



www.rfmv.fr

Appel à contributions n° 5

Images interactives et nouvelles écritures

Coordination : Jacques Ibanez Bueno et Alba Marin Carrillo

La *Revue Française des Méthodes Visuelles*, tout en reconnaissant la part prépondérante de la photographie et du cinéma dans l'évolution des pratiques de recherche, reste ouverte à d'autres types de méthodes (audio)visuelles. Et si les chercheurs peuvent se revendiquer de la sociologie visuelle ou de l'anthropologie visuelle, ils peuvent aussi s'inscrire dans d'autres disciplines, dans une institutionnalisation des disciplines ou sous-disciplines plus ou moins affirmée dans ce champ (PINK, 2003). Depuis *The Nuer* (1940) d'Edward EVANS-PRITCHARD et *Balinese Character* (1942) de Margaret MEAD et Gregory BATESON, la production photographique puis filmique (Jean ROUCH parmi les précurseurs) qui en résulte est reliée forcément à l'esthétique et à l'histoire de l'art visuel dans une relation complexe et souvent ambiguë. Le film documentaire, par exemple, s'insère dans l'histoire du cinéma et dans l'histoire des méthodes visuelles. Il est logique que le film documentaire soit perméable à l'introduction du numérique puis à sa quasi-généralisation qui va bien plus loin que l'abandon de la pellicule argentique par la création de nouveaux formats plus ou moins stables dans leur esthétique évolutive. Jacobo SUCARI, dans une classification du documentaire contemporain (2012), ajoute aux catégories habituelles « documentaire de tradition cinématographique » et « documentaire vidéo » quatre autres catégories qui illustrent les tensions entre cinéma et vidéo : 1) le documentaire dans un processus d'art contemporain, 2) le documentaire augmenté, 3) le documentaire transmédia et 4) le webdocumentaire. La porosité entre méthodes visuelles en sciences humaines et sociales et l'art cinématographique documentaire conduit forcément à la mise en place de méthodes qui s'inspirent de ce bouleversement rapide des formes par le numérique. C'est pourquoi, en lien avec le point 5 de l'Édito-Manifeste « Explorer les nouvelles expériences liées au numérique en exploitant pleinement les opportunités offertes par l'édition en ligne » (BOULDOIRES, REIX, 2017 & 2018), la *Revue Française des Méthodes Visuelles* propose, dans ce numéro 5, de mettre en lumière ces méthodologies impliquant les images dites « interactives », domaine riche bien qu'instable par la rapidité des innovations sociotechniques qui le traversent. Par l'utilisation de l'expression « images interactives » que nous préférons à l'*interactive documentary* (ASTON, GAUDENZI, ROSE, 2017) ou aux « interface-films » (DI CROSTA, 2009), nous souhaitons mieux saisir, dans leur diversité formelle, des méthodes visuelles produisant des dispositifs de recherche tels que du documentaire numérique mais aussi du jeu vidéo, du *serious game*, de l'installation immersive et performative en réalité virtuelle, augmentée ou mixte.

Au-delà de l'interactivité strictement computationnelle, l'interactivité proposée au spectateur est au cœur du dispositif, ce qui permet un parcours plus individualisé que dans le format de l'œuvre cinématographique avec sa linéarité. L'utilisateur est véritablement inclus non

seulement par l'interactivité induite mais aussi par la personnalisation, la participation et l'immersion. Cet usager peut co-construire le contenu comme, par exemple, par l'intégration d'une vidéo autoproduite mais dont l'insertion est prévue par le créateur du dispositif (Ex : webdocumentaire). Sans considérer que le spectateur de film classique est un spectateur passif avant, pendant et après la projection, avec les images interactives, le nouveau statut proposé est celui de « spect'acteur » ou d'« interacteur » (PROULX, 1998). C'est le cas du mouvement panoramique du film documentaire imposé dans le défilement chronologique des images animées qui devient optionnel dans le cas de la réalité virtuelle à partir d'une captation avec une caméra 360 degrés. C'est pourquoi quatre éléments sont à prendre en compte dans les modalités méthodologiques : l'image (et le son), la technologie, les interactions usager/œuvre et l'expérience vécue (MARIN CARRILLO, 2019).

