *As you already know, Daniel came to my summer camp last night.* » Le récit fractionné de Bree continue ainsi pendant tout l'épisode, où elle raconte sa rencontre de Daniel et le séjour au camp de vacances. Puis, l'épisode se termine avec Bree qui envoie la main à la caméra : « Bye. »

Le personnage de Bree partage occasionnellement dans la série cette responsabilité et cette capacité à raconter un épisode avec d'autres personnages. L'épisode intitulé « The Test » s'ouvre sur le personnage de Daniel, qui plonge son regard dans une caméra qu'il manipule à bout de bras. Daniel interpelle des personnages de la série définis comme étant des internautes qui regardent sa vidéo : « *Look, Jema, I appreciate your advices. And I actually agree with you but, prison button, I'm sick of fighting.* » Daniel partage à la caméra quelques réflexions avec le personnage Jema, puis interpelle un autre personnage de la série : « *Jonas, that's hard to me to admit this but we need help.* » Plus loin, le discours de Daniel interpelle un nouvel interlocuteur : « *You know who I do trust? The only other person I trust is you, my all friends on the Internet. It's because your hardworking dedication on the forum will help me decide if we should do the ceremony.* » Sans déroger à cette mise en

scène d'une caméra que le personnage manipule, interrompt et redémarre, l'épisode se termine avec le personnage de Daniel, qui invite les internautes à se prononcer sur le site de la série sur ce qu'il devrait faire pour la suite des choses.

Le regard frontal, l'interpellation, le choix de lentille qui déforme l'image lorsque le personnage s'approche de la caméra et la manipulation de la caméra nous présentent dans les deux épisodes des personnages, Bree et Daniel, qui ont accès à la caméra vidéo ou à celle de l'ordinateur et dont ils diffusent les images sur le Web. Le montage de ces capsules se résume à des interruptions dans une continuité, qu'on peut attribuer autant à la manipulation de la caméra qu'à un montage sommaire sans autre principe de raccord (apparent) que l'ellipse. En tant que spectateur et internaute qui a déjà vu des vidéoblogues et des webcams, je présume que le personnage à l'écran est responsable de l'acte de se filmer et de ses interruptions. Cela permet au personnage de fiction de se présenter comme un internaute qui réalise et qui met en ligne une capsule vidéo dans laquelle le personnage m'interpelle directement pour me raconter et pour commenter un moment de sa vie, quotidienne ou aventureuse.

Cette interprétation de *LonelyGirl15* comme un vidéoblogue tenu par Bree et ses amis s'incarne sur le site de la série, où chaque épisode est attribué au personnage porteur du regard-caméra avec la mention « Posted by Bree », « Posted by Daniel », etc.

Le dispositif pour se filmer

Cette référence au vidéoblogue repose sur la mise en scène du geste de « se filmer » qui fonde chaque capsule de la série. Pour rendre compte de cette mise en scène du geste de se filmer, je nous propose de faire appel à la notion de dispositif dans l'esprit que proposent François Albera et Maria Tortajada, soit « un schème, un jeu dynamique de relations de discours et de pratiques [...] qui décrit le dispositif 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, 2011, p. 38) . Dans cette acception, le dispositif est une construction que l'analyste ou le spectateur se fait sur la base d'indices qui tiennent au contexte, au genre, aux références, à la mise en scène, etc. Cette construction nous permet comme spectateur ou analyste de créer des relations entre des *éléments concrets*, tels que la caméra de l'ordinateur ou le site web sur lequel l'internaute diffuse les vidéos, des *notions abstraites qu'on associe aux éléments qui le*

constituent, par exemple l'internaute qui a accès à la caméra qui le filme et qui est responsable de la création de la vidéo et de sa diffusion, et des *notions-clés ou notions-types*, qui peuvent être abstraites ou concrètes et qui définissent à un moment donné un dispositif. Ce dispositif peut être cette mise en scène d'un personnage qui a accès à la caméra, qui se filme, à qui on attribue la vidéo sur le site, qui s'inscrit dans un échange entre internautes sous forme de vidéoblogue, lequel est par convention une autoreprésentation de l'internaute sur la toile (Albera & Tortajada, 2011, p. 27 et suiv.).

