

Browsing
a curious small planet

MENU WEBDOC'S

Techniques et tactiques
du webdocumentaire

Marker's path

Techniques and Tactics
of the Web Documentary

Sous la direction de/edited by
Martin Bonnard Viva Paci

Browsing

a curious small planet



MENU WEBDOC'S CREDITS

On this Marker's path

Sous la direction de/edited by
Martin Bonnard Viva Paci

Éditorialisation/content curation
Anne Gabrielle Lebrun-Harpin

Traduction/translation
Timothy Barnard

Dédicace/dedication

À la mémoire de Adrian Miles († 2018), pour ses textes libres et vifs / In memory of Adrian Miles († 2018), for his free and spirited texts.

Référence bibliographique/bibliographic reference
Bonnard, Martin, et Viva Paci (dir.). *Techniques et tactiques du webdocumentaire / Techniques and Tactics of the Web Documentary*. Montréal: CinéMédias, 2023, collection «Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma», sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic. <https://doi.org/10.62212/1866/32872>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2023
ISBN 978-2-925376-10-1 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2023. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Capture d'écran de *Remembrance of Things to Understand. Webdocumentary Essay on Chris Marker's Paths* (Menguizani Assih, Martin Bonnard, Radhanatha Gagnon, Charlotte Jutras-Marion et Viva Paci, 2013). [Voir la fiche](#).

Screenshot from *Remembrance of Things to Understand. Webdocumentary Essay on Chris Marker's Paths* (Menguizani Assih, Martin Bonnard, Radhanatha Gagnon, Charlotte Jutras-Marion and Viva Paci, 2013). [See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.

A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia* is in [open access](#). References to the database are also provided for each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#) of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Table des matières

Table of contents

Introduction: webdocumentaire – Liens et (autres) temps	2
Introduction: The Web Documentary – Connections and (Other) Times	3
Martin Bonnard, Viva Paci	
À la croisée du documentaire et du Web	5
At the Crossroads of the Documentary and the Web	12
Martin Bonnard, Viva Paci	
Une histoire prototypique	20
A Prototypical History	22
Martin Bonnard, Viva Paci	
Une préhistoire multimédia	25
A Multimedia Prehistory	29
Martin Bonnard, Viva Paci	
Une (plate)forme entre les médias	33
A (Plat)Form between Media	36
Rémy Besson	
Notes sur la matérialité du webdocumentaire	40
Notes on the Materiality of the Web Documentary	43
Adrian Miles	
Le patrimoine des films amateurs: le passage des archives au Web	47
The Home Movie Heritage: From the Archive to the Web	50
Karianne Fiorini	
Innovation et représentativité à l'ONF	54
Innovation and Representativeness at the NFB	58
Caroline Zéau	
Un webdoc pour inspirer la participation	63
A Shoreline to Inspire Participation	65
Elizabeth Miller	

Browsing
a curious small planet



MENU WEBDOC'S

Introduction : webdocumentaire – Liens et (autres) temps

Marker's path

Introduction: The Web Documentary – Connections and (Other) Times

Martin Bonnard Viva Paci

Introduction : webdocumentaire – Liens et (autres) temps

par Martin Bonnard et Viva Paci

Hayao Yamaneko invente des jeux vidéo avec sa machine. Pour me faire plaisir, il y laisse entrer mes animaux familiers, le chat et la chouette. Il prétend que la matière électronique est la seule qui puisse traiter le sentiment, la mémoire et l'imagination. (Sans soleil, Chris Marker, 1982)

Ce livre propose une histoire problématisée d'une forme située au croisement du cinéma documentaire et des possibilités du Web. Les webdocumentaires sont des sites Internet composés d'éléments multimédias, à la structure délinéarisée et lacunaire, marquée par une signature d'auteur, ou une intention d'auteur. Afin d'explorer cette forme hybride, ses aspects constitutifs sont tout d'abord présentés dans une description analytique de l'objet tenant compte de son contexte technologique d'émergence. Une approche relevant de l'archéologie intermédiaire est ensuite adoptée afin d'inscrire le webdoc dans un ensemble de créations du monde numérique, en relation avec des phénomènes d'avant son émergence comme avec des usages demeurés actifs après son rapide déclin. Il est ainsi rapproché de quelques expérimentations menées dans les années 2000 autour du CD-ROM interactif. Dans ces jeux de diachronies signifiantes, cet objet du XXI^e siècle qu'est le webdocumentaire est considéré pour son potentiel de partage des connaissances, ce qui permet aussi de le relier à une forme ancienne de celle-ci, la conférence illustrée.

S'il peut être vu comme une forme hybride au succès éphémère (se concentrant aux débuts des années 2010), c'est en tant qu'indice des mutations contemporaines de la pratique audiovisuelle documentaire que nous le traiterons.

Dans les sections suivantes, de courtes contributions de collaborateurs mettent en lumière les aspects importants de notre conception du webdocumentaire. En effet, de manière générale, nous abordons le webdoc en soulignant l'expérimentation artisanale toujours nouvelle qui le caractérise. Les outils, et même la nomenclature, sont en ce sens toujours à interroger, même d'un point de vue spéculatif et réflexif. Reposant sur une capacité de stockage, l'objet webdoc est prêt à faire émerger des pièces enfouies dans une archive, possibilité qui le lie à d'autres pans de la production documentaire. Dans le même ordre d'idées, la manière dont le webdoc, digne représentant du tournant numérique, se prête à travailler certaines tendances historiques est soulignée. Finalement, c'est la façon dont des processus collectifs mobilisent les technologies du Web pour prolonger des traits constitutifs de la pratique documentaire qui est mise en valeur.

Introduction: The Web Documentary – Connections and (Other) Times

by Martin Bonnard and Viva Paci

Translation: Timothy Barnard

Hayao Yamaneko invents video games with his machine. To please me, he admits my beloved animals into them, the cat and the owl. He claims that electronics are the only thing that can work with feelings, memory and the imagination. (Sunless, Chris Marker, 1982).

This book will set out a problematized history of a form located at the crossroads of documentary cinema and the possibilities of the Web. Web documentaries, or webdocs, are Internet sites made up of multimedia elements in a non-linear structure with gaps which bear the signs of authorship, or an authorial intention. To explore this hybrid form, its constituent elements will first be described analytically, taking the context of this emerging technology into account. An intermedial archaeological approach is then adopted in order to situate the webdoc in an ensemble of creations in the digital universe, with respect to phenomena dating from before its emergence and to uses which have remained active after its rapid decline. The webdoc is thus linked to a few experiments carried out in the 2000s around interactive CD-ROMs. In these games of signifying diachronies, this twenty-first-century object, the webdoc, is examined in light of its potential for sharing knowledge, making it possible also to link it with an earlier variety of such sharing, the illustrated lecture.

While it may be seen as a hybrid form with fleeting success (mostly in the early 2010s), we will examine the webdoc as a sign of contemporary mutations in documentary audiovisual practices.

In the following sections, brief texts by contributors will highlight important aspects of our conception of the webdoc. In general, in addressing the webdoc we will underscore the consistently innovative artisanal experimentation which characterizes it. Its tools, and even its nomenclature, are in this sense always something to be interrogated, even from a speculative and reflexive perspective. Based on its storage capacity, the webdoc is ready to bring out documents buried in an archive, a possibility which links it with other kinds of documentary production. Similarly, the way in which the webdoc, a worthy representative of the digital turn, lends itself to working on certain historical tendencies is underscored. Finally, we focus on the way in which collective processes mobilize Web technologies in order to extend the constituent features of documentary practice.

Browsing
a curious small planet

MENU WEBDOC'S

Marker's path

À la croisée du documentaire et du Web

At the Crossroads of the Documentary and the Web

Martin Bonnard Viva Paci

À la croisée du documentaire et du Web^[1]

par Martin Bonnard et Viva Paci

Émergeant alors qu'Internet s'affirme comme plateforme de diffusion de contenus audiovisuels, puis se développant avec la généralisation des connexions à large bande, le webdocumentaire connaît une gloire relativement éphémère dans les années 2010. Et c'est dans cette période, justement, que nous plongeons maintenant, afin d'éclairer quelques points de contact entre les technologies du Web et la pratique documentaire.

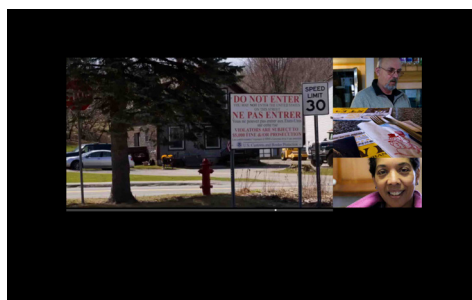
Notre regard sur cette forme met en valeur tout à la fois les aspects qui lui sont propres et d'autres qui s'inscrivent dans le prolongement de la longue histoire du partage des connaissances propulsé par les cinémas du réel. Sont ainsi nommés « webdocumentaires » des sites Web au contenu original, composés d'un montage d'éléments multimédias (images fixes et en mouvement – graphiques et photographiques –, texte, son) liés par une mise en forme et une structure. Ces dernières portent une signature d'auteur, ou une intention d'auteur, qui marque la création.

La structure est interactive: elle demande à l'internaute de naviguer dans un archipel d'agrégations signifiantes. Certes, un webdoc a besoin de la manipulation de l'internaute, puisqu'il ne joue pas tout seul. Cependant, si l'internaute – qui au fond est très proche d'un spectateur tout court, les deux termes étant pour nous poreux quand on parle de webdoc – est confronté à des choix, il s'agit davantage de choisir un parcours de lecture au sein d'une carte habilement dessinée à l'avance que de nourrir l'illusion de la construction d'un monde, utopie canoniquement véhiculée par la notion d'interactivité. À un autre niveau, certains webdocumentaires invitent les internautes à dialoguer entre eux, ou avec l'auteur, ou encore avec les personnes qui apparaissent dans le webdoc. Cela représente un type d'interactivité qui apporte, au cœur de l'objet, l'idée même de débat autour d'un thème.

Au premier abord, le webdoc se présente donc sous la forme d'un site Web, audiovisuel et multimédia, mais il peut se décliner aussi sous la forme d'une application mobile. Bien que chaque titre ait son URL propre, les webdocs sont parfois liés à des institutions, et à leur site Web, qui les présentent (comme le ferait un diffuseur) ou y apposent à tout le moins leur logo. Pensons aux institutions ayant marqué son histoire: Arte, France Télévisions, Radio-Canada, l'ONF, *Le Monde diplomatique*, Le Monde.fr, *Libération*, *Courrier international*, *The Guardian*, *The New York Times*, Rue89. Selon les sites Web qui les incorporent, les webdocs peuvent s'apparenter à une œuvre cinématographique (le projet *Épopée*, 2010), à un film-essai (*ArchivingR69*, 2011), à un reportage télévisuel (*The Border Between Us*, 2012), à des projets militants (*Le printemps d'après*, 2013), ou encore à du photojournalisme (*Caméra embarquée sur la ligne de front d'Alep*, 2012). On comprendra facilement qu'il est alors d'autant plus difficile d'en proposer une définition que ses formes sont variées et en mutation constante.



Capture d'écran du site web Épopée.me.
[Voir la fiche.](#)



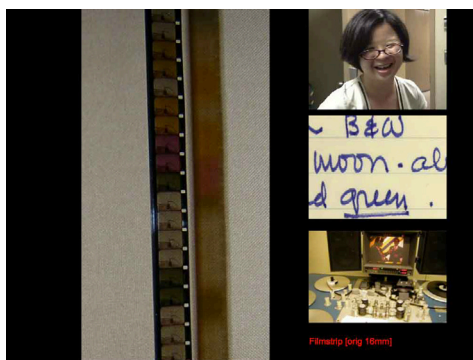
Capture d'écran du webdocumentaire
The Border Between Us. [Voir la fiche.](#)



Capture d'écran du reportage *Caméra embarquée sur la ligne de front d'Alep.* [Voir la fiche.](#)



Capture d'écran de l'essai-photo interactif
Le printemps d'après. [Voir la fiche.](#)



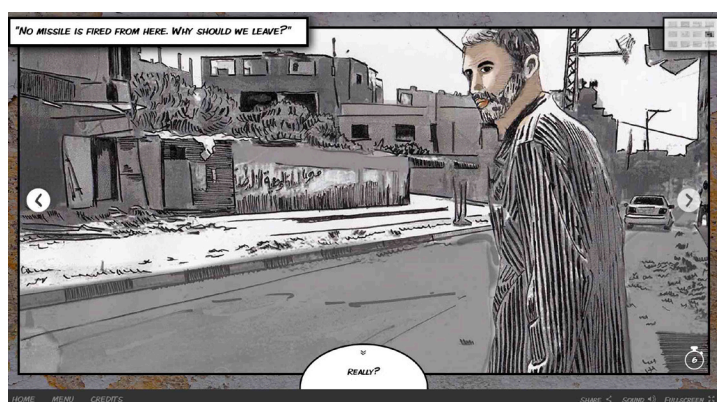
Capture d'écran du webdocumentaire
Archiving R69. [Voir la fiche.](#)

En amont, nous regardons le webdoc en partant de notre intérêt pour les formes cinématographiques documentaires, doublé d'une réticence à encadrer l'essor de ce genre médiatique dans une vision progressiste et téléologique du tout numérique. L'affinité du webdoc avec un certain propos documentaire et l'expérimentation artisanale toujours nouvelle qui bien souvent le caractérisent nous interpellent.

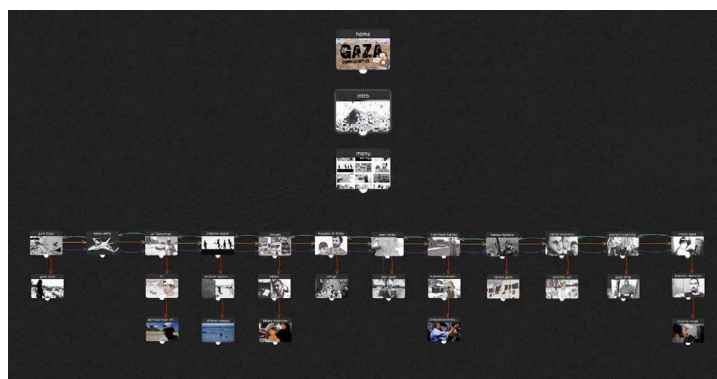
Le terme «webdocumentaire», cela va de soi, est constitué de deux éléments, «web» et «documentaire»^[2]. Ceux-ci renvoient minimalement à des traits constitutifs qu'il est nécessaire de traiter en détail: multimédia, interactif, délinéarisé et lacunaire ainsi qu'immersif, pour le Web; volonté de conservation ou archivage, regard d'auteur, et avec cela, donc, un savoir situé^[3], pour le documentaire.

Du côté de l'interactivité, l'internaute a le défi de s'orienter dans des parcours semi-dirigés. Même si les logiciels (Klynt, Korsakow, Djéhouti, 3WDOC^[4]) qui permettent de créer ces parcours

reposent sur des principes semblables, le rendu visuel de chaque œuvre est expérimental et artisanal. Il faut donc toujours réapprendre à naviguer dans ces récits actables. Soulignons qu'il existe en gros deux manières de développer le projet d'un webdoc. Soit l'auteur conçoit sa structure en s'appuyant sur une architecture organisée autour des possibilités offertes par l'un de ces logiciels (comme quand on crée un blogue personnel à partir, par exemple, de WordPress), soit le projet s'appuie sur de la programmation en bonne et due forme, donnant naissance à un objet à la forme complètement inédite (par exemple, un site personnel qui serait entièrement programmé, sans passer par une charpente). Dans les milieux professionnels, la deuxième tendance est plus prisée, mais elle délègue une partie de la création à des entreprises de web design (Deux Huit Huit, Upian, Darjeeling, Honkytonk, parmi de nombreuses autres). De leur côté, les auteurs qui produisent en toute indépendance vont probablement s'appuyer sur ces logiciels qui, s'ils les limitent dans les possibilités visuelles et de montage, leur permettent une souplesse dans le travail artisanal et ne nécessitent pas de connaissances poussées en programmation informatique – c'est le cas d'*Iranorama* (2013), créé avec le logiciel Klynt^[5].



Capture d'écran du webdocumentaire *Gaza Confidential* (2015), réalisé sur Klynt. [Voir la fiche.](#)



Vue du storyboard de *Gaza Confidential*. [Voir la fiche.](#)

Au-delà de ces considérations à propos des manières de produire la structure d'un webdoc, il existe un enjeu perceptible dans la relation entre le spectateur et l'œuvre, enjeu qui se situe exactement au niveau de l'interface. Cette notion désigne, en effet, ce qui, au milieu de deux ensembles, permet et règle les actions entre ces derniers. De manière générale, lorsqu'un webdoc présente une interface complexe, il requiert de l'internaute un effort considérable pour en explorer le contenu. Cela s'inscrit le plus souvent dans une volonté de l'auteur.

Soul Patron (2010), exemple artisanal par excellence, nous confronte au périple d'un voyageur au Japon. Celui-ci s'affaire à décoder l'empire des signes qui l'entourent. Il semble avoir découpé son expérience du voyage en fragments qui, imprévisibles, s'offrent à sa découverte tout autant qu'à la nôtre lors de la navigation du webdoc. L'auteur est aussi bien le créateur de l'interface, des animations, des photos et des courts clips vidéo que notre guide dans la découverte d'une figure particulière de la culture japonaise, le Mizuko Jizo (protecteur des enfants jamais nés dont la statue fait l'objet d'un culte mortuaire). Confronté à la difficulté du parcours de lecture, le spectateur respecte un rythme intentionnellement lent et contemplatif. Les options complexes de l'interface rendent les choix opaques et, au final, forcent l'internaute au tâtonnement. Il est possible de faire l'hypothèse qu'il s'agit d'une bonne posture pour contrer la tendance au cliquage forcené, digne héritier du *zapping*. Une tendance opposée serait celle de ces webdoc dont l'interface est presque transparente : une touche pour faire jouer une vidéo, et pas beaucoup plus. Dans *Alma* (2012), par exemple, une longue entrevue d'une jeune femme rescapée des cartels de la drogue guatémaltèques constitue le cœur de l'œuvre. L'auteur du webdocumentaire a réussi à débloquent une parole; ce qu'il demande en retour, c'est une écoute. Il laisse uniquement la possibilité de détourner le regard : en effleurant l'image avec la souris, sans que l'internaute dérange la parole d'Alma, quelques images fixes et animées ponctuent le récit. Par ces deux cas, nous voulons souligner que les enjeux liés à l'interactivité s'incarnent dans la notion d'interface. Opaque ou transparente, cette dernière contribue à mobiliser chez l'internaute des comportements qui vont déterminer sa posture, et donc le régime esthétique de l'œuvre et de sa réception. L'interactivité est donc aussi le lieu, propre au webdocumentaire, par lequel l'auteur peut partager son rapport au monde.



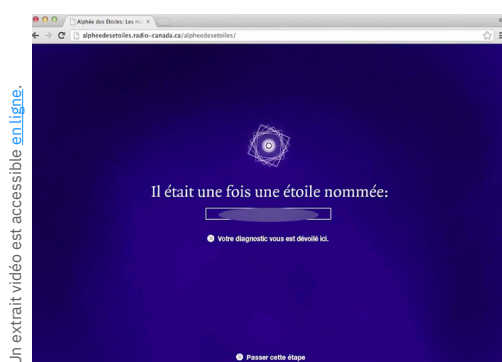
Capture d'écran du webdocumentaire *Soul Patron*. [Voir la fiche](#).



