

Le webdocumentaire et ses ressorts fonctionnels, au croisement du film documentaire et de la narration hypermédia

Étienne-Armand AMATO¹

La récente expression de « Web documentaire » est devenue synonyme de film documentaire mis au format du Web pour les spécialistes et passionnés. Après avoir restitué les caractéristiques du film documentaire et de ses variantes, l'article reviendra aux principes de fonctionnement des œuvres hypermédia afin de dégager les principales similitudes repérables entre les cédéroms culturels et les documentaires interactifs en ligne. De là, les potentialités nouvelles offertes par le Web seront analysées, et mises en rapport, pour comprendre ce qu'il advient d'une tradition de narration du réel bien établie, lorsqu'elle se trouve hybridée avec un nouveau médium définissant une écriture plus stratifiée et complexe. Pour finir, les particularités de la réception seront envisagées, en lien avec le projet social et politique de l'expression filmique documentaire.

MOTS-CLÉS : WEBDOCUMENTAIRE, NARRATION HYPERMEDIA, FORMES MÉDIATIKES, WEB, RÉCEPTION

The expression « Web documentary » has become synonymous with a documentary film set in the Web format for professionals and enthusiasts. After describing the characteristics of the documentary and its variants, the article will focus on the operating principles of hypermedia works, in order to set out the main similitudes existing between cultural CD-ROMs and interactive online documentaries. From there, we will discuss and put in relation the new possibilities offered by the Web, to understand what happens to a well established tradition of narrative real, when it is hybridized with a new medium defining a more layered and complex writing. Finally, the peculiarities of reception will be considered in connection with the social and political project of documentary film expression.

KEYWORDS : WEB DOCUMENTARY, NARRATION, HYPERMEDIA, MEDIA-TIC FORMS, WEB, RECEPTION

¹ Étienne-Armand Amato est Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris Est Marne-la-Vallée, membre du laboratoire DICEN-IDF

Introduction : l'émergence d'une forme médiatique hybride, le webdocumentaire

L'expression « web documentaire » apparaît aux débuts des années 2000, en lien avec cet Internet à haut débit qui rend plus accessible l'offre de vidéos numériques, éditées jusqu'alors sur supports physiques (CD-ROM, puis DVD). Une décennie plus tard, l'appellation désigne ces nouveaux formats audiovisuels interactifs² en ligne qui s'inscrivent dans la tradition du film documentaire. Cette lente adoption peut s'expliquer par les usages balbutiant de la vidéo sur ce créneau éditorial³, par la rareté de ce type d'œuvres, mais aussi par une confusion sémantique majeure. En effet, associer les termes « Web » et « documentaire » avait de quoi induire en erreur. Dans le domaine du numérique et d'Internet et en particulier, le Web est conçu comme un espace hyperdocumentaire car il agrège des documents en tout genre par des liens hypertextes. En outre, en documentation, maintes activités professionnelles sont dites documentaires (structuration et fouille de données ; identification de sources et méta-données ; constitution d'archives et de corpus analysables ; etc.). Pour éviter ce télescopage de significations, pour parler de films en ligne au format web, il aurait fallu parler de « documentaire web » ou de « docu web », et non pas de « web documentaire ». D'ailleurs, l'expression originaire « *web documentary* » y insiste, l'adjectif se mettant avant le nom en anglais, ce que n'ont pas fait les premières traductions et socialisations du terme⁴. Pour respecter l'usage désormais établi, l'écrire en un seul mot pour faire de « web » un préfixe appliqué à documentaire reste la seule option respectueuse de l'expression originelle, comme du contexte numérique de la Toile.

Toujours est-il que les premiers webdocumentaires pour le grand public se sont fait connaître dans cette décennie, avec des œuvres soutenues par les chaînes de télévision et par les grands sites d'information⁵, comme l'emblématique *Prison Valley* (2010, sur Arte), et ce, malgré des prédécesseurs de qualité, comme *La Cité des Mortes*⁶ (2005, Canal+) ou *Thanatorama* (Upian, 2007)⁷.