Bien que dans une acception large certains auteurs intègrent les méthodes visuelles dans les *visual studies*, la position épistémologique défendue ici ne privilégie pas des travaux de recherche où seraient seulement convoquées l'analyse de contenu ou la sémiotique d'un corpus de productions visuelles d'utilisateurs en amont et indépendamment de la recherche (Ex : sémiotique appliquée à des images produites et diffusées sur un réseau social numérique tel *Facebook* lors d'une contestation sociale). L'image n'est pas considérée comme objet de recherche mais comme élément indispensable d'une pratique méthodologique de recherche (CHAUVIN, REIX, 2015). De même, dans une collaboration *Arts et Sciences* de plus en plus vantée par certaines institutions, la création visuelle ne peut se limiter à une mise en forme audiovisuelle telle une scénarisation de données de recherche (Ex : cartographie interactive de données scientifiques), de méthodologies non visuelles en sciences humaines et sociales ou dans les sciences de la matière. Dans cet appel à contribution, le *visuel* ne peut se limiter à un design visuel et interactif de la recherche dans un contexte de demande sociale accrue pour des modes plus attractifs de diffusion ou de vulgarisation de la recherche. Une captation d'images et de sons relative à un groupe social est indispensable sous l'autorité d'un chercheur avec sa liberté d'auteur créatif dans l'écriture, le montage et le design digital.

Cet appel à contributions invite les chercheuses et chercheurs à proposer des articles qui traitent de l'utilisation précise de méthodes visuelles se traduisant par des productions de recherche constituées d'images interactives (Ex : webdocumentaire de recherche ; dispositif immersif de recherche avec casques et écouteurs). La *Revue Française des Méthodes Visuelles* est également intéressée par des propositions de réflexion critique avec prise de recul épistémologique, tant dans la durée que dans la diversité des formes numériques qui se revendiquent des méthodes visuelles. C'est pourquoi, une liste non limitative d'axes de travail est proposée : statut de l'image interactive ; participation dans la recherche du sujet ou du groupe social étudié ; réception par l'utilisateur de la production de recherche visuelle et interactive ; narration interactive ; entre esthétique interactive et design de la recherche ; l'expérience sensorielle dans les méthodes visuelles ; etc.

CALENDRIER

~~29 février 2019~~ **29 mars 2020** : Envoi des propositions d'articles sous forme d'un résumé de 1500 à 3000 signes, espaces compris précisant bien la question centrale, le cadrage théorique et/ou méthodologique, et la contribution de l'article aux méthodes visuelles, aux coordonnateurs du numéro : callrfmv@gmail.com

