

TBWP, légende urbaine

La fiction est ailleurs

Janique Laudouar

Au début de l'année 2000, le premier fournisseur mondial d'accès à l'internet, AOL, prenait le contrôle de Time Warner, numéro un mondial de la communication, créant ainsi « *la première industrie culturelle du monde* » selon les termes du chercheur Dominique Wolton, qui s'inquiétait « *d'une telle intégration, reposant sur une logique de puissance, très éloignée d'un idéal de valorisation des multiples formes de création et de diffusion culturelles¹* ».

« *Victor Hugo, Françoise Sagan à 5 %... Mozart, Patrick Bruel à 20 %... une TVA élevée encourage la concurrence déloyale des achats à l'étranger via l'internet* » titrait une page du journal *Le Monde*², signée du Syndicat national de l'édition phonographique. La confirmation du piratage accru (un disque sur cinq est copié) inquiète les producteurs.

Quelques jours après l'annonce de la fusion AOL-Time Warner, c'est au tour du monde de la musique d'accuser le coup de l'annonce d'un nouveau « duo planétaire³ » : EMI et Warner deviennent le numéro un de l'édition musicale mondiale. La vente de disques va être, à terme, bouleversée par la convergence au sein d'une même entreprise des œuvres et des canaux de diffusion, l'internet par téléphone ou par câble. La majeure partie du chiffre d'affaires sera bientôt généré par la vente directe sur le net.

1. D. Wolton, « De l'internet des hommes », « Débats », *Libération*, 14 janvier 2000.

2. *Le Monde*, 25 janvier 2000.

3. *Libération*, 24 janvier 2000.

Le début du troisième millénaire a vu une nouvelle économie se mettre en place sans états d'âme, et de jeunes capitaines improviser et inventer de nouveaux codes, d'autres modes de consommation. Acheter un livre en ligne, se constituer une discothèque virtuelle en téléchargeant ses musiques favorites sur un site spécialisé, lire la Une de son quotidien sur son Palm Pilot, regarder la webtélé dans une vignette sur l'écran de son ordinateur, ou une vidéo sur son téléphone mobile bientôt *boosté* par des vitesses de deux gigabits par seconde, autant d'actes banalisés dans le village global électronique. Les industries culturelles sont bouleversées par la multiplication de circuits de diffusion qu'elles ne maîtrisent plus et par un renversement des rapports de forces révélé par les chiffres : pour la première fois le chiffre d'affaires des jeux vidéo a dépassé celui du cinéma. Grâce aux *stock-options*, la société française Kalisto fondée à Bordeaux par Nicolas Gaume compte 80 millionnaires de moins de trente ans sur 250 salariés. Les premières versions du livre électronique sont dévoilées, des cybermonnaies virtuelles tel le *beenz* font leur apparition sur le net avec pour objectif « *une alternative à l'argent dans le monde entier* ». On pourrait continuer à énumérer les annonces spectaculaires et peut-être aussi les premiers désenchantements engendrés par l'effervescence financière qui accompagne « le triomphe de l'internet ».

Dans ce contexte, comment imaginer que les codes esthétiques ne soient pas, eux aussi, en pleine mutation ? Les médias, tous supports confondus, génèrent un flux continu d'information mais il y a encore peu d'espace pour l'analyse critique des contenus et des usages, pour le repérage de nouvelles figures d'expression. Si l'on cite volontiers les nouveaux modèles économiques, les nouveaux modèles esthétiques sont trop peu répertoriés et restent un objet d'étude limité aux circuits universitaires. Ils ne forment pas encore un mouvement culturel aux contours définis, ni une *école*, comme la Nouvelle Vague qui a pu incarner à la fois une école critique autour des *Cahiers du Cinéma* en même temps qu'un mouvement de cinéastes en action, inventant de nouveaux codes de tournage et de montage de films. Un film cependant, *The Blair Witch Project*⁴, a prouvé par son succès international la capacité de jeunes réalisateurs dans la mouvance du film numérique à se saisir de la technologie pour inventer de nouveaux moyens d'expression. Nés de la convergence industrielle, ils établissent des passerelles entre l'internet, le cinéma, la télévision et fédèrent une audience qui a pu suivre la même histoire sur de multiples supports, ouvrant des pistes économiquement viables à la fiction numérique interactive.