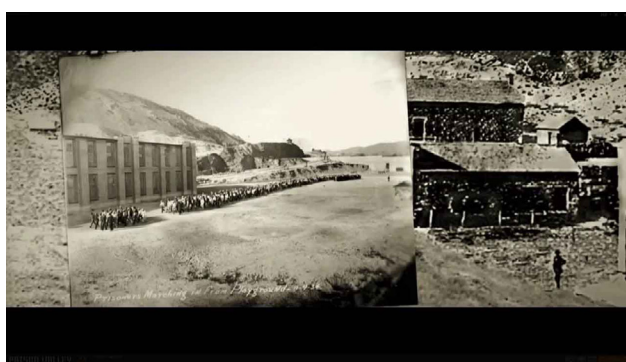
Capture d'écran du webdocumentaire *Alma: une enfant de la violence*. [Voir la fiche](#).

En plus de devoir se mettre au diapason de l'interface, l'internaute est parfois soumis, dans sa découverte d'un webdocumentaire, à une série de pratiques et de codes ressemblant à ceux de l'univers addictif des jeux vidéo, du *serious game* en particulier, qui vise à accompagner un certain partage de connaissance^[6]. Par exemple, *Alphée des étoiles* (2012) et *Prison Valley* (2010) mettent en œuvre des stratégies diverses, mais qui dans les deux cas demandent à l'internaute de s'inscrire (avec saisie de son nom et création d'un compte) pour faire avancer le webdoc et participer à la construction du sens. La première de ces deux œuvres fait participer l'internaute à une loterie. Sur le mode de la machine à sous électronique, il se trouve chaque fois associé, selon sa ligne de chance, à une maladie génétique (maladie qui frappe, en effet, suivant un mauvais tour de chance dans l'alignement des chromosomes). Cela détermine l'exploration

subséquente des matériaux multimédias agrégés dans le webdoc. *Prison Valley*, quant à lui, place le spectateur aux commandes d'une enquête journalistique au cœur du système carcéral des États-Unis. Sans l'accumulation des bonnes informations au fil de son parcours, l'internaute ne peut poursuivre son exploration. Ces exemples montrent que, dans cette zone de l'univers numérique, par le terme « immersion » nous ne renvoyons pas à l'immersion sensorielle des dispositifs spectaculaires tels que le D-Box ou l'AVX (systèmes vendus comme des intensificateurs de l'expérience cinéma^[7]), mais bien à une version individualisée de l'interactivité. Ces créations semblent fonctionner selon un principe de réversibilité du signal : plus près d'une conversation téléphonique que du visionnement d'un reportage télévisuel. On s'approche d'un modèle de communication bidirectionnel, sans l'atteindre entièrement, ce qui marque l'implication demandée au spectateur par ce genre d'interactivité.



Capture d'écran du webdocumentaire *Alphée des étoiles*. [Voir la fiche.](#)

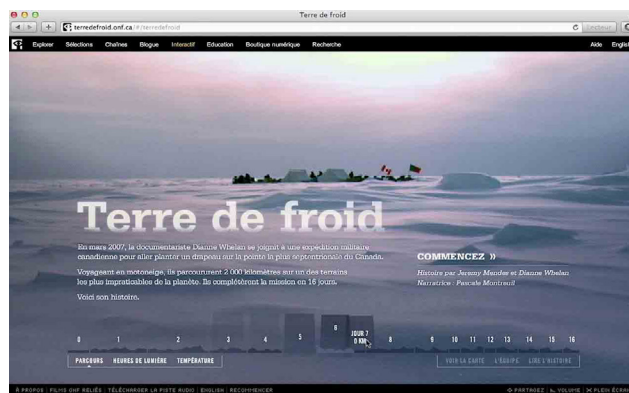


Capture d'écran du webdocumentaire *Prison Valley*. [Voir la fiche.](#)

Le terme « multimédia » permet de mettre en évidence la présence d'éléments développés de manière autonome : des images en mouvement et des images fixes, des animations, du son sous toutes ses formes (musique, commentaires voice-over, sons en prise directe, bruits et bruitages) et du texte (titres, sous-titres, textes d'explication, textes d'accompagnement, légendes, textes d'hyperlien, schémas). Quant aux images en mouvement, qui sont le lien le plus apparent avec le cinéma documentaire, les webdocs présentent dans un même objet différents régimes esthétiques : tantôt du côté du travail sur la présentation photographique, tantôt du côté de la caméra embarquée ou encore de la caméra omnisciente, presque de surveillance. Cette tendance à la multiplication des styles de prise de vues dans un même objet a toujours existé dans un certain type de film-essai (les productions inspirées de Chris Marker en sont la preuve). Elle est de plus en plus répandue dans le documentaire contemporain, même dans des productions qui veulent s'adresser au grand public (marquant une influence esthétique en retour, depuis le Web – qui rassemble des images de toutes factures – vers le cinéma, comme dans la production cinématographique exemplaire en ce sens de Natalie Bookchin ou de Dominic Gagnon), et elle est constitutive des images en mouvement dans les webdocs.

Terre de froid (2011), en guise d'illustration, est le récit de l'expérience du Grand Nord par une femme artiste, Dianne Whelan, citadine et lesbienne au milieu de militaires canadiens. Ce webdoc offre la stratification des traces accumulées durant l'expédition selon un regard spécifique, à la manière d'un journal de bord. L'internaute qui navigue dans *Terre de froid* est

toujours confronté à une multiplicité de médias par lesquels transitent les diverses composantes de l'expérience du voyage de l'auteur: les cartes dessinées qui prennent forme et s'animent à l'écran, traçant le parcours de l'expédition; les photos qui montrent l'immensité glacée; les clips vidéo qui capturent les mouvements des hommes et des machines; des sons qui ramènent parfois à l'instant de la prise de vues; et le long monologue de l'auteure qui partage son étonnement face à cette aventure. Des textes animés ici et là sur les images scandent les étapes du voyage par des notations géographiques, météorologiques et émotives et, ce faisant, produisent un découpage du webdoc, comme un scénario qui serait donné à lire en même temps que le film se déroule...



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran du webdocumentaire *Terre de froid*. [Voir la fiche](#).

En conséquence de l'assemblage de matériaux hétérogènes et de cette interactivité, le parcours de l'internaute est lacunaire et procède par fragments. Même dans les œuvres qui affichent une ligne du temps avec défilement simple, des embranchements ouvrent des capsules multiples, que l'on peut décider de parcourir ou non. À la fin de la navigation, l'internaute aura probablement laissé derrière lui plus de lacunes qu'il n'aura expérimenté toutes les voies possibles. Une structure délinéarisée a toujours existé dans une tradition cinématographique essayistique et dans les premiers temps de tous ces mouvements de l'histoire du cinéma dont le nom commence par « nouveau, nouvelle, néo, etc. ». Dans le webdocumentaire, cette délinéarisation comporte une conception encore plus radicale, des parties d'œuvre, aussi fragmentaires soient-elles, pouvant ne jamais entrer en relation avec le spectateur. Ni qualité ni défaut, force est de constater que cette caractéristique est propre à l'institution qui encadre ces œuvres – c'est-à-dire le Web – et demande à être explorée et problématisée. Qu'est-ce que cela veut dire de s'intéresser à un sujet issu de la réalité, de travailler longtemps à son étude, d'investir du temps dans son découpage et dans sa scénarisation pour le Web, tout en étant bien conscient que même le spectateur idéal n'en fera pas le tour?

-
- [1] Ce texte reprend et adapte des éléments des articles suivants : Martin Bonnard et Viva Paci, « Le webdocumentaire à la croisée d'un réseau... », *Cahiers du CIRCAV*, n° 24 (2015) : 153-172; et Viva Paci, « À propos du webdocumentaire, entre interfaces et découvertes », dans *At the Borders of (Film) History. Temporality, Archaeology, Theories*, dir. Alberto Beltrame, Giuseppe Fidotta et Andrea Mariani (Udine : Forum, 2015), 389-398.
 - [2] Cette double constituante est souvent travaillée par Cédric Mal. Voir par exemple « Vous avez dit (web)documentaire? », *Images documentaires*, n° 75/76 (2012) : 143-150. On pourra aussi se référer à Évelyne Broudoux, « Le documentaire élargi au Web », *Les enjeux de l'information et de la communication* 12, n° 2 (2011) : 25-42; ainsi qu'à Claire Chatelet, « Webdocumentaire, documentaire interactif, idoc, jeu documentaire... Les enjeux des "nouvelles" formes audiovisuelles documentaires », *Entrelacs*, n° 12 (2016).
 - [3] Donna Haraway, « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective », *Feminist Studies* 14, n° 3 (1998) : 575-599.
 - [4] Ces quatre logiciels figurent parmi les outils les plus utilisés dans les années 2010. Ils sont progressivement remplacés par des suites logicielles donnant accès au développement de séquences en réalité virtuelle ou tournées vers la production d'applications destinées aux téléphones multifonctions.
 - [5] Pour des sources en synchronie avec ces questions, voir Nicolas Bole, « La mort du webdocumentaire annoncée... à tort », *Mediapart*, 28 juin 2012; Cédric Mal, « Focus #3 : L'interactivité en question », *Le blog documentaire*, mars 2012. Pour une mise à jour et un élargissement à d'autres formes du documentaire interactif, voir Kate Nash, *Interactive Documentary: Theory and Debate* (Londres : Routledge, 2022).
 - [6] Les *serious games* sont des jeux dont la facture invite à l'apprentissage par le mélange d'émotion et d'action cérébrale. Voir Valérie Lavergne Boudier et Yves Dambach, *Serious Game: révolution pédagogique* (Paris : Hermès Science, 2010); Peter D. John et Steve Wheeler, *The Digital Classroom: Harnessing Technology for the Future of Learning and Teaching* (Londres : Routledge, 2008).
 - [7] Voir à ce sujet cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma* : [Dispositifs immersifs monumentaux et collectifs](#), par Olivier Asselin et Aude Weber-Houde, lamelle « Le siège truqué et le cinéma tactile ».

At the Crossroads of the Documentary and the Web^[1]

by Martin Bonnard and Viva Paci

Translation: Timothy Barnard

Emerging at a time when the Internet was taking hold as a platform for disseminating audiovisual content, and then growing with the widespread availability of broadband connections, the webdoc met with relatively fleeting glory in the 2010s. And this is the period, precisely, into which we will now plunge in order to shed light on a few points of contact between Web technologies and documentary practice.

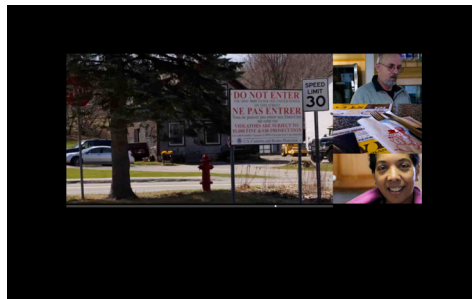
Our discussion of this form will highlight aspects which are both specific to it and others which are part of the long history of shared knowledge propelled by documentary cinema. In this sense we call webdocs websites with original content made up of a montage of multimedia elements (fixed and moving images, graphic and photographic images, texts and sound) connected by the way they are shaped and structured. These forms and structures bear the signature of an author, or of an authorial intention marking their creation.

The structure is interactive: it asks the user to navigate in an archipelago of signifying aggregations. A webdoc naturally needs the online user's manipulations, because it does not play by itself. Nevertheless, although the online user – who in the end is very similar to a viewer plain and simple; for us the two terms are porous when speaking of webdocs – is confronted with choices, it is more a question of choosing a reading path within a map skilfully drawn in advance than it is of feeding the illusion of constructing a world, a utopia canonically conveyed by the notion of interactivity. On another level, some webdocs invite online users to enter into a dialogue with one another, or with the people appearing in the webdoc. This is a kind of interactive engagement which brings to the heart of the object the very idea of discussion around a theme.

At first glance, the webdoc takes the form of an audiovisual and multimedia website, but it can also take the form of a mobile application. Although each title has its own URL, webdocs are sometimes connected with institutions and their website, which presents them (the way a distributor would) or at the least affixes their logo to them. Some of the institutions which have marked the history of the webdoc are Arte, France Télévisions, Radio-Canada, the NFB, *Le Monde diplomatique*, LeMonde.fr, *Libération*, *Courrier international*, *The Guardian*, *The New York Times* and Rue89. Depending on the websites incorporating them, webdocs can be like a film (the *Épopée* project, 2010), an essay film (*ArchivingR69*, 2011), a television reportage (*The Border Between Us*, 2012), activist projects (*Le printemps d'après*, 2013), or photojournalism (*Caméra embarquée sur la ligne de front d'Alep*, 2012). As can easily be seen, the webdoc's variety and constantly shifting forms make it even more difficult to offer a definition of it.



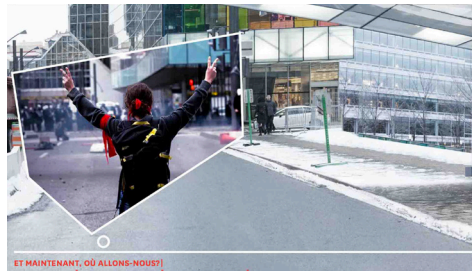
Screenshot from the website Épopée.me. [See database entry.](#)



Screenshot from the web documentary *The Border Between Us*. [See database entry.](#)



Screenshot from the reportage *Caméra embarquée sur la ligne de front d'Alep*. [See database entry.](#)



Screenshot from the interactive photo essay *Le printemps d'après*. [See database entry.](#)



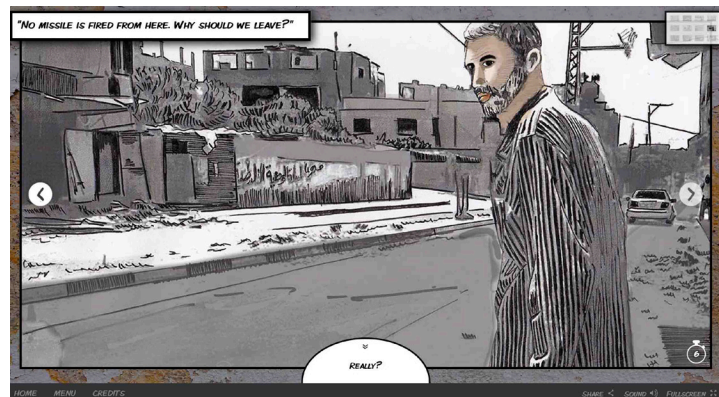
Screenshot from the web documentary *Archiving R69*. [See database entry.](#)

Our initial interest in the webdoc derived from our interest in forms of documentary cinema, along with our reticence to confining the rise of this media genre to the teleological view that everything digital is progressive. What commands our attention is the webdoc's frequent artisanal experimentation and affinity with a particular kind of documentary discourse.

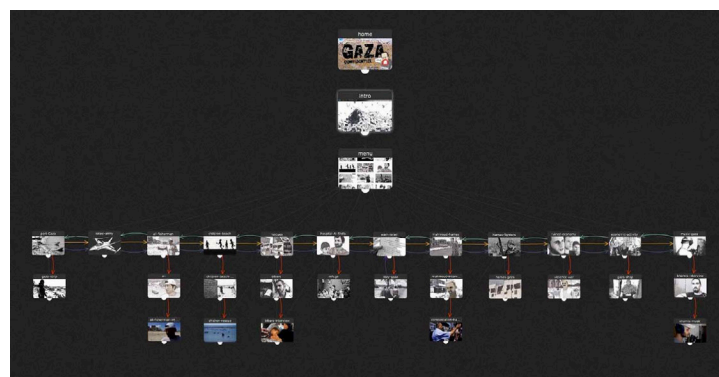
The term webdoc, it goes without saying, is made up of two components, web and documentary.^[2] At a minimum, these terms refer to constituent features which must be discussed in detail; with respect to the Web, multimedia, interactive, non-linear, incomplete and immersive; and with respect to documentary, a desire to preserve or archive and an authorial perspective (and with it situated knowledge^[3]).

With respect to the webdoc's interactive quality, online users have the challenge of finding their way on semi-guided pathways. Although the software (Klynt, Korsakow, Djéhouti, 3WDOC^[4]) which makes it possible to create these pathways is based on similar principles, the visual appearance

of each work is experimental and artisanal. One must thus always relearn how to navigate in these stories which can be acted upon. We would emphasize that there exist, broadly speaking, two ways of developing a webdoc project. Either the author conceives the structure by drawing on an architecture organized around the possibilities offered by one of these types of software (the way one creates a personal blog based on WordPress, for example); or the project is based on the use of programming in the intended manner, giving rise to an object with a completely novel form (for example, an entirely programmed personal website which does not employ a framework). In professional circles, the latter approach is more highly valued, but it delegates part of the creation to web design companies (such as Deux Huit Huit, Upian, Darjeeling and Honkytonk, among many others). For their part, authors who produce a webdoc completely independently would probably employ software which, although it limits the work's visual possibilities and editing, affords them the flexibility of artisanal work and does not require advanced knowledge of computer programming – this is the case with *Iranorama* (2013), created with Klynt software.^[5]



Screenshot from the web documentary *Gaza Confidential* (2015), created with Klynt. [See database entry.](#)



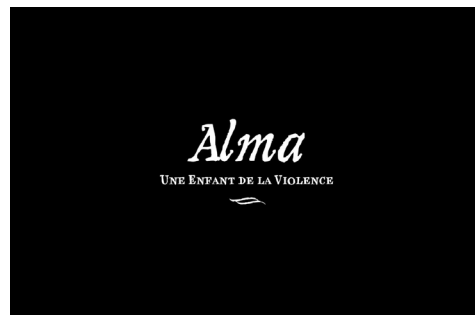
View of the storyboard of *Gaza Confidential*. [See database entry.](#)

Beyond these considerations around the ways in which the structure of a webdoc is produced, a perceptible issue exists in the relations between the work and the viewer, an issue situated at precisely the level of the interface. This concept indicates what, halfway between two groups, makes it possible to regulate the actions between them. Generally speaking, when a webdoc has a complex interface, it requires considerable effort on the part of the online user to explore its content. Most often, this is the wish of the work's author. *Soul Patron* (2010), an example *par excellence* of an artisanal production, confronts us with a traveller's journey to Japan, where

he endeavours to decode the empire of signs around him. He appears to have cut up his travel experience into unpredictable fragments which offer themselves up to both our discovery and his own while navigating the webdoc. The author also created the interface, the animation, the photographs and the brief video clips, in addition to creating our guide to the discovery of a particular figure in Japanese culture, the Mizuko Jizo (the protector of unborn children, a statue to whom is the object of a mortuary ceremony). Faced with the difficulty of the work's path, the viewer observes an intentionally slow and contemplative rhythm. The interface's complex options make the choices opaque and, in the end, force online users to find their way hesitatingly. One might hypothesize that this is a good attitude to adopt to counter the tendency towards forced clicking, the worthy heir to zapping. The opposite tendency is found in those webdocs in which the interface is nearly transparent: with one touch one starts a video, and not much else. In *Alma* (2012), for example, a long interview with a young woman who has escaped from the Guatemalan drug cartels lies at the heart of the work. The author of the webdoc succeeded in loosening her speech; what he asks in return is that we listen. He provides only the possibility of averting one's gaze: by hovering over the image with the mouse, a few fixed and moving images punctuate *Alma's* story, without disturbing her speech. With these two cases, we wish to underscore the fact that the issues related to interactivity are embodied in the notion of the interface. Whether opaque or transparent, the interface contributes to activating behaviour in online users which will determine their attitude and thus the aesthetic system of the work and its reception. Interactivity is thus also the locus specific to the webdoc by which the author can share his or her connection to the world.



