

ENTRETIEN AVEC ALI BALI

HYPNOSE, « MA TELEVISION INTERACTIVE », VIOLAINE MEUNIER, ALI BALI, 1998



Date : 2 avril 2019

Format : Retranscription d'un appel téléphonique

Réalisé par : José-Louis de Miras

1 À propos

2 Artiste numérique spécialisé dans l'animation en Flash, Ali Bali a suivi une formation d'arts appliqués à
3 l'École Nationale Supérieure des Arts Appliqués Duperré où il développa son propre style à base de
4 techniques sèches, ses préférées à l'époque¹. En 1999, Bali passera du temps à développer un style
5 particulier pour répondre au strict cahier des charges de l'animation en Flash, compatible avec les
6 connexions bas débit. Le résultat est selon lui, une ligne très épurée, des personnages « un peu bizarres »,
7 mais plutôt originaux². Après s'être familiarisé avec le dessin vectoriel grâce à l'animation en Flash, il s'est
8 lancé dans quelques recherches graphiques, dans un style plus réaliste, et enfin sans contraintes techniques,
9 hors celles du logiciel³. Graphiste, puis chef de studios publicitaires, Ali Bali écrit et réalise plusieurs courts
10 métrages et documentaires avant de mettre sur pied en 1999 le projet 3TOON, avec Violaine Meunier,
11 un studio spécialisé dans le dessin animé publicitaire (publicités, clips, web-séries, *e-learning*, bande
12 dessinée)⁴. En 1996, quelques années avant la mise en ligne du site 3TOON.com, Bali et Meunier
13 s'essayent aux *fictiones actables* en développant le concept de « Télévision Interactive » ; *Hypnose* en sera le
14 seul et unique édifice. Conçu comme un prototype, un avant-goût d'une diffusion télévisée d'un « film
15 dont vous êtes le héros », *Hypnose* est un court métrage interactif diffusé sur Internet le 28 décembre
16 1998⁵ ; il est composé de trois séquences interactives à partir desquelles le *spectateur* peut naviguer à travers
17 trois scénarii différents. *L'interacte* conditionne ici l'identité d'Anne, une Parisienne des années 1990 qui
18 découvre lors d'une séance d'hypnose qu'elle est liée à Sophie, une jeune femme morte dans les années
19 1970 à la suite d'un accident impliquant son mari et son amant.

¹ Époque des Arts Appliqués Duperré : <http://www.alibali.net/illustration/formation.html>

² Style 3TOON : <http://www.alibali.net/illustration/style3toon.html>

³ Travaux personnels en illustration : <http://www.alibali.net/illustration/stylerealiste.html>

⁴ Le site de l'agence publicitaire 3TOON : <https://www.3toon.com>

⁵ Site d'*Hypnose* (Ali Bali, 1998) : <https://www.my-interactive.tv>

20 **JLDM**

21 **D’où vous est venue l’idée de réaliser un film interactif ?**

22 **AB**

23 J’ai commencé comme assistant-réalisateur dans le film publicitaire. J’ai ensuite beaucoup travaillé en tant
 24 que graphiste dans des agences de communication, même si j’avais toujours en tête de revenir dans
 25 l’audiovisuel. En 1996-1997, je me suis dit qu’il y avait peut-être une occasion qui se présentait avec le
 26 DVD, que je trouvais révolutionnaire à l’époque lorsque j’ai appris ce que l’on pouvait faire avec, en lisant
 27 les magazines spécialisés qui parlaient des spécifications de ce format. Avec Violaine Meunier, on a
 28 imaginé de réaliser une maquette pour essayer de convaincre les diffuseurs. Il faut savoir qu’au même
 29 moment où allait sortir le DVD, les bouquets de chaînes télévisées numériques allaient être lancés par
 30 TF1 avec TPS et par Canal+ avec CanalSat. On s’est dit qu’avec ces deux opportunités qui étaient en train
 31 de se développer au même moment – le DVD (avec ses possibilités d’interactivité comme on n’en trouvait
 32 pas auparavant ; c’était la VHS ou les CD interactifs (CDi) avec une très mauvaise qualité d’image) et les
 33 chaînes numériques –, on pouvait présenter aux diffuseurs une utilisation finale qui pourrait susciter
 34 l’intérêt du public pour ces nouveaux formats de diffusion : un film interactif. On a essayé de réfléchir à
 35 une structure qui soit compatible avec ce format ; on n’a pas fait d’arbre qui partait dans toutes les
 36 directions, mais plutôt un système de tresses où à la fin de chaque scène on revenait au même point pour
 37 de nouveau proposer trois choix, un nombre qui semblait être le plus intéressant. *Hypnose* est juste une
 38 maquette qui visait à montrer la faisabilité du concept. On aurait très bien pu aller voir les diffuseurs avec
 39 juste une plaquette et des schémas ; c’était bien plus parlant avec des images.