10 avril 2020 : Sélection des propositions

29 mai 2020 : Réception des articles pour évaluation

Consignes aux auteurs : <https://rfmv.fr/ecrire-dans-la-revue/>

REFERENCES

- ASTON Judith, GAUDENZI Sandra, and ROSE Mandy (2017), *I-Docs : The Evolving Practices of Interactive Documentary*, Wallflower Press, New York.
- BIELLA Peter (1993), « Beyond Ethnographic Film: Hypermedia and Scholarship », in Rollwagen, J. R. (ed.), *Anthropological Film and Video in the 1990s*, The Institute, Inc.
- BOULDOIRES Alain, REIX Fabien (2017 & 2018), « Méthodes Visuelles, de quoi parle-t-on ? Images fixes, Images animées », N°1 & N°2, *Revue Française des Méthodes Visuelles*, MSHA, Bordeaux.
- CHAUVIN Pierre-Marie, REIX Fabien (2015), « Sociologies visuelles. Histoire et pistes de recherche », *L'Année sociologique*, 2015/1 (Vol. 65), p. 15-41.
- DI CROSTA Marida (2009), *Entre cinéma et jeux vidéo l'interface-film : métanarration et interactivité*, De Boeck, Bruxelles.
- HARPER Douglas (2012), *Visual Sociology*, Routledge, London.
- HOWARD Alan (1998), Hyper Media and the future of Ethnography, *Cultural Anthropology*, 3, p. 304-15.
- IBANEZ BUENO Jacques, CHABERT Ghislaine, LAMBOUX-DURAND Alain, WANONO Nadine, Dir. (2017), *Visual methods and digital worlds*, CNRS, Universités La Laguna, Bourgogne Franche-Comté & Savoie Mont-Blanc, Cuadernos de Comunicacion, Tenerife.
- MCDUGALL David (2006), *The corporeal image Film, ethnography, and the senses*, Princeton University Press, New Jersey.
- MARIN CARRILLO Alba (2019), *Innovación tecnológica y formas de representación en el documental social. Desde los formatos interactivos hasta las experiencias inmersivas*, Universidad de Sevilla & Université Savoie Mont-Blanc, Cotutelle de thèse de doctorat en communication.
- PINK Sarah (2003), « Interdisciplinary agendas in visual research: re-situating visual anthropology », *Visual Studies*, Vol. 18, No. 2, p. 179-192.
- PROULX Serge, BARDINI, Thierry, BELANGER Danielle (2000), « Des nouvelles de l'interacteur : phénomènes de convergence entre la télévision et Internet », *Sociétés et Représentations*, no. 9, Paris, p. 161-180.
- REMILLET Gilles, WANONO Nadine (2014), « Collaborative and Interactive Presentation: Tracks Of A Discipline Evolution », *Anthrovision* [Online].
- SUCARI Jacobo (2012), *El documental expandido: pantalla y espacio*, Universitat oberta de catalunya, Barcelona.

Appel à contributions permanent

La *Revue Française de Méthodes Visuelles* est ouverte à tous et examinera systématiquement toutes les contributions s'inscrivant dans sa ligne éditoriale qui lui seront proposées dans les conditions d'évaluation scientifiques ordinaires pour les rubriques **Varia**, **Perspectives** et **Alternatives**.



www.rfmv.fr

Llamada a artículos nº 5

Imágenes Interactivas y Nuevas Escrituras

Coordinación: Jacques Ibanez Bueno y Alba Marín Carrillo

La Revista Francesa de Métodos Visuales, reconociendo la relevancia de la fotografía y del cine en la evolución de las prácticas de investigación, en este número se abre a otros tipos de métodos (audio)visuales. Y si bien los investigadores pueden reivindicarse desde la tradición de la sociología visual o la antropología visual, pueden también pertenecer a otras disciplinas, desde su institucionalización o desde sub-disciplinas más o menos aceptadas en este campo (PINK, 2003). A partir de *The Nuer* (1940) de Edward EVANS-PRITCHARD y *Balinese Character* (1942) de Margaret MEAD y Gregory BATESON, la producción fotográfica y cinematográfica (Jean ROUCH entre los precursores) va ligada forzosamente a la estética y a la historia del arte visual en una relación compleja y, en ocasiones, ambigua. Por ejemplo, el cine documental se inscribe tanto en la historia del cine como en la de los métodos visuales. Es lógico que este género sea propenso a la introducción del elemento digital e incluso a su generalización; algo que va más allá del abandono del celuloide para llegar a la creación de nuevos formatos, más o menos estables en su estética evolutiva. Jacobo SUCARI propone una clasificación del documental contemporáneo (2012) en la que suma a las categorías habituales “documental cinematográfico” y “documental videográfico” otras cuatro categorías que ilustran las tensiones entre el cine y el vídeo: 1) el documental en el proceso del arte contemporáneo, 2) el documental expandido, 3) el documental transmedia y 4) el webdocumental. Las filtraciones entre los métodos visuales en ciencias humanas y sociales y el arte cinematográfico documental conduce inevitablemente a la instauración de métodos que se inspiran en los fervientes cambios de las formas digitales. Es por ello que, en relación con el punto 5 del Manifiesto Editorial “Explorar las nuevas experiencias ligadas a lo digital aprovechando plenamente las oportunidades ofrecidas por la creación online” (BOULDOIRES, REIX, 2017 & 2018), la Revista Francesa de Métodos Visuales propone este número 5 aclarando que estas metodologías incluyen las imágenes llamadas interactivas; un dominio rico, aunque inestable por la rapidez de las innovaciones sociotécnicas que la atraviesan. Utilizamos la expresión imágenes interactivas, antes que “documental interactivo” (ASTON, GAUDENZI, ROSE, 2017) o “interface-films” (DI CROSTA, 2009) con la intención de comprender mejor, en su diversidad formal, los métodos visuales que producen dispositivos de investigación tales como el documental digital, pero también productos cercanos al video juego, al serious game, a la instalación inmersiva y performativa en realidad virtual, aumentada o mixta.

