

Rester jeune

Programmes d'un genre nouveau, déclinaisons plurielles, concepts récupérés de l'Internet... La télévision se fait de plus en plus poreuse aux nouveaux formats.

L'accessibilité du contenu offerte par les outils du numérique a contraint l'ensemble des industries à repenser métiers, organisations et méthodes de distribution. Et celle de la télévision figure en première ligne. L'omniprésence des smartphones (ces écrans de télévision modernes) dans la consommation de matériel audiovisuel ne peut rester sans conséquence sur les formats proposés par les chaînes de télé. Des chaînes qui courent derrière les jeunes, intensifient leur présence sur les supports numériques et cherchent à adapter les codes du numérique à la télévision linéaire.

Aujourd'hui, elles ne se contentent plus d'embaucher les stars du Web, les cartonners du clic. Elles se repensent, bousculent leurs habitudes, secouent leur offre... A l'image des *Vews*, ces vidéos d'actualité destinées au Web (plus d'empathie, plus de décryptage, de pédagogie) lancées en octobre 2017 sur la RTBF, les formats traditionnels sont recalibrés pour une diffusion quasi simultanée sur les différents canaux. Et évidemment pour marcher sur les réseaux sociaux.

Un talk-show comme *Quotidien*, l'émission de Yann Barthès, est ainsi conçu avec des séquences relativement courtes pouvant rapidement être diffusées sur YouTube et Facebook...

En 2017, Canal avait lancé Studio+, une application mobile de vidéo à la demande qui propose des séries courtes et premium de cinq à dix minutes uniquement sur mobile. Des formats adaptés à un visionnage en extérieur.

« Attention cette vidéo ne contient pas d'images et s'adresse à un public averti... » L'hiver dernier, la chaîne à péage a diffusé *Calls*. Pas d'images... Série en dix épisodes de dix minutes du Web-cinéaste Timothée Hochet, *Calls* met en scène des voix et sa narration repose uniquement sur du son. Un pari osé et une première à la télévision. On a aussi vu cette année la naissance d'ES1, une chaîne française d'e-sport lancée par le groupe Webedia spécialisé dans les compétitions de jeu vidéo. Qui se serait imaginé il y a dix ans qu'on regarderait à la télé, commenté comme un match de foot, un tournoi de joueurs de salon en train de s'exciter sur leurs manettes ?

JULIEN BROQUET