Le dispositif mis en scène dans la série *LonelyGirl15* apparaît sous les traits d'une caméra d'ordinateur devant laquelle le personnage vient s'asseoir ou sous les traits d'une caméra vidéo que le personnage apporte avec soi pour se filmer dans un lieu ou lors d'un événement. Cette mise en scène du geste de se filmer, nous l'interprétons en référence à nos caméras d'ordinateur domestique et aux webcams, que des internautes braquent sur leur vie quotidienne et dont ils diffusent les images sur un site web. Ils ont créé avec ces webcams la possibilité que Nicolas Thély a nommé *l'autofilmage* (Thély, 2002, p. 95), c'est-à-dire le geste de s'approprier un dispositif pour se filmer et pour s'exposer sur la toile. Ce geste d'autofilmage se retrouve au cœur des vidéoblogues, dans lesquels des internautes se filment et prennent la parole pour créer des vidéos qu'ils mettent en ligne sur leur site personnel, sur Vimeo, sur Facebook ou sur YouTube. Cela nous permet d'associer à cette mise en scène de la série *LonelyGirl15* un *dispositif matériel*, soit une caméra d'ordinateur ou une caméra domestique dont les images sont assemblées et diffusées sur un blogue, et *une notion de responsabilité* : Bree et Daniel sont les auteurs des vidéos, qu'on interprète en fonction d'*un cadre de référence*, soit le vidéoblogue, où l'internaute prend la parole et expose un fragment de sa vie privée.

La structure et la référence

Un personnage qui a accès au dispositif qui le filme et qui s'adresse directement aux internautes-spectateurs qui regardent la série web rompt avec nos conceptions traditionnelles du récit audiovisuel. Là où le récit audiovisuel du film ou de l'épisode télévisuel implique, dans sa structure énonciative, une instance responsable du discours qui fonde la fiction¹², soit un *grand imagier*, l'accès au dispositif et l'attribution de l'épisode au

¹² On verra pour cette structure du récit audiovisuel Christian Metz, *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) et André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique* (2000). Sur la structure énonciative de la série web qui reprend la forme du vidéoblog, on verra mon article " Les séries web de fiction. Interpeller" (2012).

personnage nous place devant une forme de récit audiovisuel dans lequel le personnage assume (dans la mise en scène) la responsabilité énonciative du segment audiovisuel qui forme un épisode de la série. Mise en scène, la responsabilité énonciative du personnage qui a accès au dispositif qui le filme et qui le diffuse sur le site Internet, avec la mention « posted by », reproduit dans cette série web l'équivalent du « Je-Origine fictif » du roman (Hamburger, 1986 p. 126 et suiv.), c'est-à-dire un personnage de fiction qui s'approprie le matériel énonciatif, ici audiovisuel, pour raconter son histoire.

À cette référence explicite au vidéoblogue dans sa forme et dans sa diffusion, la série *LonelyGirl15* ajoute une dimension particulière qui l'éloigne plus encore de la référence au film de fiction ou de l'épisode télévisuel. Lorsque la série s'est imposée comme une des séries web parmi les plus populaires, une polémique est née lorsque des internautes ont dénoncé non pas la fiction des événements racontés, mais bien la découverte que l'actrice qui incarne le personnage de Bree et qui a la responsabilité (fictive) du vidéoblogue était une actrice professionnelle de 21 ans sans aucun lien avec le personnage de 15 ans qu'elle incarne dans la série¹³. Les auteurs et les producteurs de la série sont alors intervenus publiquement pour assurer les internautes que les propos du personnage de Bree et de ses amis reflétaient les opinions et l'engagement social de l'actrice et des auteurs et producteurs de la série.

Cet amalgame entre les créateurs de série web et leurs personnages de fiction serait de l'avis de Denise Mann, selon qui il serait devenu en quelques années un phénomène caractéristique et récurrent dans les séries web de fiction. Suivant son analyse, ce lien ou cette confusion entre personnages et auteurs, comédiens ou producteurs opérerait comme un argument publicitaire pour nombre de séries et leur permettrait de se démarquer dans la multitude de séries offertes sur le Web (Mann, 2010).