Más allá de la interactividad estrictamente computacional, la interactividad propone al espectador entrar en el corazón del dispositivo y acceder a un recorrido más individual que en la obra cinematográfica lineal. Esta inclusión del usuario no sólo viene dada por la interactividad inducida sino también por la personalización, la participación y la inmersión. Este usuario puede co-

construir el contenido, por ejemplo, con la integración de un video autogenerado cuya inserción fuera prevista por el creador del dispositivo (Ejemplo: webdocumental). Sin considerar que el espectador clásico de cine sea un espectador pasivo antes, durante o tras la proyección, con las imágenes interactivas el nuevo estatus que se le propone es el del “espect’acteur” (espec-actor) o el de “interacteur” (PROULX, 1998). Este es el caso del movimiento panorámico del cine documental impuesto en el desfile cronológico de imágenes animadas que se convierte en opcional en el caso de la realidad virtual a partir de una grabación en 360 grados. Por todo ello, hay cuatro elementos a tener en cuenta en las modalidades metodológicas: la imagen (y el sonido), la tecnología, las interacciones usuario/obra y la experiencia vivida. (MARIN CARRILLO, 2019).

Aunque algunos autores integran los métodos visuales, en su concepción más amplia, en los estudios visuales, la posición epistemológica que aquí se defiende no privilegia trabajos de investigación que solamente tengan como fin el análisis de contenido o la semiótica de una muestra de producciones visuales anteriores e independientes a la investigación (Ejemplo: semiótica aplicada a imágenes producidas y difundidas en redes sociales como Facebook sobre una protesta social). La imagen no se considera como objeto de investigación sino como un elemento indispensable de una práctica metodológica de investigación (CHAUVIN, REIX, 2015). Del mismo modo, en un marco de colaboración entre Arte y Ciencia cada vez más proclamado por algunas instituciones, la creación visual no puede limitarse a una práctica en forma audiovisual como exposición de los resultados de la investigación (Ejemplo: cartografía interactiva de datos científicos), de metodologías no visuales en ciencias humanas y sociales o en las ciencias de la materia.

En esta llamada a la participación, lo visual no se limita al diseño visual e interactivo de la investigación con el objetivo de responder a la demanda social de difusión y divulgación con formas atractivas. Es indispensable la grabación de imagen y sonido relativos a un grupo social, bajo la autoridad del investigador y con la libertad del autor creativo en la escritura, la edición o el diseño digital. Así, para este número invitamos a las investigadoras y a los investigadores a proponer artículos que traten sobre la utilización precisa de métodos visuales que conlleven producciones de investigación constituidas por imágenes interactivas (Ejemplo: webdocumental de investigación; dispositivo inmersivo con cascos y micro). La Revista Francesa de Métodos Visuales está igualmente interesada en propuestas de reflexión crítica de revisión epistemológica, tanto por la duración como por la diversidad de formas digitales que se reivindican desde los métodos visuales; la participación en la investigación del sujeto o grupo social estudiado, la recepción de los usuarios de la producción de investigación visual e interactiva; la narración interactiva, entre la estética interactiva y el diseño de investigación; las experiencias sensoriales en los métodos visuales, etc.

