



Formation en Design électronique des web documentaires

Nawel Jmail, Maître de conférences en traitement de signal et image, docteur ingénieur à l'université de Sfax & l'université Aix Marseille.

&

Abir Hadriche, Maître assistante en traitement de signal et image, docteur ingénieur à l'université de Sfax & l'université Aix Marseille.



Plan

1-Numérisation et son impact

2-Patrimoine du sud tunisien

3-Web documentaire

Numérisation et son impact

- Le processus de numérisation influence de plus en plus notre vie privée : objets connectés, réseaux sociaux, robots domestiques...
- Le monde de travail a également subi de gros changements suite aux nouvelles technologies.
- **L'ère du numérique** va transformer les métiers existants, en créer de nouveaux, mais aussi en menacer d'autres.
- Une [enquête](#) menée en Allemagne par Bitkom montre que $\frac{3}{4}$ des entreprises allemandes pensent que les formations professionnelles doivent être numérisées et $\frac{1}{4}$ des chefs d'entreprise pense que la numérisation va créer de nouveaux emplois ainsi de nouvelles formations.
- Mais tout le monde n'a pas **un regard positif sur la numérisation et les nouvelles technologies**.
- Beaucoup de gens expriment une crainte : que la transformation numérique rende obsolète un grand nombre de métiers.

→ Ainsi, plusieurs sont d'avis que les métiers manuels seront les premiers à être robotisés.

Mais, même si ces métiers-là ne seront pas épargnés par le développement des nouvelles technologies, le remplacement de l'humain n'est pas pour demain.

- 30% des personnes interrogées voient même une **revalorisation des métiers techniques** et sont persuadées que cette transformation va au contraire, ré-augmenter l'attractivité de ces métiers.

Mais qu'est-ce que c'est au juste ? [L'industrie 4.0](#), aussi appelée « industrie du futur » est la vision d'une nouvelle forme de processus de production.

Ce terme fait référence au **web 4.0**, l'internet des objets (IoT), qui représente la connexion d'objets avec le web.

L'industrie 4.0 a pour objectif d'intégrer des objets connectés afin de créer des « smart factories », des usines intelligentes.

Idm pour tous les autres environnements : santé , gouvernemental, culturel, enseignement, transport,,,,,

- La **révolution numérique** est un **changement fondamental dans nos économies**, science , cultures c a d dans la manière dont la valeur est créée, transférée et capturée dans notre vie.
- Cette transformation se fait par le biais de la numérisation: tout ce qui a trait à la dématérialisation des processus et des produits.
- L'impact est tellement fort qu'on lui attribue la spécification de révolution : des prototypes de véhicules autonomes, pour l'impression d'organes, la fabrication numérique de maisons, l'informatique quantique et la robotique.
- Selon Keynes (1930) « La destruction d'emploi par l'automatisation et la création provoquée par l'innovation »

→ le digital vs le culturel , le patrimoine : « Que le numérique soit utilisé pour valoriser un patrimoine disparu ou qu'il s'agisse de numériser un patrimoine existant, les intersections et croisements ne manquent pas entre patrimoine et numérique. » (Sites et cité remarquable, France)

Exemple: digital patrimoine

- **La Fédération Wallonie-Bruxelles** a mis en place depuis une dizaine d'années le plan PEP's (Préservation et Exploitation des Patrimoines) qui consiste à donner un cadre financier et stratégique à l'action des pouvoirs publics en mutualisant les moyens et en organisant la numérisation autour de standards communs.

<http://www.peps.cfwb.be/index.php?id=3111>

- → Le plan **PEP's** est un plan de numérisation des collections et fonds culturels et patrimoniaux conservés dans les musées, les centres d'archives, les bibliothèques, les institutions audiovisuelles.

→ Il a pour double objectif :

La préservation des patrimoines culturels en veillant à la sauvegarde et à la pérennité des collections afin de continuer à avoir accès à court et moyen termes aux patrimoines numérisés ;

La valorisation des patrimoines culturels en assurant un accès interopérable via un portail pour les services et institutions de la Communauté française, le grand public, les réseaux d'enseignement et les chercheurs.

Ce plan trace un cadre à la numérisation sur plusieurs aspects :

- La norme **OAIS (OAIS 2012)** est un modèle de référence pour un OAIS (Open Archival Information System [\(...\)](#))
 - Préservation à long terme : la numérisation doit se faire sous deux formats : valorisation (par exemple pdf, jpeg) et conservation (par exemple tiff, jpeg2000).
- Une **infrastructure de préservation à long terme basée sur la norme OAIS** est mise en place : il ne peut être envisageable pour un pouvoir public responsable de recommencer les opérations de numérisation tous les 10 ans.
- **Ouverture** : le choix des formats, modèles et applications doit favoriser l'interopérabilité des métadonnées de manière à faciliter la mise en commun de ressources et la recherche croisée sur plusieurs bases de données.
 - **Accessibilité** : la numérisation doit permettre de mettre en contact un patrimoine riche et diversifié avec un public large et diversifié, gratuitement pour les œuvres hors droits numérisées sur des fonds publics ;
 - **Droits d'auteur** : la numérisation s'inscrit pleinement dans les législations en vigueur ;

- **éditorialisation** : la numérisation n'a de réel intérêt que si elle est accompagnée par des mises en valeur documentaires et éditoriales qui doivent être innovantes et se renouveler en fonction des publics concernés.
- La délégation générale à la numérisation des patrimoines culturels, créée en 2008, est en charge de sa mise en œuvre, elle assure des missions, de gestion **de la numérisation des patrimoines culturels, ainsi que la préservation des patrimoines numérisés et l'accès en ligne à ces mêmes patrimoines.**

Outre ces missions de base, la délégation générale peut aider les institutions culturelles dans la réalisation de leurs propres projets de numérisation.

À cet effet, elle publie sur son site www.peps.cfwb.be:

Guide Normes et lignes directrices techniques et organisationnelles pour les initiatives de numérisation des patrimoines culturels soutenues par la Communauté française (PEP's 2009), des recommandations sur l'organisation et la structuration des métadonnées et un document de synthèse sur la gestion des droits d'auteur et droits voisins dans l'univers numérique.

Let' s Watch this link: <https://youtu.be/dE7-CM2r-w>

Numérisations des patrimoines

Les campagnes de numérisation lancées par la délégation depuis 2008 sont un processus de 2 étapes : **La préparation des œuvres et de leur description et la numérisation** proprement dite.

- La préparation de la numérisation, effectué par les institutions culturelles, consiste à **sélectionner les œuvres à numériser** en tenant compte de **leur intérêt et de leur qualité culturelle, documentaire, historique ou esthétique**, de leur valeur d'ensemble ou **de représentativité, de leur état fragile et précieux**.
- Cette numérisation est réalisée par des sociétés spécialisée, se basant **sur le fichier de récolement qui reprend l'identifiant unique des pièces et de leur description ainsi que leur état**.
- La délégation générale préconise que le fichier de récolement soit aussi proche que possible des métadonnées descriptives sans lesquelles le risque est grand de ne plus retrouver les œuvres numérisées ni les exploiter.

- **Dans l'exemple du Plan PEP's**, toute numérisation est demandée en deux formats, un format dit de conservation, dans une **très haute résolution** et dans des normes destinées à être pérennes (tiff ou jpeg2000 par exemple), et un format de **valorisation exploitable sur Internet** (pdf/a ou jpeg par exemple).
- Un point important est que les institutions doivent fournir **les métadonnées associées aux objets numérisés**.

→ Ces métadonnées sont indispensables pour l'identification des objets, leur recherche sur internet et la gestion de leur préservation à long terme.

-> Dans ce contexte, la délégation offre aux institutions un support sous deux formes :

Si les institutions **n'ont pas de base de données** pour la gestion des métadonnées, la délégation leur offre un tableur Excel pré-formaté avec champs de métadonnées pour une gestion de base, et le mode d'emploi d'encodage;

si les institutions **ont leur propre base de données**, la délégation leur demande de lui fournir une sortie de cette base de données **au format XML**, ce format étant ouvert universel et pérenne

- Elle se charge ensuite de toutes les opérations de transcodage dans le schéma de métadonnées qu'elle utilise pour la mise en ligne sur son portail.
- Ces campagnes de numérisation ont été lancées, soit sur base de demandes introduites par les institutions culturelles, soit à l'initiative de la FW-B .
- Pour donner un exemple de ce dernier cas de figure, en 2013-2014, la FW-B a souhaité mettre la priorité sur la numérisation des biens culturels mobiliers classés en tant que trésors de la Communauté française.

NB: Entre 2008 et 2014, un budget cumulé de près de 1,7 millions d'E a été consacré à la numérisation de collections appartenant à 32 institutions culturelles numérisés pour ce budget plus de 500 000 pages d'origines diverses (livres, revues, archives...), plus de 65 000 photographies, plus de 1 400 peintures, dessins et gravures, plus de 8 000 plans et affiches, 250 heures de vidéo, plus de 1 000 heures de sons (musique, interviews...) et environ 12 000 pièces de tout genre (archéologie, sculptures, armes...).