Dans la série *LonelyGirl15*, cette frontière perméable entre personnages et acteurs établit un rapport différent à la fiction : les personnages qui vivent les aventures fictives sont présentés comme les tenant-lieux fictifs des créateurs de la série, qui s'expriment à travers leurs personnages. Comme internautes-spectateurs, nous sommes face à

¹³ Autant les magazines spécialisés que les grands médias ont fait grand écho à la polémique entourant l'identité de l'actrice dans *Lonely Girl 15*. On retrouve cette polémique dans Tom Foremski, "SVW Exclusive: The identity of LonelyGirl15", *Silicon Valley Watcher* (2006), Mark Glaser, "Matt Foremski's Sleuthing Leads to Jessica Rose", *Mediashift* (2006), Virginia Hefferman et Tom Zeller, "The Lonelygirl That Really Wasn't", *The New York Times* (2007), Daniel Frankel, "LonelyGirl15. Rose embraces viral vixen status", *Variety* (2007) et dans Adam Gentile, "Web drama wraps groundbreaking first 'season'," *USA Today* (2007).

un internaute-créateur qui, d'un côté, revendique sa visibilité sous forme d'un personnage dans une fiction par le biais de son *avatar* fictif, et qui, de l'autre, maintient la distance de la fiction qui invalide le lien entre le personnage et cet internaute¹⁴. Une série web comme *LonelyGirl15* décale alors la convention d'authenticité et de représentation de soi qui entoure le blogue (Dennen, 2009) dans une forme perméable qui permet de reconnaître des correspondances ou des similarités entre les avatars des internautes-créateurs de la série et les personnages qu'ils incarnent dans la fiction. Cela a pour effet que le « je sais bien mais quand même » qui fonde notre rapport à la fiction (Mannoni, 1969) nourrit dans une série comme *LonelyGirl15* le sentiment qu'un internaute-créateur s'adresse à nous, internautes-spectateurs, à travers un personnage de fiction.

Avec ce lien décalé, revendiqué entre personnages de fiction et créateurs de la série, et sa forme de vidéoblogue, la série *LonelyGirl15* participe d'une conception du Web comme un réseau de communication entre des internautes (Wolton & Jay, 2000). Dit autrement, là où des séries web comme *Le Couple.tv*, *Chez Jules*, *The Madness of Art*, *Delusional Downtown Divas*, *The Black Dawn* ou *Throwing Stones*, avec leurs références télévisuelles ou cinématographiques, se fondent sur une conception du Web en tant que média de diffusion, une série web comme *LonelyGirl15* traduit, dans sa facture de vidéoblogue et dans ce lien entre le personnage et l'internaute-créateur en amont de la série, une conception du Web en tant que réseau d'échanges entre internautes. Cette vision du Web en tant que réseau de communication se nourrit dans la série *LonelyGirl15* de l'échange mis en scène sur le site Internet et sur les réseaux sociaux où cohabitent les commentaires des internautes-spectateurs et des commentaires signés par les personnages.

Communiquer pour s'imposer

Dans la multitude des séries offertes sur le Web qui puisent leurs références dans la télévision ou dans le cinéma, *LonelyGirl15* se démarque en mettant en place une structure de communication à deux niveaux. D'abord, par sa référence au vidéoblogue, l'internaute-spectateur est interpellé par un personnage qui a accès au dispositif qui le

¹⁴ Au regard de la typologie de la visibilité des internautes que propose Dominique Cardon, l'internaute derrière ces séries webs de fiction s'inscrirait dans cette zone limitrophe entre la présence discrète du *clair-obscur*, l'internaute se raconte sous couvert de la fiction, et l'affirmation de la *lanterna magica* sous forme d'un avatar, un personnage, sans exclure l'un ou l'autre. On verra sur la visibilité des internautes sur la toile "Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0" (Cardon, 2008).

filme. Puis, le lien d'avatar fictif que ce personnage entretient avec les créateurs de la série ajoute à cette interpellation le sentiment d'être en communication avec un internaute qui s'exprime à travers la fiction.

