
Quel design d'interaction pour le web-documentaire ?

Proposition de typologie interactionnelle de la production sur la décennie 2005-2015.

Samuel Gantier*

*Maître de conférences associé, laboratoire DeVisu, université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, samuel.gantier@univ-valenciennes.fr.

RÉSUMÉ. Sur la décennie 2005-2015, plusieurs centaines web-documentaires ont été publiés sur Internet. Ces « nouvelle écritures » documentaires modifient en profondeur la place et le rôle attribués à l'interacteur. Selon quels critères peut-on classer l'hétérogénéité de ces écritures documentaires interactives ? En filiation avec les théories communicationnelles des « modes d'interaction » (Gaudenzi, 2013), cet article propose une typologie interactionnelle de la production suivant six entrées complémentaires : hypermédiatique, dialogique, contributif, participatif, ludique et performatif. Sur la base d'exemples emblématiques de la production, cette catégorisation interroge la relation systémique entre trois entités : instance d'énonciation, dispositif médiatique et interacteur. L'ambition heuristique de cette taxinomie est double : elle permet d'une part de discerner les spécificités du travail auctorial et d'autre part, d'analyser les compétences spectatorielles mobilisées par l'utilisateur.

ABSTRACT. During the 2005-2015 decade hundreds of French- and English-speaking Interactive Documentaries (idocs) have been published on the Internet. These documentary "new writings" have profoundly modified the role and place attributed to the user. Given this on what basis can one categorise heterogeneous Interactive Documentaries (idoc)? In response to this question, our paper advances an interactional typology of idoc productions resting on six complementary modes: hypermedia, dialogic, contributive, participative, ludic and performative. In referring to emblematic examples of idoc productions, our categorisation examines the systemic rapport of three entities: enunciation instances, media systems, interactants. The heuristic aim of our typology is twofold. It helps identify the characteristics of the auctorial function. It also analyses the characteristics of users' lived experiences.

MOTS-CLÉS : web-documentaire, documentaire interactif, design d'interaction, typologie interactionnelle, hypermédia, multimédia, conception, réception.

KEYWORDS: idocs, interaction design, typology interactant, auctorial role

Introduction

Sur la décennie 2005-2015, plusieurs centaines de web-documentaires francophones et anglophones ont été publiés sur Internet. Une cartographie des principaux acteurs de la production identifie deux logiques de conception symétriquement opposées (cf. Gantier, 2012). D'une part, des outils d'aide à la conception favorisent la publication de récits hypermédias sans qu'aucune expertise en développement web ne soit nécessaire¹. D'autre part, des œuvres plus ambitieuses et plus coûteuses sont régulièrement produites sous l'impulsion des fonds étatiques et régionaux d'aide aux « nouveaux médias »². Dans ce contexte, l'internaute doit s'acculturer à des « interface-films » (Di Crosta, 2009) qui mélangent les codes filmiques du genre documentaire aux modes d'interaction propres aux « médias informatisés » (Jeanneret, 2007). Cette nouvelle *praxis* documentaire modifie en profondeur le travail de conception et de réception. L'auteur doit désormais formaliser son intention éditoriale et artistique sous le prisme du *design d'interaction*³ qui consiste à définir la place et le rôle attribué à un utilisateur. Dès lors, selon quels critères peut-on classer l'hétérogénéité de ces écritures documentaires interactives ? Quelles sont les possibilités d'action octroyées à l'interacteur par le dispositif médiatique ? De quelle manière et sous quelles conditions ces œuvres interactives proposent-elles de nouvelles formes *relationnelles* de re-présentation du réel ?

En filiation avec les recherches menées dans le champ de l'audiovisuel interactif (Perény et Amato, 2011), de la fiction interactive (Di Crosta, 2009), du *Net art* (Fourmentraux, 2010) et de la littérature numérique (Bouchardon, 2009), l'axe de pertinence retenu consiste à qualifier les opérations textuelles attendues de la part de l'utilisateur. Dans la continuité des travaux de Bill Nichols (2010) sur le cinéma

¹ On peut citer à titre d'exemple : *Klynt*, *3WDOC*, *Racontr*, *Zeega*, *Tumulte Hype* ou *Pop Corn*. S'il est exact que ces outils permettent de rationaliser les coûts de production — en proposant notamment aux concepteurs une série de ressources (gabarits, bibliothèques graphiques) — il n'en est pas moins vrai que ces véritables « architextes » (Jeanneret et Souchier, 1999) conditionnent les potentialités créatives du projet (cf. Bolka-Tabary et Gantier, 2011).

² Le fonds des « projets pour les nouveaux médias » et la mise en œuvre du « web COSIP » en 2011 par le CNC a favorisé le développement d'œuvres audiovisuelles interactives « patrimoniales » pour le Web. Parallèlement les régions Ile de France, Nord-Pas de Calais, et Rhône Alpes notamment ont élargi leur politique d'aide à la création audiovisuelle en finançant des contenus interactifs innovants.