Préservation du patrimoine

- Après un contrôle qualité réalisé par les sociétés qui numérisent et par la délégation et les institutions, les fichiers (représentations numériques des objets, et métadonnées associées) sont ensuite conservés selon les normes internationales en vigueur pour la préservation numérique à long terme
- Sur au moins 3 supports de stockage différents entreposés en deux lieux distincts : les institutions gardent au minimum 1 copie des fichiers sur disque dur externe, tandis que la délégation garde 2 copies : 1 sur disque dur externe et l'autre sur cartouches LTO (Linear Tape Open technologie de stockage sur bande magnétique au format ouvert).
- « numérique » ne veut pas dire « pérennité », et ce pour de multiples raisons (obsolescence rapide des formats, dégradation des supports de stockage...).*
- Il est nécessaire de mettre en place des stratégies basées sur la norme OAIS et visant à assurer la préservation à long terme des fichiers numérisés ; le stockage sur cartouches LTO avec contrôle régulier de l'intégrité des fichiers.

Vers le web sémantique

- Web sémantique (ou Web de données) est le Web de demain.



Son objectif est de faire en sorte que l'utilisateur puisse rechercher, partager et combiner l'information plus facilement.

- Il s'appuie sur un ensemble de standards et de technologies (RDF, OWL) visant à structurer les données et à en faciliter l'exploitation notamment en permettant leur interprétation par des machines.

RDF (Ressource Description Framework) est un modèle de graphe permettant de décrire toute ressource

OWL (Ontology Web Language) est un langage permettant de formaliser un domaine de connaissances

Patrimoine du sud tunisien

- La patrimoine tunisien **est d'une richesse rare.**
- Le territoire est occupé depuis toujours : les ammonites et dinosaures, ensuite par l'Homme, de nombreux groupes nomades.
- Puis vinrent ensuite les Phéniciens, les Carthaginois, les Romains, les Arabes, les Ottomans...
- Nombreuses civilisations s'y sont succédées, laissant derrière elles de nombreux vestiges.
- Certains sites sont majeurs et classés au Patrimoine Mondial de l'Unesco (Dougga, el Jem, Carthage), alors que d'autres sont beaucoup plus confidentiels, cachés, voire oubliés.

Visiter :L'institut National du Patrimoine : <http://www.inp.rnrt.tn/>

- Les premiers sites tunisiens sont inscrits sur la liste lors de la 3 session du comité du patrimoine mondial (Égypte en 1979) : l'amphithéâtre d'El Jem, le site archéologique de Carthage et la médina de Tunis³.



Sfax forward plans to make the Maghreb House of the Humanities and Social Sciences of the University of Sfax a centre of excellence for the study of Cultural Heritage.

A highlight for 3 territoires : the Gulf of Gabès, the Gafsa mining basin and the Jbel Mountains

Scanning → Web documentary

Highlighting the south Tunisia

Avant Propos : web doc

Généralement multimédia, souvent interactifs, voire participatifs, les web documentaires sont toujours une nouvelle écriture.

- Fraîchement arrivés dans le monde du journalisme et l'édition, ils sont encore souvent au stade expérimental.

C'est pourquoi ils n'obéissent à aucune règle ou convention précise et sont parfois difficiles à définir!!!!!!

- **Multimédia**
- **Cross-média**
- **Transmédia**



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia



Multimédia

- Il désigne **un support ou une technologie capable d'enregistrer, de restituer ou de transmettre une combinaison de textes, de sons, d'images fixes et de vidéo.**
- Mais il faut encore ajouter à cette notion de diversité d'informations celle d'interactivité apportée par l'informatique :
la possibilité pour l'utilisateur de "naviguer" à sa guise d'une information à l'autre.



Cross-media

- Le Crossmédia est bien antérieur au web puisqu'il consiste **à transposer un même contenu narratif sur différents médias.**



Transmédia



- Le transmédia est plus récent , pris toute son ampleur avec l'apparition des contenus interactifs et surtout avec l'interconnexion des médias entre eux.
- L'écriture transmédia consiste à concevoir un contenu avec plusieurs fils narratifs imbriqués.
- Chaque fil narratif ou chaque objet multimédia est pensé comme une histoire dans l'histoire , destiné à être diffusé via un canal spécifique.
- L'ensemble des contenus forme un univers cohérent mais qui peut être appréhendé même si on n'a qu'une connaissance partielle de tous les contenus disponibles.
- Les contenus sont optimisés pour exploiter au mieux les caractéristiques des canaux auxquels ils sont destinés.

Transmédia



Transmedia
Storytelling

**Transmédia -> Combinaison
ou fragmentation**

**Cross-média -> Déclinaison
ou reproduction**

Exemple: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=fr>

Wikipedia

Le web-doc est un documentaire conçu pour être interactif en associant texte, photos, vidéos, sons et animations et produit *pour être diffusé sur le Web*.

Internaute

Reportage intégrant son, photo, vidéo et éléments interactifs, conçu pour une utilisation sur Internet.

Raconte ta ville (Réseau Canopé)

Le **webdocumentaire** est une narration interactive multimédia dont la diffusion se fait par le Web, caractérisé par :

- *Narration délinéarisée*
 - *Expérientiel*
 - *Intéreactif*
- *Raconter une vérité, une réalité*
 - *Collaboratif*
 - *Social*
- *Numérique & - Gamifié*

Qu'est-ce qu'un webdoc ?

- Le webdoc est une *narration interactive multimédia dont la diffusion se fait par le Web.*
- À l'origine, les webdoc étaient développés et intégrés par des équipes de production comme [Upian](#) et [Honkytonk](#) en France.

Exemple : <https://www.upian.com/> (Alexandre Brachet, fondateur de la société Upian, évoque plusieurs formes d'écriture de documentaires expérimentées sur Internet (avril 2012))

Slogan de Upian : « Nous faisons des prods-documentaires du webdesign des sites medias des experiences mobiles du scrollytelling et préparons ça **parce que le ciel et la Terre, c'était déjà fait.** »

A propos d'Upian : <https://www.upian.com/fr/page/studio>

- Exemple: <https://www.honkytonk.fr/>

Slogan de Honkytonk « 10 year of interactive production and software development »

A propos Honkytonk : « At [Honkytonk Films](#), we think the internet is an amazing place to distribute documentary films. But not only. We think the internet is a place to develop new narrative formats, where interactivity can help build great stories and involve our audience like never before”

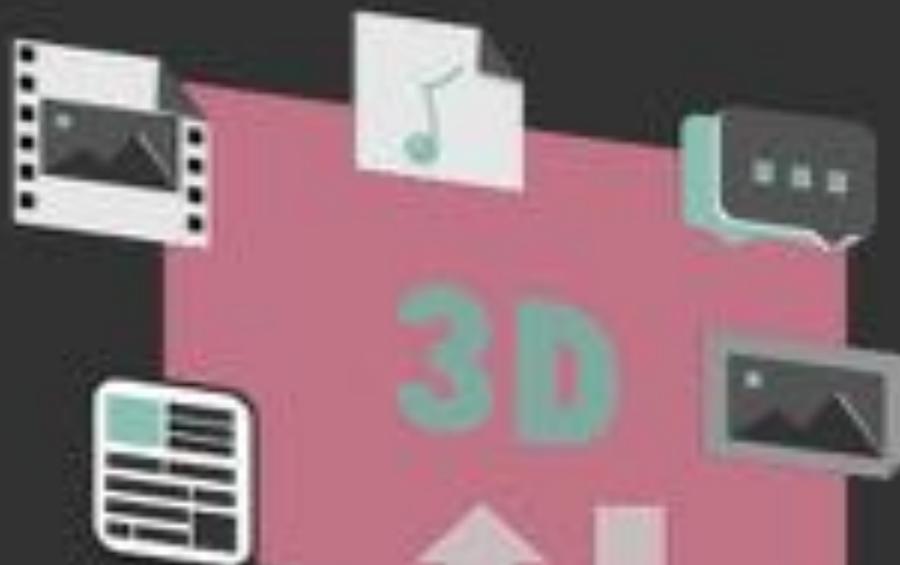
DOC



2D



WEBDOC



3D



Un idoc c'est donc



vidéo audio photo data

+

INTERACTIVITÉ

WEB

Accès multimédia, séquentiel, et interactif à des contenus

DOCUMENTAIRE

Film présentant des faits réels sous le filtre d'un auteur



WEB DOCUMENTAIRE

Film interactif présentant une réalité, et dans lequel le spectateur est un acteur à part entière de la narration

Qu'est ce que le 'Scrollytelling' ?