L'interpellation inhérente à la forme du vidéoblogue combinée avec l'invitation à répondre sur le site de la série ou sur les groupes Facebook, par un personnage qui se présente comme le tenant-lieu fictif de l'internaute derrière la série, se traduit chez l'internaute-spectateur par le sentiment d'être en situation de communication avec un internaute qui se laisse deviner sous la fiction. Comme si le pacte de la fiction – « je sais bien être dans la fiction, mais, quand même, je vis les événements comme s'ils étaient vrais » – participait dans ces séries web à créer l'illusion d'un pacte communicationnel avec le créateur de la série : « Je sais bien que c'est un vidéoblogue fictif tenu par un personnage de fiction, mais, quand même, je crois être en situation d'échange avec l'internaute qui l'a créé. » Dit autrement, le lien affiché entre le personnage, auteur d'un vidéoblogue fictif, et l'internaute-créateur de la série nous donnerait, dans notre expérience d'internaute-spectateur interpellé par un regard-caméra, le sentiment d'être en communication avec un internaute qui communique avec nous à travers la fiction.

Le rôle de l'internaute-spectateur ne se réduit alors pas à celui de spectateur, mais s'ouvre sur celui de participant d'un échange mis en scène dans la fiction et à travers la fiction. Un internaute à qui je peux écrire, de qui je peux espérer une réponse. Et ce sentiment d'interpellation participe à notre plaisir d'internaute-spectateur lorsqu'on regarde sur le Web ces séries qui empruntent la forme du vidéoblogue. Un sentiment et un plaisir qui se répètent et se nourrissent d'épisode en épisode jusqu'à imposer la série parmi ses *favoris*.

Cette combinaison, cette interpellation de l'internaute-spectateur dans la forme du vidéoblogue et ce lien suggéré par les créateurs de la série entre personnage et internaute-créateur aurait ainsi contribué à démarquer la série *Lonely Girl 15*, jusqu'à l'imposer en quelques mois comme une des plus populaires sur l'internet¹⁵. Marginale il y a quelques années, la combinaison de l'interpellation de l'internaute-spectateur et d'un lien affiché entre l'internaute-créateur et le personnage présenté comme son avatar fictif se retrouve aujourd'hui dans nombre de séries disponibles sur des sites de diffusion tels que *Blip.tv*, *My Damn Channel*, *Neow* ou

¹⁵ Au moment d'écrire cet article, un article fait état d'une transaction entre le groupe *Everyday Health* qui diffuse et vend sa production à travers un 'canal' web et les créateurs de *Lonely Girl 15* pour acheter notamment, leur expertise dans « le marketing social et leur capacité à bâtir des communautés chez les internautes » (Russel, 2012).

*Serieweb*¹⁶.

La mouvance

L'impact du Web comme plate-forme de diffusion et comme référence dans la création audiovisuelle est encore difficile à mesurer : nous sommes dans une période d'intermédialité où les créateurs des séries web expérimentent, cherchent la formule qui à la fois leur permettra de se démarquer et de trouver une audience qui les suivra d'épisode en épisode. Mais, déjà, cette période d'intermédialité nous invite à revoir nos outils d'analyse et nos idées reçues sur le récit audiovisuel. La mise en scène du dispositif et l'adresse à l'internaute-spectateur qui participaient à une mise à distance dans le film de fiction ouvrent dans ces séries web la possibilité qu'un personnage peut raconter son histoire sans faire appel à quelque *grand imagier*. La frontière tracée entre la fiction de l'histoire racontée et la réalité du geste énonciatif qui la fonde perd son acuité jusqu'à devenir sur le Web une zone perméable qui ajoute, au plaisir de l'internaute-spectateur, la complicité et l'échange avec l'internaute qui se masque derrière la fiction.

Le Web et ses séries ouvrent des possibilités nouvelles au récit audiovisuel qui tiennent autant de sa technologie de création, accessible à tout internaute, que de sa technologie de diffusion, à laquelle l'internaute-spectateur peut répondre. Si les standards établis par le cinéma et par la télévision se reconnaît encore dans nombre de ces séries, les surprises qu'elles nous offrent nous rappellent que nous traversons une phase d'intermédialité dont émergeront un jour ses classiques et ses chefs-d'œuvre.

Références pour les séries web

The Adventures of Super7even : <http://super7evenspy.com> (écrit et réalisé par Jerry Kokich, 2009-2012).

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

The Black Dawn : <http://www.webserials.com/blackdawn/> (écrit par Abraham Sherman et Brian Walton, réalisé par William Hellmuth 2007-).