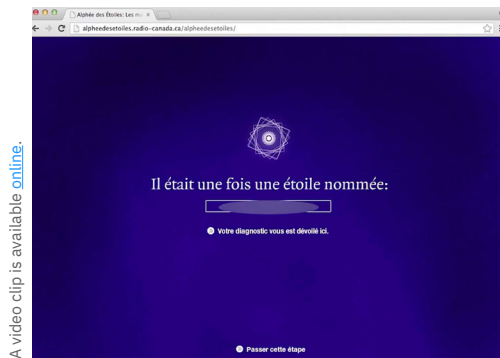
Screenshot from the web documentary *Soul Patron*. [See database entry.](#)



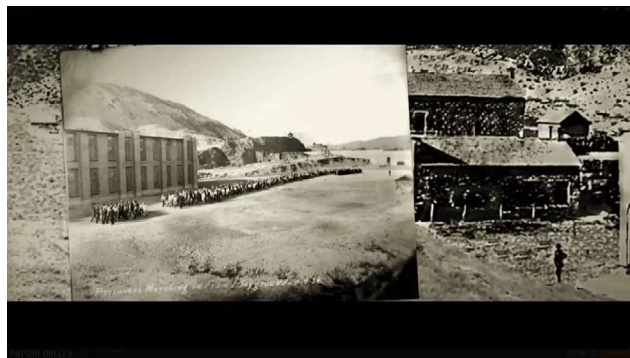
Screenshot from the web documentary *Alma: une enfant de la violence*. [See database entry.](#)

In addition to having to put themselves in tune with the interface, online users, when discovering a webdoc, are sometimes submitted to a series of practices and codes resembling those of the addictive world of video games, and of “serious games” in particular, which seek to accompany a degree of knowledge sharing.^[6] For example, *Alphée des étoiles* (2012) and *Prison Valley* (2010) employ differing strategies, but in each case ask online users to register (giving their name and creating an account) in order for the webdoc to proceed and to contribute to the construction of meaning. The former work makes the user take part in a lottery. Through a kind of electronic slot machine, users each time find themselves, according to their lifeline, associated with a genetic illness (an illness which strikes one as a result of bad luck in the alignment of one's chromosomes). This determines the subsequent exploration of the multimedia materials brought together in the webdoc. *Prison Valley*, for its part, places the viewer in control of a

journalistic investigation at the heart of the American penal system. If they do not accumulate good information as they proceed through the webdoc, users cannot continue their exploration. These examples demonstrate that in this area of the digital universe the term “immersion” does not refer to the sensory immersion of spectacular systems such as D-Box or AVX (systems sold in order to intensify the cinema experience^[7]), but rather an individualized version of interactivity. These creations appear to function according to the principle of the signal’s reversibility: they are closer to a telephone conversation than they are to watching a television reportage. Here we are approaching a two-way model of communication, without completely reaching it. This has an impact on the involvement asked of the viewer by this kind of interactivity.



Screenshot from the web documentary *Alphée des étoiles*. [See database entry.](#)

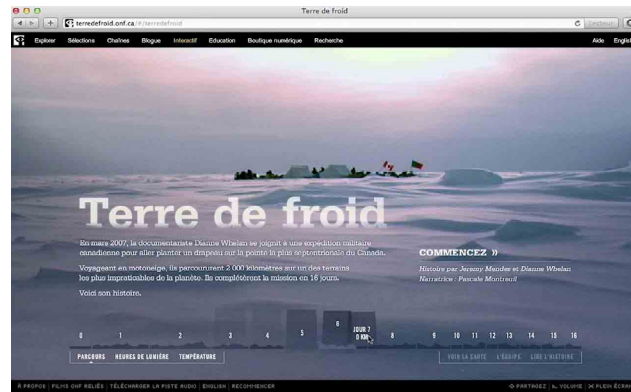


Screenshot from the web documentary *Prison Valley*. [See database entry.](#)

The term “multimedia” makes it possible to bring out the presence of elements developed autonomously: moving and fixed images, animation, and every kind of sound (music, voice-over commentary, live sounds, noises and sound effects) and text (titles, subtitles, explanatory texts, accompanying texts, captions, hyperlinks, diagrams). With respect to moving images, which are the most apparent connection to documentary cinema, webdocs contain various aesthetic systems within a single object, at times working on photographic display and at other times employing a dashcam or an omniscient camera, practically a surveillance camera. This tendency to multiply the style of recording moving images in the same object has always existed in a certain kind of essay film (works inspired by Chris Marker are proof of this). This practice is increasingly prevalent in contemporary documentary, even in productions addressed to a general public (a development which marks aesthetic influence in return, by the Web – which brings together images of every kind – on cinema, as in exemplary works of cinema in this sense by Natalie Bookchin or Dominc Gagnon), and it is a part of the use of moving images in webdocs.

An illustration of this can be found in *This Land* (2011), the story of the artist Dianne Whelan’s experience of the far north; Whelan is a city-dweller and lesbian in the midst of Canadian soldiers. This webdoc provides stratified traces accumulated during the expedition from a specific perspective, like a travel log. Online viewers who navigate *This Land* are always faced with a multiplicity of media through which the various components of the author’s travel experience are transmitted: drawn maps which take shape and come to life on screen, tracing the expedition’s route; photographs showing the immense frozen expanse; video clips capturing the movement of men and machines; sounds which sometimes return us to the moment when the footage

was shot; and the author's long monologue describing her astonishment in the course of this adventure. Animated texts placed here and there over the images mark out the stages of the journey through geographical, meteorological and emotive notations; in so doing, they produce a *découpage* of the webdoc, like a script being read at the same time as the film unfolds.



A video clip is available [online](#).

Screenshot from the web documentary *This Land*. [See database entry](#).

As a result of this assemblage of heterogeneous materials and this interactivity, the user's path has gaps and proceeds by fragments. Even in works which display a timeline with a simple path forward, the work's branches open up multiple capsules one can decide to follow or not. At the end of the navigation, users will have probably left behind them more gaps than the possible paths they tried out. A non-linear structure has always existed in the essay film tradition and in the early years of all those movements in film history whose name begins with "new," neo," etc. In webdocs, this non-linearity carries with it an even more radical conception, as the work's sections, as fragmented as they are, can never enter into relation with the viewer. We must see this characteristic, neither a quality nor a defect, as part and parcel of the institution of which these works are a part – meaning the Web – and as demanding to be explored and problematized. What does it mean to explore a subject which derives from reality, to spend a lot of time studying it, to invest time in its *découpage* and scripting for the Web, while being aware that even the ideal viewer will not go through it all?

-
- [1] This text takes up and adapts elements of the following articles: Martin Bonnard and Viva Paci, "Le webdocumentaire à la croisée d'un réseau...", *Cahiers du CIRCAV* (2015): 153-72; and Viva Paci, "À propos du webdocumentaire, entre interfaces et découvertes," in *At the Borders of (Film) History: Temporality, Archaeology, Theories*, eds. Alberto Beltrame, Giuseppe Fidotta and Andrea Mariani (Udine: Forum, 2015), 389-98.
 - [2] This duality is often the focus of the work of Cédric Mal. See for example "Vous avez dit (web)documentaire?," *Images documentaires* 75/76 (2012): 143-50. Those interested may also consult Évelyne Broudoux, "Le documentaire élargi au web," *Les enjeux de l'information et de la communication* 12, no. 2 (2011): 25-42; and Claire Chatelet, "Webdocumentaire, documentaire interactif, idoc, jeu documentaire... Les enjeux des 'nouvelles' formes audiovisuelles documentaires," *Entrelacs* 12 (2016).
 - [3] Donna Haraway, "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective," *Feminist Studies* 14, no. 3 (1998): 575-99.
 - [4] These four brands of software were among the most used tools in the 2010s. They were gradually replaced by software suites which made possible the development of sequences in virtual reality or were focused on the production of applications for smartphones.
 - [5] For sources in synchrony with these questions, see Nicolas Bole, "La mort du webdocumentaire annoncée... à tort," *Mediapart*, 28 June 2012; and Cédric Mal, "Focus #3: L'interactivité en question," *Le blog documentaire*, March 2012. For a more up to date and wider view of other kinds of interactive documentary, see Kate Nash, *Interactive Documentary: Theory and Debate* (London: Routledge, 2022).

- [6] “Serious games” are those which invite the user to learn through a mixture of emotion and cerebral activity. See Valérie Lavergne Boudier and Yves Dambach, *Serious Game: révolution pédagogique* (Paris: Hermès Science, 2010); and Peter D. John and Steve Wheeler, *The Digital Classroom: Harnessing Technology for the Future of Learning and Teaching* (London: Routledge, 2008).
- [7] See on this topic this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Monumental and Collective Immersive Viewing Systems*, by Olivier Asselin and Aude Weber-Houde, section “Vibrating Seats and Tactile Cinema.”

Browsing
a curious small planet



MENU WEBDOC'S

Marker's path

Une histoire prototypique

A Prototypical History

Martin Bonnard Viva Paci

Une histoire prototypique

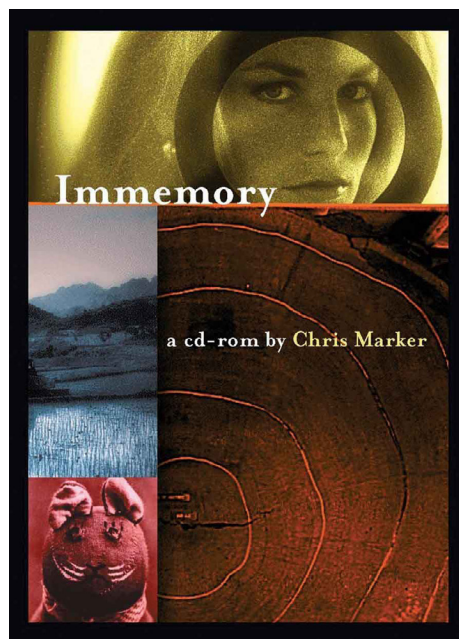
par Martin Bonnard et Viva Paci

Nous suggérons de voir un enchaînement entre le webdoc et une tradition des années 2000 davantage restée dans une dimension que nous considérons de l'ordre du prototype : celle des CD-ROM et des DVD-ROM interactifs^[1]. Trois différentes expressions de cette mouvance peuvent être rappelées : *Immemory* (Chris Marker, 1997), *Anarchives* (Antoni Muntadas, Michael Snow, Thierry Kuntzel, Jean Otth et Fujiko Nakaya, 1999-2012) et *Our Secret Century: Archival Films from the Darker Side of the American Dream* (Rick Prelinger, 1996-1998). Ces trois références sont rassemblées malgré leurs visées distinctes.

Chris Marker réalise, en tant que bricoleur, un DVD-ROM qui lui offre la possibilité d'organiser une trame de réminiscences et de nouveaux parcours. Il réunit plusieurs types d'objets : une partie de ses archives photographiques, des créations infographiques artisanales, des textes et des créations sonores minimalistes. En parcourant ce DVD-ROM, on est confronté à des trajectoires typiquement markériennes, mêlant autobiographie imaginaire, expériences de voyage, réflexions sur la guerre et questionnements sur l'acte de création. Cela ponctue ironiquement les choix proposés par l'interactivité de l'objet. La série *Anarchives* est un projet qui invente une forme de musée interactif. Chaque volume de cette série est un DVD-ROM réalisé par un auteur (Antoni Muntadas, Michael Snow, Thierry Kuntzel, Jean Otth et Fujiko Nakaya). Celui-ci devient le conservateur en chef de la présentation de ses propres archives ainsi que des éléments qu'il y rattache pour articuler la visite. *Our Secret*

Century: Archival Films from the Darker Side of the American Dream est quant à lui une collection de 12 CD-ROM. Les matériaux qui constituent le cœur du projet sont des films des archives Prelinger – films industriels, commerciaux et autres *useful movies*^[2]. Rick Prelinger, réalisateur du projet, est le « bonimenteur » qui apparaît dans des clips vidéo intercalés dans les images d'archives. Il propose un montage, à partir des traces de la civilisation américaine contenues dans les films, de divers discours sur l'Amérique.

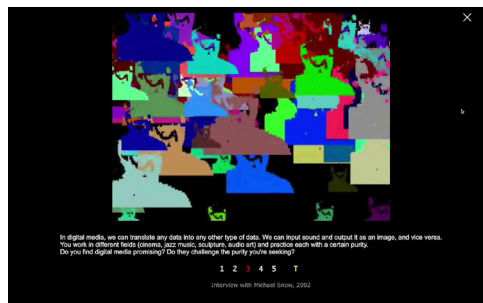
Une création d'auteur (*Immemory*), un projet muséal (*Anarchives*), une anthologie cinématographique (*Our Secret Century*) : ces trois expérimentations liées à la *database logic*,



Jaquette avant du CD-ROM *Immemory*.
[Voir la fiche.](#)

Capture d'écran du CD-ROM *Immemory*.

[Voir la fiche.](#)

Capture d'écran du DVD-ROM *Anarchiv 2: Digital Snow*, republié en ligne en 2012. [Voir la fiche.](#)

notion proposée et bien analysée par Lev Manovich^[3], offraient à l'histoire des médias une nouvelle voie pour une transmission des objets, l'articulation de discours sur les contextes qui les entouraient et l'invention d'une manière d'amener le spectateur à découvrir tout cela. Ces supports numériques, CD-ROM et DVD-ROM, en plus de transmettre des fragments audiovisuels accompagnés d'un discours, contenaient aussi une manière expérimentale de les exposer, inventant à chaque fois la structure qui les articulait et l'interface pour y accéder. Précieux dans une optique de partage créatif et novateur des connaissances, ces objets ont connu une fortune éphémère. Si le volume *Digital Snow d'Anarchiv* a bénéficié d'une migration sur le Web – il est toujours accessible en ligne –, les autres objets sont difficiles à consulter aujourd'hui en raison des changements apportés aux systèmes d'exploitation informatiques. C'est peut-être ici une des raisons de leur existence en tant que prototypes seulement^[4].

Le webdocumentaire, qui a fleuri une dizaine d'années plus tard, gagne à être mis en série avec ces constructions archivistiques et d'auteur^[5]. Comme ces dernières, il tend à un type de partage de connaissances qui implique un spectateur actif, en mesure de suivre des parcours complexes et de combler les lacunes qu'une structure délinéarisée contient toujours.

[1] Aux premiers temps de ces phénomènes, ces études se démarquèrent à peu près en temps réel: François Albera, «Archéologie de l'intermédialité: SME/CD-ROM, l'apesanteur», *Cinémas 10*, n°s 2-3 (printemps 2000): 27-38; Caroline Martel, «Our Secret Century: archives filmiques, nouveaux médias et historiographie», *Sociétés et représentations*, n° 9 (avril 2000): 241-248.

[2] Charles Acland et Haidee Wasson, dir., *Useful Cinema* (Durham, Caroline du Nord: Duke University Press, 2011).

[3] Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001).

[4] Sur notre emploi de la notion de prototype, voir Viva Paci, «Regarder la machine», dans *La machine à voir: à propos de cinéma, attraction, exhibition* (Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion, 2012).

[5] Une autre voie possible pour retracer l'histoire du webdocumentaire le relie aux exigences économiques de création de contenus audiovisuels originaux afin d'étoffer les sites Internet, au tournant des années 2000. Ces contenus répondaient vraisemblablement à une volonté d'augmentation du trafic, inscrite dans la logique des portails et dans le but de rendre payantes les visites grâce à la publicité. Quelques années plus tard, on retrouve une logique semblable sur les sites Web des organes de presse. À la reproduction des articles de la version papier on associe des créations audiovisuelles, extension du photojournalisme.

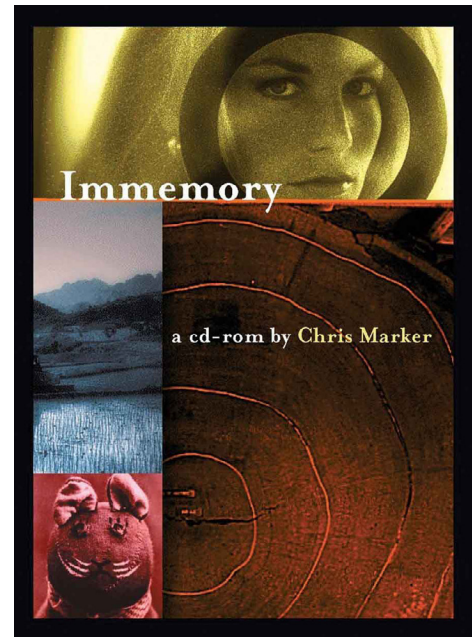
A Prototypical History

by Martin Bonnard and Viva Paci

Translation: Timothy Barnard

We suggest that there be seen a linkage between the webdoc and a tradition in the 2000s which remained for the most part, we believe, prototypical: that of the interactive CD-ROM and DVD-ROM.^[1] Three different expressions of this trend can be recalled here: *Immemory* (Chris Marker, 1997); *Anarchives* (Antoni Muntadas, Michael Snow, Thierry Kuntzel, Jean Otth and Fujiko Nakaya, 1999-2012); and *Our Secret Century: Archival Films from the Darker Side of the American Dream* (Rick Prelinger, 1996-1998). These three references are mentioned together here despite their different aims.

Chris Marker, a bricoleur, made a DVD-ROM which gave him the opportunity to organize a series of reminiscences and new paths. He brought together several kinds of objects: part of his photographic archives, artisanal computer graphics, texts and minimalist sound creations. Going through this DVD-ROM, one is faced with typical Marker-like trajectories which mix imaginary autobiography, travel experiences, thoughts on war and an interrogation of the act of creation. These function as ironic punctuation of the choices offered by the object's interactivity. The series *Anarchives* is a project which invents the form of an interactive museum. Each volume in this series is a DVD-ROM made by an author (Antoni Muntadas, Michael Snow, Thierry Kuntzel, Jean Otth and Fujiko Nakaya) who becomes the chief curator of a presentation of his or her own archives, along with elements he or she attaches to it to structure the visit. For its part, *Our Secret Century: Archival Films from the Darker Side of the American Dream*



Front cover of the CD-ROM *Immemory*.
[See database entry.](#)

is a collection of twelve CD-ROMs. The materials which make up the heart of the project are films from the Prelinger archive: industrial films, commercial films and other kinds of “useful movies.”^[2] Rick Prelinger, the project's director, is the “lecturer” appearing in the video clips inserted into the archival images. He has created a montage out of traces of American civilization found in films and diverse discourse on the country.

An authorial creation (*Immemory*), a museum project (*Anarchives*) and a film anthology (*Our Secret Century*): these three projects connected to a “database logic,” a concept proposed and examined in depth by Lev Manovich,^[3] provided the history of media with a new path



Screenshot from the CD-ROM *Immemory*.
[See database entry.](#)

Screenshot from the DVD-ROM *Anarchive 2: Digital Snow*, republished online in 2012. [See database entry.](#)

for transmitting objects, for connecting discourses on the contexts around them and for the invention of a way of leading viewers to discover all that. These digital supports, the CD-ROM and DVD-ROM, in addition to transmitting audiovisual fragments accompanied by a discourse, also contained an experimental manner of exhibiting them, each time inventing the structure connecting them and the interface for gaining access to them. Invaluable from the perspective of creative and innovative knowledge sharing, these objects met with fleeting fortune. While the *Digital Snow* volume of *Anarchives* has benefitted from migration to the Web – it is still accessible online – the other objects are difficult to consult today because of changes to the way electronic files are read. This may be one reason for their existence as prototypes only.^[4]

The web documentary, which blossomed a decade later, benefits from being placed in series with the author’s archivist constructions.^[5] Like the latter, the webdoc tends towards a kind of knowledge sharing which involves active viewers able to follow complex paths and to fill in the gaps which a non-linear structure will always have.