- Une contraction entre 'storytelling' et 'scroll', l'action de défilement 'haut-bas'.

le secteur du journalisme doit de mener une réflexion sur les nouveaux médias comme vecteur d'informations; qui s'est emparé de cette façon de narrer les histoires.

Exemple: ['The Boat'](#), véritable chef-d'œuvre de scrollytelling (entre les effets sonores, les dessins à l'encre de chine, les effets du texte qui tanguent pendant le récit de la tempête).

<http://01storytelling.com/the-boat/>

<http://www.sbs.com.au/theboat/>

- Le principal atout du scrollytelling, c'est d'incorporer tous les éléments multimédias (sons, textes, vidéos, infographies, photos ou dessins) de façon très fluide.

- A quoi doit on cette fluidité ? → les effets de **parallaxe**: par l'action du scroll (donc de défilement de haut en bas) + d'éléments multimédia à des vitesses différentes, amenant + de profondeur → Cette fluidité rend la narration immersive et engageante.

<https://noobelearning.com/2019/11/21/le-storytelling-visuel-pour-une-communication-atrayante/>

→ Il pourrait donc être intéressant pour le secteur du E-Learning de voir comment l'inclure dans une formation, d'autant plus que le scroll est l'action 'mobile' par définition.

- On 'défile' de haut en bas continuellement sur les tablettes et téléphones, ce qui fait du scrollytelling un format on ne peut plus adapté pour le mobile, pour ne pas dire natif .
- Par contre effectivement, il est nécessaire de bien comprendre qu'avec ce type de storytelling, on ne privilégie pas la concision (exit donc toute idée de 'Rapid Learning') mais au contraire, le temps de la lecture.
- D'ailleurs, le journalisme pour expliciter cette idée à contre-courant du mouvement de consommation rapide de l'information, a inventé le terme de 'slow journalism'

<https://noobelearning.com/tag/storytelling-visuel/>

Logiciels spécialisés de Web doc

- L'apparition de nouveaux logiciels spécialisés ([Racontr](#), [Klynt](#)) permet les utilisateurs sans compétences informatiques particulières de réaliser eux même leur webdocumentaire.

[Voir : https://vimeo.com/57074834](https://vimeo.com/57074834) : Vidéo du photographe/vidéographe Franck Rondot (janvier 2013).

→ Ce « **webdoc sur le webdoc** » tente de définir ce nouveau format narratif à travers différents regards : auteurs, réalisateurs, photographes, journalistes, producteurs, etc. (septembre 2013).

- [Racontr](#) : <https://racontr.com/fr/> (payant) « Imaginez & créez, Augmentez vos taux d'engagement avec des production interactives & unique » »

- [Klynt](#) : <https://www.klynt.net/tag/webdoc/> (payant avec une version de test à durée déterminée , démonstration),
« **Everything becomes interactive** »

Qui réalise des webdocumentaires ?

- Les webdoc sont réalisés par de nombreux journalistes, photos-reporters, producteurs et organismes spécialisés ou par des gens fasciné par le webdoc qui profitent du media & Internet offrant une véritable liberté dans la présentation de documentaires
- On retrouve pour les diffuseurs les grandes chaines spécialisées comme Arte, TV5, Canal +, France 24 ou des journaux comme Le Monde, New York Times, etc.
- Il y a également la [ONF \(L'Office National du Film du Canada\)](#) qui fait partie des grands acteurs du webdeocumentaire en diffusant sur son site un grand nombre d'entre eux.

<https://blogue.onf.ca/blogue/tag/webdocumentaire/>

<https://www.video-d.com/webdoc-derniere-chasse-onf/>

Web doc & élèves : opération « raconte ta ville »

- Le monde éducatif s'est intéressé au webdoc, grâce aux sites web, les blogs, Twitter et autres modes d'expression et de diffusion de l'information sur Internet
- En particulier à travers « Raconte ta ville », un dispositif annuel proposé et accompagné par Réseau Canopé depuis 2012.
- De la maternelle au lycée, guidés par leurs professeurs dans le cadre de projets interdisciplinaires, les élèves montrent une réelle implication et beaucoup de créativité dans la conception et la réalisation de leurs **webdocumentaires**.
- Le travail sur le webdoc peut s'avérer très formateur du point de vue de l'éducation aux médias et de l'usage des outils numériques au service de projets interdisciplinaires.

<https://www.reseau-canope.fr/raconte-ta-ville/accueil.html>

<https://www.reseau-canope.fr/raconte-ta-ville/webdoc/20182019.html>

Actualité du webdoc éducatif

Let' s surf :

- <https://www.scoop.it/topic/le-webdocumentaire-educatif>
- <http://www.pearltrees.com/t/webdocumentaire/id11374313>

Webdocuthèque

La webdocuthèque recense des webdocumentaires utilisables dans un cadre scolaire (450 recensés en novembre 2018).

Let's go on :

- <https://www.webdocutheque.fr/>
- <https://www.webdocutheque.fr/tagged/ArtsLitterature>

Différences du web-documentaire vs documentaire classique :

Interactivité

- Séquençage en plusieurs parties indépendantes
- **Navigation libre** : lecture choisie et non pas imposée comme dans le documentaire classique

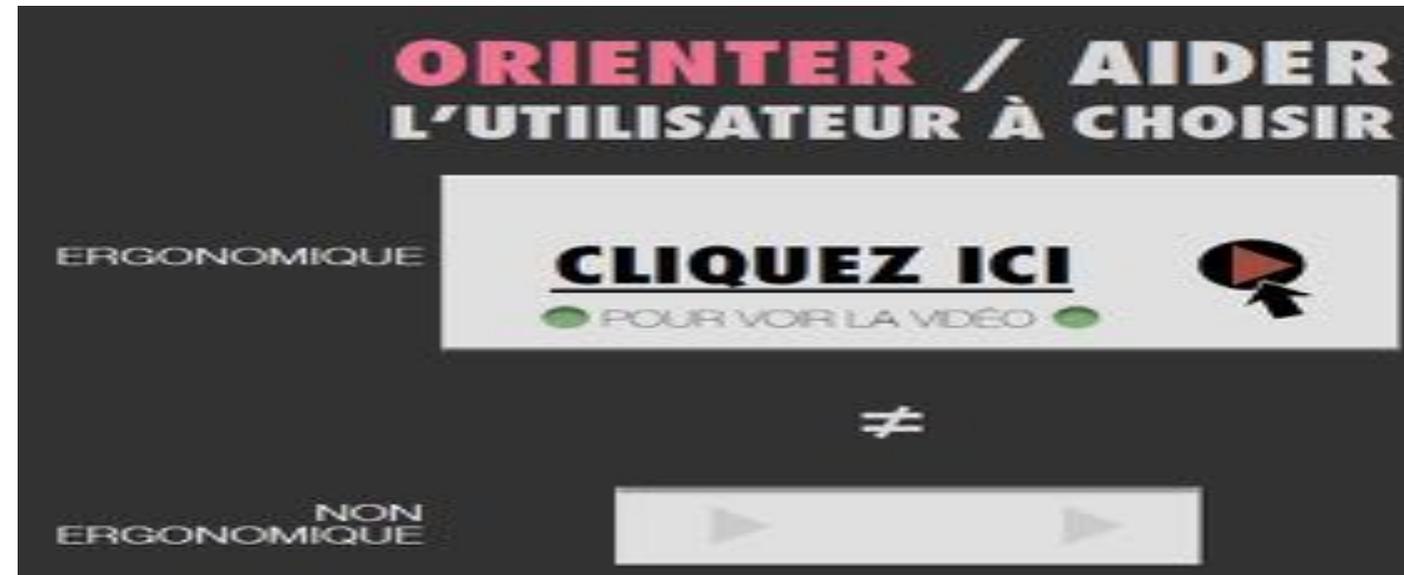
Différences du web-documentaire par rapport au site web :

- Prédominance des médias, de **l'ambiance visuelle et/ou sonore** par rapport au texte, majoritaire dans un site web
- Interface **graphique interactive** plutôt que présentation par menu/onglets dans un site web
- **Narration** : le web documentaire nous raconte une histoire
- **Aspect immersif** du web-documentaire par rapport au caractère descriptif du site web

Caractéristiques communes

De manière générale un web-doc est constitué de **trois types d'interfaces** :

- Une **introduction** (optionnelle) sous forme vidéo qui présente la thématique du web-doc avec un traitement différent selon le genre choisi (contextualiser le sujet mais pas obligatoire).
- Une **page d'accueil** : l'équivalent d'un sommaire organisé de façon graphique qui distribue les différentes parties du web-doc.
- Certains web-doc sont composés de pages d'accueil distributives secondaires spécifiques à chaque grande partie du sujet traité, mais attention à la multiplication des niveaux d'arborescence, peut poser un problème d'ergonomie .
- Ces pages d'accueil distributives sont souvent animées par des éléments d'ambiance visuels et/ou sonores
- **Des pages** et/ou des fenêtres (fixes ou pop-up) contenant les différents médias et informations complémentaires



DÉCOUPAGE DU WEB-DOC : ENTRÉES - PLAN

- Les entrées sont la manière dont est organisée la distribution des différentes parties du web-doc sur la page d'accueil.

