

Perspectives pour une (ré)éditorialisation collaborative de contenus audiovisuels

Publié dans *Documentaliste - sciences de l'information*, dossier "Vidéo en ligne", vol 47, num 4, 2011.

Ludovic Gaillard (INA)
Studio hypermédia (DPE)
4 avenue de l'Europe
94366 Bry-sur-Marne
lgaillard@ina.fr

Stéphane Crozat (UTC)
Unité d'Ingénierie des Contenus et Savoirs (ICS)
Université de Technologie de Compiègne
BP 20529
60205 Compiègne Cedex
stephane.crozat@utc.fr

L'Institut National de l'Audiovisuel mène, en prolongement de sa mission de conservation, une activité de production et d'édition visant à exploiter son fonds d'archives audiovisuelles désormais numérisé. Dans ce contexte, le studio hypermédia développe des publications interactives accessibles en ligne à destination du grand public, telles les *fresques*¹. Ces dernières proposent une sélection historique et thématique de documents audiovisuels afin de comprendre et de revivre en image l'histoire de notre temps. Ces modules multimédias contiennent entre 400 et 1200 documents audiovisuels courts, d'une durée moyenne de 2 minutes 30. Les documents disponibles sont organisés en corpus thématiques et accessibles par des représentations chronologiques et cartographiques.

Préambule : de la ré-éditorialisation

Tout document s'inscrit dans un contexte éditorial, il est destiné à un usage, à une lecture particuliers. L'accès différé au document - devenu archive - peut relever de deux intentions lectoriales : revivre la lecture *telle quelle* ; ou vivre une *nouvelle* lecture, via un document adapté. Dans ce second cas on parlera de rééditorialisation, car l'intention éditoriale de la re-publication est différente de l'intention originelle qui a présidé à la création du document. Si le contenu d'origine est *préservé*, le contexte de sa publication est lui, repensé.

La rééditorialisation se manifeste par exemple par : une indexation permettant de revisiter les modes d'accès au contenu (chapitrage d'une émission) ; l'adjonction de métadonnées (relatives au contexte éditorial d'origine) ; la juxtaposition avec d'autres documents (chargés d'apporter un complément de sens, d'illustrer) ; la remise en scène (ajout d'introduction, de transitions, de conclusion).

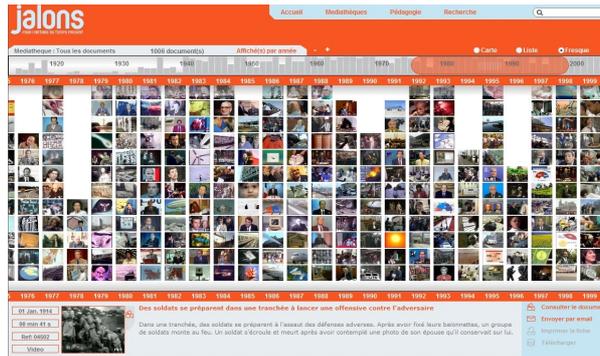
Instrumenter la lecture

Le numérique permet que la consultation d'un document audiovisuel s'effectue via une interface offrant des possibilités de navigation dans le flux. Au sein des *fresques*, cela se manifeste par : une transcription intégrale de la bande sonore synchronisée à la phrase avec le flux vidéo et la segmentation en plan par plan également synchronisée. La recherche s'effectue, non seulement sur les termes de la notice documentaire mais également via la transcription. La sélection d'une occurrence positionne ainsi la vidéo à l'instant donné, permettant une navigation termes à termes dans le flux. La richesse d'indexation permet de proposer au lecteur des documents similaires, d'affiner un résultat de recherche.

Différentes fonctionnalités de partage sont également disponibles : partage par mail, par permalien ou au moyen d'un lien visuel. La mise à disposition d'un lecteur exportable permet à tout utilisateur, préalablement identifié, d'intégrer sur son site un document vidéo d'une fresque

1 En consultation libre à l'adresse suivante <http://www.ina.fr/fresques/>

interactive.



Vue chronologique de la *fresque Jalons*

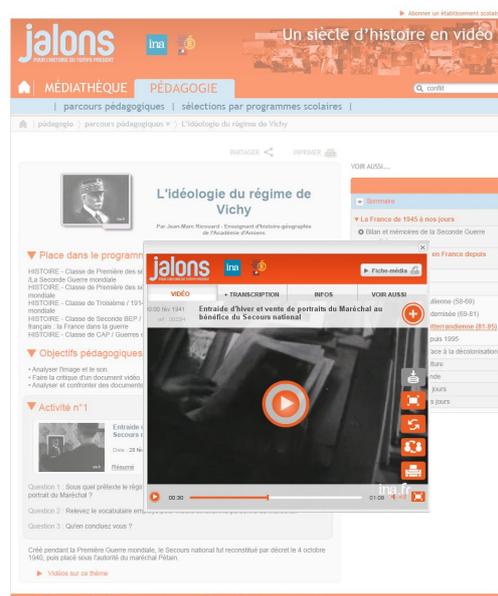
La valeur ajoutée de ces fresques interactives réside ainsi dans le dispositif de consultation, mais également dans le soin apporté à leur éditorialisation.