³ Les designers Bill Moggridge et Bill Verplank forgent la notion de design d'interaction en 1986 pour remplacer celle de « conception d'interface utilisateur » employée jusqu'à cette date par les informaticiens. Ce changement terminologique met l'accent sur l'expérience utilisateur plutôt que sur l'artefact. Il s'agit de placer les *besoins*, *désirs* et *plaisir* de l'utilisateur au cœur de la réflexion de conception. Les différentes acceptions du design d'interaction déclinent ainsi des nuances terminologiques qui insistent plus ou moins sur les dimensions techniques (interaction homme-machine), communicationnelle (interactivité dialogique), phénoménologiques (expérience sensible) ou marketing (expérience client) (cf. Marchetti et Quinz, 2013).

documentaire⁴, Sandra Gaudenzi (2013) propose une ébauche de catégorisation du documentaire interactif basée sur des « modes d'interaction »⁵. Cet article propose de reformuler cette approche afin d'établir une typologie du documentaire interactif suivant six entrées : *hypermédiatique*, *dialogique*, *contributif*, *participatif*, *ludique* et *performatif*. Ces modes ne sont pas exclusifs et certains web-documentaires combinent différentes catégories entre elles. En d'autres termes, il s'agit d'interroger la relation systémique qui articule trois entités : l'instance d'énonciation, le dispositif médiatique et l'interacteur. L'ambition heuristique de cette typologie *interactionnelle* est donc double : elle permet d'une part de discerner les spécificités du travail de conception et d'autre part d'analyser la nature de l'expérience utilisateur⁶.

Mode d'interactivité *hypermédiatique*

Cette scénarisation de l'interactivité exploite le principe générique des écritures arborescentes qui structurent l'agencement des données selon une quête informationnelle que le lecteur oriente. Jean-Pierre Balpe définit un hyperdocument⁷ comme un « contenu informatif constitué d'une nébuleuse de fragments dont le sens se construit, au moyen d'outils informatiques, à travers chacun des parcours que la lecture détermine » (1990 : 6). Selon cette terminologie, un document hypermédia constitue « un ensemble d'informations appartenant à plusieurs types de médias (texte, son, image, logiciels) pouvant être lu (écouté, vu) suivant de multiples parcours de lectures. Ce qui différencie essentiellement l'hypermédia de l'hypertexte n'est ainsi que la nature symbolique des codages d'information utilisés » (*ibid.* : 19). Dans cette optique, tout web-documentaire peut être considéré comme un documentaire hypermédia, c'est-à-dire comme un « hypertexte gérant des "textes" supportés par des médias divers » (*ibid.*). L'intérêt heuristique de cette

⁴ Bill Nichols propose de catégoriser l'espace hétérogène du cinéma documentaire suivant une typologie des « modes de représentations du réel ». Cette approche communicationnelle et systémique vise à questionner la relation triadique entre le cinéaste, le réel et le spectateur. Ces différents modes sont des catégories intellectuelles opératoires et observables qui se distinguent des écoles esthétiques historiquement situées. L'auteur souligne que ces « *patterns* » représentent six idéaux types (exposé, observation, poétique, réflexif, participatif et performatif) qui peuvent se combiner et s'hybrider selon les pratiques des cinéastes (cf. Nichols, 2010 : 142-211).

⁵ Sandra Gaudenzi établit sa typologie en distinguant quatre modes d'interaction : hypertextuel, conversationnel, participatif et expérimental (2013 : 21-68).

⁶ La notion d'expérience utilisateur omniprésente dans les discours d'accompagnement des nouvelles écritures reste peu formalisé sur le plan académique. L'acception retenue ici désigne de manière générique « la perception qui résulte chez une personne de son interaction avec un produit, un service ou un environnement » (Drouillat, 2013 : 57-59).

⁷ La paternité des concepts d'hypertexte et d'hypermédia est généralement attribuée au sociologue américain Ted Nelson. Celui-ci utilise ces néologismes en 1965 pour décrire son fameux système d'information Xanadu, qui permet théoriquement de partager des données informatiques de manière instantanée et universelle.