→ Cette distribution va dépendre en grande partie du type de narration choisi.

Même si ces modes de découpage ne sont pas exclusifs les uns des autres on peut tout de même distinguer **quatre types d'entrées majeurs** : *découpage Chronologique, topologique, thématique et personnalisé*.



* Découpage Chronologique:

Exemple:

La conquête de la lune



Du noir au vert



* **Découpage topologique:** Entrées par **lieux**, itinéraires, zones géographiques. La page d'accueil se présente souvent sous forme de carte, de plan, de paysage ou de représentation d'un lieu composé de différentes zones. Le parcours se fait sous forme de visite guidée des zones que l'on souhaite explorer

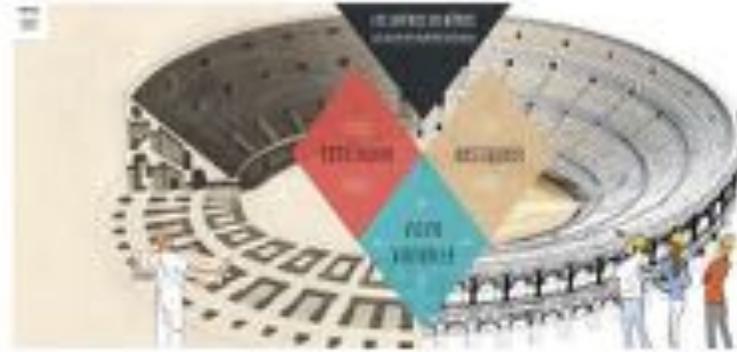
Les chemins de l'exil



Carte avec des zones cliquables. Lorsqu'on survole une de ces zones avec la souris, un aperçu du média auquel elle renvoie apparaît.

* **Découpage thématique:** La thématique générale du web-documentaire est divisée en sous-thèmes constitutifs. Chaque entrée permet d'éclairer une facette de la thématique globale. C'est le découpage le plus large et le plus répandu.

Les arènes de Nîmes - Un amphithéâtre romain



Les arènes à travers trois aspects architecturaux :

- La construction
- La restauration
- la visite des arènes (topologique)

* **Découpage personnalisé:** Les entrées sont liées à des verbes ou des **actions à réaliser**. On invite le lecteur à **composer son propre parcours** dans le web-doc, ceci est fréquent dans les web-doc immersifs (type jeu, jeu de rôle) ou le lecteur est lui-même un acteur avec des choix et des décisions à prendre.



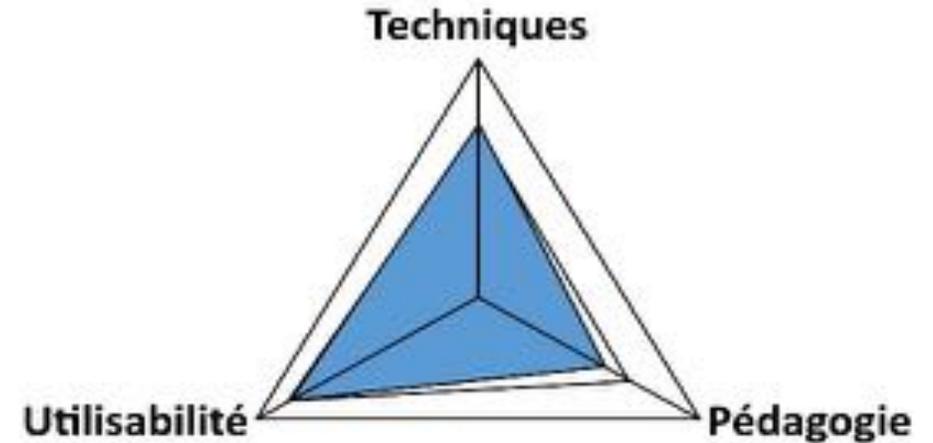
Bien qu'il s'agisse d'un découpage topologique (carte), le lecteur est invité à créer son propre voyage en sélectionnant les villes de son parcours.

Quel outil pour mon webdoc ?

- Une des principales questions pour réaliser un webdoc est celle du **choix de l'outil**. ???????
- Conditionner le travail préliminaire de réalisation (types de documents acceptés, formats, etc) et le rendu final du webdoc (schéma de narration, interactivité...).
- Dans les modalités de réalisation du webdoc (fonctionnalités proposées, niveau d'ambition de la réalisation...) vont découler du choix de l'outil ("*On fait avec ce que l'on a*"), alors que dans l'idéal, le choix de l'outil devrait être **l'aboutissement d'une réflexion approfondie des besoins** auxquels il doit répondre en fonction du projet.
2 démarches distinctes sont possible :
- **L'outil qui s'impose dès le départ** et qui va conditionner la réalisation et le niveau d'ambition du webdoc (ex: *Klynt* dans le projet Canopé "[Raconte ta ville](#)", partenariat inter-établissement avec un même outil)
- **Le choix de l'outil qui va intervenir a posteriori**, après la réalisation de contenus, pour compiler différentes productions (vidéo, audio, image, texte, pages web) et les publier.

Comment choisir l'outil adéquat ???

Différents critères devront être pris en considération :



- **Le coût**, de la gratuité totale à plusieurs centaines d'euros. Certaines applications sont proposées en freemium (version de base gratuite, versions payantes pour profiter de toutes les potentialités).
- **Les contraintes techniques** liées à l'utilisation en classe et en établissement scolaire : compatibilité de l'outil avec le réseau de l'établissement, type de licence (mono/multiposte), export, partage et hébergement du webdoc.
- L'apport de l'outil en terme **de pédagogie** : acquisition de quelles compétences par les élèves ? Qu'apporte l'outil en terme de plus-value pédagogique ?
- **L'utilisabilité** : ergonomie, facilité de prise en main, accès (compte enseignant ? compte classe ? compte élève ?), compétences techniques pour s'approprier l'outil, pérennité de l'outil (et s'il disparaît, que deviennent les productions ?), exportabilité, partage.

Objectif de la fiche : identifier les critères pour sélectionner une ressource numérique pour l'École

Comme dans tout acte d'acquisition de ressources pour l'École, il faut vérifier que celles-ci sont pertinentes d'un point de vue :

- **pédagogique**, en identifiant la qualité et la pertinence par rapport à son projet, aux classes et aux profils d'élèves, aux programmes et aux compétences visées : faire, créer, consulter, exploiter des données, publier, etc.
- **fonctionnel**, en appréciant l'ergonomie, la rapidité de prise en main, l'accessibilité et l'adaptabilité (présence de fonctionnalités) pour chaque élève en particulier ceux en situation de handicap (description alternative des images, modification de la taille des caractères et des espacements entre les mots, modification des interlignes, textes lisibles par un logiciel, etc.), la date de création ou de mise à jour de la ressource ;
- **technique**, en vérifiant que la ressource est compatible avec les équipements de l'établissement, et avec l'espace numérique de travail ;
- **juridique**, en s'informant sur les droits d'utilisation et de réutilisation pédagogiques, le traitement des données à caractère personnel, en s'assurant de l'absence de publicité ;
- **économique**, en se renseignant sur le type de licences existant, les modèles d'acquisition, en comparant les offres d'une même ressource, leurs conditions générales de vente (CGV) associées.

Typologie des outils de webdoc:

- Outils estampillés “webdocumentaires” : [Klynt](#), [RacontR...](#)
- Outils de création multimédia dont on va détourner l’usage pour s’approcher du webdocumentaire : [Adobe Spark](#), [Thinglink](#), [Genially](#), [Sway](#), ...

Logiciel satellites :

- PAO : Photoshop, Illustrator, Gimp, Inkscape, paint, paint 3D
- Capture d’écran vidéo : Camtasia, [Screencast-O-Matic](#), Quicktime (sous Mac uniquement).
- Montage : Celtex, Virtualdub (sous Windows), Avidemux, iMovie (sous Mac), Movie Maker (sous Windows)
- Conversion de fichier : [online-convert](#) par exemple pour tous les formats, Vlc (pour la vidéo uniquement)
- Audio mixage: Mixtapn NCH,,,,,

- Dans la pléthore d'outils numériques à notre disposition, **nous vous proposons une sélection:**

Inkscape; Mixpad, Celtx, Thinglink, genially

- Notre objectif est de montrer que quel que soit le niveau de maîtrise des technologies, il y a moyen de se lancer dans un webdocumentaire.