4. Site officiel des E.U. : <http://www.blairwitch.com>,
<http://www.haxan.com/> : site des producteurs du film.

Le *Projet Blair Witch*, sorti en France au début de l'été 1999, est assez spectaculaire. Tourné en vidéo Hi-8 et film 16 mm pour un budget minime de 40 000 dollars par deux étudiants en cinéma originaires de Floride, Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, primé au Sundance Film Festival en août 1999 et distribué par Artisan Entertainment, il obtient un succès hors du commun pour un film indépendant, avec des recettes estimées à 150 millions de dollars⁵. Aux détracteurs qui seraient tentés d'insister sur la faiblesse de l'argument, on répondra : la fiction est ailleurs. Il y a la toile, mais surtout la *toile de fond*, toile du web, le site blairwitch.com, sur laquelle s'est tissé bien avant la sortie du film le fil de la narration, agencé par les auteurs selon un concept qui démontre leur parfaite assimilation des codes esthétiques des nouveaux médias et leur inventivité dans l'usage qu'ils en font. C'est, comme le déclare le réalisateur Edouardo Sanchez, un film exemplaire né de la *convergence des médias*, l'un des premiers peut-être à établir un pont entre les audiences croisées : l'internaute, le téléspectateur et le spectateur. Sans compter le lecteur puisque le film est accompagné d'un dossier et d'une bande dessinée, et l'auditeur, avec la sortie du CD-audio (compilation « trouvée » dans la voiture d'un des personnages, Josh, et vendue comme une relique de faits divers, sous la dénomination de « Josh's Blair Witch Mix »).

Prologue

« *En octobre 1994, trois étudiants en cinéma disparaissent dans les bois proches de Burkitsville, Maryland, pendant qu'il tournaient un documentaire. Un an plus tard, la pellicule est retrouvée.* » Que sont devenus Heather Donahue, Michael Williams, et Joshua Leonard ? La réponse est sans doute dans les traces laissées sur le film tourné avant leur disparition. Le prologue se situe dans la pure tradition du documentaire d'investigation à l'américaine traité en « docudrama », qui commence fréquemment par un pré-générique ayant pour fonction d'accrocher en quelques secondes l'audience par des faits bruts, recelant si possible un point à éclaircir, un nouvel éclairage ou un élément non résolu. Même quand le téléspectateur averti connaît l'issue du fait divers, il est amené par le pré-générique à se replacer en position de *suspension of belief*, un des ressorts classiques de la fiction au cinéma : l'accusé est-il coupable ? le condamné à mort aura-t-il la tête tranchée à la fin ? le Titanic va-t-il vraiment sombrer ? Une autre tactique employée dans le pré-générique du docudrama est la personnalisation d'un des héros de l'histoire vraie, qui sera racontée comme une série télévisée avec le point de vue, non du journaliste, mais des personnages : regardez cette femme, elle

5. Magazine *Wired*, octobre 1999.

va bientôt mourir, etc. Dès lors, le processus d'identification est enclenché. La réalité du fait divers devient fiction et la narration peut commencer. Le prologue de *TBWP* reprend le procédé en cumulant les effets dans l'accroche des faits bruts : date, lieu, personnalisation et interrogation – que sont-ils devenus ? L'usage du prégénérique suivi d'un *flash-back* au cinéma est trop répandu pour qu'on en cite ici les multiples exemples, qui existent aussi dans la fiction romanesque. De la voix off de la narratrice Rebecca dans le film d'Alfred Hitchcock (même procédé dans le roman de Daphné Du Maurier) au générique de *Citizen Kane* qui commence par la scène de la mort de Kane, mêlée de souvenirs d'enfance, l'ouverture d'un film peut être un puissant moteur de la narration. Comme le souligne Francis Vanoye dans « Débuts et fins de films⁶ », le prégénérique constitue à la fois une ouverture (formelle, thématique, pragmatique) et un enclenchement narratif.

Si le procédé d'allumage de la fiction par le prégénérique est classique, la nouveauté dans le cas du *TBWP* se situe dans le fait que la première image du film, un écran noir incrusté de brindilles nouées, symbole de la sorcière de Blair, est aussi le premier écran du site web. C'est sur le site web que va se jouer le début de l'histoire et s'enclencher la narration, alimentée par les différents journaux de bord des réalisateurs et des acteurs, par les interviews des protagonistes, de la mère de Heather au shérif de Burkitsville.

La fiction est ailleurs

L'enclenchement narratif est décliné sur le site web avec les spécificités propres à l'écriture interactive en ligne par les auteurs du film et les concepteurs multimédias. Les *motifs visuels* comme indicateurs se trouvent ici bien plus abondants, fouillés et complexes sur les premiers écrans du site que dans les premières images du film en salle. Le genre (suspense/film d'horreur/documentaire), le contenu narratif, la réflexivité⁷ (le vrai/faux film dans le film), le parti pris visuel (noir, la couleur de la peur/couleur des vieux films d'horreur), sont tout entiers contenus dans le premier écran (après le prégénérique qui constitue la première page du site) et dans le menu du site. Les couches successives du site web sont autant d'éléments d'ambiguïté qui donnent de l'épaisseur à un fil narratif trop faible s'il n'est lu que sur un mode linéaire et simplifié, soit documentaire, soit fiction. Le site web est en quelque sorte le hors champ revisité : « Visite virtuelle des lieux, historique de la légende de Blair, toute l'information. Il va y avoir des tonnes de matériel sur le site qui n'apparaîtront pas dans le film. Ces images viendront en

6. *Précis d'analyse filmique*, Francis Vanoye et Anne Goliot-Lété, Nathan Université, 1992.