définition hypermédiatique du web-documentaire est de postuler un lecteur dont le rôle principal est d'explorer une multitude de parcours de lecture potentiels. Jean-Pierre Balpe souligne néanmoins qu'il n'y a jamais pour chaque lecteur « une simultanéité totale des informations présentes dans l'hyperdocument consulté, dont une grande partie, de ce fait, n'a d'existence que virtuelle » (*ibid.* : 47). Selon Lev Manovich, à la différence du texte filmique, il est possible de distinguer les différentes entités d'un documentaire hypermédia de son architecture informationnelle. « Chaque structure de liens hypertextes peut ainsi être précisée indépendamment du contenu médiatique du document » (2010 : 119). Le choix de l'architecture hypermédia définit donc un principe de navigation intimement lié à la narration. Quelle que soit la complexité de la structure de l'information (linéaire, arborescente, parallèle, réticulaire, hybride, etc.), l'enjeu pour l'instance d'énonciation consiste à élaborer une multitude de parcours potentiels dans une *architecture clôturée*. *Voyage au bout du charbon* (2008), est un exemple emblématique de web-documentaire qui propose un récit à choix multiples sur le modèle bien connu de la littérature dont on est le héros. L'utilisateur est ainsi invité à s'identifier à la figure imaginaire d'un grand reporter indépendant qui mène une investigation journalistique périlleuse sur les conditions de travail des mineurs chinois⁸. Au cours de cette enquête, un nœud dramaturgique lui impose de retourner vers le bureau du directeur de la mine qui le contraint à rebrousser chemin jusqu'à Pékin et à renoncer à l'accomplissement de son projet initial (cf. illustration 1). Ce ressort dramatique, emprunté aux scénarios des jeux vidéos d'aventure déplace un court instant la communication univoque homme-machine. Au vu de l'état actuel de la production du web-documentaire, force est de constater que le mode d'interactivité *hypermédiatique* est très largement représenté. Toutefois, ce design de l'interactivité présente deux limites principales. D'une part, il sous-évalue fréquemment les efforts cognitifs nécessaires à l'utilisateur pour construire son parcours de lecture, et d'autre part il n'exploite nullement les potentialités de calcul offerte par les médias informatisés.

⁸Pour une analyse plus approfondie de la représentation archétypale du grand reporter dans les web-documentaires *Voyage au bout du charbon* (2008), *L'obésité est-elle une fatalité ?* (2009) et *Le Challenge* (2009) voir « L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion » (Bolka-Tabary et Gantier, 2011).



Illustration 1 : Capture écran *Voyage au bout du Chardon*, bureau du directeur

Mode d'interactivité dialogique

Cette écriture de l'interactivité consiste à simuler un dialogue entre le dispositif médiatique et l'interacteur selon des règles et des possibilités d'action préétablies. L'utilisateur est ainsi immergé dans un flux de données avec lesquels il peut interagir en temps réel. Cette scénarisation de l'interactivité, plus complexe techniquement à mettre en œuvre que le mode hypermédia, représente l'idéal type de l'immersion proposée par les jeux vidéo. L'une des productions les plus abouties selon ce critère est probablement le web-documentaire *Bear 71* (2012) qui propose une navigation dans l'espace tridimensionnel du parc naturel Banff situé dans les rocheuses canadiennes⁹. La représentation symbolique du paysage sculpte un territoire constitué de collines, vallons, forêts et parcouru par de multiples cours d'eau, voies ferrées et autoroutes. Le traitement graphique et symbolique est stylisé par des points, croix, hachures et autres motifs géométriques. La perception du décor est mouvante et suit le fil du déplacement d'un avatar à la recherche des traces laissées par le passage d'une femelle grizzli (Bear 71) équipée d'un émetteur GPS. Au cours de sa déambulation, l'utilisateur peut visionner une série d'images filmées par les caméras de surveillance du parc qui attestent du passage de la faune sauvage (cerf, renard, ours, rapaces, etc.) et de la présence de quelques touristes à différents moments du jour et de la nuit et différentes saisons (cf. illustration 2). De plus, si l'utilisateur l'autorise, le site réintègre le flux de sa webcam dans la diégèse du web-

⁹ Pour une analyse approfondie de ce web-documentaire voir notamment « Clicking on the world : Documentary Representation and Interactivity » (Nash, 2014).

6 Nom de l'ouvrage

documentaire. Cette captation audiovisuelle est mise en scène au sein d'une interface multi-écrans représentant le flux des images des différentes caméras de vidéo surveillances (cf. illustration 3). L'utilisateur est par conséquent mis en abîme dans le dispositif médiatique auquel il est intégré le temps de sa navigation. Il devient l'observateur de sa propre présence au sein de l'ensemble de la faune qui déambule dans cet espace sauvage.