Attention : cette proposition est ancrée dans le temps:

« Elle fait le point à un instant précis de l'offre dont nous disposons en ce printemps 2017. En effet, les outils du web sont mobiles : coût, interface, compatibilité..., tout peut changer du jour au lendemain. Avant de vous lancer dans l'aventure, prenez la peine de vérifier ce qu'il en est. »

Blog Documentaire

- Ce blog incontournable s'intéresse au monde multiple, contrasté et foisonnant que forment les **webdocumentaires et le cinéma documentaire**, considéré comme un art à part entière.
- <http://leblogdocumentaire.fr/> ; <http://leblogdocumentaire.fr/category/webdocumentaires/>

Web-Documentaire.org

Une plateforme d'échanges et de promotion des webdocumentaires et des nouvelles formes de narration.

→ L'objectif est de faciliter la création et la diffusion des œuvres grâce à **une communication et à des échanges d'informations entre les différents acteurs.**

Du journaliste au photographe en passant par les informaticiens les réalisateurs et les diffuseurs d'œuvres, il est **utile de pouvoir échanger leurs idées et leurs savoir-faire.**

Vous êtes donc tous invités à partager vos informations et à promouvoir vos oeuvres grâce aux liens dans le menu "Référencer".

<https://www.web-documentaire.org/referencer-proposer.html>

Une fois signé vous pouvez :

- Référencer une œuvre , *Proposer une actualité & / ou *Proposer un lien
- Outils de création et technologies : les technologies utilisés dans la réalisation des webdoc et des oeuvres narratives.

<https://www.web-documentaire.org/liens/realisateurs-webdocumentaires-webdocs.html>

- Promotion, diffusion et informations : <https://www.web-documentaire.org/liens/outils-creation-technologies-webdocumentaires-webdocs.html>



Web design et culture : meilleurs webdoc.

Une sélection de webdoc. proposée par BlogDuWebdesign, qui prend en compte la qualité du graphisme, de l'interactivité et l'intérêt de l'écriture.

Ce site collaboratif délivre par ailleurs une information très riche sur le webdesign à travers des sélections de sites : utile pour les webdesigners en herbe, ou professionnels.

<https://www.blogduwebdesign.com/webdesign-et-culture-les-meilleurs-webdocumentaires>

Critères nécessaire pour réaliser un webdoc.

Les principales caractéristiques :

- Intégration de contenus de différentes natures (texte, son, image, vidéo)
- Dé-linéarisation du processus de scénarisation
- Interactivité dans le choix du scénario et le degré d'exploration : principe du "spectateur-acteur" (le spectateur choisit son parcours de lecture)
- Ludique : apprendre autrement
- Interactivité via une contribution directe à l'œuvre et dimension sociale entre les créateurs et les utilisateurs
- Narration transmédia

ERGONOMIE ET NAVIGATION

Ergonomie : Capacité à répondre efficacement aux attentes des utilisateurs et à leur fournir un **confort de navigation**.

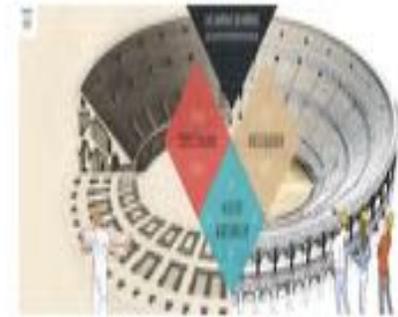
Méthode : Trouver le juste compromis entre utilité, esthétique, fonctionnalité et simplicité.

Exemple : Deux notions essentielles : Simplicité / Sobriété

Fouillis



Clair



Pour une bonne ergonomie :

- Donner des **repères** à l'utilisateur pour comprendre facilement l'interface (bouton de retour à l'accueil, plan de l'architecture du web-doc, menu).
- Faciliter l'identification des **éléments d'interaction** (animation des éléments pour les rendre identifiables).
- Limiter les modèles d'écran (2 max. en plus de l'accueil et de l'intro).
- Favoriser la **lisibilité** des textes.
- Proposer des **contenus adaptés**.
- Donner envie de consulter le webdoc.

Exemple : Des villes et des quartiers

- [Dans les murs de la Casbah](#)

Ce très beau et passionnant webdoc de Céline Dréan vous propose une immersion dans la Casbah d'Alger à travers la rencontre avec ses habitants, – « hommes », « femmes », « jeunes » et « moins jeunes » – avec leur histoire et leurs histoires.

Ne manquez pas d'y déambuler au moyen de la carte interactive et de vous intéresser aux interventions de sociologues algériens (Langues, Histoire, Patrimoine et urbanisme, Identité, Place des femmes).

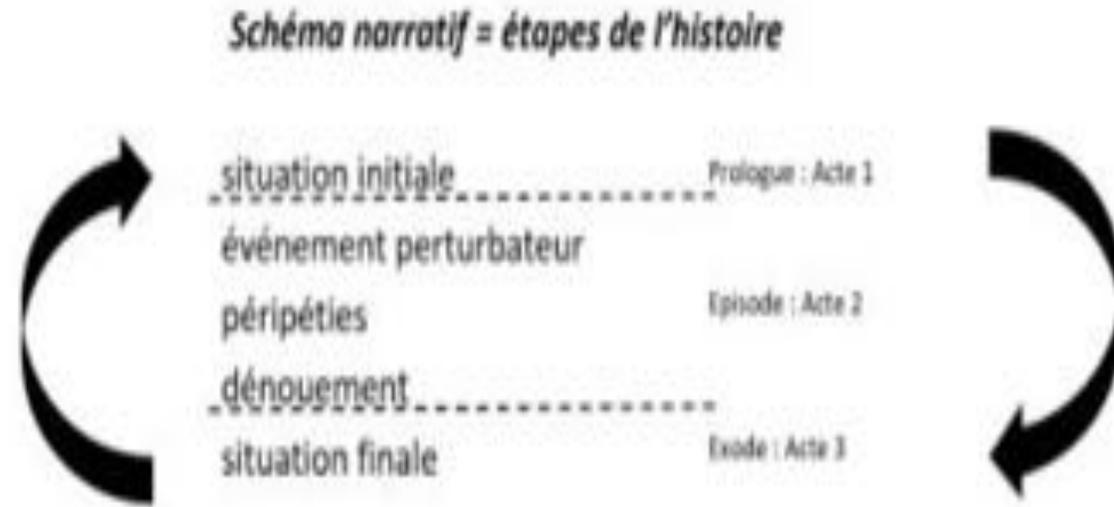
À lire après un premier visionnage, [l'interview de Céline Dréan](#) sur le blog documentaire : comment une documentariste est passée à la forme webdoc, l'histoire de ce tournage et des éléments sur la conception et la réalisation de cette production.

<http://leblogdocumentaire.fr/dans-les-murs-de-la-casbah-un-webdoc-de-celine-drean/>

Web doc: structures narratives

- Narration : Action de raconter, d'exposer une suite d'événements.
- Narration interactive : C'est une proposition qui ne va pas de soi puisque « *La narrativité consiste à prendre le lecteur par la main pour lui raconter une histoire, du début à la fin.* »
- *L'interactivité, quant à elle, consiste à donner la main au lecteur,[...] pour intervenir au cours du récit, et cela à différents niveaux (histoire, structure du récit, narration) ».*
- **UX** (acronyme de l'anglais : **U**ser **eX**perience) désigne la **qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur** dans toute situation d'interaction. L'UX qualifie l'expérience ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil numérique en interaction avec tout dispositif ou service. L'UX est donc à différencier de l'ergonomie et de l'utilisabilité.
- Selon le type de narration choisi, le parcours sera plus ou moins guidé par l'auteur et laissera une marge de manœuvre plus ou moins libre au lecteur.

- Le schéma narratif est le déroulement des principales étapes d'un récit. Plutôt adapté à un récit de fiction linéaire qu'au documentaire on considère qu'il comporte en général cinq étapes :



La tension narrative (ou flow) : est « le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente caractérisée par une anticipation teintée, confère des traits passionnels à l'acte de réception.

La tension narrative est considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la 'force' de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue ». → Cette notion est dérivée de la tension dramatique, mais généralisée à l'ensemble des récits, quel que soit leur support (cinéma, littérature, bande dessinée, etc.).

On distingue **deux sous-catégories** de la tension narrative suivant que cette dernière repose sur la **narration chronologique** d'un événement dont le dénouement est incertain (un conflit, une quête) ou sur la **narration obscure d'un événement présent ou passé** (énigme, action dont le but est inconnu).

- Dans la **narration chronologique**, l'anticipation du récepteur prend la forme d'un pronostic et la tension s'incarne par le suspense.
- Dans la **narration obscure** elle prend la forme d'un diagnostic, et c'est un sentiment de curiosité qui domine. La surprise est une forme de tension brève qui accompagne la reconfiguration d'un savoir concernant l'histoire racontée. C'est **Meir Sternberg** qui a imposé la définition de la narrativité selon des intérêts narratifs élémentaires : curiosité, suspense et surprise.

