

Browsing a curious small planet

Techniques et tactiques
du webdocumentaire

Techniques and Tactics
of the Web Documentary

Notes sur la matérialité du webdocumentaire

Notes on the Materiality of the Web Documentary

Adrian Miles

Sous la direction de/edited by

Martin Bonnard Viva Paci

Éditorialisation/content curation Traduction/translation
Anne Gabrielle Lebrun-Harpin 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*.

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>.