Illustration 2 : Capture écran *Bear 71*, espace interactif tridimensionnel

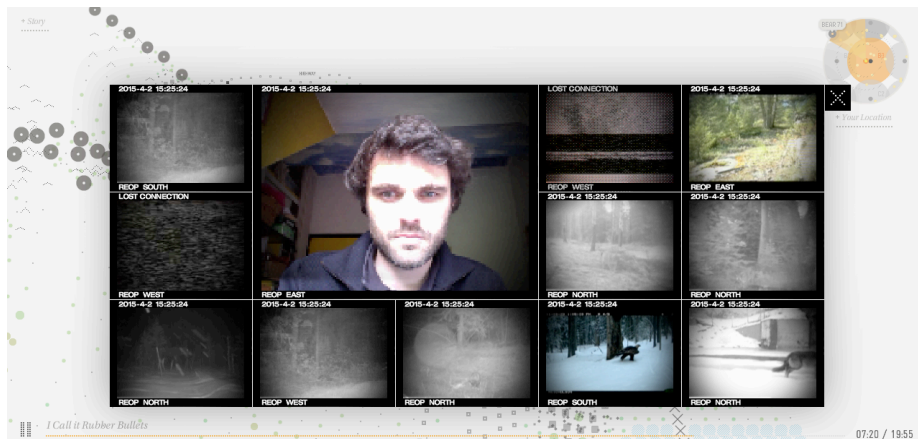


Illustration 3 : Capture écran *Bear 71*, web-cam de l'utilisateur intégrée à l'interface-film

Mode d'interactivité *contributif*

Ce mode est exploité par un très grand nombre de web-documentaires qui proposent à l'interacteur de participer à l'expérience en postant un contenu éditorial. L'enjeu auctorial consiste ici à scénariser un cadre de médiatisation afin de susciter une contribution *sans* altérer la diégèse et le webdesign de l'œuvre. Dans le contexte marketing et idéologique du « Web 2.0 », toute œuvre interactive sur le réseau semble devoir octroyer une capacité d'intervention à l'utilisateur. Les fonctionnalités proposées à l'internaute ne doivent plus uniquement permettre d'accéder ou de manipuler un contenu préexistant, mais inciter l'utilisateur à introduire ses propres données qui seront ensuite intégrées à l'interface-film. Suivant ce raisonnement, le web-documentaire peut être entendu simultanément comme une *machine* et un *mécanisme* « dans le sens où il aménage différentes prises en direction d'un public qui peut désormais, selon certaines réserves et conditions, devenir acteur de fragments de l'œuvre préalablement identifiés » (Fourmentraux, 2010 : 39-40). A titre d'exemple, *Code Barre* (2011) invite l'utilisateur à consulter une base de données de cent portraits d'objets réalisés par trente réalisateurs. L'internaute peut également contribuer au web-documentaire en postant la photographie d'un objet qu'il légende alimentant par là même une bibliothèque d'objets librement consultables en ligne (cf. illustration 4).



Illustration 4 : Capture écran *Code Barre*, espace *contributif*

Si l'intérêt principal de ce mode d'interactivité est d'actualiser le contenu du site pendant une période donnée, sa mise en œuvre soulève de nombreuses questions : Jusqu'où peut-on déléguer à n'importe quel internaute le pouvoir d'écrire ce qu'il

veut sur l'interface du web-documentaire ? Comment concilier une ambition de contenu de qualité tout en mobilisant la participation la plus large possible ? De quelle manière agencer les contributions des internautes de façon élégante sans dénaturer la proposition graphique du site ? Dès lors, on retrouve à travers cette fonctionnalité une tension dialectique entre le souhait de favoriser une « libre expression » et la volonté de conserver le contrôle éditorial du site si bien que l'instance d'énonciation doit généralement penser une médiation supplémentaire entre l'œuvre et son public. Du point de vue de la production, il s'agit fréquemment de financer un poste de *community manager* après la mise en ligne, ou de développer un protocole technique de gestion des données qui puisse être automatisé pendant toute la durée de vie du web-documentaire.

En outre, loin d'être un phénomène social généralisé comme le vantent les promoteurs du « Web 2.0 », la création de contenu sur Internet reste une activité socialement discriminée qui ne rassemble pas toute la diversité des profils composant une société. Selon Franck Rebillard, ces publications sont « principalement l'œuvre d'une minorité sociale, celle qui d'ores et déjà exerçait des activités en lien avec l'information et la culture avant l'arrivée d'Internet » (2007 : 51). D'après ce chercheur, il ne suffit pas que les individus soient armés intellectuellement et techniquement pour que la création de contenus sur le Web devienne un usage socialement stabilisé car « leur passage à l'acte est avant tout tributaire de l'environnement macro-social dans lequel ils évoluent » (*ibid.* : 55). Ainsi, seul le contexte peut permettre à des pratiques pionnières de ne pas rester éphémères et de se transformer, sous la forme d'habitudes intégrées dans la quotidienneté, afin de résister en tant que pratiques spécifiques, de s'imposer ou de cohabiter avec des pratiques culturelles préexistantes.

