

Browsing a curious small planet

Techniques et tactiques
du webdocumentaire

Techniques and Tactics
of the Web Documentary

À la croisée du documentaire et du Web

At the Crossroads of the Documentary and the Web

Martin Bonnard Viva Paci

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.

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*.

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.

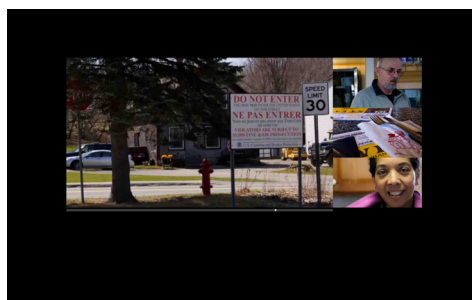
Notre regard sur cette forme met en valeur tout à la fois les aspects qui lui sont propres et d'autres qui s'inscrivent dans le prolongement de la longue histoire du partage des connaissances propulsé par les cinémas du réel. Sont ainsi nommés « webdocumentaires » des sites Web au contenu original, composés 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.](#)



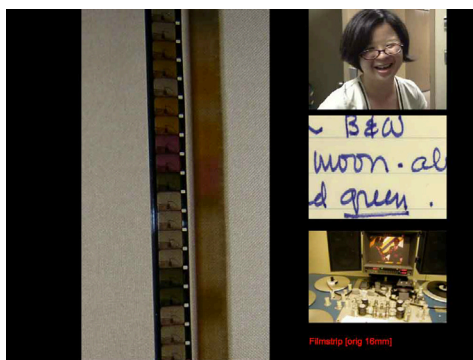
Capture d'écran du webdocumentaire
The Border Between Us. [Voir la fiche.](#)



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.](#)



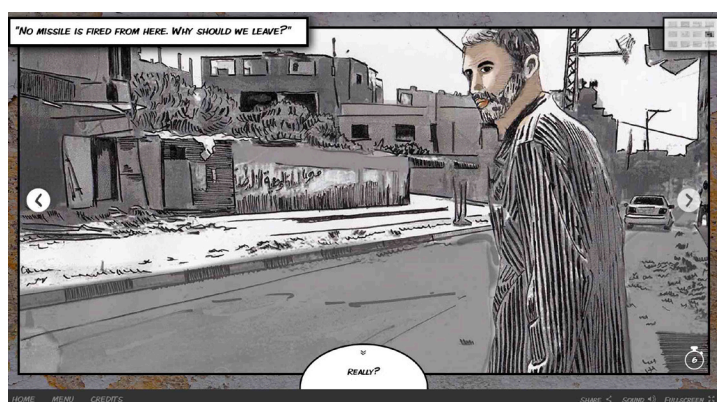
Capture d'écran du webdocumentaire
Archiving R69. [Voir la fiche.](#)

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.

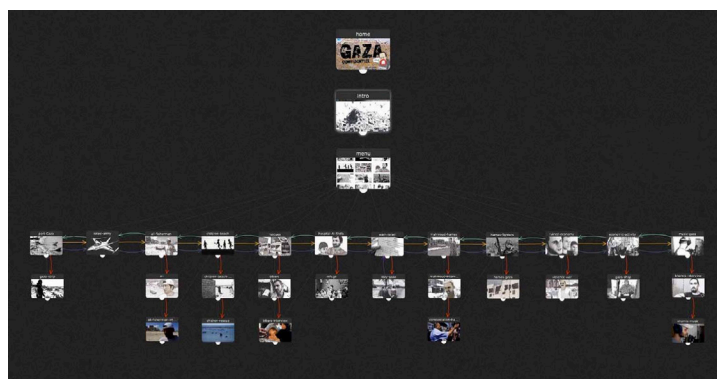
Le terme «webdocumentaire», cela va de soi, est constitué de deux éléments, «web» et «documentaire»^[2]. Ceux-ci renvoient minimalement à des traits constitutifs qu'il est nécessaire de traiter en détail: multimédia, interactif, délinéarisé et lacunaire ainsi qu'immersif, pour le Web; volonté de conservation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



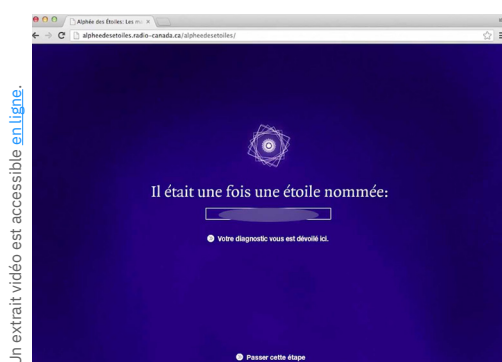
Capture d'écran du webdocumentaire *Soul Patron*. [Voir la fiche](#).