2 L'expression de documentaire interactif émaille d'ailleurs la littérature sur le sujet (Choi, 2009 ; Gifreu, 2011).

3 Cette précision évite d'ouvrir un débat complexe sur les usages massifs des vidéos de loisir à caractère récréatif ou érotique, issues d'amateurs, et n'ayant pas prétention à faire œuvre.

4 Cette formulation commode mais contre-intuitive a été portée par Beaubourg, dans le cadre du cycle « Les ciném@s de demain », avec la soirée du 21 mars 2002 consacrée au « Web documentaire ».

5 ARTE, Canal+ et France Télévisions plus récemment, tandis qu'on peut signaler la plateforme du Monde (<http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>) et le site web du New York Times (<http://www.nytimes.com/>).

6 Auteurs : Estelle Larrivaz, Jean-Christophe Rampal et Marc Fernandez.

7 Pour n'en citer que deux. Pour un référencement plus complet, consulter www.webdocu.fr

Pour analyser les principes du webdocumentaire en tant que genre et format, la démarche retenue ici consistera à se demander comment le film documentaire, abandonnant une part de sa linéarité narrative et de sa « filmicité » (qualité filmique), mais y gagnant d'autres atouts, s'est hybridé à une autre tradition, plus récente : celle de la narration hypermédia (Barboza et Weissberg, 2006).

Les aspects fondamentaux de la tradition du film documentaire

Le film documentaire est un genre audiovisuel doté d'une forte identité esthétique et culturelle. Depuis son berceau originel, le cinéma, il a su traverser bien des formats et supports, déterminés par la télévision ou par les technologies de stockage successives (pellicules, cassettes VHS puis disques DVD). Malgré leur variété, ces films ont en commun d'établir un puissant rapport référentiel à notre monde, qu'il soit passé, présent ou futur. Selon une ontologie positive considérant que les choses existent par elles-mêmes, la représentation audiovisuelle traite de réalités particulières. Celles-ci sont filmables directement ou indirectement, parce qu'authentiques et objectivables, bien que souvent complexes et difficiles, et en cela, non évidentes. Il s'agit alors de les écrire (scénariser) et de les transfigurer (mettre en images) grâce aux moyens expressifs du langage cinématographique. Pour proposer au spectateur une nouvelle intelligibilité du monde, la narration filmique exploite les propriétés de matériaux ou situations typiques, comme : les entretiens en situation ou hors contexte ; les séquences d'archives ; les instants de vie quotidienne ; ou encore, les symboles, activités, bâtiments, environnements choisis pour incarner le thème traité. Aisément, les lieux et protagonistes⁸ filmés prennent un relief particulier, au point qu'ils se font respectivement décors et personnages par la fictionnalisation inhérente aux procédés de cadrage, de découpage et de montage. Mais ce qui distingue le film documentaire d'autres discours audiovisuels – notamment du reportage ou de l'émission télévisée, du film scientifique ou amateur – tient d'une part à son esthétique cinématographique, et d'autre part au travail que le documentariste laisse à la charge du spectateur. Ce dernier est invité à fournir un effort d'élaboration cognitive et émotionnelle pour conférer du sens à tout ce qui n'est pas dit et expliqué. Car bien des aspects restent à dessein mystérieux : hors-champs suggérés, ellipses pudiques, raccourcis ou rapprochements opérés, qui tous mettent en cause ou en question les dimensions à explorer. Pour y parvenir, davantage que les reportages, bien des documentaires mettent en jeu la subjectivité du réalisateur, de l'instance narrative, ou encore d'un spectateur qui se voit comme mis en scène. Comment ? En exhibant les ressorts mêmes du processus d'écriture du réel, en

⁸ Après plusieurs séminaires, dont ceux de Jean-Louis Comolli aux Ateliers Varan (2000-2002), nous tenons formellement à parler de protagonistes, pour mettre en évidence leur action au sein d'une trame événementielle, justement pour ne pas trop vite les assimiler à des personnages, tenant de la fiction, ou à des acteurs interprétant un rôle.

dénaturalisant l'effet de réalité du cinéma, très prégnant en fiction, afin de favoriser une réflexivité du spectateur qui pourra alors envisager sa propre posture de sujet, ouvert au monde et faisant face à la diversité des interprétations. Et s'il existe bien des films documentaires engagés ou à thèse, ces derniers s'appuient eux aussi sur ce travail d'un spectateur toujours plus prompt à croire qu'à douter.