Mode d'interactivité *participatif*

Ce type de design d'interaction est celui qui déplace le plus l'instance auctoriale vers le pôle de la réception dans la mesure où il attribue un rôle déterminant à de nouvelles instances d'énonciations documentaires. En favorisant la participation active des protagonistes à l'écriture de leur propre représentation, ce mode de scénarisation de l'interactivité ouvrirait la possibilité d'octroyer un rôle plus important à de nouvelles « voix documentaires »¹⁰. Autrement dit, il s'agit de permettre la prise de parole de ceux qui auparavant étaient formellement désignés comme les sujets du documentaire. Ce constat amène William Uricchio, à considérer que « le documentaire est à nouveau en train d'ouvrir de nouvelles voies de représentation du « réel ». Mais cette fois, au lieu de simplement recourir à de

¹⁰ Le concept de « voix documentaire » renvoie aux théories du chercheur américain Bill Nichols. Aucune traduction française de ce concept n'existant dans la littérature francophone à ma connaissance, je propose comme équivalent l'idée « d'instance d'énonciation documentaire ».

nouvelles techniques pour représenter le changement social, c'est la *forme* documentaire elle-même [je souligne] qui est le sujet des transformations sociales et technologiques » (2014 : 61). Le web-documentaire américain *Sandy Storyline* (2012) propose par exemple aux habitants touchés par l'ouragan de mettre en récit leurs propres témoignages sur la manière dont ils ont intimement vécu cette catastrophe naturelle (cf. illustration 5). Dans un tout autre contexte, *18 Days in Egypt* (2011) relate les événements politiques de la révolution égyptienne à travers le point de vue des anonymes qui y ont directement participé. Suivant ce raisonnement, le mode participatif représenterait « le changement le plus significatif en termes de forme, de mode d'adresse et de relation au public depuis le cinéma direct et le cinéma vérité [...]. Le documentaire, longtemps identifié à une forme, à ce média linéaire qu'est le film ou la télévision (média de flot), [renaîtrait] en tant que *mission* comme un mode d'engagement et d'interaction incroyablement agnostique en ce qui concerne sa forme (Uricchio, 2014 : 66-68). Plus généralement, cette perspective pour l'émergence d'une *poïétique documentaire* renvoie à la notion d'*empowerment* de l'utilisateur développée notamment dans le champ du design de produits et services¹¹.

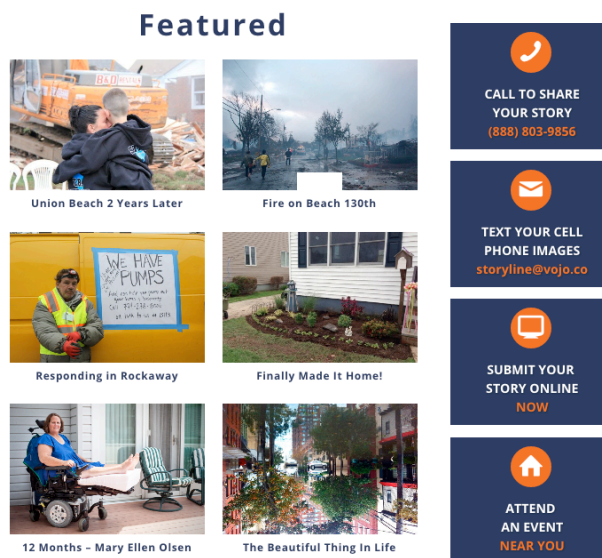


Illustration 5 : Capture écran *Sandy Storyline*, dispositif participatif

¹¹ Le terme d'*empowerment* se définit comme l'attribution de davantage de pouvoir aux individus ou aux groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques qu'ils subissent. Suivant les contextes, on retrouve différentes traductions en français : capacitation, développement du pouvoir d'agir, autonomisation, responsabilisation, émancipation, pouvoir-faire, etc. Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Empowerment>. Sur les enjeux de cette notion dans le champ du documentaire interactif voir notamment « User Empowerment and the I-Doc Model User » (Gantier et Labour, 2015).