7. Réflexivité : « processus par lequel le film se désigne comme film » Francis Vanoye.

contrepoint du film pour renforcer l'histoire et le folklore de Blair. » (Journal de Dan Myrick.) Le film en salle n'est que le point pivot de ramifications, de cercles concentriques élargissant et recomposant sans cesse la fiction.

Par recomposition, il faut entendre non seulement le corpus du dossier Blair Witch qui s'enfle et prend de nouvelles formes à chaque visite du site, mais aussi la recomposition de la hiérarchie des éléments qui constituent une œuvre diffusée, de sa conception à sa publication, et son analyse. Ainsi, le commentaire n'est plus en marge, il est au centre du processus narratif. Alimentée par les internautes/commentateurs, la *fiction de la réalité* prend corps, tandis que le pouvoir de l'analyse critique leur est délégué sciemment par les auteurs comme partie intégrante de la fiction, rejoignant ainsi le rôle que Roland Barthes assigne à la critique à son plus haut niveau, qui fait du commentaire créatif « *un texte, une fiction, une enveloppe fissurée* ». Ce n'est pas ici la qualité du commentaire qu'il convient de qualifier en ces termes, mais sa position comme texte dans la hiérarchie de la fiction. Le lancement accompagne et précède le film comme élément de fiction, et non plus seulement comme stratégie commerciale.

L'habillage du site comme support symbolique supplante celui du film et c'est aussi un élément nouveau : le dessin du symbole des brindilles entrelacées s'avère plus efficace que les *vraies* brindilles de bois semées le long du parcours du héros dans le film en salle, ou tout au moins complémentaire. Car tout est pensé en matière d'habillage du site, reflet du vrai/faux : la chronologie de la légende et les symboles évocateurs de la mythologie des films d'horreur en noir et blanc cohabitent avec le noir et le blanc cru du reportage photo et des relevés topographiques de l'enquête policière. Réalité d'autant plus crédible qu'elle est calquée sur une mixture des grands ressorts de l'émotion télévisuelle relayée par des sites web qui ont prouvé leur efficacité. Citons *Missing Children* qui tient en haleine l'Amérique avec les photos des enfants disparus.

Ainsi, la photo des trois acteurs « disparus » sera-t-elle affichée sur le site web avec la même interrogation chargée d'émotion médiatique. D'autres ingrédients vont tenir en haleine un public d'internautes adolescents pendant plusieurs mois et nourrir la fiction d'une réalité : entre autres le journal de Heather, l'héroïne, faisant référence au journal de *Myst* par l'aspect graphique de la couverture en style grimoire et des pages manuscrites, ainsi que le rôle pivot de l'héroïne dans l'histoire.

La vérité est ailleurs : le vrai/faux Blair Witch

« Je me demande si c'est vrai ou pas ? J'ai 13 ans et je crois que c'est vrai. J'ai vu le film aujourd'hui et j'ai eu vraiment très peur. Est-ce que ce sont des acteurs dans le film ? S'il vous plaît, répondez-moi pour me dire si c'est vrai ou faux. » (Message de Lori, le 13 septembre 1999.) Dans l'effort pour maintenir l'ambiguïté du vrai/faux documentaire, l'effet « docudrama » est ici inversé : ce n'est pas la réalité qui est traitée comme une fiction, c'est la fiction qui devient réalité et se pare des signes de reconnaissance du documentaire : caméra à l'épaule, tournage en caméscope numérique avec les moyens « légers » utilisés dans les situations extrêmes de reportage, interviews de témoins, etc. Depuis le départ, et bien avant la sortie du film, les réalisateurs jouent l'ambiguïté sur le site web : rien n'indique que cette histoire est vraie, mais rien n'indique non plus qu'elle est fautive. La rumeur du vrai/faux est colportée dans les forums aussi bien par ceux qui ont vu le film que par ceux qui ne l'ont pas vu : « *Cé de la fiction cé vrai mais c'est tiré d'une histoire vraie* » (sic, posté par Roger le 19 octobre 1999). « *Est-ce que le journal de Heather est vrai ou quoi ?* ». Les incroyables répondent aux crédules : « *Si tu as des doutes et si tu ne sais pas si ce sont des faits ou de la fiction, va voir le site de Haxan, c'est juste du show business, les copains ! Tout est de la fiction... ils ont juste disséminé l'information sur le site et un peu partout pour monter la tête aux gens et leur faire croire que c'est vrai. On a deux fois plus peur si on pense que ça a vraiment eu lieu ! Et le journal de Heather fait partie de l'intox⁸ !* »

Est-il vraisemblable que des cinéastes amateurs s'embarquent en 1994 sans précaution de communication (à défaut du téléphone portable déjà répandu à l'époque, une liaison radio aurait fait l'affaire) avec une carte comme pour une chasse au trésor et que le caméraman n'ait pas les moindres rudiments de la prise de vue (Josh au début du film) ? Non, naturellement, les éléments de vraisemblance sont gommés pour les besoins de l'histoire. Nous sommes bien dans la fiction, comme le relève cet internaute qui conclut : « *Vive le téléphone portable !* » Désormais il y aura deux types de spectateurs : ceux qui iront voir le film sans rien connaître de l'histoire et seront ensuite demandeurs de détails supplémentaires, ils seront conditionnés *a posteriori*, et ceux qui connaîtront parfaitement les détails du film avant d'aller le voir et seront conditionnés *a priori*. Dans l'un et l'autre cas, le conditionnement est prévu dans l'agencement et fonctionne comme un adjuvant majeur de la fiction en fabriquant un prolongement dans l'imaginaire avec les ingrédients classiques de la narration : importance des points de vue, héros, personnages secondaires, événements, symboles, flashback, fin ouverte, etc.