40 **JLDM**

41 **Vous parlez de deux technologies différentes : le DVD et les bouquets de télévisions numériques**
 42 **(TPS et CanalSat, figures 1 et 2). Ces technologies étaient-elles combinées ou étaient-ce deux**
 43 **façons différentes d’envisager l’interactivité télévisée ?**

44 **AB**

45 On a conçu *Hypnose* pour qu’il soit exploitable sur les deux supports, à la fois sur DVD ou en exclusivité
 46 sur les chaînes des bouquets partenaires. Il s’agissait de faire la promotion des possibilités offertes par les
 47 chaînes numériques. Avant l’arrivée du bouquet numérique, il y avait juste Canal+, et puis au moment où
 48 ils ont eu l’opportunité de multiplier les canaux grâce au numérique, ils ont créé trois ou quatre versions

49 de Canal, avec des programmes décalés sur des fenêtres décalées. Ce qu'on leur proposait, c'était de
 50 bloquer un créneau horaire et que sur chacune des déclinaisons de Canal+ l'une des différentes versions
 51 soit diffusée afin que les spectateurs puissent au moment du choix zapper d'une chaîne à l'autre.

52 **JLDM**

53 **Pourquoi *Hypnose* en particulier, et le concept de « Ma Télé Interactive » en général, n'ont-ils**
 54 **jamais vu le jour sur les bouquets des chaînes numériques ?**

55 **AB**

56 (Rires) Il y a les vraies raisons et la version officielle. En réalité, on n'avait pas de passé de producteur
 57 connu, on était des inconnus. Je pense qu'on a eu d'une certaine manière de la chance qu'ils aient accepté
 58 de nous recevoir et d'écouter notre proposition, d'autant plus qu'on n'avait jamais travaillé comme
 59 producteur pour une chaîne de télévision. C'était donc un gros handicap pour un projet aussi différent
 60 que ce qui se produisait à l'époque. Quand ils nous ont reçus, il y a eu deux problèmes pour TPS et
 61 CanalSat : pour TF1 (TPS), un de nos deux interlocuteurs avait travaillé chez Thompson et avait déjà vécu
 62 l'*aventure* du Cédérom Interactif (CDi) comme support de diffusion pour le grand public. Ça n'avait pas
 63 du tout marché ! Ainsi, quand on l'a rencontré avec le directeur des programmes, et lorsque nous lui avons
 64 décrit les spécifications du DVD qui allait être absolument révolutionnaire, il nous a dit « vous êtes très
 65 gentils, mais le DVD, ça ne marchera jamais ! Ça va être un *bide* comme le CDi ! » D'une part, ça refroidit
 66 l'enthousiasme, et d'autre part il avait du poids dans la décision. Ils étaient curieux, je pense, surtout qu'on
 67 avait employé l'argument de la concurrence pour qu'ils acceptent de nous recevoir, puisque TF1 et Canal+
 68 lançaient leur bouquet pratiquement en même temps ; ils étaient donc sensibles au fait d'avoir un atout
 69 sur le concurrent. Ils ont vu, mais n'y ont pas cru... Ça, c'était plutôt du côté de TF1 ; pour Canal, c'était
 70 plus étrange : on se demandait pourquoi ils nous avaient reçus, car dès le départ on avait l'impression que
 71 ça ne les intéressait pas. À leur décharge, il faut dire que notre arrivée dans leur bureau était assez
 72 folklorique : le DVD n'existait pas physiquement, c'était juste un projet technique qu'on n'avait pas encore
 73 en notre possession. On se promenait donc avec trois magnétoscopes qu'il fallait synchroniser un par un ;
 74 c'était un peu bizarre comme arrivée !

