

Du cinéma à internet : narration, hypermédiation et médiation inter-narrative

Marida Di Crosta

Université Paris 13, LABSIC, France

Si le format numérique a déjà largement infiltré l'industrie de contenus audiovisuels, aussi bien en amont (production et post-production) qu'en aval (diffusion) de la chaîne, le *régime* de l'interactivité, dans sa dimension communicationnelle, esthétique et narrative, intervient à la fois plus lentement et plus profondément dans la pensée cinématographique elle-même.

Plus lentement, car les mutations des pratiques socio-culturelles que provoque le numérique ne se produisent pas au même rythme que les bouleversements techniques : à la vitesse vertigineuse d'apparition sur le marché des technologies s'oppose le temps inévitablement plus dilaté des usages et des lois de la création artistique.

Plus profondément, car, sur le plan de l'expression artistique et de la narration, l'interactivité doit être prise en compte non seulement en tant que nouvelle dimension organisant ce qui se joue entre le contenu et ses destinataires, mais aussi en tant qu'élément interne à ce contenu, à la fois forme et matière de l'expression, principe constitutif et qualité esthétique *intrinsèque* de l'œuvre audiovisuelle elle-même.

Qu'il s'agisse de l'écriture de scénario ou de la conception des images, du montage, du son, la dimension interactive de la relation *auteur↔structure/contenu de l'œuvre↔spectateur* provoque des changements sans précédent à la fois dans les modes de production et de réception. Dans le cas spécifique de films interactifs de fiction, elle va jusqu'à transformer le dispositif de médiation narrative instauré avec son spectateur.

Mais si rares sont, pour l'heure, les auteurs-réalisateurs à s'aventurer sur le terrain des nouvelles fictions interactives, encore plus rares sont les producteurs et les diffuseurs de contenus pour le cinéma et la télévision disposés à intégrer le maillot du développement informatique dans la chaîne de production de leur offre et, par conséquent, à l'inscrire dans leurs budgets. Et d'ailleurs, le manque cruel d'outils d'écriture et de production standardisés obligerait tout producteur, indépendant ou non, à engager des moyens financiers importants dans une « économie de prototypes » risquée, où, face à des coûts de développement très élevés, aucun retour sur investissement n'est assuré.

Cependant il existe, autour du « cinéma interactif », des interstices de création originale et audacieuse. Des expériences qui témoignent des mutations en train de se produire dans la rencontre du cinéma et de l'interactivité, des recherches menées autour du devenir du récit audiovisuel lorsque le média interactif qui le sous-tend y exerce toute sa prégnance.

Ainsi, au côté des jeux vidéo, des nouvelles formes de narration interactive, s'inscrivant plus directement dans la lignée du cinéma, cherchent à s'affirmer : des courts-métrages interactifs sur internet aux films-performances en salle, en passant par les expériences d'hyper-séries pour la télévision interactive.

Il s'agit dans la plupart des cas d'objets rares à caractère expérimental et exploratoire, d'hybrides balbutiants dont la production confidentielle et non standardisée dépasse rarement les confins des laboratoires de recherche et des studios de web-sociétés de production.

Mais il arrive parfois que quelques-uns de ces projets pionniers parviennent à atteindre un public plus large, comme dans le cas de *Sens Dessus Dessous*, une trilogie de courts-métrages interactifs produite par ARTE et par le Centre Pompidou, actuellement en ligne sur le site de la chaîne.

L'originalité de ce projet tient également aux conditions économiques et socio-culturelles qui ont donné lieu à sa genèse. Pour comprendre le contexte de production, un bref rappel historique : de 1999 à 2001, au moment où la « nouvelle économie » atteint son apogée tout en s'avancant inéluctablement vers sa chute ruineuse, et que la stratégie de la « convergence contenus-tuyaux » fait fureur parmi les acteurs du marché, la fiction interactive connaît son époque d'or.

Une multitude d'agences de création, publications, sites, ateliers de formation, colloques, marchés et festivals¹ viennent se créer autour de nouvelles formes de narration, pendant que des web-télévisions indépendantes se proposent, par leur offre de contenus audiovisuels sur internet, de concurrencer les chaînes hertziennes ainsi que les opérateurs de télévision interactive *set-top-box*.