8. Nous reproduisons tel quel le langage des messages, forums, etc.

Certes, certains internautes ne sont pas dupes : « *Depuis C'est arrivé près de chez vous, les Américains se demandaient comment exploiter le filon. Ils l'ont fait. Tant pis.* » L'un des thèmes majeurs des commentaires est bien centré sur l'ambiguïté « vrai ou faux ? », conforme à l'attente des créateurs et à leur talent d'agenceurs. Certains critiques professionnels mettent en doute le procédé – et surtout sa durée de vie : « *Je suppose que le film est bien plus efficace si vous croyez à l'hypothèse que tout ce que vous voyez est vrai. Au début, c'est ce que le public croyait. Mais une fois qu'on a su que le projet Blair Witch était mis en scène, il n'y a rien de particulièrement effrayant, c'est même un peu ennuyeux.* » D'autant plus ennuyeux pour l'auteur de la critique : « *Le projet Blair Witch est dépendant de sa faculté à maintenir son parti pris d'hyperréalisme, moteur du suspense.* »

Ces arguments sont tenus en échec par le fait que l'interrogation autour de la dualité fiction/réalité se prolonge au-delà de la révélation dans la presse que le film est bien une fiction. Le nombre de messages sur les forums, soit 878 au 30 octobre 1999, de loin le record de commentaires critiques sur un film, et leur contenu le démontrent : les internautes veulent maintenir *leur* fiction du vrai/faux Blair Witch. Le site rend explicite – et ce, avec un langage approprié, accessible, à l'intention des adolescents – mais n'enlève rien à l'« addiction » à cette *fiction de la réalité* construite par les internautes eux-mêmes, nourris à la culture de *X-Files* : « *On nous cache des choses... Est-ce que par hasard les gens de Burkitsville cacheraient quelque chose ? Est-ce qu'il se donneraient autant de mal pour prouver que rien n'est vrai s'ils n'avaient pas quelque chose à cacher ?* »

Le microcinéma, relève du cinéma vérité ?

Enfin les internautes se font critiques pour proclamer la renaissance d'un nouveau genre... le cinéma-vérité : « *Pour une fois qu'un cinéaste fait de la fiction une réalité proche de la perfection il faudrait arrêter de tirer sur ambulance. C'est LE film d'une nouvelle génération qui en a marre des héros et héroïnes sans finesse et sans talent, qui attrape la grosse tête des le premier navet sorti. La scène finale est trop réelle dans la terreur pour n'être que fictionnelle. Comment une personne peut jouer a ce point la terreur si elle n'est pas vécue ? Que les minets et les minettes d'Hollywood se tiennent a carreau, la relève du cinéma vérité arrive.* » Message de Lorène, le 14/10/1999.

Plutôt connoté techniquement en référence aux moyens légers et au tournage – montage en numérique avec diffusion possible en ligne –, le terme de microcinéma est utilisé pour signifier le renouvellement du cinéma indépendant américain. Si la marque d'un véritable auteur est d'inventer ou de s'approprier la technique la plus apte pour servir son propos et

représenter une époque ou du moins une étape dans l'histoire de son art, on peut dire que sur ce plan *TBWP* est également novateur, même si la légèreté des moyens comme déclaration d'indépendance ne date pas de Dogma 95, qui semble être la référence culturelle des internautes en ce qui concerne *TBWP*. Dès les années vingt, dans une déclaration du Ciné-œil dans la *KinoPravda*, Dziga Vertov⁹ posait l'idée de « *l'exploration des faits vivants* » par opposition aux « réalisations théâtrales », assortissant son propos d'instructions techniques précises. Jetant aux orties « *les décors grandioses* » comme « *les grands artistes* », il pose comme nécessité absolue la vitesse : « *des moyens de transport rapides* », « *des ciné-reporters ultrarapides* », la légèreté : « *des petites caméras à main ultralégères* », et l'importance d'une écriture collective : « *des correspondants ouvriers de différents organes de presse décrivent les faits de la vie quotidienne et signent « le Ciné-œil »* ».