-
- [1] In the early stages of these phenomena, these studies appeared pretty much in real time: See François Albera, “Archéologie de l’intermédialité: SME/CD-ROM, l’apesanteur,” *Cinéma 10*, nos. 2-3 (Spring 2000): 27-38; and Caroline Martel, “Our Secret Century: archives filmiques, nouveaux médias et historiographie,” *Sociétés et représentations* 9 (April 2000): 241-48.
 - [2] Charles Acland and Haidee Wasson, eds., *Useful Cinema* (Durham: Duke University Press, 2011).
 - [3] Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001).
 - [4] On our use of the concept prototype, see Viva Paci, “Regarder la machine,” in *La machine à voir: à propos de cinéma, attraction, exhibition* (Villeneuve d’Ascq: Presses universitaires du Septentrion, 2012).
 - [5] Another possible path for tracing the history of the webdoc connects it with the economic demands of creating original audiovisual content to fill websites in the 2000s. It would appear that this met a desire to increase traffic, part of the logic of portals and with the goal of making visits profitable through advertising. A few years later, we see a similar logic on the websites of the press organizations. There audiovisual creations appear alongside reproduced articles from the body’s paper version, creating an extension of photojournalism.

Browsing
a curious small planet



MENU WEBDOC'S

Marker's path

Une préhistoire multimédia

A Multimedia Prehistory

Martin Bonnard Viva Paci

Une préhistoire multimédia

par Martin Bonnard et Viva Paci

Objet liminaire du monde audiovisuel, le webdocumentaire nous apparaît riche : les aspects traités plus haut en témoignent. L'une des principales stratégies communicationnelles à l'œuvre dans ces objets est celle d'un auteur qui exprime la difficulté rencontrée, et le labeur déployé, pour s'emparer d'un sujet. La complexité de la recherche et de la réalisation menées par Samuel Bollendorf et Abel Ségretin dans leur *Voyage au bout du charbon* (2008) constitue un bon exemple. Ce webdoc, par sa structure qui ne sublime pas dans une forme aplanie les tiraillements de l'enquête, restitue l'engagement nécessaire aux auteurs pour se déplacer au cœur de la province du Shanxi. La délinéarisation permet alors de recueillir les témoignages de mineurs, ces exclus du « miracle chinois » qui pourtant en sont un des piliers, de s'immiscer dans leur intimité dénuée de tout, de solliciter une parole qui s'oppose à celle des autorités, et de lier tout ça à des informations factuelles sur cette industrie. En parcourant le webdoc, le spectateur suit les traces de ce tâtonnement vis-à-vis du réel. Pas tant le véritable tâtonnement durant le voyage en Chine, qui a dû, quant à lui, être préparé avec un réseau d'informateurs facilitant la connexion, mais plutôt ce tâtonnement que les auteurs ont bien dû avoir en assemblant ce qu'ils avaient capturé dans leurs filets.



Capture d'écran du webdocumentaire *Voyage au bout du charbon*.

[Voir la fiche.](#)

Un webdocumentaire est en somme en mesure de montrer aux spectateurs les diverses avenues que les auteurs ont décidé de montrer ensemble, virtuellement, en parallèle, sans les ordonner dans un montage. Au bout d'un clic, on peut aller sous terre, rester dans un taudis ou consulter les mesures industrielles de l'énergie produite par le combustible. Le choix du spectateur est proportionnel à l'absence de choix de la part des auteurs. Ceux-ci ne sont pas contraints de résoudre le dilemme de « quoi montrer ? » et montrent ainsi, tout à la fois et à la carte, les aspects qui avaient concentré leur attention durant le voyage. Cela est naturellement issu de la *database*

logic qui régit les interactions à l'ère d'Internet. Du côté de celui qui met en forme l'objet, il y a l'occasion rare de laisser sa création à l'état fragmentaire, délinéarisé, lacunaire. Du côté de celui qui le reçoit, il y a la responsabilité de passer outre ce morcellement pour reconnaître que le réel ne se donne jamais en entier. Les pistes offertes sont autant de portes d'entrée vers un sujet et ne sont jamais le traitement exhaustif de celui-ci.

C'est pourquoi nous souhaitons proposer brièvement un rapprochement entre certains aspects constitutifs du webdoc et une forme de partage des connaissances qui l'a précédé; une mise en série que nous tissons autour de cette tension entre spectaculaire et didactique, avec une collecte d'informations qui passe beaucoup par l'image et qui est toujours le résultat d'une recherche d'un auteur pour transmettre son expérience du lointain.

À la base du webdoc, il reste cette invention toujours renouvelée à la recherche d'une forme et d'une structure appropriées. Les auteurs des webdocs qui ont attiré notre attention ont eu à se déterritorialiser pour aller à la rencontre de leur sujet, comme tout bon documentariste. En expérimentant avec l'interface, les webdocumentaristes semblent rejouer la posture des pionniers de la vulgarisation scientifique fin-de-siècle^[1]. Nous lisons, dans le type de communication que ces objets engagent, la prolongation d'une tradition pédagogique ancienne: une forme de pédagogie visuelle et spectaculaire, les conférences illustrées et les revues de vulgarisation du tournant du XX^e siècle.

Le webdocumentaire peut être inscrit au sein d'une série culturelle caractérisée, peu importe les manifestations médiatiques propres à diverses époques, par le flottement entre didactisme et sensationnalisme. L'une de ces manifestations de diffusion du savoir, courante au XIX^e siècle, était celle de la conférence illustrée. Permettons-nous le détour. Les conférences illustrées avaient lieu au sein de grandes institutions qui mêlaient partage de nouvelles connaissances et amusement moderne, telles que le Muséum d'histoire naturelle à Paris. Bien que certaines séances aient été réservées à un public restreint (celles de l'Académie des sciences, par exemple), d'autres étaient publiques et attiraient les foules. Elles résultaient d'une volonté de diffusion et de vulgarisation :

[...] c'était continuer la série des conférences d'actualités scientifiques inaugurées en 1894 et qui ont, à diverses reprises, attiré tant d'auditeurs au Jardin des plantes. Ce fut certainement une bonne idée et qu'on n'avait pas eue jusque-là, d'utiliser les magnifiques ressources du Muséum pour constituer un enseignement populaire où le public serait mis au courant de ce qui concerne les chapitres de la science dont relèvent les événements qui fixent pour un moment l'attention générale^[2].

La science dont on parle ici ne relève pas des sciences dures. Elle englobe un imaginaire appliqué à apprivoiser l'inconnu, avec bien souvent une dose de fantasme et de récit d'aventures. Les retours des voyages sont en cela symptomatiques.

Considérant le webdocumentaire comme lié à cette tradition de la pédagogie spectaculaire et des récits d'aventures, nous pouvons, d'une part, éviter le piège de ne voir dans le webdoc que la transformation inéluctable du cinéma en numérique et, d'autre part, à l'aide de pratiques

plus anciennes, mieux cerner les traits d'une nouvelle forme. Se démarquent le rôle central et autobiographique de l'auteur, l'écriture au « je » qui s'y rattache, le tout accompagné d'une mission éducatrice sur un sujet choisi. La mise en jeu des auteurs des webdocs dans leur quête s'exprime par l'état fragmentaire du texte qu'ils laissent au spectateur. Dans la tradition des conférences illustrées – typiquement moderne et propre aux métropoles naissantes –, les explorateurs sont aux prises avec une vraie passion pour la traduction graphique de leur observation (gravure, dessin et photo des documentations de phénomènes à étudier scientifiquement, de classifications d'animaux par exemple). C'est par des projections, souvent accompagnées de leurs textes écrits, lus et interprétés, véritables performances multimédias, qu'ils mettent en spectacle leurs découvertes. Complémentaires de ces performances – dont on peut retracer l'histoire en étudiant les revues illustrées de vulgarisation scientifique –, des textes reprenaient leur contenu, s'adressant à un public d'abonnés qui forment une communauté scientifique élargie.

Prenons un cas patent datant de 1902: le géologue Alfred Lacroix, titulaire de la chaire de minéralogie depuis 1893 au Muséum, est dépêché en Martinique juste après l'éruption de la montagne Pelée qui a détruit la ville de Saint-Pierre le 8 mai 1902. Il réalise sur place une étude périlleuse du volcan. Il le photographie et prend de nombreuses mesures. Sa correspondance, depuis la mission sur les flancs du volcan, régulièrement lue devant l'Académie des sciences et publiée dans *La Nature*^[3], transmet ses mesures, mais aussi tout un lot d'anecdotes et de bribes d'aventures qui situent les images dans une réelle expérience humaine. Dans les pages des revues, tout cela prend une forme multimédia (l'anachronisme est assumé...), incarnant une préoccupation à trouver une forme esthétique nouvelle pour transmettre un type d'expérience qui était émergent à l'époque. Ces conférences, et leur retranscription illustrée, sont des formes de spectacularisation du savoir. Se loge là un choix communicationnel bien conscient, visant un partage de connaissances.

Chaque fois, les webdocumentaires étudiés dans cet ouvrage, à la manière de ces formes plus anciennes, trouvent la forme et la structure adéquates pour rapporter les pièces détachées de l'expérience, toujours dépaysante, de la découverte.

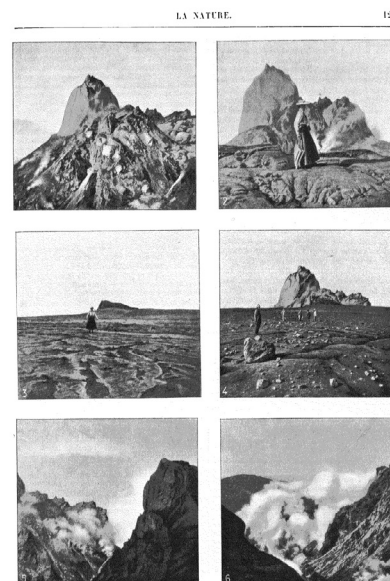


Fig. 1. Le sommet du cône de Mont Pelée qui, depuis le 8 novembre 1902, s'est élevé de 125 mètres en hauteur. — Fig. 2. Le cratère du cône et le bord des Palanques. M^r Lacroix est sur le bord du cratère; le bord du cratère, vu du haut, s'élève à 100 mètres de hauteur (échelle du côté). — Fig. 3. Le Mont Pelée, vu de bas des Palanques, le 14 octobre. — Fig. 4. Le Mont Pelée, vu de bas des Palanques, le 14 octobre. Le cratère, vu du haut, s'élève à 100 mètres de hauteur (échelle du côté). — Fig. 5. Le cratère du cône, vu du haut, s'élève à 100 mètres de hauteur (échelle du côté). — Fig. 6. Le cratère vu du haut, s'élève à 100 mètres de hauteur (échelle du côté).

Illustrations accompagnant un article d'Henri de Parville d'après les lettres adressées par Alfred Lacroix à l'Académie des sciences : « Les éruptions de la Montagne Pelée I ». [Voir la fiche.](#)

-
- [1] William Uricchio propose une approche similaire lorsqu'il donne une perspective historique aux enjeux soulevés par l'utilisation, dans un documentaire, des algorithmes et de la réalité virtuelle : « Things to Come: The Possible Futures of Documentary... From a Historical Perspective », dans *I-Docs*, dir. Judith Aston, Sandra Gaudenzi et Mandy Rose (New York : Columbia University Press, 2017), 191-205.
 - [2] D. [dans le texte, NDA], « Conférences populaires du Muséum », *La Nature. Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie* 30, n° 1489-1514 (1902) : 334. Accessible sur le [Conservatoire numérique des Arts et métiers](#).
 - [3] On retrouve des matériaux directement reliés à ce voyage de recherche naturaliste dans *La Nature*, mais aussi dans *La Science illustrée* (volumes numérisés accessibles sur [Gallica](#)) et dans *La Science au XX^e siècle* (volumes numérisés accessible sur [Gallica](#)), entre le premier semestre de 1902 et la fin de 1908.

A Multimedia Prehistory

by Martin Bonnard and Viva Paci

Translation: Timothy Barnard

The web documentary, a liminal object in the audiovisual world, appears in our view to be fertile, as the aspects discussed above attest. One of the principal communication strategies at work in these objects is that of an author who expresses the difficulty encountered, and the labour expended, in seizing hold of a topic. The complexity of the research and directing work carried out by Samuel Bollendorf and Abel Ségretin in their *Journey to the End of Coal* (2008) is a good example. This webdoc, which does not sublimate into a smoothed-down form the frictions of investigation, restores the commitment the authors needed to move about in the heart of Shanxi province. The non-linear form makes it possible to gather the personal stories of miners who have been excluded from the “Chinese miracle” while at the same time being one of its pillars; to become a part of their private moments, stripped bare of everything; to invite accounts which contrast with that of the authorities; and to tie all that up with factual information about this industry. Viewers making their way through the webdoc follow the signs of this groping approach to reality. Not so much a real groping during their travels in China, which had to be prepared with a network of informants facilitating their connections, but rather the groping that the authors must have carried out when assembling what they had captured in their nets.



Screenshot from the web documentary *Journey to the End of Coal*.

[See database entry.](#)

In short, a webdoc is capable of demonstrating to viewers the various avenues which the authors have decided to show together, virtually and in parallel, without ordering them through editing. With a click, one can go underground, stay in a hovel or consult the industrial measurement of the energy produced by fossil fuel. The viewer’s choice is proportional to the absence of choices made by the authors, who are not limited to resolving the dilemma “what to show?” and thus show, all at once and *à la carte*, those aspects which had focused their attention on their journey. This naturally derives from the database logic governing interactions in the Internet age. For

the person who gives shape to the object, there is a rare opportunity to leave its creation in a fragmentary, non-linear, incomplete state. For the person receiving it, there is the responsibility of going beyond this fragmenting to recognize that reality never shows itself entirely. The paths on offer are entranceways to a topic and are never an exhaustive treatment of it.

This is why we hope briefly to propose a rapprochement between some constitutive elements of the webdoc and a form of knowledge sharing which preceded it, putting them in series around the tension between spectacular and didactic, with a manner of gathering information which relies heavily on the image and which is always the result of an author's quest to convey his or her experience of the faraway.

At the root of the webdoc lies constantly renewed invention in search of an appropriate form and structure. The authors of the webdocs which have drawn our attention have had to get away from their home turf and go out to encounter their topic, like any good documentarian. By experimenting with the interface, webdocs appear to play out the approach of turn of the century pioneers of scientific popularization.^[1] We see, in the kind of communication in which these objects engage, the extension of an older pedagogical tradition, a kind of visual and spectacular pedagogy: the illustrated lectures and popularizing magazines found at the turn of the twentieth century.

The web documentary may be seen as part of a cultural series characterized, whatever media manifestations it takes specific to different eras, by wavering between didacticism and sensationalism. One of the manifestations of disseminating knowledge common in the nineteenth century was the illustrated lecture; permit us this digression. Illustrated lectures took place in large institutions, such as the Muséum d'histoire naturelle in Paris, which mixed sharing new knowledge with modern-day amusement. Although some presentations were reserved for a restricted audience (those of the Académie des sciences, for example), others were public and drew crowds. They were the product of a desire to disseminate and make knowledge accessible: they

continued the series of lectures on contemporary developments in science inaugurated in 1894 and which, on various occasions, drew so many people to the Jardin des plantes. It was certainly a good idea, and one not seen before then, to use the splendid resources of the Muséum to establish popular education in which the public would be brought up to date about science topics involving those events on which for a moment the general public's attention is fixed.^[2]

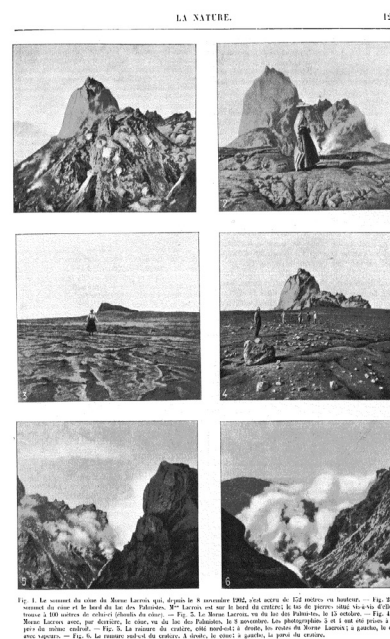
The science being spoken about here is not the hard sciences. It encompasses an imaginary applied to mastering the unknown, quite often with a dose of the fantastic and adventure stories. Travel accounts by returning voyagers were typical of such lectures in this sense.

By viewing the web documentary as tied to this tradition of spectacular pedagogy and adventure stories we can, on the one hand, avoid the trap of seeing in the webdoc only the inevitable transformation of cinema into the digital and, on the other hand, using older practices, better identify the features of the new form. What stands out are the central and autobiographical role of the author and the first-person writing that comes with such, all wrapped up in an educational mission on a chosen topic. The way the authors come into play in their quest is expressed by

the fragmentary state of the text they leave the viewer. In the tradition of illustrated lectures – typically modern and specific to emerging large cities – explorers were in the grip of a true passion for conveying their observations graphically (engravings, drawings and photographs to document the phenomena to be studied scientifically, such as the classification of animals). It was through these projections, often accompanied by their written texts, read out and acted out to create veritable multimedia performances, that they turned their discoveries into entertainment. Complementing these performances, whose history can be traced by studying the illustrated magazines which popularized science, the texts conveyed their content to the magazine’s subscribers, who formed a broad scientific community.

Take a case dating from 1902: the geologist Alfred Lacroix, Chair of mineralogy at the Muséum since 1893, was dispatched to Martinique just after the eruption of Mount Pelée, which destroyed the town of Saint-Pierre on 8 May 1902. He carried out a perilous study of the volcano on site, photographing it and taking numerous measurements. His correspondence from the mission on the flanks of the volcano, which were regularly read before the Académie des sciences and published in *La Nature*,^[3] conveyed his findings, but also a number of anecdotes and bits of adventures situating the images in real human experience. All that took a multimedia form (we acknowledge the anachronism) in the pages of magazines, embodying a concern to find a new aesthetic form to convey a kind of experience emerging at the time. These lectures, and their illustrated transcription, were forms of knowledge as entertainment. Here we find a quite conscious choice of mode of communication for sharing knowledge.

Each web documentary studied in this digital book, like older forms, has found the appropriate form and structure to report the always disorienting detached pieces of the experience of discovering.



Illustrations accompanying an article by Henri de Parville based on letters sent by Alfred Lacroix to the Académie des sciences: “Les éruptions de la Montagne Pelée I.”

[See database entry.](#)

-
- [1] William Uricchio proposes a similar approach when he gives historical perspective to the issues raised by the use of algorithms and virtual reality in documentary. See “Things to Come: The Possible Futures of Documentary... From a Historical Perspective,” in *I-Docs*, eds. Judith Aston, Sandra Gaudenzi and Mandy Rose (New York: Columbia University Press, 2017), 191-205.
 - [2] “D,” “Conférences populaires du Muséum,” *La Nature: Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l’industrie* 30, nos. 1489-1514 (1902): 334. Available on the [Conservatoire numérique des Arts et Métiers](#).
 - [3] Materials directly connected with this naturalist research journey can be found in *La Nature*, but also in *La Science illustrée* (digitized volumes are available on [Gallica](#)) and in *La Science au XX^e siècle* (digitized volumes are available on [Gallica](#)), from early 1902 to late 1908.