Parmi la série d'initiatives autour de la fiction interactive, des journées « Art du récit et nouvelles technologies » sont également organisées au Centre Pompidou en avril 2001 et, dans le sillage de l'intérêt suscité par ces rencontres, des réalisateurs de cinéma sont sollicités par ARTE et par le Centre Pompidou pour concevoir et réaliser trois courts-métrages interactifs « d'auteur ».

***Sens Dessus Dessous* : une expérience de fiction interactive « de commande »**

Le projet, appelé de façon significative *Sens Dessus Dessous*, s'est déroulé sur le mode du thème imposé, et conformément aux règles fixées au préalable par les co-producteurs : d'une durée (en mode linéaire) de 10 à 15 minutes chacun, ces courts métrages devaient explorer des nouvelles formes d'écriture audiovisuelle autour du thème donné du « trouble ». Après un stage d'initiation à l'écriture interactive², le tournage en caméra DV devait s'effectuer en quatre jours maximum. Le développement informatique a fait l'objet d'une collaboration avec la société de production multimédia parisienne Plokker, mais il devait se dérouler sous la direction artistique des cinéastes. Enfin, le résultat final devait répondre à une quadruple contrainte de diffusion : chaque court

¹Quelques événements témoignant de ce bouillonnement autour de la création de contenus audiovisuels interactifs en France : la parution de *Le dossier de l'audiovisuel* de l'INA n° 89 « Internet et audiovisuel au-delà de la convergence » (janvier-février 2000) et n° 92 « Quels contenus pour Internet ? » (juillet-août 2000), ainsi que de la revue *ITV-Drama Forum* et la société de production de fiction interactive *Slowdive*, les deux fondées par l'auteur-scénariste Julien Favre ; la naissance d'une multitude d'agences de création interactive indépendantes, dont Chman, Subakt, Panoplie, Melon Design, Œil pour Œil, Attitude Studio, Dramaera ; l'apparition de web-TV alternatives, comme Bum-bum.tv, TV-art.net, Pandora TV et teleweb.org ; l'explosion de web-séries d'animation d'auteur (dont la mythique *Banja* des lillois du *team chman*) ; la création de la programmation « Cinem@s de Demain » au Service Cinéma du Centre Pompidou ; la naissance du mouvement *Digima* pour l'émergence d'un 10ème art, avec son Festival International du Film de l'Internet (le FIFI, parrainé par Canal Plus), et son école, l'atelier d'écriture interactive (AEI) ; l'organisation d'ateliers d'écriture multimédia à la FEMIS (Ecole Nationale Supérieure des Métiers de l'Image et du Son) et au Conservatoire Européen de l'Écriture Audiovisuelle ; l'établissement du service « Création Interactive » à la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD) ; l'institution d'un dispositif d'aide à la création multimédia (DICréA) par le Centre National de la Cinématographie (CNC).

² Stage dont nous étions les responsables, ayant été appelés par ARTE, le Centre Pompidou et le Conservatoire Européen d'Écriture Audiovisuelle à former à l'écriture interactive les quatre réalisateurs sélectionnés.

métrage devait être visible, dans sa version interactive, sur internet, sur la TVI (télévision interactive) ³, sur DVD et, dans une version linéaire, sur la TV traditionnelle.

Il s'agit donc d'un projet dont la vocation affichée – et c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles nous nous y intéressons dans le cadre de notre recherche –, est d'initier aux nouvelles pratiques de narration interactive, rendues possibles par le numérique, des créateurs directement issus du cinéma. Dans les intentions de ses promoteurs, *Sens Dessus Dessous* était la réponse du cinéma aux œuvres de fiction, produites par des concepteurs-réalisateurs multimédias, auxquelles on reprochait une certaine pauvreté expressive et, surtout, le manque d'émotion. Comme on peut lire dans le dossier interne de présentation du projet, les films réalisés par des programmeurs multimédias présentent de nombreuses limites : absence de scénario, absence d'émotion, absence de personnages, « comme si la technique dématérialisait l'essence même de l'art de raconter des histoires ».