La tension narrative permet de rapprocher les notions de mise en intrigue et d'arc narratif :

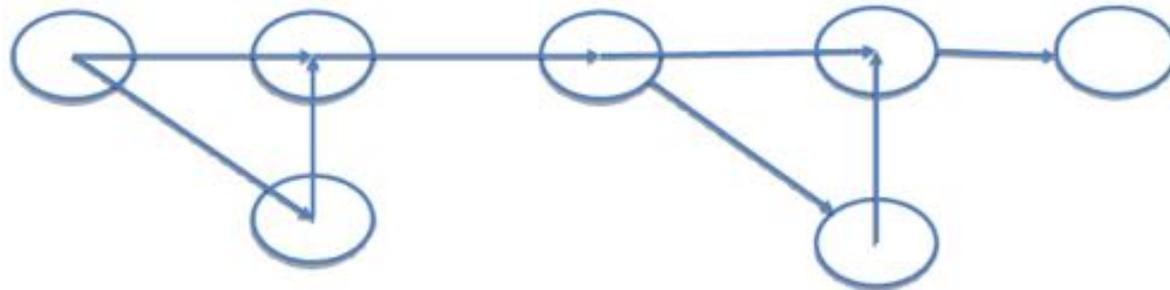
« la dynamique de l'intrigue n'est pas toujours liée à une planification ; en revanche, elle dépend de manière essentielle des dispositifs dont la fonction est de produire une déclivité fondée sur l'accumulation d'une tension susceptible d'emporter le lecteur dans sa progression textuelle comme le courant d'un fleuve. S'il y a théoriquement autant d'arcs narratifs qu'il y a de questions laissées en suspens dans le récit, on peut cependant considérer que la tension cumulée de toutes ces questions forme un arc majeur déterminant le profil global de l'intrigue ».

Les structures narratives

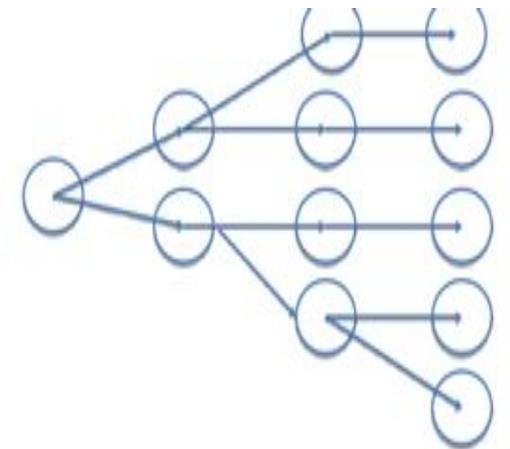
- **Narration linéaire** : un webdoc d'Antoine Viviani sur l'espace urbain en Europe à travers différentes expériences artistiques: <http://insitu.arte.tv/fr/#/home>



- **Narration en arrête de poisson** : Exemple : *Prison valley* de David Dufresne et Philippe Brault.



- **Narration à embranchement**: *Voyage au bout du charbon*, réalisé par le photographe amuel Bollendorff et Abel Ségrétin.





L'arc narratif structure votre projet en lui donnant un déroulé,

la tension narrative ajoute la profondeur dramatique.

Une histoire est en fait le récit
de la **confrontation** d'un
personnage poursuivant un
objectif intime,



Structure de l'arc narratif

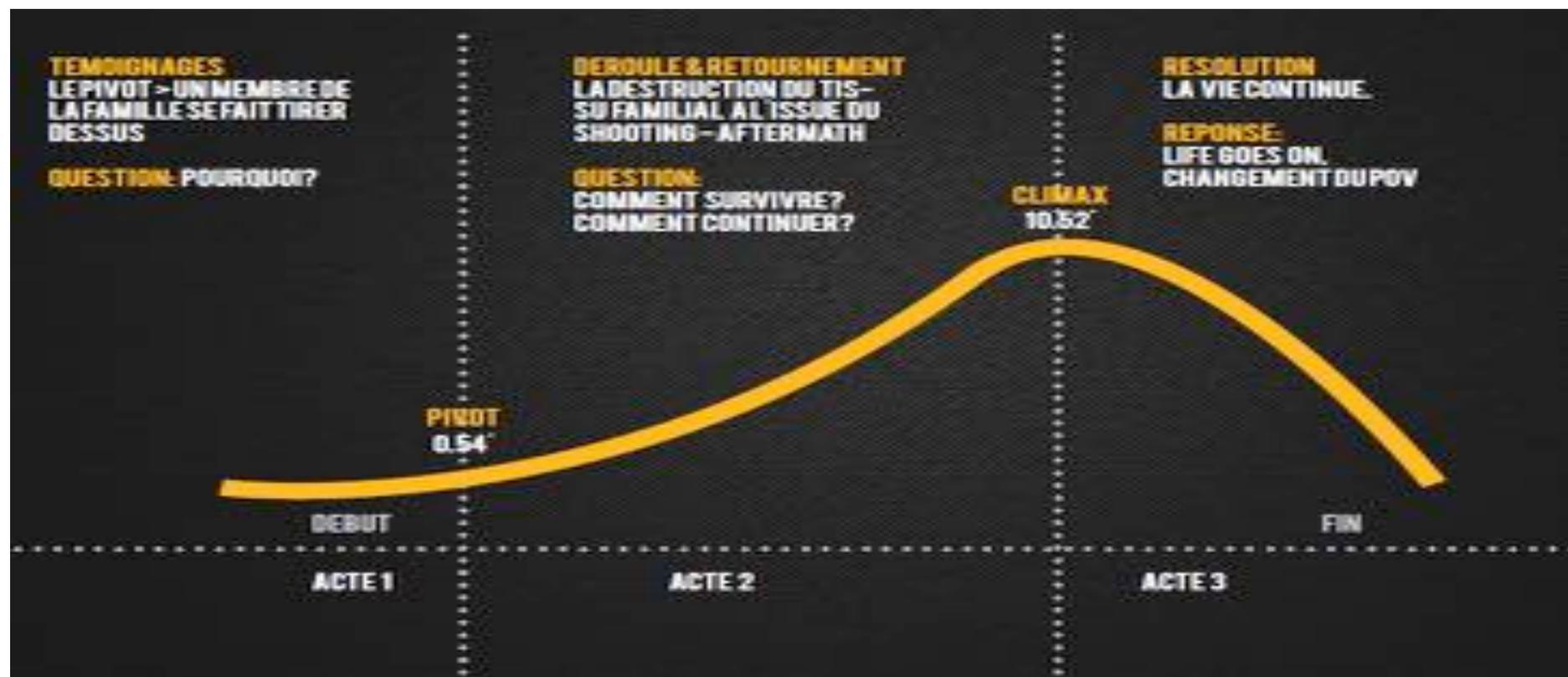
QUE SONT CES TROIS ACTES ?

Acte 1 : Le début installe la problématique du/des protagoniste(s). Présente le but de l'histoire. Pose le pivot dramatique.

Acte 2 : Le milieu expose les forces opposées au personnage principal. C'est aussi le moment du retournement.

Acte 3 : La fin révèle si oui ou non le personnage atteint son but et explique éventuellement pourquoi. C'est la résolution.

Exemple



LES EMBRANCHEMENTS NARRATIFS

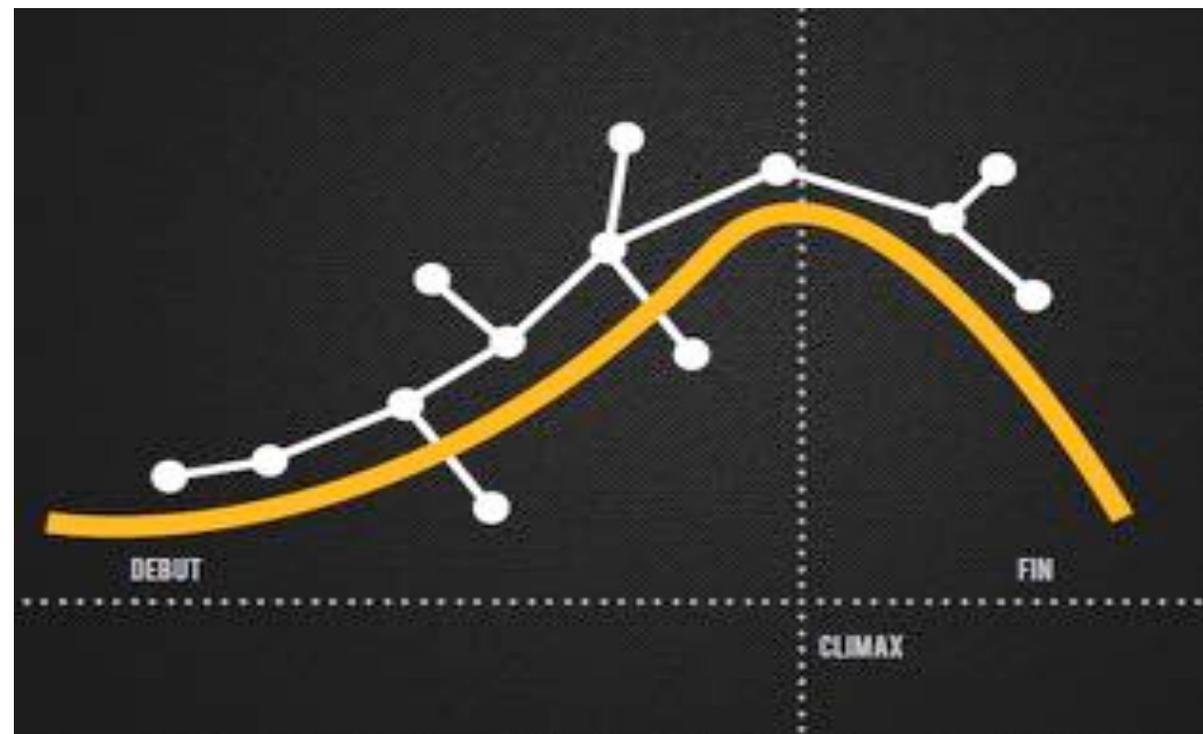
Viennent se greffer sur la ligne narrative principale.