Browsing
a curious small planet



MENU WEBDOC'S

Marker's path

Une (plate)forme entre les médias

A (Plat)Form between Media

Rémy Besson

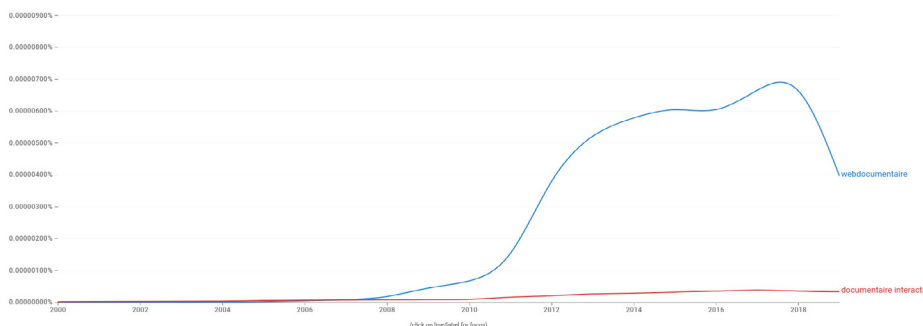
Une (plate)forme entre les médias

par Rémy Besson

Aborder des enjeux de définition, qu'ils soient liés aux objets ou aux outils qui les façonnent, est pour nous une façon de repenser le phénomène du webdocumentaire tout à la fois dans l'indétermination et avec les déterminations de son époque d'émergence. «Interactive online documentary» (selon l'auteur de Soul Patron, Frederik Rieckher), «database documentary» (pour l'équipe de développement et les créateurs-usagers du logiciel Korsakow), «documentaire multimédia» (appellation choisie par la plateforme Web de France Télévisions pour l'ensemble de ses propositions), «jeu documentaire» (terme qui marque l'apparition de certaines productions à succès comme Fort McMONEY) ou encore «documentaire avec le Web» (dans les propos de son créateur David Dufresne), sont autant de formulations qui, sous le vaste chapeau du «digital storytelling», peuvent se superposer à celle de «webdoc». Il s'agit alors d'isoler ce à quoi renvoie le terme «webdocumentaire», tout en l'inscrivant dans cette diversité d'appellations et les différentes pratiques documentaires auxquelles elles renvoient.

— Martin Bonnard et Viva Paci

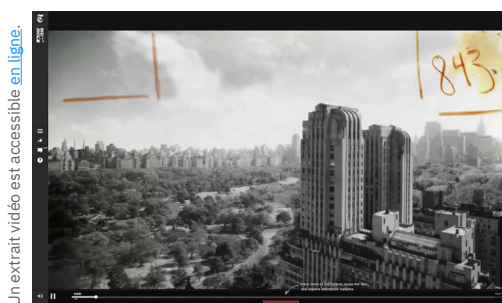
L'émergence d'une innovation technologique entraîne toujours son lot de débats portant sur l'appellation la mieux adaptée pour la nommer. Cet acte de nomination participe de son institutionnalisation en la légitimant^[1]. Ce processus passe par le fait de désigner en quoi cette dernière se distingue d'un média qui lui préexiste. À ce titre, le néologisme «webdocumentaire» ou «web-documentaire», parfois abrégé en «webdoc», composé de deux noms préexistants, a, pour lui, la force de l'évidence^[2]. Surtout utilisé à partir de 2008^[3], ce terme renvoie de manière assez littérale à un documentaire dont le format est adapté à une diffusion en ligne (fragmentation des contenus audiovisuels, délinéarisation du récit, caractère hypermédiatique du format, etc.), par distinction du film documentaire (sous-entendu «non Web») qui est, lui, pensé pour une projection en salle ou une retransmission télévisée. Le terme «webdocumentaire» met ainsi



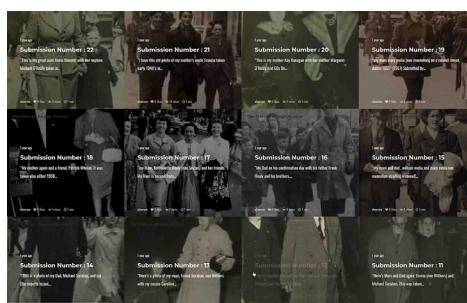
Graphique montrant l'utilisation des termes «webdocumentaire» et «documentaire interactif» entre 2000 et 2019. [Voir la fiche.](#)

l'accent sur l'environnement sociotechnique dans lequel il s'inscrit. Il rend moins compte du fait que, comme l'explique William Uricchio, les internautes «prennent en main la construction de leur propre texte à partir des matériaux et du contexte qui leur sont donnés^[4]».

Moins utilisée, l'expression « documentaire interactif » caractérise ce nouveau type de productions culturelles en insistant sur les usages qui en sont faits (elle trouve son équivalent en anglais dans le terme «*idoc*», dont le «i» signifie «*interactive*»). En effet, si certaines interactions se limitent à passer d'une séquence animée à l'autre, il arrive que l'engagement attendu le rapproche du jeu sérieux ou de l'application pour téléphone intelligent, comme c'est le cas dans *A Short History of the Highrise* (2013). Cette prise en compte de l'usage conduit, parfois, à souligner la dimension participative du projet. En effet, il arrive que l'utilisateur prenne part à la création des contenus du documentaire mis en ligne. Suivant les principes du Web 2.0, il est alors attendu de lui qu'il ajoute des commentaires directement dans l'interface, mais aussi parfois des images fixes ou animées. Par exemple, *Man on Bridge* (2014) repose sur la collecte de photographies conservées par chacun des utilisateurs du site. Ce dépôt conduit à peupler une base de données documentaires composées d'images pour lesquelles les usagers ont cédé leurs droits d'usage. L'équipe responsable du projet est ensuite libre de proposer différentes mises en intrigue de ces documents visuels.

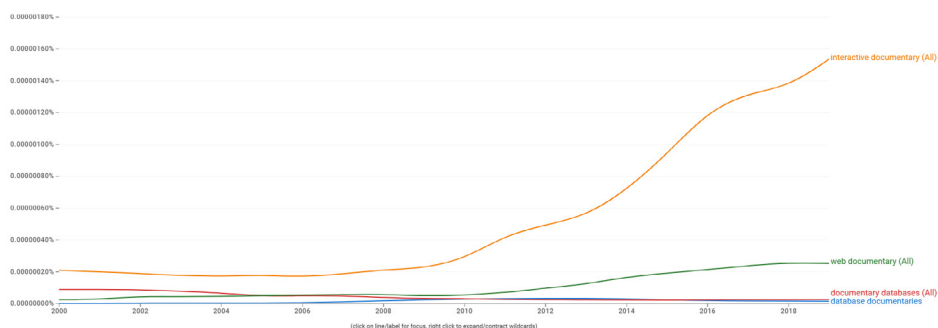


Capture d'écran du webdocumentaire *A Short History of the Highrise*. [Voir la fiche.](#)



Capture d'écran du site web *Man on Bridge*. [Voir la fiche.](#)

En anglais, les expressions «*database documentaries*» ou «*documentary databases*» – qui rendent compte d'un croisement entre la création d'une base de données et celle d'une mise en intrigue – vont un temps concurrencer les appellations «*web documentary*» et «*interactive documentary*». Les deux premières renvoient à un domaine plus large, les «*database*



Graphique montrant l'utilisation des termes «*interactive documentary*», «*web documentary*», «*documentary database*» et «*database documentary*» entre 2000 et 2019. [Voir la fiche.](#)

narratives^[5]». Ces expressions conduisent à souligner l'importance de la gestion des données dans la transformation du cinéma documentaire à l'ère du numérique.

Ainsi, malgré le fait que le terme «webdocumentaire» s'est progressivement imposé à partir de 2008, la notion d'interactivité est parfois mise de l'avant pour désigner des productions culturelles qui sont alors appelées des «applications» ou des «expériences Web», comme c'est actuellement le cas sur le [site de l'Office national du film du Canada \(ONF\)](#)^[6]. Une tension reste ainsi présente entre une désignation centrée sur l'identification d'un format innovant et le fait de mettre l'accent sur un changement de posture de la part de l'utilisateur. Enfin, la diminution de l'usage du terme depuis 2018 est un symptôme d'un processus d'institutionnalisation qui reste incomplet et d'une innovation technique qui, sans être oubliée, n'est pas devenue un média.

[1] Sur ces enjeux, lire André Gaudreault, *Cinéma et attraction, Pour une nouvelle histoire du cinématographe* (Paris: CNRS Éditions, 2007), 145.

[2] On notera l'apparition du terme concurrent «web-reportage», un temps utilisé pour caractériser une adaptation du format journalistique du reportage à sa diffusion en ligne.

[3] Samuel Gantier a identifié de premières occurrences au tout début des années 2000, dont une [projection](#) en 2002 au Centre Pompidou (Paris) consacrée au webdocumentaire. Voir «Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel?», dans *Journalisme en ligne: pratiques et recherches*, dir. Amandine Degand et Benoît Grevisse (Louvain-la-Neuve: De Boeck, 2012), 159-177.

[4] «Repenser le documentaire social», dans *Téléphone mobile et création*, dir. Laurence Allard *et al.* (Paris: Armand Colin, 2014), 65.

[5] Hart Cohen «Database Documentary: From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary», *Culture Unbound* 4, n° 2 (2012): 327-346.

[6] Il est à noter que la chaîne de télévision franco-allemande Arte préfère le terme plus englobant et moins centré sur l'usage de «webproductions».

A (Plat)Form between Media

by Rémy Besson

Translation: Timothy Barnard

Addressing issues around dissemination, whether these issues are related to the objects or to the tools which fashion them, is in our view a way of rethinking the web documentary phenomenon both from a perspective of indeterminacy and in conjunction with the determinations of the period in which it emerged. “Interactive online documentary” (the term used by Frederik Rieckher, author of Soul Patron); “database documentary” (in the words of the development team and creators-users of Korsakow software); “multimedia documentary” [documentaire multimédia] (the name chosen by the Web platform of France Télévisions for all of its offerings); “documentary game” [“jeu documentaire”] (the term used for certain popular productions such as Fort McMONEY); and “documentary with the Web” [“documentaire avec le Web”] (in the words of the creator David Dufresne): these are some of the formulations which, under the vast heading “digital storytelling,” can be superimposed on that of the “webdoc.” The task then becomes to isolate to what the term “web documentary” refers while at the same time situating it within this diversity of names and various documentary practices to which they refer.

— Martin Bonnard and Viva Paci

The emergence of a technological innovation always brings with it its share of discussion around the best name for it. This act of naming contributes to the innovation’s institutionalization by legitimizing it.^[1] This process involves describing how the innovation differs from a medium which pre-existed it. In this sense, the neologism “web documentary” (the single word *webdocumentaire* in French), sometimes abbreviated to “webdoc,” merging the two pre-existing nouns, has the strength of being obvious.^[2] The term “webdoc,” used in particular beginning in 2008,^[3] is a fairly literal reference to a documentary whose format has been adapted to online dissemination (fragmentation of the audiovisual content, non-linear narrative, hypermedia nature of the format, etc.), unlike the documentary film (understood as “non-Web”), which

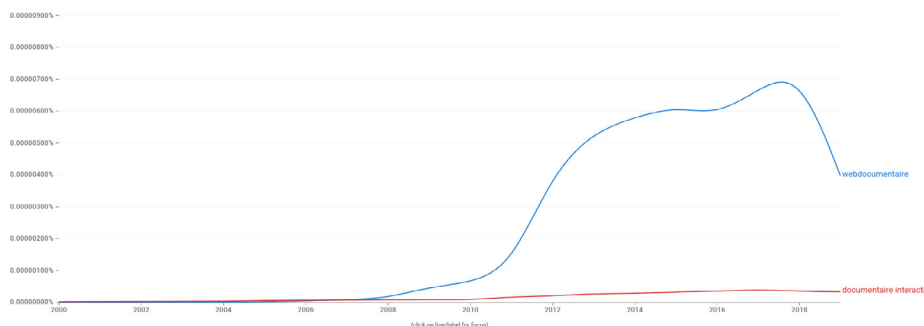
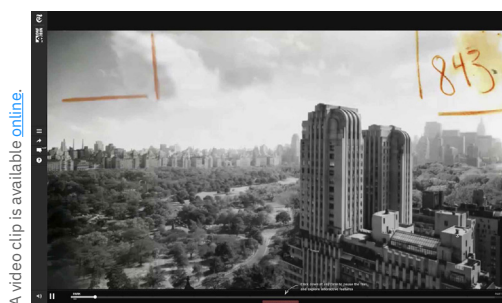


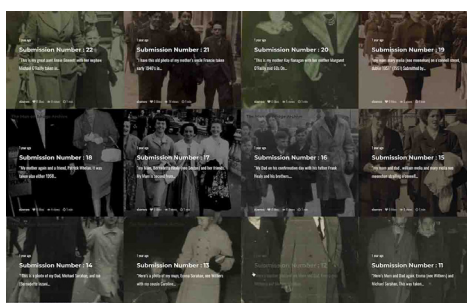
Chart showing the use of the terms *webdocumentaire* and *documentaire interactif* between 2000 and 2019. [See database entry.](#)

is conceived to be projected in a movie theatre or broadcast on television. The term “web documentary” thereby highlights the socio-technical environment of which it is a part. It acknowledges less the fact that, as William Uricchio explains, online users “take charge of constructing their own text out of the materials and context they are given.”^[4]

Less used, the expression “interactive documentary” describes this new kind of cultural production by concentrating on the uses to which it is put (this expression is sometimes shortened in English to the term “[idoc](#)”). Thus while some interactions are limited to passing from one animated sequence to another, the anticipated involvement brings it closer to serious games or to smartphone applications, as is the case with *A Short History of the Highrise* (2013). Taking use into account sometimes leads to highlighting the project’s participatory dimension. Indeed in some cases users take part in the creation of online documentary content. In keeping with the principles of the Web 2.0, it is expected of viewers that they will add commentary directly in the interface, but also sometimes fixed or moving images. *Man on Bridge* (2014), for example, is based on photographs gathered from each user of the site. This store of images leads to populating a database of documentary images for which users have yielded their usage rights. The team responsible for the project is then free to propose different storylines for these visual documents.



Screenshot from the web documentary *A Short History of the Highrise*. [See database entry.](#)



Screenshot from the website *Man on Bridge*. [See database entry.](#)

In English, the expressions “database documentaries” or “documentary databases” – which express the cross between creating a database and creating a storyline – once rivalled the terms “web documentary” and “interactive documentary.” The former pair refers to a broader field, the “database narrative.”^[5] These expressions underscore the importance of managing data in the transformation of documentary cinema in the digital age.

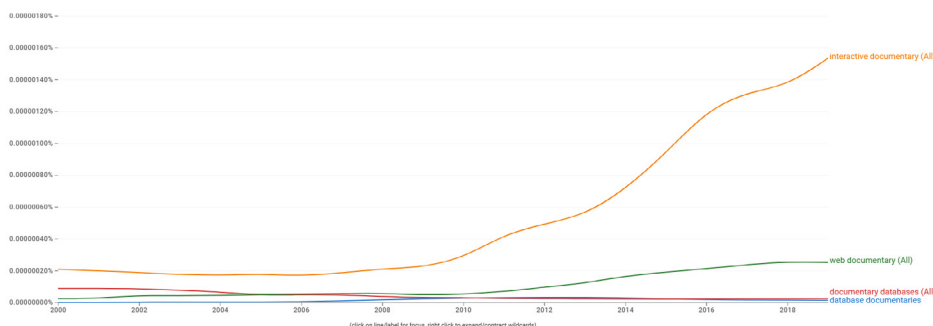


Chart showing the use of the terms “interactive documentary,” “web documentary,” “documentary database” and “database documentary” between 2000 and 2019. [See database entry.](#)

Therefore, despite the fact that the term “web documentary” gradually took hold after 2008, the notion of interactivity is often foregrounded to describe cultural productions which are then described as “applications” or “Web experiences,” as is currently the case on the [website of the National Film Board of Canada \(NFB\)](#).^[6] There thus exists tension between a name centred on identifying an innovative format and one emphasizing a change in the user’s situation. Finally, the slight decline in the use of the term “web documentary” since 2018 is a sign of the institutionalization process, which remains incomplete, and of a technical innovation which, while not forgotten, has not become a medium.

.....
[1] On this topic see André Gaudreault, *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema* (2007), trans. Timothy Barnard (Urbana: University of Illinois Press, 2011), 83.

[2] In French, the term “*web-reportage*” was used for a time to describe adapting the journalistic reportage format to online dissemination.

[3] Samuel Gantier has dated the earliest use of the French term “*webdocumentaire*” to the early 2000s, including a [screening](#) in 2002 at the Pompidou Centre in Paris devoted to the webdoc. See Gantier, “Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel?” in *Journalisme en ligne: pratiques et recherches*, eds. Amandine Degand and Benoît Grevisse (Louvain-la-Neuve: De Boeck, 2012), 159-177.

[4] William Uricchio, “Repenser le documentaire social,” in *Téléphone mobile et création*, eds. Laurence Allard et al. (Paris: Armand Colin, 2014), 65.

[5] Hart Cohen, “Database Documentary: From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary,” *Culture Unbound* 4, no. 2 (2012): 327-46.

[6] It should be noted that the Franco-German television network Arte prefers the more encompassing term “webproductions,” less focused on usage.

Browsing
a curious small planet

MENU WEBDOC'S

Marker's path

Notes sur la matérialité du webdocumentaire

Notes on the Materiality of the Web Documentary

Adrian Miles

Notes sur la matérialité du webdocumentaire^[1]

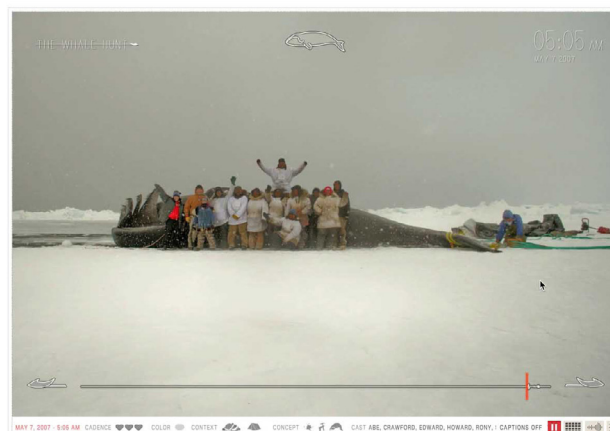
par Adrian Miles

Traduction : Hélène Buzelin

Nommer l'objet, nommer les composantes, nommer les procédés, nommer les biais : en faire matière (à penser). Pour que l'objet webdoc arrive jusqu'à nous, une série de médiations de médiations est nécessaire, de compressions de compressions, des traductions, des translations, des approximations de matières qui ne sont pas de la matière, mais un ensemble complexe d'informations. Un réseau d'actants, donc. Tout objet médiatique se prête à être scruté ainsi. Le webdoc peut se concevoir comme un objet documentaire (qui se doit donc de relater sa cueillette sur le réel), en réseau (fait d'un ensemble multimédia, et circulant sur et par le Web) et interactif (appelant une interaction hors de son système, mais en même temps systématiquement prise en compte).