L'objectif déclaré des initiateurs de la trilogie, en invitant des réalisateurs de films « classiques » à s'initier à la narration interactive, est donc de favoriser une passerelle entre ces deux mondes, celui de l'informatique et celui du cinéma, et plus particulièrement, d'esquisser un trait d'union entre deux pratiques expressives et narratives audiovisuelles à l'époque très éloignées. En effet, alors qu'au tournant du millénaire un nombre important de graphistes, plasticiens, musiciens, chorégraphes et vidéastes ont entamé depuis déjà plusieurs années l'exploration des nouvelles possibilités expressives offertes par le numérique et l'interactivité, les cinéastes semblent encore réfractaires à ce nouvel environnement de création. D'après les initiateurs du projet, « entre ceux qui redoutent, voire diabolisent une technique souvent présentée comme réservée aux surdoués de l'informatique, et ceux qui ne conçoivent un film que comme une narration linéaire sur laquelle ils règnent en maîtres absolus », rares sont les réalisateurs de films de fiction à s'intéresser à l'interactivité. Et les initiateurs de la trilogie ajoutent, non sans un brin de sentimentalisme : « force est de constater que le fossé entre les créateurs nés avec les nouvelles technologies et les cinéastes ne se comble pas. Les deux mondes s'évitent, se craignent, quand ils ne se méprisent pas. Or, ces deux mondes n'ont-ils pas des choses à se dire, des histoires à partager ? ».

Cependant, l'expérience le montrera, entre avoir des histoires à partager et planter les jalons d'un nouveau langage narratif interactif, la différence est de taille. Pourtant, malgré l'insuffisance des moyens investis dans la recherche créative et les bouleversements que cela va introduire dans leur contexte d'activité (en ce sens, le choix du titre *Sens Dessus Dessous* et du thème du trouble parlent d'eux-mêmes), les producteurs ne semblent pas sous-estimer la portée, la difficulté mais aussi l'inévitabilité de ces transformations. Cette série n'est en effet que le premier des projets de films interactifs coproduits par ARTE. Depuis 2001-2002, l'expérience a été renouvelée par l'Unité de Programmes Cinéma d'ARTE France au rythme d'un projet innovant de fiction interactive par an.

Pour l'année 2003-2004, c'est le projet *In my room* d'Agnès de Cayeux qui est choisi, quelque peu hâtivement, puisque l'œuvre – une « pièce » proposant à tout internaute équipé d'une webcam d'accéder à un objet de rencontre singulier, une chambre de lectures -, ne peut pas être considérée comme une expérience de cinéma interactif (mais qui, du côté des commanditaires, aurait pu en juger ?).

Puis, en 2004-2005, ARTE donne carte blanche à Grégory Chatonsky, un artiste du Net Art fondateur du collectif Incident.net, pour développer *Sur-Terre*⁴, une fiction variable topographique

³ A l'époque du lancement du projet (2001), ARTE avait signé un partenariat avec Thomson pour développer des émissions interactives sur une plateforme de iTV via ADSL qui a depuis disparu, suite au rachat par Thomson de la plate-forme de Canal Plus.

où s'allient production cinématographique (jeu de comédiens, prises de vue et de son, dialogues, mise en scène, montage, etc.) et développement informatique (numérisation et indexation des médias, gestion informatique des rushes et des séquences, développement de l'interactivité). Il s'agit cette fois d'un projet porté par un auteur proche à la fois de la création numérique et du cinéma qui depuis des années explore les effets de l'interactivité appliquée à la narration.

D'après Michel Reilhac, responsable d'ARTE France Cinéma, la chaîne mise sur internet pour diffuser de nouvelles écritures fictionnelles sans trop chercher à inscrire ces œuvres dans un marché : « Pour l'instant, nous mettons en place un laboratoire de recherche sans nous préoccuper d'élaborer un modèle économique qui rentabilise notre investissement. Il n'y a pas de revenu lié à l'exploitation du site dont l'accès est gratuit. Nous investissons à perte en développement mais nous y gagnons en savoir faire en narration interactive. Nous tenons à être actifs sur ce domaine émergent »⁵.