On peut dire que *TBWP* reprend des éléments du cinéma vérité pour les pervertir ou les revitaliser, selon le point de vue. La *method acting* qui a consisté à lâcher les acteurs dans la nature s'explique par les contraintes de temps et de moyens aussi par une volonté affichée d'utiliser une technique minimale adaptée au service du parti pris d'hyperréalité. Microcinéma là encore dans l'image vignette qu'on retrouve sur le site en haut à droite de l'écran. Dans ce défilement programmé d'images fixes, dans cette bande annonce miniaturisée, il y a en avant-première toute l'horreur et la confusion qu'on souhaite retrouver dans le film. L'*entrevoir* plutôt que le *voir* dans la qualité floue de l'image en ligne fait monter encore le suspense. Particulièrement éprouvante cette silhouette d'un torse nu qui semble agenouillée dans le plus pervers des rituels de torture ou de sexe. Le montage ultrarapide d'images floues fait travailler l'imagination dans une proportion bien plus grande que la bande-annonce léchée ou les effets spéciaux dont commence à se lasser même un public jeune blasé et déçu par une surenchère médiatique qui promet plus qu'elle ne délivre.

A l'époque du cinémascope et des multicomplexes se dessine un autre *statut de l'image*, qui puise sa force dans une taille et une définition adaptée aux nouveaux médias où la dynamique de l'image compte plus que sa qualité, où le lieu de son inscription dans un ensemble peut être un choix esthétique qui marque, autant que son contenu ou sa forme, la volonté de l'auteur.

9. « Vertov, la presse et le parti », *Les Cahiers du Cinéma*, mai-juin 1971.

L'interactivité est ailleurs : la mise à jour comme feuilleton

On objectera que le site ne présente pas une interface plus interactive que la moyenne du genre « lancement d'un film », très répandu sur le net dont l'exemple le plus caricatural est celui de *La Menace Fantôme*, apothéose du *hype* en matière de marketing. Certes, le clic de la souris sur le site de Artisanet.com déclenche la dose classique de *merchandising*, de badges et de sacs à dos estampillés TBWP. Mais l'interactivité est ailleurs : les journaux de bord tenus par les acteurs et réalisateurs qui établissent une complicité avec leur public en leur permettant d'autofabriquer un suspense à plusieurs niveaux.

C'est la mise à jour du site web qui, alimentant une réalité inventée, l'*habille* en un fait divers en même temps que paradoxalement, et toujours dans l'ambiguïté d'une vraie/fausse fiction ou d'un faux/vrai fait divers, l'habillage contribue à forger sa légende. Ainsi, un des genres classiques de la narration, le feuilleton, est décliné avec les spécificités propres à un nouveau média, le programme interactif, par les auteurs du film et concepteurs multimédias. L'interactivité naît ainsi de l'exceptionnelle matière première qui bouillonne comme un chaudron de sorcière sur les forums et *chats* qui, en parallèle, commentent le film. Une des preuves les plus frappantes de cette identification réside sans doute dans le choix des pseudonymes qui collent à l'histoire et font des commentateurs des interacteurs en marge de la réalité/fiction : « La sorcière », « Heather » du nom de l'actrice, etc.

Ce commentaire constitue un continuum privilégié qui va bien au-delà du simple attirail de marketing déployé pour la sortie d'un film. Il continue à en étayer l'exposition, – qui, dans le film en salle est suivi par une narration très abrupte – et lui donne corps : le bouche à oreille, la rumeur, les pour et les contre, bref, comme le souligne une internaute, « *c'est justement toutes ces contradictions qui ont fait que les gens sont aller voir ce film, ils voulaient voir par eux même se faire leur propre idée et petit à petit le film s'est remboursé et a largement fait des profits, le pari était gagné d'avance et tous autant que vous êtes, que vous l'avez aimer ou détester, vous êtes entrer dans le jeu, moi y compris, et vous avez fait que ce film ait été un succès financier, non pas par vos argument pour ou vos pseudo argument contre, mais par l'effet que vous avez créer qui se résume à ce que j'ai dit plus haut : Parlez en en bien, parlez en en mal, mais parlez en...* »

Dès lors, l'interactivité mécanique utilisée dans les sites de lancement de film fait place à une interactivité conceptualisée, pensée par les auteurs et destinée aux interacteurs, selon à la fois les principes de l'écriture interactive et le principe commercial de l'*empowerment* : « donner du pouvoir au consommateur » de site web. Se met en place une interactivité de

l'imaginaire qui renoue avec la croyance onirique en l'histoire au sens le plus classique, c'est-à-dire l'histoire telle qu'elle se joue dans l'imagination des participants, auditeur, lecteur, spectateur et critique du conte.