– Martin Bonnard et Viva Paci

Prenons le cas de *The Whale Hunt* (2007) de Jonathan Harris. Ce projet interactif documente en photographies le voyage de neuf jours de Harris de Newark (New Jersey) à Barrow (Alaska), périple au cours duquel il a participé à une chasse à la baleine annuelle organisée par les Inupiat. Harris s'est servi d'un chronomètre de façon à ce qu'une photo soit prise automatiquement toutes les cinq minutes sur l'ensemble de la période. À ce « rythme de base » s'ajoutaient d'autres clichés pris pendant les temps forts du séjour, comme la première capture avec « un rythme maximum de 37 photos en cinq minutes^[2] ». Les 3214 photos résultant de ce travail furent classées par ordre chronologique et diffusées sur un site les rendant automatiquement visibles et accessibles. Trois interfaces de visualisation ont été créées : la mosaïque, la roue et la ligne du temps. Lorsque l'on choisit une photo (d'un clic de souris) dans l'une des interfaces, on en obtient une version en haute définition accompagnée de métadonnées descriptives. Ces données concernent la cadence, la couleur, le contexte, le concept et les participants. Les légendes des photos peuvent être affichées ou cachées. Les photographies défilent automatiquement l'une après l'autre et leur



Capture d'écran du webdocumentaire *The Whale Hunt*. [Voir la fiche](#).

progression peut être interrompue à tout moment. L'internaute recule ou avance à son rythme sur cette ligne temporelle. Il ou elle peut également modifier les paramètres. Par exemple, si on restreint la ligne temporelle aux photographies de la première capture, seules les photos de cet événement s'afficheront.

Si l'on représentait ce webdocumentaire sous forme d'acteur-réseau, quelles en seraient les composantes? Une première liste comprendrait le film *Nanook of the North* (*Nanouk l'Esquimau*) ainsi que sa réception critique, des éléments d'histoire sur les Inupiat et sur la chasse à la baleine pratiquée par les peuples autochtones, des outils de chasse, les modes de fabrication et d'entretien de ces outils, les savoirs requis pour trouver, chasser et dépecer une baleine, les médias techniques, les récits culturels sur les baleines, *Moby Dick*, l'International Whaling Commission, la photographie numérique, les chronomètres, l'affect, Flash, ActionScript, le documentaire anthropologique, le documentaire ethnographique, l'ethnographie sensorielle, JavaScript, CSS, les histogrammes, l'interaction, le design, la temporalité, la durée, la conservation, Photoshop, l'électricité, les piles, le colonialisme, le post-colonialisme, le droit autochtone, la lumière, les motoneiges, le changement climatique, les médias engagés, les API, les types de données, les bateaux, les opérateurs booléens, les mises à jour de logiciels, la détection de navigateurs, les *affordances* d'ActionScript, les harnais d'appareils photographiques, les caméscopes, la conception de l'expérience utilisateur, les listes, Barrow, l'art arctique, le design expérientiel, le codage créatif, les voyages aériens et les autres œuvres de Harris. On pourrait bien sûr allonger cette liste.

Chacun de ces éléments forme à son tour un acteur-réseau. Chaque photo de *The Whale Hunt* peut être décrite en relation avec son image, sa composition, son point de vue, l'échelle, les retouches de couleur, la mise au point, la distance focale et la sensibilité du film. Tous ces éléments sont dotés d'une agentivité. Nombre d'entre eux ont été soumis aux calculs algorithmiques de l'appareil de Harris, opération générant de nouvelles possibilités d'agentivité. Une fois photographiés, ces éléments ont été compressés en format JPEG ou PNG, transfert entraînant une perte d'information. Dans *The Whale Hunt*, toutes les photos existent dans deux définitions. La première, petite et de faible qualité, est réservée aux vignettes figurant sur l'aperçu des interfaces; la seconde, plus grande et de meilleure qualité, est utilisée pour la ligne temporelle. La taille et la qualité de ces photographies sont déterminées en fonction de leur définition originale, des anticipations relatives aux dimensions de l'écran et celles de la fenêtre du fureteur, à la disponibilité de la bande passante, à l'attribution de mémoire, et aux procédures d'allocation de mémoire cache par Flash. Certaines sont évaluées par JavaScript. Lorsque la page HTML de *The Whale Hunt* est ouverte à partir d'un navigateur et que certaines conditions ne sont pas remplies, *The Whale Hunt* produit une erreur ainsi que des renseignements sommaires et des liens susceptibles de résoudre le problème. Dans cette situation, aucune photographie ne s'affiche. Ce que chaque photo peut faire avec la souris est déterminé par les actions (par exemple saisir des données, survoler, quitter et cliquer) que Flash reconnaît en lien avec des objets et des zones prédéfinies comme des *sprites* (images-objets). Ceux-ci autorisent différentes actions sur ce que nous pensons être une simple photographie, actions qui en commandent d'autres sur les photographiques voisines. Quelles métadonnées la souris devrait-elle faire apparaître? Des

métadonnées quantitatives, comme la date et l'heure à laquelle a été prise la photo, le nombre d'ouverture (le f-stop), la sensibilité et l'ouverture? Devrait-elle inclure plutôt les métadonnées qualitatives que Harris a ajoutées telles que les participants, le contexte et la cadence? Ou bien devrait-elle faire afficher les deux? Ce que la photographie peut faire, lorsqu'on clique sur son image, est déterminé par la façon dont Flash et ActionScript interprètent cet objet. Les photographies de *The Whale Hunt* composent toutefois un ensemble légèrement plus compliqué, désordonné et en même temps une élégante chorégraphie de ces contraintes qui, combinées aux accros, aux décisions délibérées, à l'esthétique, aux accidents, à la logique procédurale et au contenu du documentaire, créent un mouvement incessant, dans un sens et dans l'autre, entre tous ces co-actants (117-118)

.....
[1] Ce texte reprend des éléments de l'article d'Adrian Miles, « Matters of Concern and Interactive Documentary: Notes for a Computational Nonfiction », *Studies in Documentary Film* 11, n° 2 (2017) : 104-120.

[2] Jonathan Harris, « Statement », *The Whale Hunt*, <https://thewhalehunt.org/statement.html>.

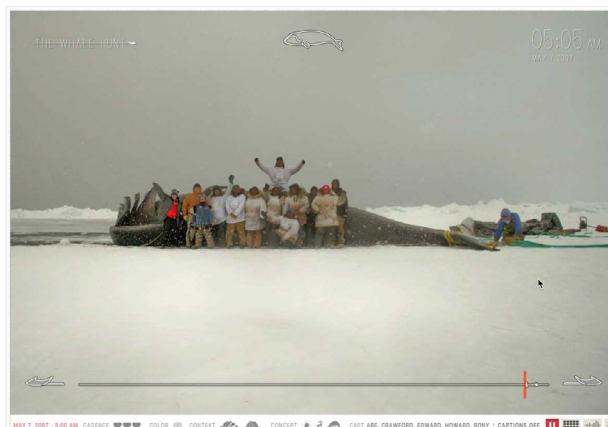
Notes on the Materiality of the Web Documentary^[1]

by Adrian Miles

To name the object, name its elements, name its techniques, name its means: to make it material (for thought). For the webdoc as object to reach us, a series of mediations of mediations is necessary, along with compressions of compressions and translations, transpositions and approximations of matter that is not matter but rather a complex ensemble of information. Thus a network of agents. Every media object lends itself to being scrutinized in this way. The webdoc can be seen as a documentary object (which must then recount its collecting of the real) which is networked (made of a multimedia ensemble circulating on and via the Web) and interactive (calling for interaction outside its system, but at the same time systematically taken into account).

– Martin Bonnard and Viva Paci

Consider the case of Jonathan Harris' *The Whale Hunt* (2007). This is an interactive non-fiction project that documented, using still photography, a nine-day trip by Harris from Newark, New Jersey to Barrow, Alaska and his participation over several days in an annual whale hunt undertaken by the Inupiat. Harris relied on a chronometer so that a photograph was taken automatically every five minutes over the entire period. This provided a technical “base rate” that was complemented by more photographs being deliberately taken during activities and events of heightened affect, for instance the first whale hunt, where “a maximum rate of 37 pictures in five minutes” was achieved.^[2] The resulting collection of 3214 photographs have been sorted by time and made available through an interface where every image is immediately visible and available. Three such interfaces are provided; a mosaic, timeline and pinwheel, all sorted by time. Upon choosing (by clicking with a mouse) an individual photograph in one of these interfaces I am provided with a high resolution version of the photograph that is annotated with descriptive



Screenshot from the web documentary *The Whale Hunt*.
[See database entry.](#)

metadata. This metadata includes “cadence,” “colour”, “context,” “concept” and “cast.” Image captions can be turned off and on. The photographs automatically flow from one to the next, this progress can be paused, and I can also scroll backwards and forwards through this timeline. I am able to change constraints, for example limiting the timeline to only photographs of the first whale capture, and only these photographs are then played for me.

What would a drawing of this interactive documentary as an actor-network of parts contain? My preliminary list includes *Nanook of the North*, and commentaries and analyses of *Nanook of the North*, some history of the Inupiat and indigenous whale hunting, its tools, how these tools are made and maintained, the knowledge required to find, hunt, kill and butcher a whale, technical media, cultural stories about whales, *Moby Dick*, the International Whaling Commission, digital photography, chronometers, affect, Flash, ActionScript, anthropological documentary, ethnographic documentary, sensory ethnography, JavaScript, CSS, histograms, interaction design, temporality, duration, conservation, Photoshop, electricity, batteries, colonialism, post-colonialism, indigenous rights, light, skidoos, environmental change, intentional media, ActionScript Application Programming Interfaces, data types, boats, Boolean logic, software updates, browser detection, ActionScript’s affordances, camera harnesses, action cameras, user experience design, lists, Barrow, Arctic art, experience design, procedural art, air travel and Harris’ other works. There are, of course, more.

Each one of these, in turn, contains its own actor-network. Each photograph that is part of *The Whale Hunt* can be described in terms of the relations between its image and composition, point of view, scale, colour correction, focus, focal length and film speed. All have agency. Many of these might have been surrendered by Harris to the algorithmic calculations of the camera as a computational machine, opening another set of agential possibilities. Once photographed they have been compressed into either JPEG or PNG, meaning information from the image has been irrevocably lost. In *The Whale Hunt* all photographs are now in at least two resolutions, one set that are small and of lower quality for the thumbnails of the overview interfaces and another set that are larger and of higher quality for showing in the timeline. The size and quality of these photographs are defined in relation to their original resolution, expectations about monitor size, browser window dimensions, bandwidth availability and the memory allocation and cache storing procedures implemented by Flash. Some of these are tested for, procedurally, by JavaScript, when *The Whale Hunt*’s HTML page is served to a browser and if some conditions, not all, are not met *The Whale Hunt* provides an error and some cursory information and links that might resolve the problem. It certainly does not show any documentary photographs. What each photograph could do in relation to the mouse is made possible by the use of some or all of the mouse events that Flash recognises in relation to objects and predefined areas that Flash describes as sprites. These events might include mouse entry, hover, exit and click. Each allows different possible actions to be performed upon what we think of as a photograph, in turn requiring other actions to be performed upon the other images surrounding it. On a mouse over should metadata appear? Formal metadata, for instance date and time of image capture, f-stop, film speed and aperture? Or the informal metadata that Harris has added, such as cast, concept, context and cadence? Or both? What a photograph can do when I click on it is constrained by the ways that Flash and

ActionScript regard its objects. What photographs in *The Whale Hunt* are, however, is a more complicated, messy, yet also elegant choreography of these constraints combined with hacks, deliberate decisions, aesthetics, accidents, procedural logic and documentary material that involves a constant relational to and fro between these as co-constituting actors (117-118).

.....
[1] This text takes up part of an article by Adrian Miles, "Matters of Concern and Interactive Documentary: Notes for a Computational Nonfiction," *Studies in Documentary Film* 11, no. 2 (2017): 104-20.

[2] Jonathan Harris, "Statement," *The Whale Hunt*, <https://thewhalehunt.org/statement.html>.

Browsing
a curious small planet

**Le patrimoine des films amateurs:
le passage des archives au Web**

**The Home Movie Heritage:
From the Archive to the Web**

Karianne Fiorini

Le patrimoine des films amateurs : le passage des archives au Web

par Karianne Fiorini

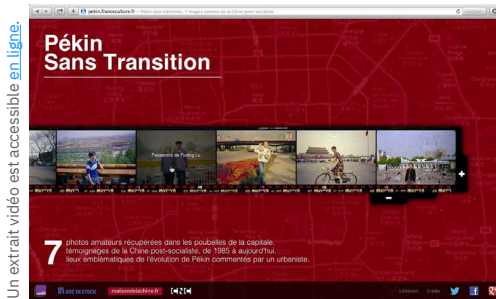
Traduction : Hélène Buzelin

L'un des thèmes souvent exploités dans les webdocs est celui du traitement des archives. En réalité, il s'agit d'un genre du webdocumentaire. Des archives personnelles, des archives non institutionnelles ou même fantasmées, des archives menacées d'oubli, voilà des pistes dont partent beaucoup de webdocs. On convoquera à titre d'exemples Lost and Found (2012); Pékin sans transition (2012); Please Call, Very Sentimental (2011). Le point commun que présentent tous ces cas est un geste de collectionneur au début, une trouvaille de chiffonnier (des collections d'images orphelines, possiblement d'une époque médiatiquement révolue – polaroid, diapositive, kodachrome, etc.), et l'invention d'une forme, d'une interface pour mêler la présentation de ces archives trouvées avec le récit que l'auteur du webdoc veut imposer à ces matériaux. Le spectateur qui parcourt le webdocumentaire découvre des éléments d'une archive aussi bien qu'il apprend à explorer les pistes narratives qui maintenant les ordonnent. Quel rôle jouent alors les archives et les autres institutions de cinéma en amont de cette réappropriation des documents historiques par le webdoc?

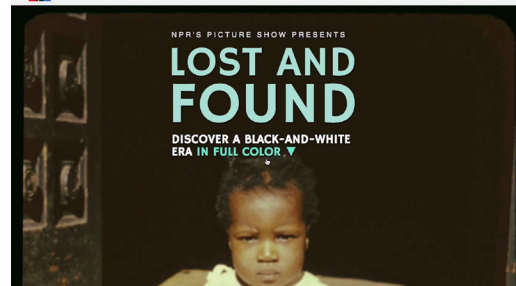
– Martin Bonnard et Viva Paci

Depuis peu, les films de famille sont devenus une composante de notre patrimoine culturel et un sujet d'intérêt pour les archives cinématographiques et les institutions culturelles dans le monde entier. Ces films piquent aussi la curiosité des artistes, des cinéastes, des universitaires et plus généralement d'un nouveau type de public. Au cours des 20 dernières années, les centres d'archives ont déployé des efforts considérables pour valoriser le patrimoine constitué par ces films de famille du siècle dernier, pour en favoriser l'accès en tirant profit des possibilités et avantages de l'Internet, tout en documentant les processus d'archivage. Ce travail de conservation implique différentes activités nécessaires à la sauvegarde de ce matériel cinématographique longtemps négligé, comme la collecte, l'inventaire, la restauration, la numérisation, le recueil des récits oraux et le catalogage. Préserver ces films et les rendre accessibles au public d'aujourd'hui, au-delà de leur contexte familial immédiat, pose des défis liés au statut de ces documents. En intégrant un fonds d'archives, ces documents réalisés à l'origine en vue d'être partagés en famille, dans la sphère privée, deviennent publics et sont alors traités comme des témoignages de la vie quotidienne au XX^e siècle, des fragments d'une mémoire collective. Cette transition du privé au public impose de resituer les films dans leur contexte historique, et les institutions d'archives jouent un rôle crucial à cet effet.

Le parcours archivistique que ces films suivent pour accéder à leur nouvelle vie publique comprend la conservation, les interventions numériques, mais surtout le processus de collecte des récits oraux, processus au cœur duquel figurent les cinéastes amateurs et leurs familles. Cette approche méthodologique transforme le travail de catalogage en processus actif et



Capture d'écran du webdocumentaire *Pékin sans transition* (2012). [Voir la fiche.](#)



Capture d'écran du webdocumentaire *Lost and Found* (2012). [Voir la fiche.](#)

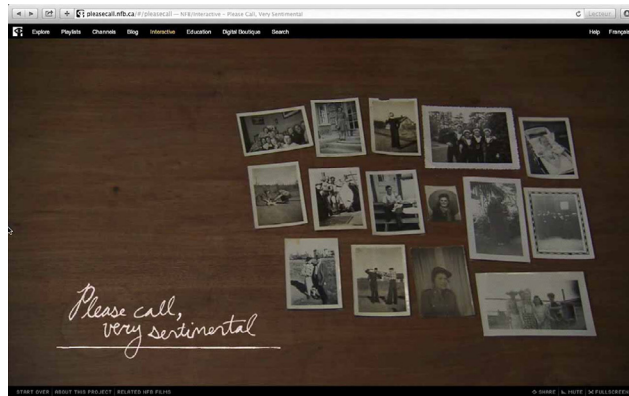
heuristique par lequel archivistes et documentalistes sont appelés non seulement à décrire les images, mais également à les interpréter et à les contextualiser. Il s'agit en somme de rechercher ce que ces images cachent ou taisent en surface, de faire resurgir les contextes sociaux, historiques et biographiques dans lesquels ces films furent réalisés.

Des centaines de cinémathèques aux quatre coins du globe, surtout dans les pays occidentaux, partagent aujourd'hui leurs collections de films de famille, en ligne, selon des approches très différentes: simple mosaïque de sites Web, catalogues, bases de données, dépôts et autres ressources en ligne donnent accès à des millions de films de famille accompagnés d'informations contextuelles plus ou moins détaillées.

Tous ces films structurés de multiples façons, donnant un aperçu de la vie quotidienne publique et privée, dans des cadres tantôt publics tantôt privés, composent une sorte de fresque animée et toujours en devenir du XX^e siècle. Chacun offre un regard personnel mis à la disposition des historiens, des sociologues, des anthropologues et autres chercheurs, mais aussi d'une nouvelle vague de cinéastes, d'artistes et d'internautes. Ceux-ci peuvent non seulement visionner les films, mais aussi en recycler, en contextualiser, en recadrer et en réinterpréter les images en les intégrant dans de nouveaux projets artistiques ou historiques. Dans ce vaste paysage, on se doit de mentionner certains des principaux portails américains et européens représentatifs des différentes approches adoptées dans la mise en ligne de ces collections.

En France, pays doté d'une longue tradition dans ce domaine, on notera en priorité le projet [Mémoire normande](#) réalisé par Normandie Images qui, en plus de l'accès habituel à une base de données à partir de mots clés, offre divers parcours thématiques. [Ciclic Centre-Val de Loire](#), unique en son genre, a diffusé plus de 12 000 films de famille et offre aux internautes la possibilité d'alimenter le catalogue en soumettant un formulaire en ligne. Enfin, le projet [Cinémémoire: cinémathèque marseillaise de films amateurs](#) se consacre au patrimoine filmique de toute la région Provence-Alpes-Côte d'Azur et se spécialise aussi dans les films inédits provenant des anciennes colonies françaises ou réalisés par des femmes, un corpus minoritaire dans cette pratique du siècle dernier.