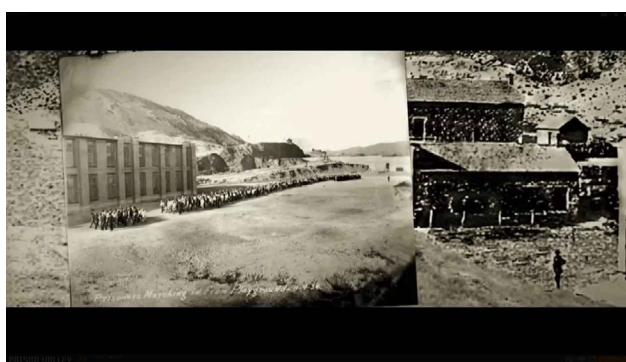
Capture d'écran du webdocumentaire *Alma: une enfant de la violence*. [Voir la fiche](#).

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.](#)

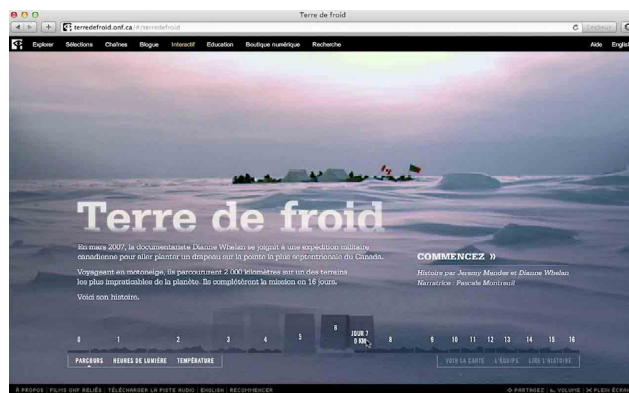


Capture d'écran du webdocumentaire *Prison Valley*. [Voir la fiche.](#)

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.

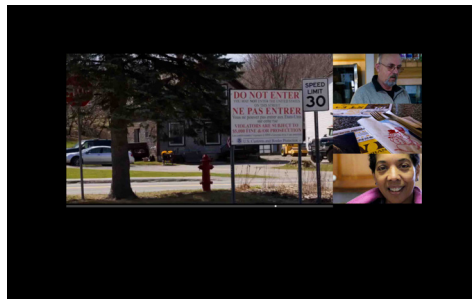
Our discussion of this form will highlight aspects which are both specific to it and others which are part of the long history of shared knowledge propelled by documentary cinema. In this sense we call webdocs websites with original content made up of a montage of multimedia elements (fixed and moving 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.](#)



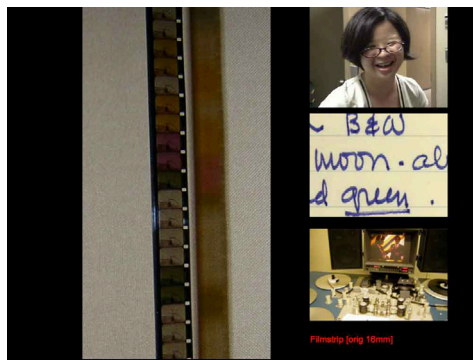
Screenshot from the web documentary *The Border Between Us*. [See database entry.](#)



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.](#)



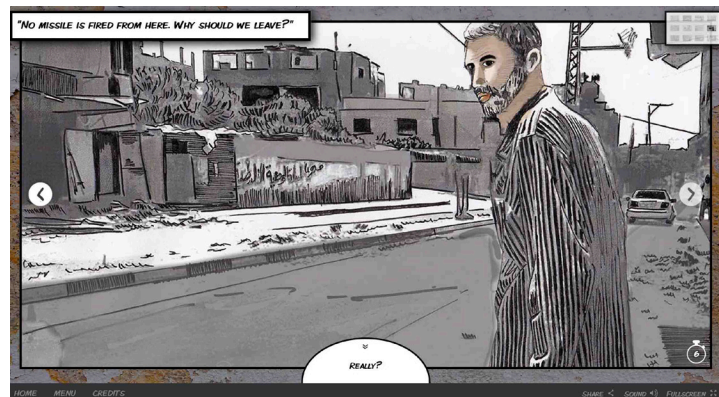
Screenshot from the web documentary *Archiving R69*. [See database entry.](#)

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.