CALENDARIO

~~29 de febrero del 2020~~ **29 de marzo de 2020** : fecha límite para el envío de propuestas para artículos, en forma de resumen de 1500 a 3000 caracteres, espacios incluidos. Deberá explicarse el tema principal, el marco teórico o metodológico y su contribución a los métodos visuales. Envío a los coordinadores del número:

callrfmv@gmail.com

10 de abril de 2020: selección de propuestas

29 de mayo de 2020: recepción de artículos para evaluación

Información para autores: <https://rfmv.fr/ecrire-dans-la-revue/>

REFERENCIAS

- ASTON Judith, GAUDENZI Sandra, and ROSE Mandy (2017), *I-Docs : The Evolving Practices of Interactive Documentary*, Wallflower Press, New York.
- BIELLA Peter (1993), « Beyond Ethnographic Film: Hypermedia and Scholarship », in Rollwagen, J. R. (ed.), *Anthropological Film and Video in the 1990s*, The Institute, Inc.
- BOULDOIRES Alain, REIX Fabien (2017 & 2018), « Méthodes Visuelles, de quoi parle-t-on ? Images fixes, Images animées », N°1 & N°2, *Revue Française des Méthodes Visuelles*, MSHA, Bordeaux.
- CHAUVIN Pierre-Marie, REIX Fabien (2015), « Sociologies visuelles. Histoire et pistes de recherche », *L'Année sociologique*, 2015/1 (Vol. 65), p. 15-41.
- DI CROSTA Marida (2009), *Entre cinéma et jeux vidéo l'interface-film : métanarration et interactivité*, De Boeck, Bruxelles.
- HARPER Douglas (2012), *Visual Sociology*, Routledge, London.
- HOWARD Alan (1998), Hyper Media and the future of Ethnography, *Cultural Anthropology*, 3, p. 304-15.
- IBANEZ BUENO Jacques, CHABERT Ghislaine, LAMBOUX-DURAND Alain, WANONO Nadine, Dir. (2017), *Visual methods and digital worlds*, CNRS, Universités La Laguna, Bourgogne Franche-Comté & Savoie Mont-Blanc, Cuadernos de Comunicacion, Tenerife.
- MCDUGALL David (2006), *The corporeal image Film, ethnography, and the senses*, Princeton University Press, New Jersey.
- MARIN CARRILLO Alba (2019), *Innovación tecnológica y formas de representación en el documental social. Desde los formatos interactivos hasta las experiencias inmersivas*, Universidad de Sevilla & Université Savoie Mont-Blanc, Cotutelle de thèse de doctorat en communication.
- PINK Sarah (2003), « Interdisciplinary agendas in visual research: re-situating visual anthropology », *Visual Studies*, Vol. 18, No. 2, p. 179-192.
- PROULX Serge, BARDINI, Thierry, BELANGER Danielle (2000), « Des nouvelles de l'interacteur : phénomènes de convergence entre la télévision et Internet », *Sociétés et Représentations*, no. 9, Paris, p. 161-180.
- REMILLET Gilles, WANONO Nadine (2014), « Collaborative and Interactive Presentation: Tracks Of A Discipline Evolution », *Anthrovision* [Online].
- SUCARI Jacobo (2012), *El documental expandido: pantalla y espacio*, Universitat oberta de catalunya, Barcelona.