Mode d'interactivité ludicisant

Ce procédé vise à mettre en place un dispositif de ludification (*gamification*) du récit. L'enjeu pour l'instance auctoriale consiste désormais à élaborer la jouabilité du documentaire interactif¹². Ce mode d'interactivité part du postulat que pour améliorer l'engagement de l'interacteur dans la narration documentaire, il est pertinent et efficient de déployer divers mécanismes de récompense (points, médailles, niveaux). En d'autres termes, cette approche promeut une boucle « challenge-réussite-récompense » à travers des processus de rétroaction supposés susciter du plaisir à l'utilisateur. L'une des principales critiques suscitées par cette notion dans le champ académique des *game studies* porte sur la pauvreté du *game design*¹³ qu'induit cette approche résolument behavioriste. En effet, un jeu n'est pas intéressant simplement parce qu'il est un jeu mais avant tout parce qu'il est bien conçu. L'adjonction d'un système de points ou de récompenses ne peut bien évidemment suffire à traduire n'importe quelle démarche documentaire en un jeu qui documente le réel de manière intéressante. Afin de se distancier de la forte influence marketing qui caractérise cette notion, Sébastien Genvo propose de nommer « ludicisation¹⁴ » les « processus qui consistent à faire entrer un objet dans l'aire du jeu, [...] en soulignant que l'acception prêtée à ce terme est relative à un certain contexte socio-culturel » (2013 : 41). Ainsi nombre de web-documentaires se donnent pour projet de susciter une attitude ludique à travers différentes mécaniques plus ou moins élaborées. Dans cette optique ces productions intercalent des jeux simples et courts au sein du contenu dit sérieux. Déclinant le modèle des *serious game* qui ciblent des joueurs occasionnels (*casual game*), *Amour 2.0* (2012) remobilise par exemple la culture des quizz tels que les diffuse la « presse féminine ». Chaque questionnaire s'intercale ainsi entre les différents modules documentaires qui composent le récit hypermédia. De manière plus élaborée, *Fort McMoney* (2013) est le premier documentaire interactif à revendiquer l'appellation de « jeu documentaire ». Ce web-documentaire multi-joueurs propose un *game design* directement inspiré de l'illustre jeu vidéo *SimCity*¹⁵. Le but du jeu consiste à prendre possession de la troisième réserve de pétrole mondiale afin de débattre de la place de cette énergie dans notre société. Pour ce faire, le webdesign mobilise un ensemble de codes issus de la culture des jeux vidéo : tableau de bord qui attribue des responsabilités aux joueurs à l'image des jeux d'aventures (cf. illustration 6) ; compteur de voiture dont l'aiguille oscille comme dans un jeu de course

¹² Le concept « d'éthos ludique » précise les modalités d'une structure ludique qui induit que le web-documentaire doit être perçu comme un jeu (cf. Genvo, 2013).

¹³ Le *game design* se définit comme le processus de création et de conception des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu.

¹⁴ Cette théorie communicationnelle de la « ludicisation » (Genvo, 2013) s'oppose aux perceptions immanentistes du jeu et propose de penser la médiation des phénomènes ludiques à l'aide de trois concepts : la jouabilité, l'éthos ludique et le joueur modèle.

¹⁵ *SimCity* est une série de jeux vidéo débutée par Will Wright en 1989 pour le compte de la société Maxis. En tant que maire, le joueur doit transformer un terrain vide en agglomérations puis administrer une ville et ses infrastructures à l'aide d'un budget.

automobile ; point de vue subjectif du narrataire pendant les séquences interactives renvoyant aux « jeux de tir à la première personne¹⁶ » ; « fenêtre inventaire » où le joueur peut stocker les objets collectés à la manière des jeux de rôle¹⁷; etc.



Illustration 6 : Capture écran Fort McMoney, tableau de bord

Mode d'interactivité performatif

Ce design d'interaction cherche à exploiter les dimensions ubiquitaires et connectées des terminaux mobiles. Il s'agit d'une écriture *performative* dont l'objectif est d'interagir avec le réel à travers les potentialités offertes par les médias géolocalisés et la « réalité augmentée¹⁸ ». Aujourd'hui, peu de productions parviennent à tirer pleinement parti de ce mode d'interactivité complexe et ambitieux. À titre d'exemple, *Jaurès pas à pas* (2014) est un documentaire interactif qui propose des parcours thématiques et historiques dans les villes de Paris et Toulouse afin de débloquent une série de modules documentaires sur la vie de Jean Jaurès (cf. illustration 7). Il va de soi que le développement de ce type d'écriture *in situ* nécessite un budget relativement important ramené au nombre d'utilisateur pouvant participer à l'expérience sur un territoire donné. Ce mode d'interactivité

¹⁶ FPS signifie « First person shooter ».

¹⁷ RPG signifie « Role playing game ».

¹⁸ La notion de réalité augmentée désigne les systèmes informatiques qui permettent la superposition d'un modèle virtuel 3D ou 2D à la perception que nous avons « naturellement » de la réalité, et ceci en temps réel.

positionne toutefois la création documentaire interactive au carrefour de la muséographie et de la valorisation patrimoniale du territoire.