Le projet Sens Dessus Dessous représente donc la première expérience en France de fiction interactive de commande. Malgré toutes ses limites – à commencer par la démarche même, l'imposition en quelque sorte de cet exercice à des cinéastes n'ayant au préalable aucune familiarité avec l'interactivité ni aucune « vision » de son potentiel narratif⁶, en passant par le budget restreint, les délais serrés et les contraintes du multi-support – cette initiative a eu néanmoins le mérite de poser la question du devenir du film, de la narration audiovisuelle, et, plus en général, des enjeux liés à l'essor du numérique dans le domaine de la production cinématographique en termes concrets de commande, d'engagement, de la part de producteurs, de moyens humains, financiers et techniques, certes limités, pour l'expérimentation du côté du contenu, pour la recherche de nouvelles formes narratives.

Plus important encore, elle permet de dresser un premier bilan de cette rencontre entre deux industries culturelles, mais aussi entre deux cultures, et de constater à quel point, tout au moins dans cette phase spécifique de transition de l'analogique-argentique au numérique, où la rupture avec le langage cinématographique classique et l'inscription dans sa continuité se côtoient, les mutations produites par l'interactivité appellent à des médiations et des intermédiations nouvelles, à la fois du côté des modes de production et de création et du côté de l'activité spectatorielle.

« Choc des cultures » et médiation

Ecrire et produire de la fiction inter-narrative requiert l'intervention d'une instance médiatrice très en amont dans le processus de création, la création d'une interface entre les chaînes et autres producteurs financiers et les auteurs-concepteurs de programmes narratifs expérimentaux. Une figure d'intermédiation, en somme – sorte de producteur exécutif à profil hybride, au croisement entre le monde de la production audiovisuelle et celui de la gestion de projets multimédias « culturels » –, qui favoriserait, entre autre, les passerelles indispensables au développement futur de cette industrie culturelle. On pourrait donc préconiser l'apparition d'une nouvelle génération de producteur audiovisuel, sur le modèle des sociétés de production qui, dès les années 1970, n'ont pas eu cesse de proposer de nouvelles émissions et formules, de nouveaux genres et formats aux chaînes

⁴ Mise en ligne sur le site d'ARTE prévue pour le 18 septembre 2006.

⁵ Interview pour SONOVISION BROADCAST, n° 495, mai 2005, p. 50.

⁶ Aucun des réalisateurs impliqués dans ce projet n'a d'ailleurs, après cette expérience, poursuivi sa recherche artistique ou réorienté sa création vers la fiction interactive.

télévisuelles hertziennes. Ces instances de médiation et d'intermédiation pourraient également assurer des échanges bien plus assidus, au niveau de la création, entre le monde de l'industrie et celui de la recherche et de la formation universitaire. Cela aurait aussi l'effet de rendre plus rapide et moins onéreux le développement et la standardisation d'outils de production adéquats, de logiciels de médiation (systèmes d'écriture interactive, logiciel d'indexation des images et de classification des séquences etc.), sans ralentir le phénomène parallèle d'explosion d'expériences de production indépendantes et communautaires favorisée par la démocratisation, à un rythme exponentiel, des machines et des outils de création et de diffusion numériques.

Mais le numérique et l'interactivité, on l'a vu, postulent des mutations sans précédent également du côté de l'activité spectatorielle, et plus particulièrement au niveau du dispositif de médiation narrative, des savoirs et des compétences que l'expérience répétée et singulière de chaque œuvre à la fois requiert et apporte au spectateur. C'est ce deuxième aspect lié à la réception « réussie » de la fiction inter-narrative que nous essayons d'approfondir à partir de cette expérience *Sens Dessus Dessous*.