Llamada a artículos permanente

La **Revista Francesa de Métodos Visuales** está abierta a todos y examinará sistemáticamente todas las contribuciones que le sean propuestas y que se inscriban en su línea editorial en las condiciones de evaluación científica ordinaria para las secciones **Varia**, **Perspectives** y **Alternatives**.



www.rfmv.fr

Call Paper n° 5

Interactive images and new narratives

Coordination: Jacques Ibanez Bueno & Alba Marin Carrillo

Revue Française des Méthodes Visuelles, while acknowledging the preponderant role of photography and cinema in the evolution of research practices, remains open to other types of (audio)visual methods. And if researchers can claim to be from visual sociology or visual anthropology, they can also be from other disciplines, in an institutionalization of disciplines or sub-disciplines more or less asserted in this field (PINK, 2003). Since *The Nuer* (1940) by Edward EVANS-PRITCHARD and *Balinese Character* (1942) by Margaret MEAD and Gregory BATESON, the resulting photographic and then film production (Jean ROUCH among the precursors) is necessarily linked to aesthetics and the history of visual art in a complex and often ambiguous relationship. Documentary film, for example, is part of the history of cinema and the history of visual methods. It is logical that documentary film should be permeable to the introduction of digital technology and then to its almost-generalization, which goes much further than the abandonment of silver film by the creation of new formats that are more or less stable in their evolving aesthetics. Jacobo SUCARI, in a classification of contemporary documentary (2012), adds to the usual categories of "documentary of cinematic tradition" and "video documentary" four other categories that illustrate the tensions between film and video: 1) the documentary in a contemporary art process, 2) the expanded documentary, 3) the transmedia documentary and 4) the web documentary. The porousness between visual methods in social sciences and the art of documentary filmmaking inevitably leads to the implementation of methods inspired by this rapid upheaval of forms through digital technology. This is why, in connection with point 5 of the Editorial Manifesto "Exploring new digital experiences by fully exploiting the opportunities offered by online publishing" (BOULDOIRES, REIX, 2017 & 2018), *Revue Française des Méthodes Visuelles* proposes, in this issue 5, to shed light on these methodologies involving so-called "interactive" images, a field that is rich yet unstable due to the speed of the socio-technical innovations that cross it. By using the expression "interactive images", which we prefer to interactive documentary (ASTON, GAUDENZI, ROSE, 2017) or to "interface-films" (DI CROSTA, 2009), we wish to better grasp, in their formal diversity, visual methods producing research devices such as digital documentaries, but also video games, serious games, immersive and performative installations in virtual, augmented or mixed reality.

Beyond the strictly computational interactivity, the interactivity offered to the spectator is at the heart of the device, which allows a more individualized way than in the format of the cinematographic work with its linearity. The user is truly included not only through the

interactivity induced but also through personalization, participation and immersion. This user can co-construct the content, for example, by integrating a self-produced video, but whose insertion is planned by the creator of the device (e.g.: web documentary). Without considering that the classic film viewer is a passive spectator before, during and after the projection, with interactive images, the new status proposed is that of "spect'actor" or "interactor" (PROULX, 1998). This is the case of the panoramic movement of the documentary film imposed in the chronological scrolling of the animated images, which becomes optional in the case of virtual reality from a capture with a 360-degree camera. This is why four elements must be taken into account in the methodological modalities: image (and sound), technology, user/work interactions and lived experience (MARIN CARRILLO, 2019).

Although in a broad sense some researchers integrate visual methods into visual studies, the epistemological position defended here does not favour research work where only content analysis or semiotics of a corpus of visual productions of users (e.g. semiotics applied to images produced and distributed on a digital social network such as Facebook during a social protest). The image is not considered as an object of research but as an indispensable element of a methodological research practice (CHAUVIN, REIX, 2015). Similarly, in a context of Arts and Sciences collaboration increasingly praised by some institutions, visual creation cannot be limited to audiovisual formatting such as the scripting of research data (e.g. interactive mapping of scientific data), non-visual methodologies in social sciences or in life sciences. In this call for papers, visuals cannot be limited to a visual and interactive design of research in a context of increased social demand for more attractive ways of scientific dissemination. A capture of images and sounds relative to a social group is indispensable under the authority of a researcher with his freedom as a creative author in writing, editing and digital design.