75 **JLDM**

76 D'après vos propres déclarations (figure 3), citées dans un article du journal *Le Monde* du
77 14 décembre 2000⁶, *Hypnose* aurait coûté à l'époque un peu moins de 40 000 Francs. Comment
78 avez-vous, avec Violaine Meunier, produit un film atypique en ce qu'il demande pour une seule
79 et même scène d'écrire et tourner plusieurs versions possibles d'une histoire conditionnée par les
80 choix du spectateur ?

81 **AB**

82 C'était un terrain d'essai. Lorsque nous sommes allés voir les diffuseurs, nous avions en stock une
83 douzaine de synopsis de téléfilms interactifs d'un format de 55 minutes, avec des thèmes différents et à
84 chaque fois trois versions. Pour la maquette (*Hypnose*), on avait des contraintes de budget ; on n'avait pas
85 de producteurs derrière nous ; ce sont les économies personnelles de Violaine qui y sont passées. Il fallait
86 que ça coûte peu cher et qu'on explore des voies qui montrent trois choix très différents, avec des thèmes
87 et des types d'interactivités qui l'étaient tout autant.

88 **JLDM**

89 À ce sujet, il existe différents types de récits interactifs. Les *fictionnables à structure nodale*
90 jouent par exemple sur l'arborescence des choix et des conséquences de ces choix : un choix
91 réalisé en début de parcours peut avoir des répercussions sur une scène située à la fin du film.
92 Dans le cas de votre prototype de « Télévision Interactive », nous avons plutôt affaire à une
93 structure au *réseau dirigé* : chaque séquence interactive permet de faire le lien entre les trois
94 versions de l'histoire, en ce qu'elle est identique d'une version à l'autre. Quel que soit le parcours
95 du *spectateur*, le film le dirigera toujours vers la même séquence interactive. Pourquoi avez-
96 vous décidé d'exclure du projet un système d'arborescence propre aux *fictionnables à*
97 *structure nodale* ?

98 **AB**

99 Dans notre esprit, c'est un projet qui n'aurait pas pu être accepté par la télévision si l'on avait multiplié les
100 choix à l'infini, comme le DVD pouvait théoriquement le faire. C'était pour rester compatible avec une

⁶ EUDES, Yves, « www.3toon.com/mti. Un vrai film de fiction interactif, en trois questions et dix séquences », *Le Monde*, 14 décembre 2000. Archive en ligne consultée le 2 avril 2019 ; URL : <https://www.3toon.com/presse/lemonde.htm> / https://www.lemonde.fr/archives/article/2000/12/14/www-3toon-com-mti_3626111_1819218.html

101 diffusion à l'antenne, même si celle-ci était déjà exceptionnelle, avec un créneau horaire bloqué sur trois
102 canaux.