« Comment se faire rattraper par son imagination, avouons nous un instant que nous avons tous couru, et tous plongés dans la finesse de scénario que seule la fin nous à permis de nous en sortir et de penser à une éventuelle réécriture de l'histoire puisque celle ci ne nous était plus contée... (...) D'où le nombre impressionnant de versions des faits que l'on peut lire dans ce forum. Sans doute les auteurs n'ont eux-mêmes pas de solution. A quoi cela servirait-il ? Une fois le danger délimité, l'imagination retrouverait des limites, et la sensation d'incertitude et de peur s'évanouirait. »

Mentionnant *Paysage dans le brouillard* de Theos, Francis Vanoye souligne que *« sur le plan de l'information narrative la séquence, très visuelle, procède par énigmes : où sommes nous ? que font là ces enfants seuls ? »* et qu'un « programme » hypothétique se met en place. Si on reprend l'analyse de Francis Vanoye on verra que le début et la fin ouverte sont des classiques de la narration qui s'ouvrent sur une interprétation. Ainsi, on peut dire qu'Edouardo Sanchez et Dan Myrick ont joué sur un des codes majeurs classiques du cinéma en laissant une fin ouverte. Les internautes, en s'exprimant, relèvent avec beaucoup de pertinence la part laissée à l'imagination : *« J'ai vu le film 2 fois et pour ton enseignement c'est un film d'angoisse et non d'horreur où tout est subjectif, c'est ta propre imagination qui crée ta peur. »*

On peut dire qu'il y a convergence entre médias classiques et nouveaux médias dans la mesure où l'incertitude interprétative est un des ressorts de l'écriture interactive : plus le fil narratif est lâchement tissé, voire totalement aléatoire, sur une macrostructure solide, plus grande est l'efficacité de l'interactivité et de l'interaction entre l'œuvre et son public : *« Vouloir que l'interaction soit construite sur des ensembles signifiants strictement définis est aller à l'encontre des lois profondes du processus interactif, c'est-à-dire ouvert au dialogue entre destinataire et destinataire, et jouer pleinement le rôle qu'on prétend lui faire tenir – celui de simulation partielle du réel de la pensée – il faut qu'il puisse prendre en compte ce degré de liberté d'incertitude interprétative caractéristique des mécanismes humains de transmission du sens¹⁰. »*

Le mince fil narratif est dévidé et tiré ici par les internautes – on peut même dire tiré à hue et à dia tant les interprétations les plus extravagantes enflamment les imaginations, selon un *dispositif* interactif agencé par les auteurs et réalisateurs du film. Les commentaires portant essentiellement sur l'intrigue et les personnages sont plus nombreux que les jugements à

10. Cf. l'article de Jean-Pierre Balpe.

l'emporte-pièce j'aime-j'aime pas. Les spéculations sont d'ordre technique : « *Ce que tu dis est faux. on t'entend de loin tout simplement parce que Mike est en possession du microrelié au DAT, lui-même relie à la caméra d'où on entend ta voix de plus loin. CQFD!!!* » ou portent sur le détail du décor : « *Je pense que dans le paquet trouvé au pied du sac de couchage il y a des morceaux de corps humain (peut-être des doigts) parce quand Josh est parti ils l'entendent crier et c'est peut-être parce que la sorcière lui coupe les doigts.* » Elles s'attachent également aux personnages : « *Peut-être que c'est Josh qui les a tué ! Je suis d'accord, je pense que Josh était possédé et qu'il a tué ses amis.* » Enfin, porte ouverte sur l'imaginaire : « *C'est pas la peine de se perdre en conjectures... Le film est fait de telle sorte que chacun peut l'interpréter comme il veut.* »

L'identification est ailleurs

L'interrogation et l'identification ne vont pas porter seulement sur la véracité de l'histoire, mais aussi sur le suspense lié au tournage du film lui-même : toutes les adolescentes qui ont rêvé d'être un peu star, un peu metteur en scène, peuvent s'identifier à l'image de Heather avant son départ en tournage. D'autant plus que Mommy témoigne sur le site. Tous les adolescents d'Amérique peuvent ainsi s'identifier au jeune-réalisateur-ambitieux-sans-moyen, au David qui va affronter le géant Hollywood et qui tient son journal de bord sur le site en faisant partager ses angoisses aux internautes.

L'« addiction » à la dualité vrai/faux atteint son paroxysme quand les internautes s'identifient aux réalisateurs au point de vouloir tourner un clone de TBWP : « *Je tiens à vous dire que je vais mettre cette histoire au clair, nous sommes 12 gars de 25 et plus(ans)qui l'année prochaine par en camping à cette endroit ou ces produit cette histoire. notre but ces de mettre au clair ceci, peut-être est ce hantée on sait jamais mais ca me surprendrait on y vas à 12 gars comme je disait avec des walki talki des arme à feu et plein d'équipement pour tester si ses vraiment hantée, 2 de nos copain vas rester dans la voiture caché près du bois et les 10 autres vont s'enfoncer dans la foret passer 5 nuit à camper on fait aucun grabuge et on invente rien on vas juste vérifier sices vrai si rien se passe je revient pour le dire.* » Eduardo Sanchez et Dan Myrick, en tenant informés au jour le jour les internautes de leurs difficultés d'adolescents dans le dur monde du *show business*, ont détourné sur eux-mêmes un processus d'identification habituellement cantonné aux héros ou aux acteurs. Ils sont, en somme, les héros d'une belle *success story* des nouveaux médias, les petits jeunes qui ont tourné sans argent un film qui devient un succès commercial hollywoodien ! C'est l'histoire dans l'histoire, l'histoire autour de l'histoire, les histoires se croisant et se superposant dans les mailles du réseau.