Les hypermédias narratifs et leurs caractéristiques

Quant aux hypermédias, ce sont des systèmes interactifs qui organisent au sein d'interfaces iconiques des composants médiatiques hétérogènes, grâce à des liens hypertextes, à des connecteurs et à des embrayeurs. Leur structure peut être statique (c'est-à-dire stable et délimitée) ou dynamique (c'est-à-dire évolutive et plastique grâce aux bases de données), voire parfois ouverte, quand on peut y contribuer. Prenant des allures de grand hypermédia planétaire réparti sur des millions de machines, le Web se complexifie avec les technologies actuelles, capables de générer à la volée des documents n'existant plus « en dur » mais en fonction des requêtes, de gabarit, de rapports éphémères et contextuels ou de composites (*mash-up*) visualisés de façon dynamique.

Au premier abord, les webdocumentaires constituent des hypermédias fortement éditorialisés. Leur destinataire navigue dans un réseau de documents choisis et bien organisés de sorte que, selon leur nature, on peut les consulter, lire contempler, écouter, visionner. Les « spectateurs » (Barboza, Weissberg, 2006) sillonnent les parcours possibles en fonction de lignes narratives distinctes, de points de vue marqués, de protagonistes forts, ou de thématiques délimitées. Orienté par une signalétique et par une organisation signifiante de l'écran, l'interacteur utilise les fonctionnalités de l'interface, lesquelles autorisent divers paramétrages ou un accès direct aux divers contenus.

La narration se développe grâce à chaque « unité intégrative » pouvant organiser plusieurs médias : un enregistrement sonore peut accompagner un diaporama, une vidéo enchaîner en parallèle des textes, une photographie ou une série de visuels s'enchaîner jusqu'à un carrefour de possibles. Chaque phase instille un micro-récit local, participant d'un macro-récit global (Barboza, 2006), voire d'un méta-récit dans le cas d'une histoire se mettant elle-même en scène. En tirant profit des rapports entre médias – complémentarité, opposition, prolongements, etc. –, un véritable principe d'associativité organise des ressources documentaires susceptibles d'impliquer leur public.

Principes récurrents communs aux hypermédias narratifs

Aujourd'hui, les similitudes sont frappantes entre les actuels webdocumentaires et les cédéroms culturels des années 1990 adressés au grand public. En leur temps et après les bornes interactives, ces derniers tirèrent profit de la puissance des premiers ordinateurs personnels, des capacités de stockage de ce

support commercial descendant du vidéodisque, ainsi que des progiciels permettant de les programmer, comme *Director* de Macromedia, ancêtre de l'actuel *Flash* d'Adobe. Au nom de l'exception culturelle et de la tradition encyclopédique, les éditeurs multimédias français réalisèrent des titres de qualité contribuant à la reconnaissance internationale d'une « touche française » dans le domaine de l'interactivité, parallèle à celle des jeux vidéo. Toute une expertise artisanale se développa en matière d'interfaces, de scénarisation, avec des sociétés comme Index+, Carré Multimédia ou Montparnasse Multimédia, soutenues par la Réunion des Musées Nationaux, dont bien des œuvres furent couronnées par le Prix Mobius International⁹.