Aux Pays-Bas, l'un des premiers pays européens à avoir créé une cinémathèque nationale de films de famille au début des années 1980, le Smalfilmmuseum de Hilversum propose



Capture d'écran du webdocumentaire *Please Call, Very Sentimental* (2011). [Voir la fiche](#).

l'[Amateurfilm Platform](#). Ce site rassemble les collections de films de différents centres d'archives et cinémathèques néerlandaises, en particulier celles de l'Institut national du son et de l'image (Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid) qui a acquis les collections de films amateurs du Smalfilmmuseum en 2006. Les internautes naviguant sur cette plateforme peuvent suivre différents parcours thématiques préparés par les archivistes, tels que ceux sur la Libération des Pays-Bas ou sur la vie aux Pays-Bas dans les années 1950.

L'Italie a développé le projet Home Movie Archives and Home Movie Collection Survey, commandité par l'Institut central des archives (ICAR-Istituto Centrale per gli Archivi), qui a diffusé dix collections de films de famille provenant de trois centres d'archives différents – Cineteca Sarda (Cagliari), Superottimisti (Turin) et Cinescatti (Bergame). Les films sont accessibles sur le portail web du Système d'archives national, dans un format ressemblant aux webdocumentaires biographiques. Ces webdocs ont été réalisés par l'archiviste et le commissaire du projet à l'aide du logiciel Klynt. L'ensemble permet de suivre l'histoire de plusieurs familles italiennes en diachronie tout au long du XX^e siècle. Les films sont accompagnés d'informations (rassemblées pendant le processus d'archivage) présentées dans des intertitres et des sous-titres.

Enfin, l'importante base de données américaine Home Movie Archives Database (HMAD) mérite d'être évoquée. Elle comprend des collections de plus de 200 centres d'archives cinématographiques et bibliothèques universitaires, une mine d'or s'offrant à l'exploration et à la découverte.

The Home Movie Heritage: From the Archive to the Web

by Karianne Fiorini

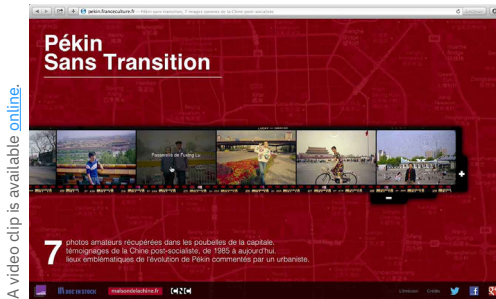
One of the themes often addressed in webdocs is that of the use of archives. In fact, this is a genre of the web documentary. Personal archives, non-institutional and even imaginary archives, archives threatened with oblivion: these are the paths from which many web docs start out. Examples include Lost and Found (2012); Pékin sans transition (2012); and Please Call, Very Sentimental (2011). What is common to all these cases is an action by a collector in the beginning: a rag-and-bone collector find (collections of orphaned images, possibly from a lost media age – a Polaroid, a slide, Kodachrome, etc.), and the invention of a form, of an interface for mixing the presentation of these found archives with the narrative the author of the webdoc wishes to impose on these materials. Viewers making their way through the web documentary discover elements of an archive at the same time as they learn to explore the narrative paths now ordering them. What role, then, do archives and cinema's other institutions play before this appropriation of historical documents by the webdoc?

– Martin Bonnard and Viva Paci

Home movies have only recently become part of our cultural heritage and a topic of special interest for film archives and cultural institutions all around the world, and consequently for artists, filmmakers, academics and more generally for a new audience. In the past two decades, a major effort has been made by numerous film archives devoted to the home movie heritage of the previous century to make their collections accessible online, facing the possibilities and the potentials of the Internet and at the same time keeping track of archival processes.

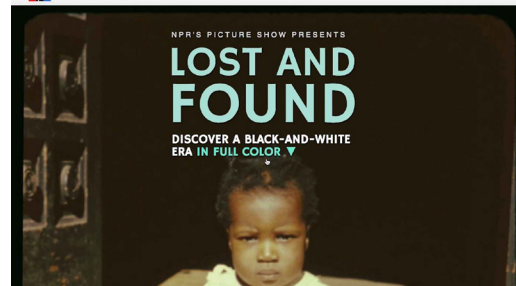
The whole preservation process consists in different archival activities that are behind the process of safeguarding these long-neglected film materials: collecting, inventorying, restoring, digitizing, gathering oral histories and cataloguing. Preserving and making these films accessible to a new audience, outside the family itself, in artistic, academic and public contexts, raises a series of problems concerning their status. Films conceived and realized to be shared in a family and a private setting become through a specific archival path accessible publicly as documents of collective memories of twentieth-century daily life. In this transition from private to public setting the home movie heritage needs to be strictly linked to its original context, and film archives play a crucial role in this scenario.

Among the essential parts of the archival preservation path to provide these films with a new life, besides conservation and the digital interventions of the film elements, stands the process of gathering oral memories in such a way that the amateur filmmakers and their families become a fundamental part of the safeguarding procedures. This methodological approach transforms the cataloguing work in an active and valuable description process, bringing the archivists and the



A video clip is available online.

Screenshot from the web documentary *Pékin sans transition* (2012). [See database entry.](#)



A video clip is available online.

Screenshot from the web documentary *Lost and Found* (2012). [See database entry.](#)

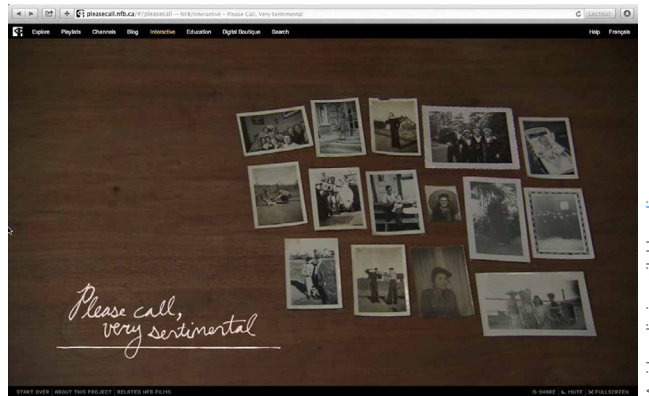
documentarians to describe not only what they can see in the images, but by going deeply into what the images hide or are not able to say through the surfaces, bringing to light the social, historical and biographical contexts in which these films were made.

Hundreds of film archives around the world, mainly in the Western countries, have shared their home movie collections online in different ways and following different approaches: a *mare magnum* of websites, catalogues, databases, repositories and other online resources in which everyone can have access to millions of home movies provided with contextual information of varying degrees of detail.

All these films portraying glimpses of private and public life, in private and public settings, are organized and structured in various forms, and compose an endless work-in-progress moving-image fresco of the twentieth century. Countless different private gazes, at the disposal of historians, sociologists, anthropologists and other scholars, but also a new wave of filmmakers, artists and various typologies of explorers who can watch, re-use, re-contextualize, re-frame and expand the meaning of all these images in new art forms or historical formats. In this broad scenario, it is certainly important to mention some of the web portals that stand out in Europe and the United States and are representative of different approaches to making home movie collections accessible online.

In France, a country with a solid commitment in this domain, it is worth mentioning the [Mémoire normande](#) project curated by Normandie Images in which, besides the traditional access to a database through a set of keywords, it is possible to follow different thematic paths; the [Ciclic Centre-Val de Loire](#), which has released a very large number of films, more than 12,000 home movies, enabling the various explorers to make a contribution to the cataloguing work directly through an online form; and [Cinémémoire : cinémathèque marseillaise de films amateurs](#), which is not only specifically devoted to the home movie heritage of the whole region of Provence-Alpes-Côte d'Azur, but has an important focus on the home movie heritage of the old French colonies, and female amateur filmmakers, a minority in this twentieth-century practice.

In the Netherlands, one of the first countries in Europe where a national home movie archive was created in the early 1980s, the Smalfilmmuseum of Hilversum, the [Dutch Amateur Film Platform](#) brings together different home movie collections coming from different Dutch film archives,



Screenshot from the web documentary *Please Call, Very Sentimental* (2011). [See database entry.](#)

but mainly from the National Institute for Sound and Vision (Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid) – which acquired the amateur film collections of the Smalfilmmuseum in 2006 – in which explorers can follow different thematic paths curated by the archivists themselves, such as “The Liberation of the Netherlands” or the “Life in the Netherlands in the 1950s.”

In Italy, it is important to mention the Home Movie Archives and Home Movie Collection Survey project, promoted by the Central Institute for Archives (ICAR-Istituto Centrale per gli Archivi), through which ten home movie collections from three different Italian home movie archives, Cineteca Sarda (Cagliari), Superottimisti (Torino) and Cinescatti (Bergamo), have been released in the Ancestor Web Portal of the National Archival System, in a form resembling biographical web documentaries, created by the archivist and curator of the project using the Klynt software. These series follow the life of different Italian families chronologically, covering the whole twentieth century, providing all the films with information gathered during the archival process through title cards and subtitles.

In conclusion, it is worth mentioning the significant American repository Home Movie Archives Database (HMAD) in which the home movie collections of more than 200 film archives and university libraries are gathered together to be explored and discovered.

Browsing
a curious small planet

MENU WEBDOC'S

Marker's path

Innovation et représentativité à l'ONF

Innovation and Representativeness at the NFB

Caroline Zéau

Innovation et représentativité à l'ONF^[1]

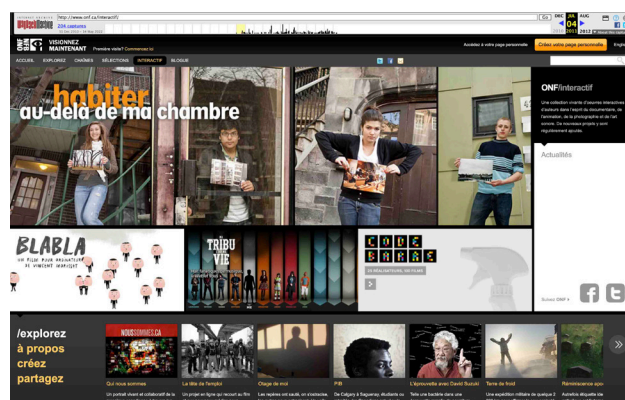
par Caroline Zéau

Tous les passages ne se font pas sans heurts. Le webdoc se fait aussi l'indice des ruptures et des changements institutionnels qui marquent la réorientation de la production documentaire vers les canaux de diffusion du Web (et autres dispositifs de visionnement portables ou immersifs). L'Office national du film du Canada (ONF), central dans l'histoire du cinéma documentaire, constitue un lieu privilégié pour une observation de ces mutations et de leurs répercussions sur le point de vue et l'esthétique documentaires.

– Martin Bonnard et Viva Paci

Depuis le début des années 2000, l'Office national du film du Canada consacre une part importante de son activité à la réalisation de projets interactifs destinés au Web, aux casques de réalité virtuelle ou encore à des installations interactives. Les plans stratégiques quinquennaux de 2008 et de 2013 mettent notamment en lumière le tournant vers le numérique amorcé par l'institution. Les discours associés à la production de programmes interactifs souhaitent ainsi «élaborer des grammaires appropriées aux nouvelles technologies^[2]». Bien que ces textes programmatiques se réclament de la doctrine énoncée par John Grierson, dont ils conservent l'esprit – mettre le cinéma au service de la chose publique –, ils ne souscrivent pas tant aux principes esthétiques de la *dialectique documentaire* de Grierson qu'à leur appropriation subséquente par les cinéastes du cinéma direct.

Entre le «documentaire réaliste» (Flaherty) et le «documentaire symphoniste» (Ruttman, Vertov), Grierson définit une troisième voie, le *documentaire dialectique* qui par une forme signifiante permet de rendre compte de la complexité des interdépendances du monde moderne^[3]. Avec l'avènement du cinéma direct à l'ONF, la notion de documentaire se charge



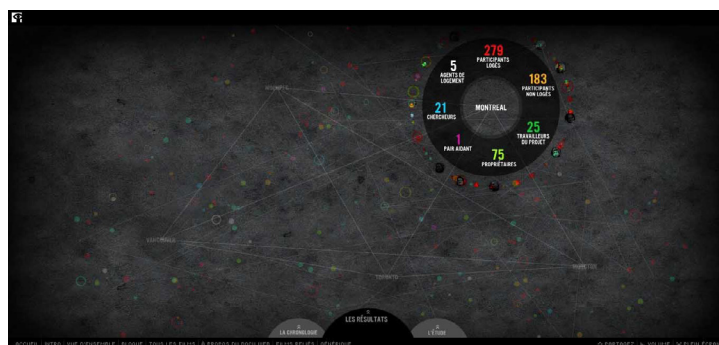
Page d'accueil de la plateforme ONF interactif du 4 juillet 2011, récupérée via la Wayback Machine. [Voir la fiche.](#)

d'une dimension esthétique assumée et la doctrine griersonienne est détournée par les réalisateurs et techniciens qui replacent le corps du cinéaste au centre du processus de fabrication du film pour reprendre l'initiative de la création. L'engagement des cinéastes dans la réalité filmée et la réflexion sur la représentation du réel qui résulte de la conquête de l'unité mobile synchrone constituent une matrice pour le cinéma documentaire moderne, aujourd'hui nommé « documentaire d'auteur » ou « documentaire de création ».

Les mutations du rôle et de l'esthétique des productions documentaires, telles qu'elles sont exprimées dans les discours de l'ONF dans les années 2000, concernent trois des composantes centrales de cette matrice documentaire : l'innovation, la représentativité et la participation.

Innovation

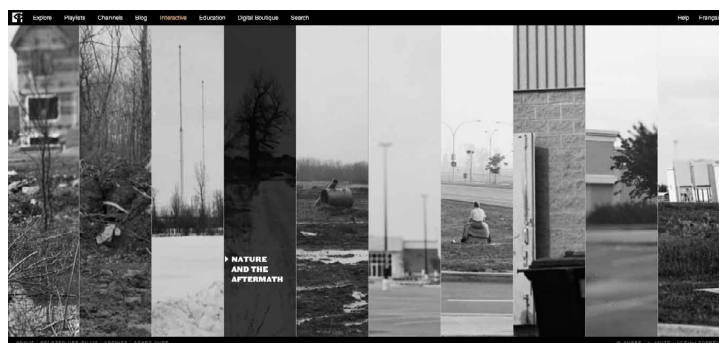
Durant les années de guerre, la recherche et l'innovation technique permettent d'améliorer le matériel existant, parfois d'en créer de nouveaux, pour répondre à la difficulté de se procurer du matériel à l'étranger. Les services techniques qui se sont développés alors resteront l'un des atouts majeurs de l'ONF. C'est également pour répondre à cette situation de pénurie que Grierson recrute Norman McLaren, qui associera au principe d'économie créatrice une approche artistique de la technique. C'est l'importance ainsi accordée à l'expérimentation et à l'innovation (technique et artistique) au cours des premières années de l'ONF qui conduira à intégrer la dimension de recherche dans la loi de 1950^[4]. Mais la recherche technique à l'ONF a toujours été soumise aux objectifs de la production, et le cinéma direct est sans doute le meilleur exemple de cette collaboration entre les ingénieurs et les techniciens-cinéastes dans la mesure où de nombreuses améliorations se firent à l'initiative de ces derniers^[5]. Le plan stratégique de 2008 conçoit quant à lui la conversion numérique comme le préalable qui conditionne la transformation des « modes de consommation » des publics dont les nouveaux termes sont « [i]nteractivité, mobilité, gestion du temps, contenus gérés par l'utilisateur et démocratisation des médias^[6] ». Le mot le plus important à retenir ici est peut-être celui d'*utilisateur*, un terme issu du lexique attaché à l'objet technique, qui revient de manière systématique en lieu et place de celui de *spectateur*. Ainsi, dans le processus de mutation décrit, non seulement la technique détermine le processus de création, mais c'est le spectateur, et non plus le cinéaste, qui définit ce qui est innovant en fonction des transformations de l'expérience spectatorielle (interactivité, mobilité, gestion du temps et des contenus).



Capture d'écran du webdocumentaire *Ici, chez soi* (2012). [Voir la fiche](#).

Représentativité

Du côté des formes, le mandat de représentativité trouve comme corollaire la déclinaison de la figure de la mosaïque et son unité constitutive, la vignette. Ainsi, le média interactif permet-il de représenter « cette grande mosaïque qu'est le Canada^[7] ». Significativement, une grande part des interfaces des webdocumentaires réalisés par l'ONF aujourd'hui ont recours à cette forme : un ensemble constitué d'une multitude d'unités sur lesquelles l'utilisateur peut cliquer pour, en allant de l'une à l'autre, se faire une idée personnelle de la thématique ainsi représentée. L'alignement des vignettes et l'absence d'espace entre elles figurent tout à la fois un idéal d'exhaustivité et de proximité dans un ensemble qui représente le Canada ou le monde. Elle offre l'illusion d'un tout sans faille qu'il revient à l'utilisateur de parcourir. Et la forme de la mosaïque supprime les espaces signifiants, vecteurs d'altérité, qui existent entre les personnes en les rapprochant artificiellement. Elle sacrifie la durée et les latences (la « pensivité de l'image » définie par Jacques Rancière^[8]), qui ont une fonction fondamentale au sein de l'esthétique documentaire : ménager la place de la pensée du spectateur et inscrire celle de ce qui, du réel, échappe.



Capture d'écran de l'essai photographique interactif *Territoires* (2011).

[Voir la fiche.](#)

Auteur? Utilisateur?

Le principe d'interactivité qui prévaut au sein des discours qui déterminent les objectifs de production de l'ONF apparaît comme une ultime délégation de l'autorité éditoriale favorisant la participation de l'utilisateur (à l'idée, à la forme, au point de vue) aux dépens des dimensions artistique et dialectique du documentaire. Alors que le cinéma direct a fait de l'*opérateur-réalisateur* un alter ego du citoyen – personnage ou spectateur – capable de le représenter tout en exprimant son altérité irréductible par le biais de sa propre subjectivité, le média interactif – à l'ONF comme ailleurs – induit, au nom de la représentativité et de la participation, l'effacement du cinéaste et la dissolution du point de vue. En témoigne la propension à vouloir remplacer la relation triangulaire « filmeur – filmé – spectateur », riche en identification, par une relation circulaire où la place de chacun est indéterminée et interchangeable (« *From the documentary triangle to the documentary circle*^[9] »).

-
- [1] Ce texte reprend et adapte des éléments de l'article de Caroline Zéau, « Du devenir de la notion de documentaire à l'ONF : des discours aux formes », *Imaginations. Revue d'études interculturelle de l'image* 6, n° 1 (2015) : 36-53.
 - [2] Office national du film du Canada, *Plan stratégique de l'Office national du film 2008-2013*, 22 avril 2008, 13.
 - [3] John Grierson, « The Documentary Producer », *Cinema Quarterly* 2, n° 1 (1933) : 5-7.
 - [4] Lors de la présentation du webdocumentaire de l'ONF *Journal d'une insomnie collective* au festival Cinéma du réel à Paris le 24 mars 2014, Thibaut Duverneix, l'un des auteurs, a insisté sur le fait que la recherche sur les nouvelles technologies à l'ONF s'inscrivait dans la lignée de Norman McLaren, de l'IMAX et de la stéréoscopie.
 - [5] Vincent Bouchard, *Pour un cinéma léger synchrone! L'invention d'un dispositif à l'Office national du film du Canada* (Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2012) et Caroline Zéau, *L'Office national du film et le cinéma canadien (1939-2003). Éloge de la frugalité* (Bruxelles : Peter Lang, 2006).
 - [6] Office national du film du Canada, *Plan stratégique de l'Office national du film 2013-2018*, 12 juin 2013, 6.
 - [7] *Ibid.*, 12.
 - [8] Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé* (Paris : La Fabrique, 2008), 115-140.
 - [9] Helen De Michiel et Patricia R. Zimmermann, « Documentary as Open Space », *The Documentary Film Book*, dir. Brian Winston (Londres : Palgrave MacMillan and BFI, 2013), 357.