Qu'est-ce qui s'invente de cette rencontre entre dispositif narratif cinématographique et régime interactif ? Quelles mutations la dimension interactive opère-t-elle dans la médiation narrative ? En d'autres termes : qu'est-ce que le récit audiovisuel, jusqu'ici perçu en tant que « série de transformations formant une totalité cohérente », devient-il à l'épreuve de la délinéarisation, fragmentation, désolidarisation des médias, (re)composition, etc. rendues possibles par la numérisation et par le programme informatique avec lequel interagit le spectateur ?

Narration vidéo-interactive : un oxymoron ?

Au même titre que l'auteur-réalisateur, le théoricien, en approchant ces objets, est confronté à un obstacle important qui tient au double paradoxe inscrit dans le concept même de narration vidéo-interactive lorsqu'on l'interroge sur les notions fondamentales de désir et de plaisir spectatoriels. En premier lieu, lorsqu'une histoire nous est contée, l'impossibilité d'agir fait partie intégrante de notre plaisir : une grande partie du pouvoir de fascination qu'exerce sur nous le cinéma tient précisément au manque de pouvoir que nous avons sur lui.

Dans le cas de la narration vidéo-interactive (mais il faudrait l'appeler plus exactement narration audio-logo-visuelle-interactive), le problème est alors du même ordre des deux côtés de l'écran, pour ainsi dire, à la fois pour l'instance autorielle et pour le spectateur : comment concilier le désir de maîtriser ce qui apparaît à l'écran avec le désir fondamental de se laisser emporter par les événements, de s'abandonner au plaisir de vibrer au rythme de l'histoire ?

Il ne s'agit pas de revenir sur le cliché du spectateur qui, passif dans la salle de cinéma, serait rendu automatiquement actif par une simple opération de médiatisation – l'introduction de la technologie informatique dans la relation au film. Il n'est pas non plus question de relever d'éventuels glissements d'ordre statutaire pour établir jusqu'à quel degré on doit considérer que le spectateur devient l'auteur de la narration qu'il actualise, de l'œuvre dont il est en train de faire l'expérience.

Mais il convient plutôt d'essayer de déterminer, face à un moyen d'expression et de communication qui laisse ouverte – en puissance – une partie de son discours narratif pour qu'il soit achevé précisément par le jeu des interactions contenu-destinataire, le fonctionnement de la médiation inter-narrative qu'instaure ce nouveau dispositif. Car ces courts-métrages interactifs nous donnent un aperçu des mutations et des contradictions qui se produisent autour du dispositif narratif lorsque

le média interactif qui le sous-tend y exerce sa prégnance, tout en s'appuyant sur les couches de médiation narrative cinématographique sous-jacentes.

L'une des questions clé que la création de narration vidéo-interactive soulève, concerne en effet l'élaboration d'une forme nouvelle de stratégie narrative que l'auteur doit mettre en œuvre pour à la fois prévoir et permettre les actions du spectateur actant. Par quels moyens l'auteur établit les règles de participation à la construction de l'histoire, les fonctions par lesquelles le spectateur va générer, par ses interventions, des multiples actes de narration ? Par le biais de quels éléments du scénario le dispositif narratif de l'interactivité se mettrait-il en place ?

Ces questions renvoient au deuxième paradoxe de la narration vidéo-interactive, celui lié à la racine « vidéo », à cette filiation directe recherchée avec le cinéma : quelle marge effective de manœuvre est laissée au spectateur, alors qu'il est censé intervenir pour les transformer, sur des séquences cinématographiques préenregistrées ? Car, à la différence des fictions en images de synthèse (jeux vidéo principalement), la matière plastique visuelle et sonore qui constitue la presque totalité des films de la trilogie *Sens Dessus Dessous* non seulement résulte de la saisie préalable d'un réel extérieur, mais aussi d'un travail de production de signification en amont, par le biais d'opérations de mise en cadre, mise en scène et mise en chaîne.

Mais alors, comment la modification interactive de ces relations et combinaisons entre les différents signifiants cinématographiques, qu'ils soient non spécifiques (bruits, musiques, dialogues, images fixes et mouvantes, textes) ou spécifiques (cadrage, échelle des plans, montage, etc.), pourrait ne pas affecter substantiellement leur degré de narrativité ?