Cette filiation semble s'être estompée, car la veine du « webdoc » s'est définie indépendamment de cet héritage du CD-ROM, à cause de familles d'acteur bien différentes, d'un déficit de capitalisation d'expérience¹⁰, et de créateurs web relativement jeunes. Alors que les praticiens du webdoc ne sont pas issus de cette branche multimédia antérieure du cédérom, les convergences ergonomiques n'en ressortent que mieux, comme empreintes du nouveau médium. Elles dessinent les contours d'un langage à proprement parler hypermédia, s'appliquant au propos documentaire, et dont l'articulation nécessite de nombreuses compétences différentes (graphistes, programmeurs, outre les équipes audiovisuelles).

Tout d'abord, les webdocumentaire possèdent une interface d'accueil à l'identité graphique forte, baignée d'une ambiance sonore tranchant avec le silence des autres sites web. Généralement, un premier vecteur narratif prenant la forme d'une vidéo ou d'une animation assure une fonction initiatique : plonger le visiteur dans l'univers visuel et sonore du récit. Cette séquence introductive met en condition, génère l'horizon d'attente et réalise un amorçage narratif poussant à agir.

Puis, apparaît une autre interface organisant la navigation, avec une esthétique et ergonomie indiquant le type de traitement et la focalisation narrative adoptés : point de vue subjectif à travers des protagonistes opposés (*Gaza Sderot*, 2008), approche neutre et clinique (*The Iron Curtain Diaries*, 2010), parcours en réseau (*Thanatorama*) ou en étapes (*De Mao aux J.O.*, ARTE, 2008¹¹).

Deux grands principes d'organisation de l'information se dégagent, l'une consistant à la spatialiser à l'aide de cartes ou de schémas, l'autre à l'ordonner temporellement, à l'aide de frises chronologiques (Amato, 2010). Complémentaires, elles permettent à la fois de rendre intelligible une succession, à travers une échelle de temps, et de fortifier un ancrage envers le réel, par exemple grâce une cartographie réaliste d'un territoire (*Sacrée montagne*, ONF, 2009) ou à des

⁹ Ce prix tout à fait majeur a pendant plusieurs années permis de valoriser lesdites œuvres.

¹⁰ Nous estimons que c'est bien là le rôle des enseignants-chercheurs que de conserver et transmettre cette mémoire contemporaine.

¹¹ Pour des séquences issues d'un film documentaire, mises « en web » pour un coût de 30 à 35 000 euros. Source : www/rfi.fr (dernière consultation le 24 août 2009).

schémas symboliques figurant des concepts. Cette logique est congruente avec un régime documentaire qui revendique son rapport au monde. D'autres possibilités d'accès plus transversales se font : galerie des protagonistes ou de lieux, listes de thématiques centrales, signalétiques de parcours balisés. Les médias sont souvent présentés en mosaïque ou en banderoles, pour éviter de verser dans le fonctionnalisme informatique et pour offrir le panorama des séquences vidéo disponibles (*One Life, Earth Films, BBC, 2010*)¹².

En terme de ressenti, les transitions entre médias et interfaces sont soignées et fluides. Des options paramétrables assurent de personnaliser la consultation, par exemple pour avoir le site en plein écran, ce qui transforme la navigation en visionnage, par occultation de l'environnement bureautique. Les vidéos bénéficient, elles, des habituelles commandes de lecture de type magnétoscope, et d'une ligne de temps, souvent escamotable pour laisser place au spectacle. Les boutons d'action ou indicateurs, comme les sonorités associées, sont en harmonie avec l'identité graphique globale. Un tel écran graphique informe l'esthétique de chaque vidéo ou diaporama sonorisé. L'organisation de l'interface distribue les zones médiatiques (photos, témoignages écrits, fragments...), découpe des écrans scindés (*split-screen*) ou enchâssés (Amato, 2012) dont l'emplacement fait sens. Dans ce contexte, un nouveau moyen d'expression hypermédia s'affirme. Il s'agit du hors-écran, qui diffère du hors champ visuel en ce qu'il correspond aux zones visuelles qui sont accessibles autour de l'écran en faisant défiler ou bouger l'interface ou des ascenseurs de défilement.