103 **JLDM**

104 **Vous avez finalement décidé de sauver le projet en le diffusant sur Internet. Pourquoi n'avez-**
105 **vous pas supprimé la mention « Ma Télé Interactive » ?**

106 **AB**

107 (Rire) C'était juste pour garder l'historique authentique, pour rappeler la vocation originelle du film. Il faut
108 savoir que pendant plusieurs années je n'ai pas abandonné l'espoir de convaincre les gens. Vous savez, les
109 diffuseurs n'ont pas dit oui, mais nous avons rencontré d'autres personnes qui étaient bien plus intéressées
110 qu'eux. Chez Ubisoft, Gérard Guillemot était partant pour financer le projet à hauteur de 10%, soit un
111 million de Francs à l'époque, mais 10%, ça ne suffisait pas ! (Rire) Il y avait également Marc du Pontavice
112 qui travaillait chez Gaumont Multimédia ; il était très emballé et nous aurait bien suivis si les diffuseurs
113 s'étaient montrés un peu plus enthousiastes. On a continué en pensant à eux, mais ça n'a pas pu se faire :
114 on ne peut pas continuer sans fond pendant très longtemps.

115 **JLDM**

116 **S'agit-il d'un échec technologique ? Ne pensez-vous pas que vous auriez eu plus de facilité à**
117 **obtenir l'accord des diffuseurs aujourd'hui, à l'image de la série *Black Mirror* et de son épisode**
118 **interactif sur Netflix, *Bandersnatch* ?**

119 **AB**

120 Concernant l'échec technologique : pas du tout. C'est un problème de mentalité, exclusivement. Pour ce
121 qui est du reste, je vais vous répondre sincèrement : si l'on respectait les règles du jeu, on pourrait, mais
122 si l'on voulait faire les œuvres qu'on a envie de réaliser, cela serait aussi impossible aujourd'hui qu'il y a
123 vingt ans. On ne fait pas ce que l'on veut à la télévision ou au cinéma ; il y a des règles non écrites qu'il
124 faut respecter et que je n'avais pas comprises à l'époque. Maintenant, je sais (rire). Si l'on n'accepte pas de
125 coller au cahier des charges, c'est impossible et cela ne m'intéresse pas personnellement.

126 **JLDM**

127 Seriez-vous intéressé pour retenter l'expérience ou avez-vous mis de côté le cinéma interactif ?

128 **AB**

129 Je ne l'ai pas mis de côté. J'ai toujours ça dans la tête. Si ça marche, je pense que cela ne se fera que grâce
130 au *crowdfunding* (financement participatif, NDLR), parce que je sais que les idées que je veux faire passer
131 ne sont pas possibles dans le cadre d'une production audiovisuelle « classique », ni avec Netflix. Je pense
132 qu'il y a toujours le créneau exploitable de s'exprimer directement au public.

133 **JLDM**

134 Si vous deviez retenter l'expérience, envisageriez-vous une nouvelle fois Internet ou plutôt la salle
135 de cinéma ?

136 **AB**

137 J'aimerais beaucoup la salle de cinéma ! Notre film a déjà fait l'objet d'une diffusion en salle à l'occasion
138 de festivals et la réaction du public était très marrante à voir. Ça fonctionne super bien ! Mais là aussi, je
139 ne suis pas sûr que les distributeurs de cinéma soient très friands de ce genre de représentation qui a déjà
140 eu lieu avec le succès que l'on connaît. Je ne suis pas très au courant de ce qui se fait maintenant, mais ça
141 m'étonnerait qu'ils soient intéressés. C'est bien, mais je pense que ça reste encore trop expérimental.

142 **JLDM**

143 Dans un précédent entretien que j'ai réalisé avec le producteur du film interactif français *Tantale*,
144 Jérémy Pouilloux m'a fait part de la même méfiance qu'ont eue les distributeurs au sujet de cette
145 fiction interactive, là où le CNC a participé à son financement par l'intermédiaire de son
146 dispositif d'aide aux écritures numériques. Pour les grandes chaînes de cinéma, cela représente
147 une installation éphémère, potentiellement coûteuse et non standardisée, qu'ils ne veulent pas
148 soutenir dans le temps. En définitive, il y a toujours un frein quelque part.