Vers une narratologie des médias numériques

Les réponses à ces interrogations fondamentales concernant la manière dont l'interactivité à l'œuvre dans ces films instaure un nouveau dispositif narratif ne peuvent que provenir des films eux-mêmes. Mais pour mieux cerner le fonctionnement de la médiation inter-narrative, il nous faut évoquer quelques notions clé de la théorie du récit, littéraire ou audiovisuel.

La première nous vient de la littérature : toute narration est une narration secondaire, une méta-narration, puisque tout acte narratif est avant tout l'histoire de quelqu'un en train de raconter une histoire. Deuxièmement, dans le cas spécifique du récit audiovisuel, tout élément est acte d'énonciation car le film ne dit pas, il montre, et cette monstration est multicode (multimédia), caractérisée par la pluralité de ses composantes sémiologiques. Le passage de l'acte de monstration à l'acte de narration est produit principalement par le montage, par une série d'agencements syntagmatiques des images mouvantes sonorisées selon une succession temporelle prédéfinie. Le spectateur percevrait alors la construction du récit cinématographique comme résultant de l'action d'une instance narratrice responsable de l'ensemble des configurations narratives.

Enfin, il nous importe de souligner le caractère relativement contradictoire de l'activité narrative : d'une part, elle possède une continuité propre, la tradition du récit transcendant à la fois les différents médias et le décalage temporel incompressible entre l'apparition d'une nouvelle technologie et la création de formes narratives appropriées. D'autre part, toute narration apparaît aussi intrinsèquement liée au média dans lequel elle s'inscrit, les caractéristiques spécifiques à ce média exerçant une forte prégnance sur l'acte de narration.

Du côté de l'entreprise narratologique, cette contradiction a donné lieu à deux approches théoriques opposées : une narratologie modale, formalisée par Genette, prônant l'étude des formes d'expression mises en jeu pour raconter par tel ou tel média (niveaux de narration, espace narratif,

temporalité, point de vue, etc.), et une narratologie thématique, élaborée par Greimas, se concentrant plutôt sur l'histoire racontée, sa structure et les fonctions des personnages, indépendamment du média. Cette opposition, très productive dans les années 1980 pour l'évolution des théories du récit en littérature et au cinéma, a cédé la place aujourd'hui à une certaine transversalité. Aussi, bien que l'éternel débat autour de la définition du récit de fiction par opposition au récit documentaire continu, et que les frontières du récit et celle de la fiction se recoupent souvent, le propre du film narratif de fiction demeure sa capacité à élaborer un monde imaginaire autonome doté de ses propres lois spatio-temporelles. Cependant, cet univers narratif est considéré moins comme un phénomène discursif qu'une représentation à construire, à la fois par les configurations narratives proposées par le film et par l'activité interprétative du spectateur.

A l'heure où le récit audiovisuel se délinéarise, se fragmente, se refuse à la clôture tout en multipliant et en mélangeant ses formes et ses supports (la forme et la substance de l'expression et du contenu) et la forme, statique ou nomade (de la télévision au téléphone portable, en passant par le DVD et les consoles de jeu portables), la narration relève en somme de plus en plus de la médiation, elle est moins un « fait de discours » qu'une catégorie cognitive et comportementale. Le terme de « production narrative » ne désigne pas seulement le récit en tant que production textuelle mais aussi la pragmatique de sa dynamique interactive, la façon dont la narration se donne à percevoir, interpréter et « agir » par un spectateur inscrit dans un cadre de réception particulier. Le régime narratif de l'interactivité implique donc une redéfinition de la médiation narrative comme de l'acte narratif. Ainsi, notre questionnement porte moins sur les transformations des universels constitutifs du récit linéaire que sur le fonctionnement de cette nouvelle médiation. Face à un film narratif inscrit dans le média interactif, l'éternelle question portée par la narratologie revient alors en force : qui raconte, et comment ?

Rémédiation, hypermédiation et dispositif inter-narratif

On peut définir le dispositif de médiation narrative comme la rencontre et l'action mutuelle et conjointe d'un sujet dans une posture perceptive et cognitive spécifique, une œuvre et un contexte de réception technique et spatio-temporel particulier.