Côté scénarisation, la nouveauté est que le spectateur se voit souvent confier une responsabilité, comme celle d'enquêteur, d'observateur ou de juge. Il doit collecter des éléments, associer des médias, élucider un mystère, ou juste faire des choix qui sont dramatisés. Cela rejoint les procédés de la fiction hypermédia, pour décider des prochaines actions à réaliser (chercher à rencontrer des patients ou attendre la fin de l'opération chirurgicale, ou choisir la question à poser dans un dialogue, à la façon des « romans dont vous êtes le héros »¹³). Cela ouvre à l'envie de recommencer, de sauvegarder (Amato, 2003), ou d'avoir une vue d'ensemble de la complétude de sa visite¹⁴, enjeux bien repérés à l'époque du CD-ROM d'auteur ou avec les fictions hypermédiées¹⁵. En cela, l'aménagement d'un parcours impliquant et responsabilisant le destinataire rejoint la tradition assumée du film documentaire, qui se donne pour mission d'initier à une pro-

12 Voir <http://lifeis.bbcearth.com>

13 Deux cas présents dans *L'Obésité est-elle une fatalité ?*, France Télévisions, 2009.

14 À la fin des années 1990, la solution offerte par l'éditeur Index + pour identifier l'avancement du parcours sur ses cédéroms, appelée *Quick Move*, était une mosaïque quadrillée récapitulant les médias et tronçons déjà visités.

15 Les débats du séminaire « Action sur l'image, pour l'élaboration d'un vocabulaire critique de l'interactivité » (1999-2004) en témoignent largement (débat accessible à l'adresse suivante : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/somsem.htm>)

blématique pour la confier au spectateur, en refusant qu'elle s'évanouisse dans la catharsis du divertissement.

Dernier point, plus trivial, contrairement au film documentaire enregistré sur un support matériel, la dématérialisation du contenu par le numérique en réseau permet que le « webdocu » soit visible tout le temps et de n'importe où sur la planète en conservant son intégrité, qu'il soit largement partageable par une large audience diversifiée, tout cela à condition d'une maintenance régulière.

La rencontre du Web et du format documentaire

Pour autant, réduire les webdocumentaires aux formules éditoriales inventées pour les cédéroms reviendraient à nier les spécificités du Web considéré parfois comme un méta-médium, un moyen de communication susceptible de véhiculer et d'encapsuler tout type de médiums et de médias, d'où sa capacité à réintégrer des genres issus d'autres médias. De la cinématographie dont il est issu, le webdocumentaire conserve sa filmicité, même au travers par exemple de diaporamas sonorisés qui ne manquent pas d'évoquer les enchaînements du cinéma d'auteur (*La Jetée*, Chris Marker, 1962) ou expérimental (*L'Ange*, Patrick Bukanowski, 1982), jouant d'un temps photographique suspendu, mais toujours enrôlé par le temps filmique. Au sein d'un webdoc, la proportion de flux audiovisuel reste majoritaire. Pourtant, à l'usage, on prend goût à flâner d'écran en écran, de textes en images, délaissant les vidéos pour pratiquer une navigation d'un type assez rare pour être remarquée, un « surf scénarisé ».

Car au sein de l'océan d'informations du Web, qui s'il n'est pas infini reste incommensurable pour un simple mortel, soulignons combien une proposition webdocumentaire prend du relief. Face à la désorientation et à la diversité des ressources en ligne, il se donne à découvrir comme un espace cohérent et privilégié. Il tranche avec la froideur et l'éclectisme du Web en se présentant comme une zone temporaire de sens et de stabilité, sans fenêtre « surgissante », sans dérive excessive, un endroit régulé et chaleureux. Ce coin de la Toile paraît humanisé par la démarche de réalisateurs conscients de leur responsabilité d'auteurs, approfondissant un sujet au-delà des clichés ou des traitements journalistiques. Grâce aux améliorations technologiques (compression et qualité d'image, augmentation des débits) et à toutes les particularités que nous avons passées ici en revue, ces nouveaux et inventifs formats éditoriaux tiennent leur rang face aux contenus purement informatifs ou récréatifs.