¹⁶ Une première analyse de sites de diffusion *Blip.tv*, *My Dawn Channel* et *Serieweb* par simple échantillonnage laisse paraître qu'entre 15% et 20% des séries en ligne reproduisent à des degrés divers la forme du vidéoblog et parmi celles-ci 30% d'entre-elles affichent une correspondance entre les internautes-créateurs et les personnages fictifs de la série. Cette analyse en est encore à ses débuts.

- Blue Movies* : <http://www.watchbluemovies.com/> (écrit par Scott Brown, Logan Burdick et Jonathan M. Levine, réalisé par Scott Brown, États-Unis, 2009-2010).
- Le Cas Roberge* : (écrit et réalisé par Benoît Roberge, Jean-Michel Dufaux et Stéphane E. Roy, Québec, 2007).
- Chad Vader* : <http://blip.tv/chad-vader#!page=1> (écrit et réalisé par Aaron Yonda et Matt Sloane, 2010-2011).
- Chez Jules* : <http://chezjules.tv/> (écrit et réalisé par Geneviève Lefebvre, 2008-2011).
- Les Chroniques d'une mère indigne* : 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* : <http://www.webserieschannel.com/consequences/> (écrit par Darrin Yalacki, réalisé par Michael May, États-Unis, 2011-).
- Le Couple.tv* : <http://www.lecouple.tv> (écrit par Lily Thibeault, réalisé par Geneviève Albert, 2010-).
- Delusional Downtown Divas* :
<http://www.delusionaldowntowndivas.com/> (écrit et réalisé par Lena Dunham, États-Unis, 2009-2011).
- Dice* : <http://dicensoir.com/> (écrit par Kyle Downes, Eric Meeks et Drew Mitchell, réalisé par Eric Meeks, États-Unis, 2010).
- Didier ze mime* : <http://www.didierzemime.com/> (écrit par Didier Lucien et Robert Boulos, 2009- [première capsule : 2007]).
- Dr Horrible's Sing-Along Blog* : <http://doctorhorrible.net/>, (écrit par Joss Whedon, Zack Whedon, Maurissa Tancharoen et Jed Whedon, réalisé par Joss Whedon, 2008).
- Dubway Days* : <http://blip.tv/dubwaydays> (écrit et réalisé par Ben Arthur, États-Unis, 2011-2012).
- Girl Parts* : <http://blip.tv/girlparts> (écrit par Kelsey Robinson, réalisé par Mike Drobinski, États-Unis, 2011-).
- Greg & Donny* :
http://greganddonny.com/Greg_And_Donny/Greg_%26_Donny__New_Years.html
(écrit par Matt Yeager et Jeff Skowron, réalisé par Thom Woodley, 2009-2011).
- The Guild* : <http://www.watchtheguild.com/> (Felicia Day, États-Unis, 2007-).
- Inspector Bronco* : <http://inspectorbronco.com/index.html> (écrit et réalisé par Renaud Gauthier, 2007-2009).
- Jailbait, How To Survive State Prison* : <http://www.tv.com/web/jailbait-web/watch/how-to-survive-state-prison-1567128/> (écrit par John Lehr, Nancy Hower et réalisé par Nancy Hower, États-Unis, 2011-2012).
- Living with Frankenstein* : www.livingwithfrankenstein.com (écrit et réalisé par Deborah Baxtrom, 2012-).
- LonelyGirl15* : <http://www.lg15.com/lonelygirl15> (écrit par Mesh