Innovation and Representativeness at the NFB^[1]

by Caroline Zéau

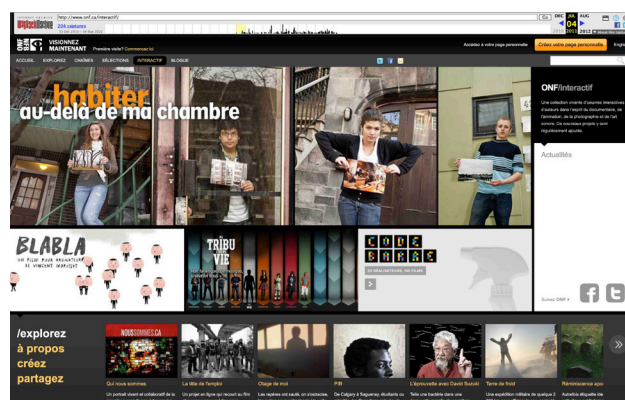
Translation: Timothy Barnard

Not every transition can be made without bumps. The webdoc is also an indicator of the institutional ruptures and changes which mark the re-orientation of documentary production towards the dissemination channels of the Web (along with other portable or immersive viewing systems). The National Film Board of Canada (NFB), which is central to the history of documentary cinema, offers a privileged place for observing these changes and their repercussions on the documentary point of view and aesthetic.

– Martin Bonnard and Viva Paci

Since the early 2000s, the National Film Board of Canada has devoted a large part of its activity to creating interactive projects for the Web, virtual reality headsets or interactive installations. The 2008 and 2013 five-year strategic plans in particular highlighted the institution’s digital turn. Its discourses around the production of interactive programs thus sought to “develop the appropriate grammars for the new technologies.”^[2] Although these programmatic texts claimed kinship with the doctrine set out by John Grierson, whose spirit they maintain – that of putting cinema in the service of the public good – they subscribed less to the aesthetic principles of Grierson’s documentary dialectic than they did to the later appropriation of these principles by the direct cinema filmmakers.

Grierson saw a third path between the “realist documentary” (Flaherty) and the “symphonic documentary” (Ruttman, Vertov): the *dialectical documentary*, whose signifying form made it possible to express the complexity of the modern world’s interdependencies.^[3] With the advent of direct cinema at the NFB, the concept *documentary* took on a deliberate aesthetic dimension and Grierson’s doctrine was repurposed by the filmmakers and technicians, who placed the



Homepage of the platform NFB Interactive as of 4 July 2011, retrieved from the Wayback Machine. [See database entry.](#)

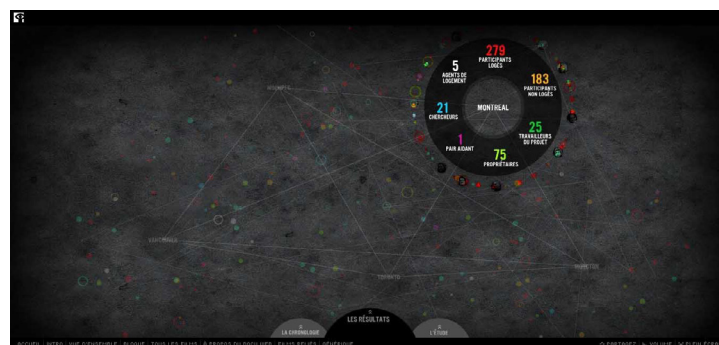
filmmaker's body at the centre of the filmmaking process as a way of taking back the creative initiative. The filmmakers' engagement with filmed reality and the ideas about the representation of the real which resulted from the synchronous mobile unit's conquest became a mould for contemporary documentary cinema: innovation, representativeness and participation.

Innovation

During the Second World War, technical research and innovation made it possible to improve existing equipment, and sometimes to create new, in response to the difficulty of obtaining equipment from abroad. The technical departments which grew up at that time would remain one of the major assets of the NFB. It was also because of shortages that Grierson recruited Norman McLaren, who brought to the principle of creative economy an artistic approach to technique. The importance granted to (technical and artistic) experimentation and innovation during the NFB's early years are also what led to incorporating the research aspect into the 1950 law.^[4] But technical research at the NFB has always been subject to its production goals, and direct cinema is undoubtedly the best example of this collaboration between the engineers and the technicians-filmmakers, to the extent that numerous improvements were made at the initiative of the latter.^[5] For its part, the 2008 strategic plan saw the digital conversion as the prelude which would determine the transformation of “how audiences are consuming and interacting with audiovisual media,” whose new characteristics were “interactivity, mobility, control of time, user-generated material and a general democratization of media.”^[6] The most important word to take note of here may be *user*, a term derived from the lexicon attached to the technical object and which systematically takes the place of the term *viewer*. In this way, in the process of change described, not only does technology determine the creative process, but it is the viewer, and no longer the filmmaker, who defines what is innovative according to the transformations underway in the spectatorial experience (interactivity, mobility, content and time management).

Representativeness

With respect to forms, the mandate for representativeness has as its corollary the mosaic and its constitutive element, the vignette. Thus interactive media makes it possible to represent the “great Canadian mosaic.”^[7] Significantly, a large share of the interfaces of the web documentaries made by the NFB today employ this form: an ensemble made up of a multitude of elements



Screenshot from the web documentary *Here at Home* (2012). [See database entry.](#)

on which the user can click in order to form an individual conception of the theme depicted in moving from one element to another. The alignment of the vignettes and the absence of space between them represent an ideal of both exhaustiveness and proximity in an ensemble which represents Canada and the world. It offers the illusion of a seamless whole which falls to the user to explore. And by bringing people together artificially, the form of the mosaic does away with the signifying spaces, the vectors of otherness, which exist between them. It sacrifices duration and latency (the “pensiveness of the image” defined by Jacques Rancière^[8]), which have a fundamental function in the documentary aesthetic, making room for the viewer’s thoughts and recording those thoughts which arise from the real.



Screenshot from the interactive photographic essay *Territories* (2011).

[See database entry.](#)

Author? User?

The prevailing principle of interactivity in the discourses which determine the NFB’s production goals appears to be the final delegation of editorial authority, encouraging the user’s participation (in the idea, the form, the point of view) at the expense of the artistic and dialectical dimensions of documentary film. Whereas direct cinema made the *camera operator-film director* the alter ego of the citizen – whether a character in the film or the viewer – capable of representing them while at the same time expressing their irreducible otherness through their own subjectivity, interactive media, at the NFB as elsewhere, in the name of representativeness and participation, leads to the erasure of the filmmaker and the dissolution of their point of view. Evidence for this can be seen in the propensity to want to replace the triangular relationship “filmer – filmed – viewer,” with its abundance of identification, by a circular relationship in which the place of each is indeterminate and interchangeable (“From the documentary triangle to the documentary circle”^[9]).

[1] This text takes up and adapts elements of Caroline Zéau’s article “Du devenir de la notion de documentaire à l’ONF : des discours aux formes,” *Imaginations. Revue d’études interculturelle de l’image* 6, no. 1 (2015): 36-53.

[2] National Film Board of Canada, *NFB Strategic Plan (Fiscals 2008-2009 to 2012-2013)*, April 2008, 13.

[3] John Grierson, “The Documentary Producer,” *Cinema Quarterly* 2, no. 1 (1933): 5-7.

[4] When the NFB web documentary *Journal of Insomnia* was presented at the Cinéma du réel Festival in Paris on 24 March 2014, Thibaut Duverneix, one of the work’s authors, insisted that research into new technologies at the NFB were in the tradition of Norman McLaren, IMAX and stereoscopy.

[5] See Vincent Bouchard, *Pour un cinéma léger synchrone! L’invention d’un dispositif à l’Office national du film du Canada* (Villeneuve d’Ascq: Presses universitaires du Septentrion, 2012); and Caroline Zéau, *L’Office national du film et le cinéma canadien (1939-2003): Éloge de la frugalité* (Brussels: Peter Lang, 2006).

- [6] National Film Board of Canada, *NFB Strategic Plan*, 6.
- [7] National Film Board of Canada, *Imagine, Engage, Transform: A Vision; A Plan; A Manifesto, 2013-2018*, 11.
- [8] Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator* (2008), trans. Gregory Elliot (London: Verso, 2021 [2009]), 107-32.
- [9] Helen De Michiel and Patricia R. Zimmermann, "Documentary as Open Space," in *The Documentary Film Book*, ed. Brian Winston (London: Palgrave MacMillan and BFI, 2013), 357.

Browsing
a curious small planet

**Un webdoc pour inspirer
la participation**

**A Shoreline to Inspire
Participation**

Caroline Zéau

Un webdoc pour inspirer la participation

par Elizabeth Miller

Traduction : Hélène Buzelin

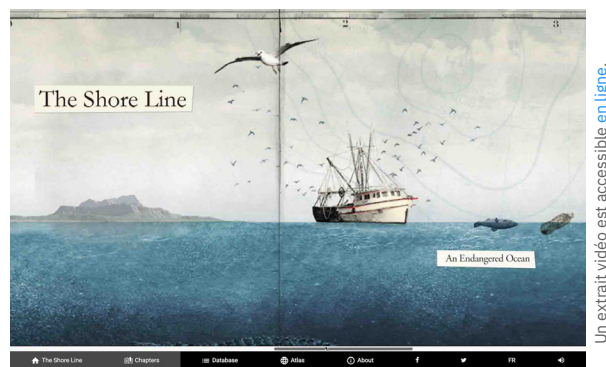
Objets fragmentaires et stratifiés, palimpsestes en quelque sorte, les webdocumentaires composent avec l'héritage du cinéma documentaire. Envisagés comme des carnets de recherche(-création), ils peuvent aussi devenir le lieu de diverses expérimentations autour de l'utilisation des technologies du Web, afin de motiver et de mettre en lumière la participation des protagonistes engagés dans le projet.

– Martin Bonnard et Viva Paci

La réalisation du projet *The Shore Line* (2017) a pris la forme d'un véritable laboratoire sur les processus participatifs. Nous avons fait appel à des collaborateurs et à des utilisateurs qui nous ont guidés tout au long du parcours. Au sein de mon équipe, nous étions inspirés par les stratégies de mobilisation déployées dans les documentaires long format, mais nous voulions aussi explorer de nouvelles avenues. Nous nous sommes donc demandé comment utiliser des outils émergents pour créer des réseaux, susciter le dialogue et favoriser une esthétique participative. Nous cherchions à savoir en quoi le documentaire interactif pouvait encourager des types d'engagements différents de ceux qu'un documentaire classique peut susciter.

Notre projet était ambitieux en raison de son envergure. *The Shore Line* présentait le portrait de 43 personnes qui, dans neuf pays différents, affrontent la montée des mers et les défis côtiers à l'échelle globale. Pour mettre en valeur l'immense contenu créatif que nous avons rassemblé, sans toutefois submerger les internautes, nous avons conçu le projet comme un *storybook* futuriste comprenant six chapitres dont chacun était relié à des vidéos, à des outils pédagogiques et à des cartes. L'interface permettait également aux internautes de parcourir le site à partir d'une base de données ou d'un atlas dynamique qui reliaient les portraits vidéo à des visualisations de données montrant l'impact de l'exploitation du littoral sur les zones humides. Si la mise en relation créative de ces différents médias donnait déjà au projet son caractère unique, pour que celui-ci ait un véritable impact il était également nécessaire de créer une communauté d'internautes engagés.

La première étape a donc consisté à identifier notre public cible – les enseignants, les jeunes et les travailleurs d'organismes communautaires. Nous avons décidé de partager notre travail à mesure qu'il progressait. Plutôt que d'attendre un lancement officiel, nous avons construit un site Internet de travail sur lequel nous déposons les portraits vidéo à mesure que nous les produisons. Cette méthode a offert l'occasion unique de créer un réseau autour des personnes dont nous réalisons le portrait. Par exemple, lorsque nous avons organisé un atelier de médias pour un groupe de jeunes du Panama, nous avons partagé avec eux les portraits de jeunes



Capture d'écran du webdocumentaire *The Shore Line* (2017).
[Voir la fiche.](#)

provenant de l'Inde et de la Norvège. Les jeunes Panaméens étaient ravis de voir ce que d'autres jeunes faisaient et de constater que leurs efforts s'inscrivaient dans une initiative beaucoup plus vaste. Ce site interactif a donc été une façon de créer des liens entre et parmi des réseaux émergents, avec les personnes inspirantes que nous rencontrions ici et là. Il fonctionnait comme une sorte de table à dessin publique et collective, une plateforme ouverte où nous pouvions adapter, explorer et commencer à identifier une esthétique et des thèmes émergents liant chaque endroit et chaque récit. Cette table à dessin a aussi permis d'amorcer des discussions avec des designers interactifs qui nous ont aidés à intégrer de nouvelles *affordances*, comme les cartes dynamiques, les visualisations, les paysages sonores et bien d'autres choses. Ces designers ont aussi contribué à perfectionner notre esthétique visuelle et conceptuelle de façon à ce que nos contenus média fragmentés et très diversifiés forment un tout.

Après le lancement officiel, nous avons continué à lancer des initiatives de diffusion avec les enseignants et les travailleurs communautaires. Nous savions que les éducateurs utilisent souvent des extraits de films documentaires et qu'ils apprécient les guides d'étude concis. Nous avons déjà à disposition notre série de 43 courts-métrages (les portraits). Le défi était alors de l'entretenir pour la diffuser auprès de futurs utilisateurs. Nous avons donc invité des travailleurs œuvrant dans l'environnement, des enseignants d'expérience et des étudiants diplômés à produire des guides d'étude d'une page. Ils ont choisi un thème – par exemple le journalisme environnemental ou le leadership jeunesse – qu'ils ont jumelé à une sélection de trois films. Ensemble, nous avons élaboré des lignes directrices sous forme de questions, des activités et des ressources complémentaires. Ensuite, nous avons déposé ces courts guides sur le site et nous les avons diffusés tous azimuts. Nous avons aussi transformé notre site provisoire (la table à dessin publique) en un forum sur lequel les éducateurs pouvaient échanger des idées. Les enseignants partageaient la façon dont ils ou elles utilisaient le site et se laissaient inspirer par l'exemple et l'expérience de chacun. Encore une fois, notre intention était de créer des liens et de partager des ressources à mesure qu'évoluaient notre réseau d'enseignants et notre stratégie d'engagement.

Tout au long de ce laboratoire vivant, nous avons gardé à l'esprit que la répétition était cruciale et que l'interactivité devait être créée à la fois en ligne et hors ligne. Autrement dit, pour stimuler l'inspiration en ligne, nous devons cultiver les relations et liens avec les utilisateurs avant, pendant et après le lancement officiel du projet.

A Shoreline to Inspire Participation

by Elizabeth Miller

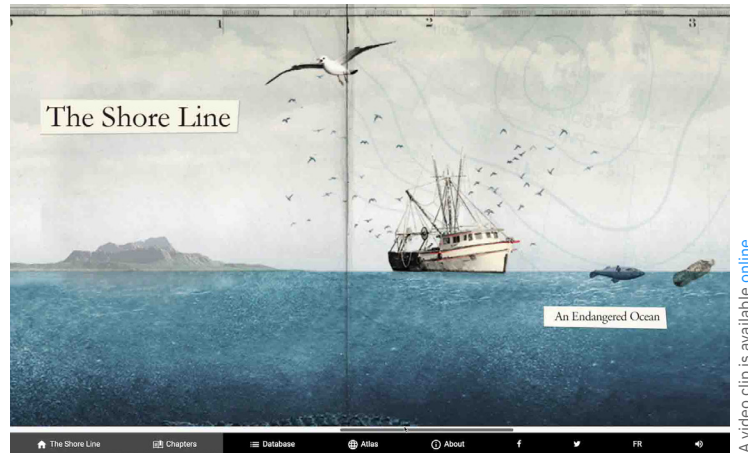
Fragmentary and stratified objects, palimpsests of a sort, web documentaries work with the heritage of documentary cinema. Seen as research(-creation) notebooks, they can also become the site of a variety of experiments around the use of Web technologies in order to motivate and highlight the participation of the protagonists involved in the project.

– Martin Bonnard and Viva Paci

Developing *The Shore Line* (2017) project was a bit like running a laboratory on participatory processes. We relied on collaborators and users to guide the way forward. My team and I were inspired by engagement strategies of long-format documentaries, but we also wanted to discover new opportunities. How might we use emergent tools to foster networks, engage in dialogue and discover participatory aesthetics? And what kinds of engagement might an interactive documentary foster that another documentary form would not?

The scope of our project was ambitious. *The Shore Line* involved forty-three profiles of individuals across nine countries who were dealing with rising seas and challenges along our global coast. We didn't want to overwhelm users. To curate the massive amount of creative material, the project was conceived as a futurist "storybook" with six distinct chapters with story pages that linked to videos, educational toolkits and maps. Users could also navigate the site through a database or via a dynamic "atlas" that placed video profiles in conversation with data visualizations that were designed to communicate the impacts of coastal development on wetlands. And while the creative interaction of these diverse media forms is what made the project unique, to have an impact we also needed to create a community of engaged users.

Our first step was to identify our target audience early on – teachers, youth, and community organizers. Our method was to share our work in progress. Rather than waiting for a definitive launch we developed an interim website where we showcased the video profiles as we developed them. This offered us a unique opportunity to foster a network amongst the very individuals we were profiling. For example, when we led a media workshop for youth in Panama, we shared our youth profiles from India and Norway. The Panamanian group was enthusiastic to see what other youth were doing, and as a result they saw their own efforts as part of a larger initiative. Our interim site was an instance of "in-reach," a way to foster connections between and amongst our emergent network and the inspiring individuals we were meeting in each location. Our interim site worked as a public sketch pad. It was an open platform where we could adapt, explore and begin to identify the emergent aesthetics, themes and connections between each place and story. Our sketch pad was also helpful to begin conversations with interactive designers who



Screenshot from the web documentary *The Shore Line* (2017).
[See database entry.](#)

would help us integrate additional affordances like dynamic maps, visualizations, soundscapes and more. The interactive designers also helped us to further develop our conceptual and visual aesthetic, one that could hold all the fragmented media pieces together.

After our official launch, we continued to develop collaborative *outreach* initiatives with teachers and organizers. We knew that educators often use clips from feature-length documentaries and that they appreciate concise study guides. We had our ready-made collection of forty-three shorts, so our challenge was to curate the collection with future users. We invited environmental organizers, experienced teachers and graduate students to author one-page study guides. They chose a related theme like environmental journalism or youth leadership and paired it with a selection of three films. Together we came up with guiding questions, activities and additional resources. Then we featured these one-page guides on the website and shared them widely. We also transformed our interim website (our public sketch pad) into a forum for educators to exchange. Teachers could share how they were using the site and be inspired by each other's examples. Again, our intention was to foster connections and share resources as our network of teachers and our engagement strategy evolved.

An ongoing reminder throughout our living lab process was that iteration was key and that interactivity needed to be fostered online and offline. To inspire participation online, we had to cultivate relationships and invest users before, during and after the official launch of the project.