This call for papers invites researchers to propose papers that deal with the precise use of visual methods resulting in research productions consisting of interactive images (e.g. research webdocumentary; immersive research device with headsets and headphones). *Revue Française des Méthodes Visuelles* is also interested in proposals for critical reflection with an epistemological perspective, both in terms of duration and the diversity of digital forms that claim to use visual methods. For this reason, a non-exhaustive list of work axes is proposed: status of the interactive image; participation in the research of the subject or social group studied; user reception of the production of visual and interactive research; interactive narration; between interactive aesthetics and research design; the sensory experience in visual methods; etc.

AGENDA

February 29, 2020 March 29, 2020 : Proposals for articles in the form of an abstract of 1500 to 3000 characters, including spaces specifying the central question, the theoretical and/or methodological framework, and the contribution of the article to visual methods, should be sent to the coordinators of the call for papers:

callrfmv@gmail.com

April 10, 2020 : Selection of proposals

May 29, 2020: Receipt of articles for evaluation

Instructions to authors: <https://rfmv.fr/ecrire-dans-la-revue/>

REFERENCES

- ASTON Judith, GAUDENZI Sandra, and ROSE Mandy (2017), *I-Docs : The Evolving Practices of Interactive Documentary*, Wallflower Press, New York.
- BIELLA Peter (1993), « Beyond Ethnographic Film: Hypermedia and Scholarship », in Rollwagen, J. R. (ed.), *Anthropological Film and Video in the 1990s*, The Institute, Inc.
- BOULDOIRES Alain, REIX Fabien (2017 & 2018), « Méthodes Visuelles, de quoi parle-t-on ? Images fixes, Images animées », N°1 & N°2, *Revue Française des Méthodes Visuelles*, MSHA, Bordeaux.
- CHAUVIN Pierre-Marie, REIX Fabien (2015), « Sociologies visuelles. Histoire et pistes de recherche », *L'Année sociologique*, 2015/1 (Vol. 65), p. 15-41.
- DI CROSTA Marida (2009), *Entre cinéma et jeux vidéo l'interface-film : métanarration et interactivité*, De Boeck, Bruxelles.
- HARPER Douglas (2012), *Visual Sociology*, Routledge, London.
- HOWARD Alan (1998), Hyper Media and the future of Ethnography, *Cultural Anthropology*, 3, p. 304-15.
- IBANEZ BUENO Jacques, CHABERT Ghislaine, LAMBOUX-DURAND Alain, WANONO Nadine, Dir. (2017), *Visual methods and digital worlds*, CNRS, Universités La Laguna, Bourgogne Franche-Comté & Savoie Mont-Blanc, Cuadernos de Comunicacion, Tenerife.
- MCDUGALL David (2006), *The corporeal image Film, ethnography, and the senses*, Princeton University Press, New Jersey.
- MARIN CARRILLO Alba (2019), *Innovación tecnológica y formas de representación en el documental social. Desde los formatos interactivos hasta las experiencias inmersivas*, Universidad de Sevilla & Université Savoie Mont-Blanc, Cotutelle de thèse de doctorat en communication.
- PINK Sarah (2003), « Interdisciplinary agendas in visual research: re-situating visual anthropology », *Visual Studies*, Vol. 18, No. 2, p. 179-192.
- PROULX Serge, BARDINI, Thierry, BELANGER Danielle (2000), « Des nouvelles de l'interacteur : phénomènes de convergence entre la télévision et Internet », *Sociétés et Représentations*, no. 9, Paris, p. 161-180.
- REMILLET Gilles, WANONO Nadine (2014), « Collaborative and Interactive Presentation: Tracks Of A Discipline Evolution », *Anthrovision* [Online].
- SUCARI Jacobo (2012), *El documental expandido: pantalla y espacio*, Universitat oberta de catalunya, Barcelona.

Ongoing Call for Papers

Revue Française de Méthodes Visuelles is open to everybody and will systematically examine all contributions in line with its editorial line that are proposed to it under the usual scientific evaluation conditions for Varia, Perspectives and Alternatives sections.