L'autre donne essentielle tient au fait qu'il s'agit d'œuvres en ligne, autrement dit, d'œuvres connectées, capables de se doter d'une multitude de fonctionnalités et de propriétés du Web. Ainsi, l'inscription, qui lors de la première consultation transforme le simple visiteur en participant qui s'identifiera et transmettra ses opinions, affirmera ses préférences, y compris à l'extérieur du webdoc, sur son profil de réseau social en ligne. Toute la dimension communautaire s'ouvre alors, mais aussi celle de l'enrichissement et de la contribution par

ajout de ressources, de médias, qui peuvent à leur tour documenter le réel, et aider à construire des regards restituant sa complexité¹⁶. D'autres possibilités d'action naissent aussi, comme faire un don, un témoignage, une analyse, signer une pétition, bref intervenir et s'engager en rapport avec la ligne de conduite ouverte ou défendue par le film.

Conclusion : la mise en évidence des ressorts du dispositif et de l'expérience

Alors que l'Internet profite de ces nouvelles zones narratives « webdocumentarissantes » qui s'articulent au monde, en retour, le genre documentaire vit une mise à nu de ses ressorts et coulisses. Certes, des analyses filmiques s'étaient déjà efforcées d'identifier les variables et dimensions du dispositif documentaire, son architecture discursive et narrative (Kilborne 2008 ; Niney, 2002 ; Odin, 2000). Toutefois, la mise en écran, en interactivité, en fonctionnalité et en lien des divers composants du film documentaire, en exhibe les articulations et la chair : ces protagonistes, thématiques, lieux, récits, repérages, déambulations, situations qui structurent la navigation et le visionnage. Tous ces aspects s'enrichissent de nouveaux médias hyperliés et de nouvelles connexions avec le monde réel, notamment avec les référents concrets du film. Par exemple, peut être indiqué le site personnel d'un des participants du film, ou rendue manifeste l'« audience » en ligne, c'est-à-dire les autres internautes connectés au site web à cet instant-là. En cela, la dématérialisation numérique pourrait finalement aussi avoir le mérite de matérialiser, au sens de formaliser et de rendre perceptible, des fondamentaux auxquels n'avaient jusqu'alors accès que le réalisateur et son monteur, voire le producteur, à savoir la systémique (interdépendance d'éléments faisant système) et la systématique (principes récurrents, articulations fondamentales) de l'œuvre documentaire.

Dans le même temps et symétriquement, du côté de la réception cette fois, la supposée, mais insaisissable posture spectatorielle induite par l'œuvre filmique à caractère documentaire sort de l'ombre en prenant vie avec l'interactivité. Selon les cas, l'internaute travaille le matériau documentaire à la façon parfois d'un monteur, d'un enquêteur, d'un réalisateur, et même d'un cadreur grâce à des systèmes de caches mobiles. Autrement dit, par le moyen de l'interactivité, c'est-à-dire du choix ou de la manipulation, ce que Perény appelle « l'effectuation » (Perény et Amato, 2010), l'ancien spectateur se dédouble, voire se démultiplie pour occuper plusieurs places possibles, et ainsi peut-être épouser autrement le projet émancipateur de la veine documentaire. Il expérimente « le principe de causalité », qui est cette impression d'être à la l'origine du déroulement des choses, même à partir d'un choix initial minime, comme le simple clic.