149 AB

150 Il y a un frein, pourtant il est beaucoup moins important aujourd'hui qu'à l'époque où l'on diffusait en 35
 151 millimètres. Les habitudes n'aiment pas être bousculées, c'est exactement ça. Il y a aussi les perspectives
 152 de rentabilité qui entrent en jeu : tant qu'il n'y aura pas un exemple de fiction interactive qui cartonne et
 153 qui rapporte beaucoup, il n'y aura pas d'effet de suite, de mouvement. Je vois mal comment cela pourrait
 154 se passer s'il n'y a pas au moins une expérience spectaculaire quelque part dans le monde. L'autre problème
 155 pour le film interactif, c'est le coût : plus on multiplie les options, plus le budget enfle de façon
 156 proportionnelle et ça peut aller très loin. C'est normal qu'il y ait aussi une certaine réticence des
 157 distributeurs quand ils voient l'addition.



Figure 1 : Fausse publicité "Ma Télé interactive" pour les chaînes du bouquet de télévision numérique CanalSat

158



Figure 2 : Fausse publicité "Ma Télé interactive" pour les lecteurs DVD Philips

159

www.3toon.com/mti

Un vrai film de fiction interactif, en trois questions et dix séquences

SOPHIE EST MARIÉE à Eric, mais elle le trompe avec Marc, aventurier séduisant et fauché. Un jour, Marc tente le tout pour le tout : il vole l'argent du mari et propose à sa maîtresse de s'enfuir avec lui. Que va faire Sophie ? Suivre son amant ? Tout avouer à son mari et demander pardon ? S'emparer de l'argent et disparaître ? C'est au spectateur de décider, car, dans le film interactif *Hypnose*, les trois scénarios sont prévus. Grâce à un menu affiché à l'écran, chacun choisit le destin de Sophie, selon son tempérament ou son humeur. On interviendra encore deux fois dans le cours de l'histoire, qui se complique très vite car, dans tous les cas, Sophie meurt (dans un accident de voiture, tuée par son amant ou à cause d'une chute dans un grenier) et l'on se retrouve vingt-cinq ans plus tard, en compagnie d'Anne, une jeune femme qui a des visions...

Depuis l'arrivée de la vidéo sur Internet, d'innombrables équipes ont travaillé sur des fictions interactives à choix multiples, avec des



résultats très variables. Le cas d'*Hypnose* est un peu différent, car il avait été conçu comme une maquette destinée à séduire les chaînes de télévision numérique par satellite. Ali Bali, producteur, scénariste et réalisateur, a travaillé « dans les conditions du court-métrage : tout a été

réalisé de façon très classique, sauf que personne n'a été payé. *Hypnose* a donc coûté moins de 40 000 F, j'ai réussi à recruter des acteurs professionnels, qui ont cru dans le projet et m'ont fait confiance ».

Personne n'a encore acheté le concept, mais l'expérience a été pré-

cieuse : « Il est bien sûr impossible de construire un scénario en arborescence dont les branches s'écarteraient à l'infini. Notre solution consiste à écrire des histoires en tresses, qui se recourent à chaque carrefour. On reste ainsi à trois options par étape. » Il faut alors éviter toutes sortes de pièges : « Les personnages ne peuvent pas se souvenir de certains événements qui ont eu lieu dans une séquence précédente, car tous les spectateurs ne l'ont pas vue. »

Entre-temps, M. Bali s'est lancé dans les programmes d'animation pour Internet et a créé une start-up baptisée 3Toon. Il diffuse *Hypnose* sur son site, pour se faire connaître et démontrer son savoir-faire. Il n'a pas dit son dernier mot en matière de télévision interactive : « La vidéo sur Internet sera bientôt de qualité comparable à celle de la télé. Dans deux ans, j'abandonnerai l'animation, je reviendrai à la fiction interactive. J'ai dans mes cartons une douzaine de synopsis prêts à être montrés à des investisseurs. »

Yves Eudes

Figure 3 : Article d'Yves Eudes sur *Hypnose*, *Le Monde*, 14 décembre 2000