Complètent les informations contenu dans le idoc.

Proposent de nouveaux points de vue a travers différents mediums.

Doivent etre positionnés avec attention pour ne pas surcharger la narration.

Peuvent reprendre eux meme une mini structure en 3 temps.



LE RHYTHME ET LE TEMPO

LE RYTHME

Le rythme est conditionné par la longueur des séquences. Il est important de varier la longueur des séquences pour donner du rythme au film.

LE TEMPO

Le Tempo c'est le niveau d'activité au sein même d'une séquence. Une séquence de plans dépeignant un lac au petit matin n'aura pas le même tempo qu'une séquence de plans pris pendant une manif.

FIN FERMÉE

Répond à l'ensemble des questions évoquées durant le film. La curiosité du public est satisfaite.

FIN OUVERTE

Une fin ouverte en revanche laisse une ou plusieurs questions sans réponse, appelant du même coup analyse et commentaire de la part du public.

Le "**Climax**" désigne le point culminant du film, peu avant la fin. C'est le moment où un changement se produit, où une révélation est faite, ou un basculement de problématique s'opère.

L'idéal est de faire progresser l'histoire tout au long du film vers ce "**Climax**" puis de terminer en faisant tomber la pression.

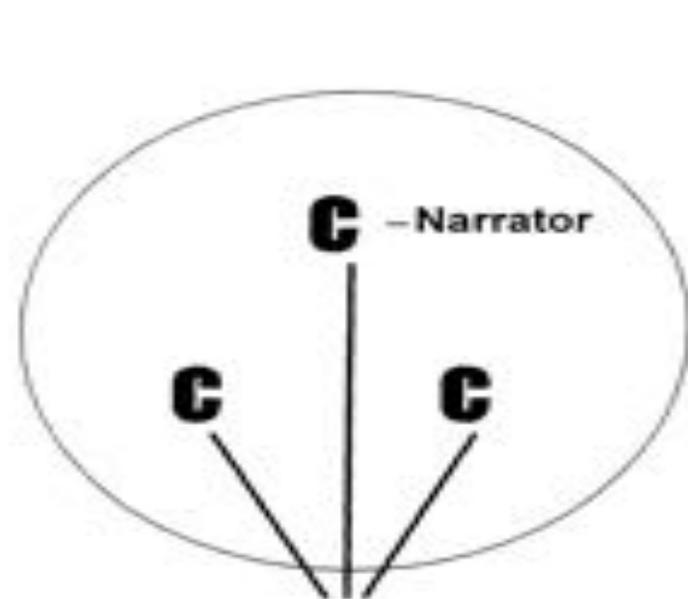
- **La problématique** pour un documentaire c'est la problématique qui prendra le rôle de l'élément perturbateur.
 - **Sa fonction va être de susciter une interrogation**, de la curiosité, faire ressortir des paradoxes, un problème à résoudre, une enquête à mener, qui va **pousser le lecteur à explorer les parties du web-doc**.
 - Les séquences du web-doc ont pour but d'**apporter des éléments de réponse au problème posé** (dénouement),
→ le travail de la problématique est capital pour maintenir l'attention (ou... la tension) du lecteur, la dynamique du web-docu (l'intrigue, le suspense) et éviter la lassitude lors de l'exploration des séquences.
- **Le travail de la problématique est capital dans un web-documentaire informatif** : il se rapporte à la question « *Pourquoi ?* ». C'est le point convergent qui va donner l'identité, la raison d'être web-doc. En créant du sens et du lien entre les rubriques, la problématique empêche l'effet de dissolution des parties et de juxtaposition des éléments.
- En littérature, le **climax** désigne le point culminant d'un récit, le moment où la tension dramatique est à son comble, généralement à la fin des péripéties et avant le dénouement. → **L'arc narratif** : Maintenez votre utilisateur dans le « *flow* ».

Point de vue

- **Subjectif** : (première pers), Troisième personne , Omniscient (narrateur est un personnage que vous avez créé).
- L'histoire prend place dans **un lieu** et un espace---temps précis.
- Ou va se situer **le public** dans cet espace?→ ça sera le point de vue qui le déterminera.
- Le regard porté sur les évènements, les personnages, les lieux découleront directement de ce point de vue : **Adoption du pt de vue subjectif**
- Focaliser l'émotion et l'expérience
- Œuvrer votre Doc



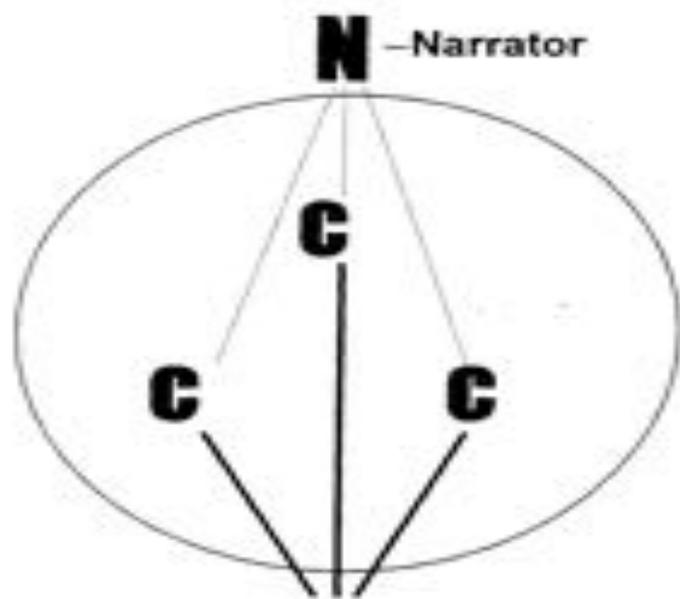
Reading Assessment
Diagrammatic Representation - Narrative Point of View



Characters

First Person

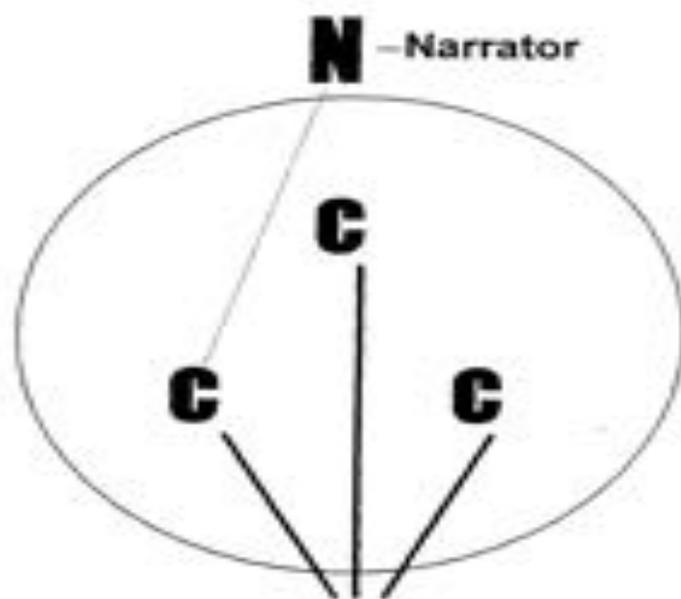
The narrator is also a character in the story and uses I, me, my, we our and us to tell the story.



Characters

Third Person Omniscient

The narrator is outside the story i.e. not a character but can see into the minds of all the characters to tell the reader their thoughts and feelings.



Characters

Third Person Limited Omniscient

The narrator is outside the story i.e. not a character but can see into the mind of only one character to tell the reader their thoughts and feelings.

Etapes de mise en œuvre : Combien de séquences ?