La prise en compte de cet aspect a permis d'identifier, au fil de re-

16 Comme l'a mis en scène l'initiative participative du New York Times, « Documenting the Decade », en 2009. Voir <http://www.nytimes.com/interactive/world/2009-decade.html>

cherches qui datent bientôt d'une décennie, que deux formes de narrations étaient à l'œuvre avec les contenus interactifs à teneur narrative : celle réalisée par les médias consultés ou actionnés, mais aussi celle que l'on se fait à soi-même, parce qu'on est en situation de contrôle partiel, de décision, alternant phase de réception et d'engagement volontaire. Cette « auto-narration » propre à l'interactivité iconique serait à considérer comme une possible source de réflexivité amplifiant le projet documentaire. Elle irait dans le sens d'une implication plus profonde, car ancrée dans la décision. Ainsi, contrairement aux premières craintes nées avec l'apparition du Web, les tenants du genre documentaire audiovisuel pourraient bien s'apercevoir qu'il conserve sa puissance propre au sein d'un environnement interactif en ligne, et qu'il acquiert même de nouvelles forces héritées d'autres postures médiatiques, comme le jeu.

RÉFÉRENCES

- Amato, E. A. (2003). La fonctionnalité de sauvegarde des jeux vidéo ou la pragmatique hypermédia réitérative. Dans S. Missonier et H. Lisandre (dir.). *Le Virtuel. La présence de l'absent* (p. 225-251). Paris, France : EDK.
- Amato, E. A. (2011, janvier). Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le Web. *Médiation et Information (MEI)*, 32, 63-74.
- Amato, E. A. et Perény, E. (2007). Enjeux, usages et prospective de la vidéo enrichie à caractère scientifique : de la multimédiatisation à l'hypermédiatisation ?. Dans I. Saleh, K. Ghedira, B. Badreddine, N. Bouhai et B. Rieder (dir.). *Collaborer, échanger, inventer. Expériences de réseaux, H²PTM'07* (p. 217-229). Paris, France : Lavoisier-Hermès Science,
- Amato, E. A. et Perény, E. (2012, avril). La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques. *Médiation et Information (MEI)*, 34, 67-76.
- Barboza, P. (2006). Fiction interactive, "méta-récit" et unités intégratives. Dans P. Barboza, J. L. Weissberg (dir.). *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire "L'action sur l'image"* (p. 99-121). Paris, France : L'Harmattan.
- Broudoux, E. (2011). Le documentaire élargi au Web. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 12 (2), 25-42. Récupéré de www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2011-2-page-25.htm
- Choi, I. (2009). Interactive Documentary : A Production Model for Nonfiction Multimedia Narratives. Dans A. Nijholt, D. Reidsma et H. Hondorp (dir.). *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (p. 44-55). Berlin, Allemagne : Springer.
- Durand, A., (2008). Create Web Documentary by Fusion of Audiovisual Rushes. Dans M. Meimaris et D. Gouscos (dir.). *Challenges and Uses of Information and Communication Technologies - Volume 1* (p. 439-448). Athènes, Grèce : Gutenberg.
- Gantier, S. et Bolka L. (2011, automne). L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion. *Les Cahiers du journalisme*, 22/23, 118-133. Récupéré de http://www.cahiersdujournalisme.com/cdj/pdf/22_23/08_BOLKA_GANTIER.pdf
- Gifreu, A. (2011). The Interactive Documentary Proposal and Basic Features of the Emerging Genre. Dans M. Ciastellardi, C. Miranda de Almeida et C. A. Scolari (dir.). *McLuhan Galaxy Conference. Understanding Media Today* (p. 354-365). Barcelone, Espagne : EOC.
- Kilborne, Y. (2008). L'Expérience documentaire : approche communicationnelle du cinéma de réalité (thèse de doctorat non publiée). Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, France.
- Niney, F. (2002). *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*. Bruxelles, Belgique : De Boeck.
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruxelles, Belgique : De Boeck.
- Perény, E. et Amato, E. A. (2010). Audiovisuel interactif. *Communications*, 88, 29-36.
- Wakkary, R. et Hosseini, M. (2004). Influences of Concepts and Structure of Documentary Cinema on Documentary Practices in the Internet. *Proceeding of Museums and the Web*. Récupéré de <http://www.museumsandtheweb.com/mw2004/papers/hosseini/hosseini.html>