Éditorialiser le fonds

Le travail éditorial repose actuellement sur les trois étapes que sont *la sélection* des documents, *l'enrichissement des notices documentaires* associées et *la contextualisation* des archives.

La sélection, d'un ensemble volontairement restreint de documents, est un premier filtre qui garantit l'homogénéité et la pertinence de la publication documentaire. Lors de son archivage à l'Ina, le document vidéo est associé à une notice documentaire rédigée par et pour des documentalistes, afin de faciliter les recherches ultérieures. Les termes et les descripteurs employés ne sont en revanche pas nécessairement adaptés au public visé et au nouveau contexte éditorial proposé. Il est donc nécessaire d'enrichir la description de termes pertinents. Chaque document est également accompagné d'un éclairage, rédigé par des experts du domaine, et permettant une mise en perspective historique du document.

L'étape suivante consiste à créer des parcours, sous la forme de documents audiovisuels hypermédias exploitant la base documentaire rendue disponible. Ces parcours mêlent contenus audiovisuels préexistants (sélectionnés, décrits, ...) et contenus originaux. Ils s'adressent aussi bien aux usages culturels grand public (produire un parcours de découverte et de vulgarisation sur un thème donné), qu'à un usage savant (produire une réécriture nécessitant un approfondissement et des mises en perspectives qu'une seule sélection de ressources audiovisuelles ne satisfait pas).



Proposition de parcours pédagogique scénarisant des ressources vidéos issues de *Jalons*

Généraliser la production avec les chaînes éditoriales

L'élaboration de telles publications nécessite une instrumentation technique avancée : possibilités de segmenter une vidéo, d'extraire une image représentative, de réutiliser les descripteurs d'une notice documentaire, de référencer différentes ressources, ... On rejoint alors a priori le domaine des outils et formats d'édition multimédia tels Macromédia Flash, Microsoft Silverlight, W3C SMIL, ... Une autre approche a néanmoins été choisie, afin de permettre la production *en série* de parcours multimédias : la mise en place d'une chaîne éditoriale², avec les technologies Scenari³. Une chaîne éditoriale numérique est un procédé de création de contenu multimédia qui ne fixe pas la mise en forme graphique du contenu *a priori*. La chaîne éditoriale permet en effet de créer un contenu relativement neutre par rapport à la mise en forme, et de lui ajouter des descripteurs de structure (le segment B est inclus dans le chapitre A) et des descripteurs sémantiques (le segment A est une définition, le chapitre B est une introduction, ...). Elle est alors capable de traiter automatiquement cette expression pour associer à chaque partie de contenu une mise en forme en fonction des descripteurs associés et du contexte de publication visé : support, public, modalité, ... Nées de l'ingénierie des documents textuels, les chaînes éditoriales ont été étendues aux documents audiovisuels. Elles permettent en particulier de faciliter la rééditorialisation de contenu, sans nécessité de maîtriser le langage cible de publication (Flash ou HTML5 par exemple). La complexité technique sous-jacente à la manipulation des ressources vidéos est donc masquée pour l'auteur dont *l'activité principale peut rester centrée sur le travail d'écriture*. On passe d'une *logique artisanale réservée aux seuls techniciens* à une *logique de publication en masse ouvertes à des auteurs*.

Perspective : vers des chaînes éditoriales collaboratives

La multiplication des contributeurs induit des problématiques d'édition collaborative jusqu'alors non abordées par les chaînes éditoriales. Il devient en effet nécessaire de disposer d'outils permettant à des auteurs occasionnels de contribuer, de partager, d'archiver les états successifs issus du processus de publication, de permettre des productions communes, d'assurer le suivi et la planification des tâches des différents contributeurs, d'informer chacun sur l'activité des autres pour faciliter la coordination, ...

L'objectif du projet C2M⁴ est de répondre à ces questions en couplant les chaînes éditoriales, les outils collaboratifs de gestion de contenu et les solutions d'édition multimédia. Le système cible permettra à des communautés d'*amateurs avertis* - c'est à dire des auteurs non professionnels mais partageant néanmoins une intention éditoriale explicite - de créer des publications multimédia avancées.

D'ici 2011, le studio hypermédia de l'Ina devrait en conséquence être en mesure de publier massivement des parcours multimédias à base de vidéos, issus de travaux collaboratifs.

2 Stéphane Crozat (2007), Scenari, la chaîne éditoriale libre, Eyrolles.

3 scenari-platform.org

4 Projet soutenu par l'ANR, rassemblant l'UTC, le CNRS, l'INRIA, Kelis, Amexio et l'Ina (www.utc.fr/ics/c2m)