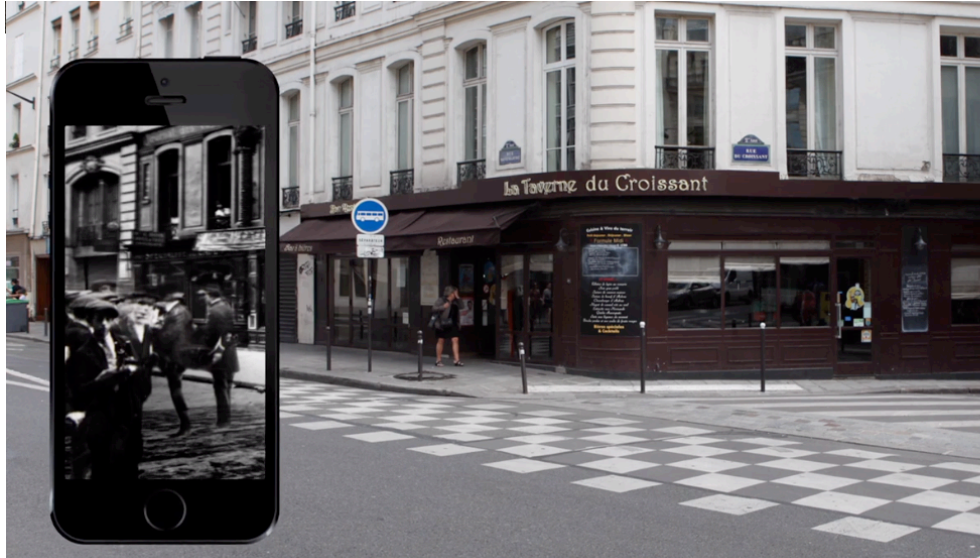


Illustration 7 : Extrait de la bande annonce *Jaurès pas à pas*

Conclusion

Au vu de l'état actuel de la production, cette typologie interactionnelle du documentaire interactif met en exergue le potentiel créatif des « nouvelles écritures » du réel. Les spécificités du design d'interaction soulignent la dimension *relationnelle* entre interacteur et instance auctoriale en déclinant une série de six modes d'interaction librement *combinables* entre eux (cf. tableau ci-dessous). Toutefois, face au caractère labile et non stabilisé du documentaire interactif, une prudence épistémologique s'impose. En effet, les six modes exposés précédemment ne sont ni *exclusifs* ni *exhaustifs*. Une grande partie des publications de web-documentaires francophones *combinent* plusieurs modes d'interaction simultanément. D'autre part, des innovations récentes, notamment à travers la visualisation de données complexes ou la scénarisation de récit génératif qui exploitent des bases de données d'archives audiovisuelles¹⁹ ouvrent la voie à de nouvelles expérimentations qui peuvent à l'avenir reformuler cette proposition

¹⁹ Voir notamment le web-documentaire *Génération 14* (2014) qui invite l'utilisateur à rechercher la trace de ses aïeux poilus à travers une base de donnée d'archives nationales. Celui-ci a la possibilité de poster ses propres archives qui sont dans un deuxième temps intégrées à un récit documentaire sur la grande guerre.

provisoire de classification. En d'autres termes, chaque classement renvoie aux enjeux épistémologiques de leur fabrication et aucune typologie ne peut prétendre être exhaustive et définitive. Comme le prétend Guy Gauthier si « la carte n'est pas le territoire, [elle permet néanmoins] de s'y retrouver si elle est construite par des conventions clairement explicitées » (1995 : 186).

Modes d'interaction	Structure du texte multimédia	Travail de conception	Travail de réception	Exemples emblématiques
Hypermédia-tique	Arborescent et clôturé	Construire une multitude de parcours de lecture dans une architecture fermée.	Choisir un parcours de lecture singulier.	<i>Voyage au bout du charbon</i> (2008)
Dialogique	Flux de données actualisé en temps réel	Simuler un dialogue selon des règles et des possibilités d'action préétablies.	Interagir avec l'interface-film en restant immergée dans une diégèse.	Bear 71 (2012)
Contributif	Actualisable et semi-ouvert	Scénariser un cadre de médiatisation afin de susciter une contribution sans altérer l'œuvre.	Lecture et/ou entrée de données dans le dispositif.	Code Barre (2011)
Participatif	Actualisable et ouvert	Scénariser un cadre de médiatisation afin de susciter une participation avec altération de l'œuvre.	Lecture et entrée de données dans le dispositif.	<i>Sandy Storyline</i> (2012)
Ludicisant	Jouable	Élaborer le <i>game design</i> et <i>game play</i> du document.	Opter pour une attitude ludique afin d'expérimenter la jouabilité du document.	<i>Fort McMoney</i> (2013)

Performatif	Géolocalisé	Définit la relation entre les médias interfacés et le cadre pragmatique de la consultation.	Perçoit une réalité « augmentée » à travers sa manipulation <i>in situ</i> des médias	<i>Jaurès pas à pas</i> (2014)
-------------	-------------	---	---	--------------------------------