Chaque séquence doit être une unité indépendante qui se suffit à elle-même, ce n'est pas un documentaire découpé en plusieurs morceaux car incompatible avec une navigation libre, ni une juxtaposition d'éléments hétérogènes sans lien entre eux (fil conducteur nécessaire -> schéma narratif).

À prendre compte :

- Le temps global du web doc
- L'articulation entre les séquences
- Le plan

- Le schéma global
- Quels types de médias : vidéos fictions (jouées par des acteurs), reportages vidéo, interview, diaporamas, etc..

Faire des schémas - cartes mentales

Sur papier, sur ordinateur (Mindomo) impératif de passer par cette étape lors de la réflexion préalable à l'élaboration du webdoc.

→ Elle permet de faire une ébauche d'organisation des contenus, de leur aspect et de leur présentation dans le web-doc.

→ Elle permet ensuite de représenter visuellement les liens entre les différentes parties du webdoc.

→ Cette représentation visuelle est **indispensable pour le concepteur**, il est fortement recommandé de la mettre aussi à disposition du visiteur du webdoc, pour améliorer sa compréhension de l'articulation des contenus.

Définir l'univers graphique : Palette de couleurs, icônes, illustrations, photos...

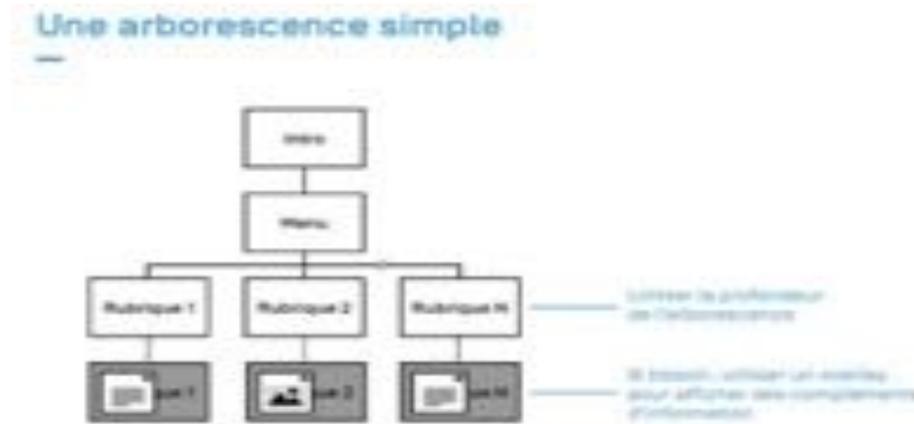
→ Identité du web doc dans sa forme : **charte graphique**, ambiances visuelles et sonores en rapport avec le genre et le registre.



Cet aspect est fondamental, et malheureusement souvent négligé. Il matérialise pourtant l'identité visuelle du webdoc et son ergonomie, avant tous les autres aspects, et sera gage d'une expérience utilisateur réussie.

Tout ce qu'il ne faut **PAS** faire, ici : <https://websitesfromhell.net/>

Une arborescence simple : Limiter le nombre de niveaux dans l'arborescence, au risque de perdre le lecteur, testé par un tiers.



Les modes d'affichage : Les **pages menu** Distribuent d'autres pages ou d'autres médias, par des boutons interactifs identifiables

La page : Le média s'affiche sur une nouvelle page, sur toute la page

La fenêtre fixe : Le média s'affiche dans une partie de la page dans une fenêtre dédiée : sur la même page

La fenêtre pop-up ou overlay : Le média s'affiche en surimpression ou via une fenêtre qui apparaît sur une partie de l'écran au moment où l'on active la zone cliquable. On ne quitte pas la page qui reste présente en dessous. Un bouton de fermeture doit figurer pour quitter le média.

Exemple de mise en oeuvre

Introduction:

INTRO : présentation du sujet et du contexte



Bouton permettant
de passer l'intro et
d'accéder directement
au menu



**PRÉVOIR UNE TRANSITION AUTOMATIQUE
VERS LE MENU À LA FIN DE L'INTRO**

MENU : accès aux différentes rubriques du webdoc



LES ÉLÉMENTS CLIQUABLES DOIVENT ÊTRE FACILEMENT
REPERABLES PAR LE VISITEUR

Les visiteurs ne vont pas jusqu'à la fin d'une séquence trop longue.



DURÉE D'UNE SÉQUENCE
1 MINUTE
MAXIMUM

Bouton de navigation:

Bouton de retour au menu

Boutons suivant / précédent : Permet d'enchaîner la lecture les séquences sans avoir à repasser par l'accueil.

Menu témoin : permet de se repérer dans le web-doc. Témoin permettant de repérer où en est on dans notre navigation à l'intérieur du webdoc : carte mentale, frise chronologique, menu.

Les textes

À utiliser à minima pour :

- Le titrage
- Les légendes & mentions
- Des compléments d'information [dans une séquence complémentaire fixe]

Média



Les images

À des fins d'illustration (statique ou diaporama)

⚠ ATTENTION AU RYTHME D'AFFICHAGE ET AUX TRANSITIONS
POUR QUE CE NE SOIT PAS DÉSAGRÉABLE VISUELLEMENT



Les vidéos

Interviews ou pour donner à voir.



Les sons

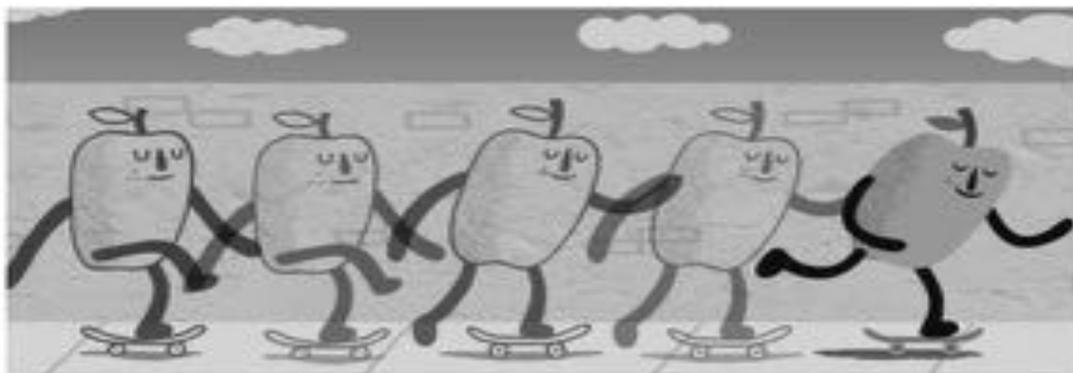
- Accompagnement sonore
- Interview
- Commentaires

⚠ CONTRÔLER LE NIVEAU SONORE (CONSTANT D'UNE SÉQUENCE À UNE AUTRE).
À SOIGNER PARTICULIÈREMENT POUR LA QUALITÉ DU WEBDOC.



Les animations

À des fins pédagogiques, artistiques ou choix délibéré du scénario



Concevoir un webdoc

Deux étapes : étape (1/2)

- Pourquoi un webdocumentaire ? **Interview : Choisir un projet.**
- Regarder et présenter des webdocs pour **aimer et s'inspirer.**
- **Ecrire le scénario**, définir le contenu. Effectuer des recherches documentaires avec le scénario.
- Etablir un **retro-planning.**
- Définir les **médias.**
- Définir **le lien** entre les différentes parties et les médias, présenter le scénario sous forme de carte heuristique. Penser au parcours du spectateur : ajouter de l'interactivité.

Étape (2/2) :

- **Produire et/ou sélectionner** le contenu multimédia : vidéo, diapositives/galerie photos, sons, cartes, illustrations, interview... Attention aux droits, quoi (enregistrements audio, vidéo, montage, retouches, dessins, rédaction des textes,
- **Mise en place** dans le logiciel choisit.
- **Produire** le webdocumentaire
- **Diffuser** en ligne

écrire

copier-coller

publier

LE WEB

partager

échanger

créer

parler

participer

développer

Theorie du flow CSIKSZENTMIHALYI

Le **flow**, en langage musical, désigne le rythme soit de la musique en elle-même, soit des paroles prononcées. Le **flow est** un élément important de la cadence de débit

LE WEB 2.0

« THÉORIE DU FLOW »

CSIKSZENTMIHALYI



ÉQUILIBRE
habilité & défi

CONCENTRATION
sur la tâche

CIBLES & OBJECTIFS
clairs

RETROACTION
chaque tâche
amène un feedback

EXPÉRIENCE

CONTRÔLE
des actions

« GLOBALE »

9 FACTEURS SIMPLES

ABSENCE
de distraction

EXPÉRIENCE
AUTOTÉLIQUE

PAS DE PRÉOCCUPATION
à propos du **soi**

ALTERATION
de la perception du temps

Brainstorming

Download Mindomo :

<https://www.mindomo.com/fr/logiciel-de-cartes-mentales>

Let's discuss our project