L'automédiation

Loin du *happy end* obligé de Hollywood, les réalisateurs Edouardo Sanchez et Dan Myrick laissent le mot de la fin au spectateur en matière d'interprétation, mais cette incertitude interprétative qui n'était dans les médias traditionnels qu'un processus intérieur du lecteur ou du spectateur se matérialise dans l'automédiation, c'est-à-dire dans la publication en ligne d'opinions, d'expressions, de créations, d'initiatives émanant des *spectateurs*, pour reprendre l'expression de Jean-Louis Weissberg¹¹.

Naissent des sites parallèles, des forums, des critiques amateurs qui participent à l'épaisseur de l'œuvre et à sa résonance :

« *Si vous voulez discuter du film et du mythe, venez sur mon chat dahlnet #blair_witch* »

« *Heather m'a révélé ce qu'il y avait dans le paquet !* »

« *J'ai filmé Heather Donahue en vidéo pendant une convention à San Diego ce week-end. Elle a parlé pendant une heure du tournage du film TBW. Vous apprendrez qui était la sorcière de Blair, la vérité sur la fin du film et les réponses aux tonnes de questions que vous vous posez. Envoyez-moi un mél si vous êtes intéressé par une copie.* »

La contextualisation comme code d'écriture de la continuité narrative

Une nouvelle fonctionnalité de l'interface se stabilise et apparaît maintenant comme élément classique au service du programme interactif : les données contextualisées. Celles-ci sont habituellement informatives ou fonctionnelles et viennent en complément du thème principal ou sous forme d'aide juxtaposée à l'application principale. On emploie, par exemple, une bulle contextuelle pour décoder les icônes pour un public non familier des symboles informatiques, tels qu'on peut en trouver dans les barres de navigation ou les fenêtres d'un écran.

Ici, les données contextualisées font sens car elles ne sont pas seulement juxtaposées de façon informative, mais mises en scène en cohérence narrative avec l'histoire du film. Ainsi l'écran intitulé : « *Aftermath* » comporte quatre têtes de chapitres hyperliens : les preuves, les fouilles, les interviews, l'actualité. La page du site de science-fiction consacrée au film comporte quatre hyperliens dans la barre de navigation : le spécial, le témoignage, les accessoires, le film. Au cours d'une série d'interviews, Bill Barnes (l'historien de Burkitsville) raconte ce que le shérif lui a dit. Ronald Cravens, le shérif de Burkitsville pense que c'est un coup monté. Parmi les

11. *Présences à distance*, Jean-Louis Weissberg, L'Harmattan, 1999.

preuves remises à la police par les participants à la fouille, une vidéo montre le dépouillement par la police des onze cassettes, et leur commentaire : c'est par l'interview d'un témoin qui participe à la fouille, Dottie, qu'on apprend que la vérité est peut-être dans une de ces cassettes.

On peut dire que les données contextualisées qui abondent sur le site officiel et les différents sites satellites jouent dans le montage final de l'histoire et ses conditions de réception le même rôle que le raccord ou l'insert dans la narration filmique classique en donnant à la fois information et élément dramatique – ici le suspense – à l'interacteur pour qu'il en fasse son affaire et commence à élaborer sa version de la fiction. A l'enchaînement linéaire fait place le puzzle éclaté des données contextualisées, dont la crédibilité est proportionnelle à la cohérence et à l'inventivité de l'écriture interactive. Si la référence au cinéma-vérité est tant de fois évoquée, c'est aussi parce que *TBWP* redécouvre le montage comme l'avait inventé Dziga Vertov (voir plus haut), un montage d'images tournées en divers lieux de la Russie et faites d'une multiplicité de points de vue concourant à former une seule vision. La contextualisation des données en ligne fait fonction de diégèse du film, diégèse qui se situe dans un autre espace temps que le film lui-même : sur le site, où le spectateur n'est plus dans l'espace et le temps réels de la projection en salle, mais dans le cyberspace et dans le temps différé de la consultation (qu'il s'agisse de la consultation qui précède ou suit la vision du film en salle) propre à la personnalisation des données et de leur interprétation.

Légende urbaine

TBWP est un retour à l'oralité des contes et légendes : « *Ce qui a passionné les gens dans le projet Blair Witch, c'est en fait cet inconnu à la fin : que sont-ils devenus ? Moi et quelques potes nous avons eu l'idée de porter sur le petit écran des « légendes urbaines » que nous avons pu entendre dans la vie de tous les jours. Les légendes urbaines ne sont autres que des cauchemars d'enfants qui voyagent dans le temps et changent au fur et à mesure que les gens les racontent ; bien entendu avec des faits toujours modifiés, une sorte de téléphone arabe.* »