- Flinders et réalisé par Miles Beckett et Greg Goodfried, 2006-2008).
Lost at 'da Jersey Shore :
<http://www.minglemediatv.com/LostonDaJerseyShoreWebSeries.html>
(écrit et réalisé par Jen Kucsakis, 2011).
The Louise Log : <http://anneflournoy.com/the-louise-log> (écrit et réalisé
par Anne Flournoy, 2011-).
The Madness of Art : <http://themandnessofart.com/> (écrit et réalisé par Jim
Kempner, 2011-).
Malviviendo: <http://malviviendo.com/> (écrit et réalisé, David Sainz,
Espagne, 2008-2012).
Model Ball : <http://www.youtube.com/user/ModelBall> (écrit et réalisé par
Ron Sink, États-Unis, 2008-2012).
Noob : <http://noob-tv.com/> (écrit et réalisé par Fabien Fournier, France,
2008-).
Norman fait des vidéos : <http://normanfaitdesvideos.com/> (écrit et réalisé
par Norman Thavaud, 2010-).
On Empty : http://www.onempty.net/home_.html (écrit et réalisé par
Vince Foster et Tyler Haines, 2009-2011).
La Planque : <http://www.youtube.com/watch?v=qy0VFoBPUWM> (écrit
et réalisé par Mark Eacearsall et Mathieu Van Eeckhout, 2010)
Pink : http://www.pinktheseries.com/web_02.htm (écrit par Mike Maden,
réalisé par Blake Calhoun, 2007-2008).
Solange te parle : <http://solangeteparle.com/> (écrit et réalisé par Ina
Mihalache, France, 2011-).
Star Wars: Rise of the Rebellion :
http://www.riseoftherebellion.com/en/yapim_ekibi.html (écrit et
réalisé Can Akdag, 2010-).
Temps mort : <http://www.tempsmort.tv/> (écrit par Éric Piccoli, Julien
Deschamps, Mario J. Ramos et Félix Rose, réalisé par Éric Piccoli,
Québec, 2009-).
Tête à claques : <http://www.tetesclaques.tv/> (écrit et réalisé par Michel
Baudet, Québec, 2006-).
They Call Us Candy Girls : <http://www.myspace.com/video/candygirls>
(écrit et réalisé par Miriam Dehne, Allemagne, 2008-2009).
Throwing Stones :
<http://www.minglemediatv.com/ThrowingStonesWebSeries.html>
(écrit et réalisé par Bart D. Van Bommel et Jason A. Wheeler, 2011-).
Tony and Miranda : <http://www.vanindiefilms.com> (écrit et réalisé par
Patrick De Nicolas et Jessie Stegner, 2011-2012).
Transolar Galactica :
<http://www.kineticenergyproductions.com/TransolarGalactica.htm>,
(Amy Renanova, 2011-).
The Watcher : <http://www.mt.net/~watcher/> (réalisé par Ryan Penagos,
Marvel, 2011).
The Watcher : http://www.twylah.com/Agent_M/topics/watcher (Ryan
Penagos, 2011).

World of Jean-Pierre :

http://www.dailymotion.com/video/x6yaqy_world-of-jean-pierre-l-antre-de-la_fun (écrit et réalisé par Aurent Clarck et Jean-Florent Chatillon, 2010-2011).

Yesterday Was a Lie :

<http://www.minglemediatv.com/YesterdayWasALieWebSeries.html> (écrit et réalisé par James Kerwin, États-Unis, 2009-2010).

Références

Albera & Tortajada, 2011 : ALBERA, François, et Maria TORTAJADA, dir., « Le dispositif n'existe pas ! », *Ciné-dispositifs*, Lausanne, Éditions L'Âge d'Homme, 2011, p. 13-38.

Altman, 1999 : ALTMAN, Rick, « De l'intermédialité au multimédia : Cinéma, médias, avènement du son », *Cinémas*, vol. 10, n° 1, 1999, p. 37-53.

Bakhtine, 1978 : BAKHTINE, Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1978.

Cardon, 2008 : CARDON, Dominique, « Le design de la visibilité : Un essai de cartographie du Web 2.0. », *Réseaux*, vol. 152, n° 6, 2008, p. 93-137.

Châteauvert, 2012 : CHÂTEAUVERT, Jean, « Les séries web de fiction. Interpeller », *Nouvelles Vues*, n° 13, hiver-printemps 2012 [<http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/numero-13-hiver-printemps-2012/le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/les-series-web-de-fiction-interpeller-par-jean-chateauvert/>].

CIA WORLD FACTBOOK, 2007 : CIA World Factbook, « Internet Users 2007 Country Ranks », Photius, 2007, [http://www.photius.com/rankings/communications/internet_users_2007_0.html].

Dennen, 2009 : DENNEN, Vanessa Paz, « Constructing Academic Alter-Egos: Identity Issues in a Blog-Based Community », *Identity in the Information Society*, vol. 2, n° 1, 2009, p. 23-38.

Foremski et Foremski, 2006 : FOREMSKI, Tom, et Matt FOREMSKI, « SVW Exclusive: The Identity of Lonelygirl15 », *Silicon Valley Watcher*, September 12, 2006 [http://www.siliconvalleywatcher.com/mt/archives/2006/09/the_identity_of.php].