Mais lorsque la narrativité de l'œuvre est une dimension ouverte aux interventions du sujet et l'environnement est numérique, la médiation narrative doit être repensée à l'aune de l'interactivité, mais aussi de la pluralité des effets narratifs produits par les différentes couches de médias intégrés.

Comme le soulignent Bolter et Grusin⁷, loin de rompre totalement avec les conventions narratives et les principes esthétiques préexistants, les médias numériques (comme tout média nouveau cherchant à s'affirmer) s'expriment à travers un processus de « remodalisation » (émulation, citation, brassage ou parodie) des ces conventions et principes. Cette *rémédiation* peut adopter la forme d'une stratégie d'*immédiateté transparente* (*transparent immediacy*) et/ou d'*hypermédiateté* (*hypermediacy*). Ainsi, par exemple, un jeu vidéo immersif s'efforcerait d'achever cette transparence en ignorant la présence médiatrice du média, alors qu'une narration topographique hypertextuelle s'appuierait plutôt sur la fascination consciente vis-à-vis du média et de son fonctionnement.

⁷ Voir : *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2000.

Les trois films interactifs de la série *Sens Dessus Dessous* en témoignent : le passage d'une activité narrative cinématographique, en soi déjà pluricodique, à une narration par internet est bel et bien le fait d'une opération de rémediation, de modulation de la médiation narrative filmique originale.

Le dispositif narratif qui en résulte est donc une médiation hybride mixant plusieurs modalités de médiation, agissant entre elles comme des caisses de résonance cognitive, tout en présentant d'énormes différences sur le plan de l'activité spectatorielle qu'elles postulent.

Dès lors, repenser la médiation narrative implique d'interroger au moins trois différents phénomènes : les mutations de l'activité spectatorielle, l'hybridation des dispositifs narratifs au sein d'une même œuvre et les conflits éventuels entre ces différents dispositifs.

Sans prétention d'exhaustivité et par une opération de généralisation quelque peu téméraire, puisque basée principalement sur l'étude des films de la trilogie, nous envisageons un dispositif inter-narratif selon ces caractéristiques :

- la *permutation* – partielle et intermittente – *des pôles narrateur-narrataire*, en soi déjà une révolution copernicienne du système de communication audiovisuel ;

- la *répétition d'usage*, la relation *suivie* du spectateur avec l'œuvre lui permettant de mobiliser son *savoir* préalable (connaissance des conventions narratives mais aussi des pratiques d'usage du média numérique) tout en faisant l'acquisition d'un savoir nouveau et, surtout, de nouveaux *savoir faire*.

- la présence du *programme informatique en tant qu'instance énonciatrice* (narrateur fondamental ou délégué) et *narrataire* à la fois, puisqu'il est le destinataire des actes de narration du spectateur.

- la *discontinuité* de l'activité narrative, provoquée soit par des *hiatus du programme*, soit par des *hiatus de la diégèse* ;

- la mise en place du dispositif inter-narratif, tant au niveau de la *structure* (agencements syntagmatiques des fragments narratifs) qu'à celui de la *matière de l'expression* (images, textes, sons et leurs interactions) ;

- l'élaboration d'un *système-interface narratif* (expressif), lieu privilégié de la médiation inter-narrative.

Bien qu'expéditive, cette liste a le mérite de mettre en évidence un glissement majeur dans le dispositif : par le biais des compétences et des activités cognitives et comportementales diverses que l'espace médiatique numérique lui requiert et lui confère à la fois, le spectateur devient la nouvelle figure médiatrice de la narration, le pivot du dispositif inter-narratif.

Références bibliographiques

- BEYLOT, Pierre, *Le récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, 2005.
- BOLTER, David Jay, GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2000
- BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, MAMCO, 2004.
- CHANTEPIE, Philippe, LE DIBERDER, Alain, *Révolution numérique et industries culturelles*, La Découverte, Paris, 2005.
- MANOVITCH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001.
- WEISSBERG, J.-L., *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999.