Les critiques du film ont été peu sensibles au phénomène du « téléphone arabe » qui se jouait sur le net et ont rarement pris en compte l'ensemble du dispositif interactif dont le film en salle n'est qu'un élément. Ainsi la critique de Aboutfilm.com met en cause la faiblesse de la narration sans avoir perçu la force des liens interactifs qui l'encerclent : « *Un concept inventif et un dialogue exceptionnellement bien improvisé ne peuvent se substituer à une vision narrative cohérente. Le TBWP n'est rien d'autre que la course dans les bois de trois adolescents.* » C'est vrai que *TBWP* ne montre rien, ni l'enlèvement de Josh par la sorcière, ni la fin non plus que le sort réservé à Heather et Mike. Si on

analyse TBWP comme une narration traditionnelle, la non-clôture est difficile à accepter : « *Je voulais sortir du film avec des indices à remuer dans ma tête, avec des explications possibles à analyser. Je suis sorti du film sans rien, parce qu'il n'y a pas matière à investigation avec les éléments présentés à l'écran.* » Comme on aura tenté de le démontrer, la matière première est ailleurs, dans une nouvelle écriture, dans la fiction entrelacée dans de multiples supports, multipliant l'efficacité de la narration, la prolongeant bien après la vision du film en salle ou la visite du site web, dans la vie même des interacteurs, qui ont fort bien compris l'efficacité du concept : « *J'ai été voir ce film sans connaître vraiment ce qu'il y avait autour. Je n'ai qu'un conseil à vous donner : visitez le site web www.blairwitch.com avant d'aller au cinéma pour être plus accroché par le film.* ».

Macrostructure et micropropositions

On peut proposer comme un des principes de la fiction électronique interactive, du moins lorsqu'il s'agit d'une œuvre multisupports englobant un site web et dans un genre qui s'apparente à la métafiction, les hypothèses d'écriture suivantes :

- une macrostructure sémantique et une architecture ou superstructure du récit plus ou moins fermée ;
- des micropropositions ouvertes conçues par l'auteur dans le but de provoquer l'interactivité des internautes ;
- quand il s'agit d'un site, positionner le commentaire à une place essentielle comme élément intégré à la fiction ;
- concevoir un agencement ou « monde » sous-tendu par une organisation discursive susceptible de créer une communauté de lecteurs/commentateurs et *spectateurs*.

Concevoir une œuvre hypermédia exige sans doute de la part de l'auteur de ne pas sous-estimer la dose de dynamisme et de complexité à gérer dans l'approche de la connaissance du monde qu'il met en scène et des destinataires : « *En ce sens, la technologie hypertexte doit toujours tendre vers un système de cheminements auto-adaptatifs. Sa mise en place exige du concepteur une approche d'assez haut niveau des domaines qu'elle veut représenter ainsi qu'une représentation formelle préalable du ou des lecteurs auxquels il se destine*¹². »

Jean-Michel Adam¹³, s'appuyant sur les travaux de Propp et de Brémond, avait déjà repris l'expression « *paquets de propositions narratives* »,

12. Cf. Jean-Pierre Balpe, *Gérer la complexité*.

13. J.-M. Adam, *Le texte narratif*, Nathan, 1995.

notant que pour qu'ils forment une intrigue, « *il faut que des liens d'identité référentielle apparaissent* », et que « *de telles inférences sont rendues possibles par une « connaissance des mondes* », de ce qu'on appelle les « *mondes possibles* ». Le travail de l'auteur et « ingénieur de mondes » consiste à travailler de façon manuelle ou générative les micropropositions à l'intérieur de sa macrostructure, sachant qu'il ne s'agit plus pour le lecteur de suivre une histoire mais de la construire, avec tous les cas de figures possibles de la légende urbaine, c'est-à-dire de la précéder, de la contourner, de l'enfler, de la manipuler pour se l'approprier en l'enrichissant de toutes les références collant au monde imaginé par l'auteur.

S'agissant de la « superstructure narrative », Jean-Michel Adam souligne que celle-ci « *ne ferme pas le texte sur lui-même* », et ce, particulièrement dans les récits oraux. « *Dans le moindre récit oral, la (trop) belle homogénéité de la superstructure canonique peut être travaillée jusqu'à l'éclatement par d'autres composantes.* » Il la qualifie d'ailleurs avant la lettre de structure interactive.

La convergence

La convergence régulièrement annoncée depuis l'apparition des nouveaux médias est enfin incarnée et ouvre la voie à des pistes possibles de la fiction interactive. En situant leur fiction habilement – ou en partie par la force des choses et par la nature même du microcinéma – ailleurs que dans le film, les auteurs ont créé une des premières légendes de l'internet. Ils ont contribué à la détection des procédés de création des nouveaux médias, et à créer un modèle esthétique qui participe peut-être d'un nouveau genre apparenté à la métafiction. Il convient donc de disséquer ces nouvelles figures de la narration, disséminées comme un jeu de piste dans les mailles du réseau et aussi de repérer en quoi elles recourent les figures traditionnelles des procédés littéraires et cinématographiques.

Que les aspects novateurs aient été peu décryptés ne peut que renforcer la conviction de la nécessité de forger une véritable école critique des nouveaux médias, qui prendra en compte la dimension multisupport pour aborder la fiction interactive dans tous ses aspects, quand elle se situe sur le territoire encore inexploré de la convergence.