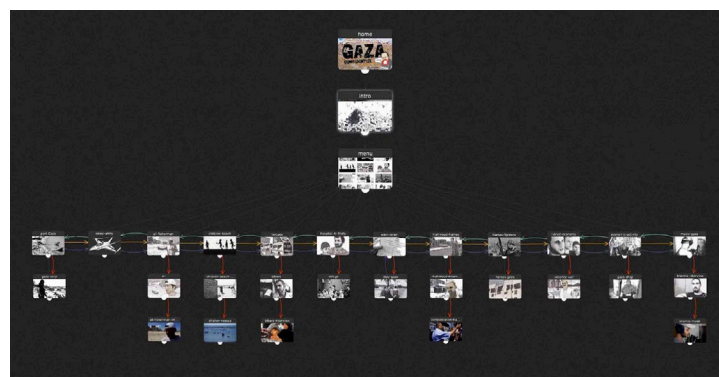
The term webdoc, it goes without saying, is made up of two components, web and documentary.^[2] At a minimum, these terms refer to constituent features which must be discussed in detail; with respect to the Web, multimedia, interactive, non-linear, incomplete and immersive; and with respect to documentary,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



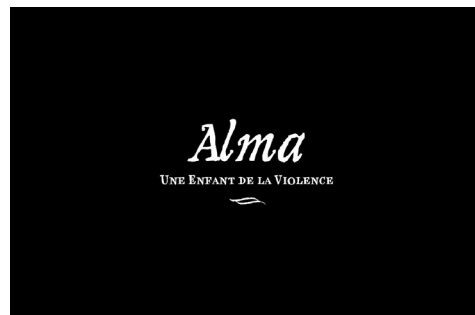
View of the storyboard of *Gaza Confidential*. [See database entry.](#)

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.



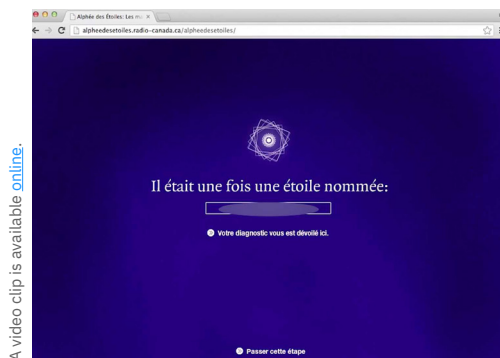
Screenshot from the web documentary *Soul Patron*. [See database entry.](#)



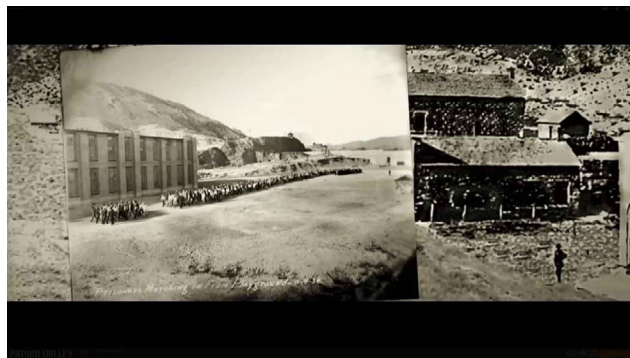
Screenshot from the web documentary *Alma: une enfant de la violence*. [See database entry.](#)

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.](#)

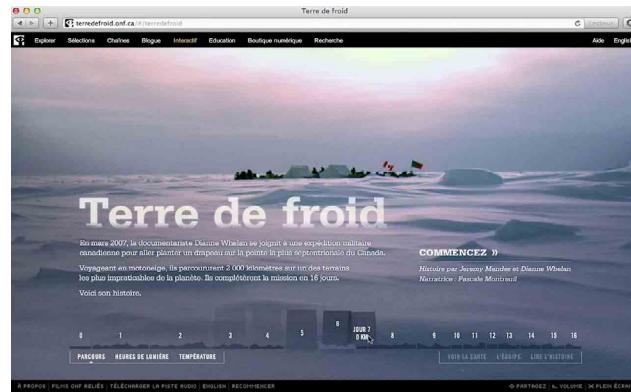


Screenshot from the web documentary *Prison Valley*. [See database entry.](#)

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.”