Frankel, 2007 : FRANKEL, Daniel, « Lonelygirl15: Rose Embraces Viral Vixen Status », *Variety*, October 4, 2007 [<http://www.variety.com/article/VR1117973370?refCatId=1009>].

- Gaudreault, 1997** : GAUDREULT, André, « Les vues cinématographiques selon Georges Méliès ou : comment Mitry et Sadoul avaient peut-être raison d'avoir tort (même si c'est surtout Deslandes qu'il faut relire) », in *Georges Méliès l'illusionniste fin de siècle ?*, sous la direction de Jacques Malthête et Michel Marie, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 111-131.
- Gaudreault & Jost, 2000** : GAUDREULT, André, et François JOST, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 2000.
- Gentile, 2007** : GENTILE, Gary, « Web Drama Wraps Groundbreaking First 'Season' », *USA Today*, August 3, 2007
[http://usatoday30.usatoday.com/tech/webguide/hotsites/2007-08-03-lonelygirl15-finale_N.htm].
- Gervais, 2009** : GERVAIS, Jean-François, « Dans le Web 2.0, quel cinéma et quel audiovisuel ? », in *Nouveaux Médias. Nouveaux Contenus*, sous la direction de Gilles Delavaud, Rennes, Éditions Apogée, 2009, p. 211-221.
- Glaser, 2006** : GLASER, Mark, « Matt Foremski's Sleuthing Leads to Jessica Rose », *Mediashift*, September 12, 2006
[<http://www.pbs.org/mediashift/2006/09/matt-foremskis-sleuthing-leads-to-jessica-rose255.html>].
- Hamburger, 1986** : HAMBURGER, Käte, *Logique des genres littéraires*, Paris, Seuil, 1986.
- Heffernan & Zeller, 2007** : HEFFERNAN, Virginia, et Tom ZELLER, « The Lonelygirl That Really Wasn't », *The New York Times*, September 13, 2006
[<http://www.nytimes.com/2006/09/13/technology/13lonely.html>].
- Johnson, 2007** : JOHNSON, Maxime, « Les Têtes à claques vaudraient 12 millions \$ », *La Presse*, 31 mai 2007
[<http://techno.lapresse.ca/nouvelles/internet/200705/31/01-10990-les-tetes-a-claques-vaudraient-12-millions-.php>].
- Knight, 2000** : KNIGHT, Brooke, « Watch Me ! Webcams and the Public Exposure of Private Life », *Art Journal*, vol. 59, n° 4, 2000, p. 21-25.
- Laffay, 1964** : LAFFAY, Albert, *Logique du cinéma*, Paris, Masson et Cie, 1964.
- Learmonth, 2009** : LEARMONTH, Michael, « Web Series Still Struggle to Hold on to Audience: Survey of 50 Top Web Series Finds Loss of 64% from First Episode to Second », *AdAge Digital*, January 26, 2009
[<http://adage.com/article/digital/web-series-struggle-hold-audiences/134056/>].
- Mann, 2010** : MANN, Denise, « Next Gen Web Workers: LG15's Industrial Self-Reflexivity on Steroids », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 38, n° 2, 2010, p. 89-94.
- Mannoni, 1969** : MANNONI, Octave, *Clefs pour l'imaginaire ou l'autre scène*, Paris, Seuil, 1969.

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

Pingdom, 2012 : « World Internet Population Has Doubled in the Last 5 Years », *Pingdom*, n° 1, avril 2012

[<http://royal.pingdom.com/2012/04/19/world-internet-population-has-doubled-in-the-last-5-years/>].

Russel, 2012 : RUSSEL, Mallory, « Everyday Health Buys *Lonelygirl15* Producer EQAL in Expansion to New Genres: Everyday Health Takes 'Recipe Rehab' Spinoff to ABC Stations », *AdAge Digital*, September 24, 2012 [<http://adage.com/article/digital/everyday-health-buys-lonelygirl15-producer-equal/237397/>].

Thély, 2002 : THÉLY, Nicolas, *Vu à la webcam : essai sur la web-intimité*, Dijon, Presses du réel, 2002.

Wolton & Jay, 2000: WOLTON, Dominique, et Olivier JAY, *Internet. Petit manuel de survie*, Paris, Flammarion, 2000