Tableau 1 : *Typologie du design d'interaction du web-documentaire*

Bien que cette typologie du design d'interaction du web-documentaire permette de révéler les spécificités du travail de conception et de réception, il ne faudrait pas perdre de vue que l'interactivité reste un outil technique et conceptuel au service du point de vue d'un auteur. La *praxis* documentaire réside en effet dans une pratique artistique qui se donne pour objet de déconstruire le réel afin de rendre visibles des phénomènes invisibles autrement à notre entendement. Autrement dit, le projet politique et esthétique d'une démarche documentaire — interactive ou non — consiste à déconstruire des phénomènes réels pour permettre au spectateur d'accéder à une compréhension de processus complexes sous-jacents qui échappent à la perception immédiate. Ce dessein du design du web-documentaire permet de repositionner les innovations technologiques (telles que la réalité augmentée, la géolocalisation ou la visualisation de données complexes) comme des *opportunités* d'écritures innovantes, nécessaires, mais jamais suffisantes pour permettre l'émergence d'une nouvelle esthétique documentaire. En outre, le modèle théorique du design du documentaire interactif présenté dans cet article reste une conceptualisation des œuvres détachée de leurs conditions écologiques de production et de réception. Pour permettre de saisir pleinement les évolutions en cours depuis quelques années dans le champ des industries culturelles, ces hypothèses doivent être mises à l'épreuve du terrain. En effet, seule une évaluation de l'expérience utilisateur permettrait de confronter le projet idéal du design du web-documentaire à l'appropriation du dispositif par l'utilisateur.

Bibliographie

- Balpe J-P., 1990, *Hyperdocuments, Hypertextes, Hypermédias*, Paris, Eyrolles.
- Bolka-Tabary L. et Gantier S., 2011, « L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion », *Les Cahiers du journalisme*, n° 22-23, pp. 118-133 [en ligne : http://www.cahiersdujournalisme.com/cdj/pdf/22_23/08_BOLKA_GANTIER.pdf.]
- Bouchardon S., 2009, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès/Lavoisier.
- Di Crosta M., 2009, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Bruxelles/Bry-sur-Marne, De Boeck/INA.

- Drouillat B., 2013, « Expérience utilisateur », dans *Le Design des interfaces numériques en 170 mots-clés: des interactions homme-machine au design interactif*, Paris, Dunod, pp. 57-59.
- Fourmentaux J-P., 2010, *Art et Internet : les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS éditions.
- Gantier S. et Labour M., « User Empowerment and the I-Doc Model User », in *User Empowerment: Interdisciplinary studies & combined approaches for technological products and services*, Bihanic D. (dir.), Springer Verlag, Londres, janvier 2015, pp. 231-254.
- Gantier S., 2012, « Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel ? », dans *Journalisme en ligne*, Bruxelles, De Boeck, pp. 159-177.
- Gaudenzi S., 2013, *The Living Documentary : From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, thèse de doctorat, Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), université de Londres.
- Gauthier G., 1995, *Le documentaire : un autre cinéma*, Paris, Armand Colin.
- Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, université de Lorraine.
- Jeanneret Y., 2007, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion.
- Jeanneret Y. et Souchier E., 1999, « Pour une poétique des écrits d'écran », *Xoana*, 1999, n° 6-7, pp. 97-107.
- Manovich L., 2010, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel.
- Marchetti L. et Quinz E., 2013, *Les Basiques : le design d'interaction*, Leonardo online, [en ligne : <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/designinteraction/basiquesDI.php>].
- Nash K., 2014, « Clicking on the World : Documentary Representation and Interactivity », dans K. Nash, C. Hight et C. Summerhayes (dirs.), *New Documentary Ecologies : Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York (États-Unis), Palgrave Macmillan, pp. 50-66.
- Nichols B., 2010, *Introduction to documentary*, Bloomington (États-Unis), Indiana University Press.
- Perény É. et Amato É.-A., 2011, « Audiovisuel interactif », *Communications*, n° 1, pp. 29-36.
- Uricchio W., 2014, « Repenser le documentaire social », dans L. Allard, L. Creton et R. Odin (dirs.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin, pp. 61-79.

Sitographie

L'ensemble des URL a été vérifié le 10/05/2015.

18 Days in Egypt (2011), <http://beta.18daysinegypt.com/>

16 Nom de l'ouvrage

Amour 2.0 (2012), <http://www.francetv.fr/amour/>

Bear 71 (2012), <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>

Code Barre (2011), <http://codebarre.tv/fr/#/fr>

Fort McMoney (2013), <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>

Générations 14 (2014), <http://generations-14.fr/>

L'Obésité est-elle une fatalité ? (2009), <http://education.francetv.fr/webdocumentaire/l-obesite-est-elle-une-fatalite-o22876>

Le Challenge (2009), <http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid3400-c-le-challenge.html>

Sandy Storyline (2012), <http://www.sandystoryline.com/>

Voyage au bout du charbon (2008), http://www.lemonde.fr/asiepacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html