

Déprise

Titre : « Déprise » (version française) / « Loss of Grasp » (version anglaise) / « Perdarsi » (version italienne) / « Perderse » (version espagnole), « Perda de controlo » (version portugaise)

URL : <http://deprise.fr> (2010).

Auteurs :

Serge Bouchardon, Vincent Volckaert.

Présentation

Déprise est une création numérique en ligne sur les notions de prise et de contrôle. Quand a-t-on l'impression d'être en situation de prise ou de perte de prise dans la vie ? Six scènes racontent l'histoire d'un homme en pleine déprise. Parallèlement, ce jeu sur prise et déprise permet de mettre en scène la situation du lecteur d'une œuvre interactive.

Vous aurez besoin du son mais aussi d'une webcam (cinquième scène).

Durée : 10 minutes environ.

Prix

New Media Writing Prize 2011 : http://newmediawritingprize.co.uk/?page_id=350

Sélections officielles et articles

Voir <http://www.sergebouchardon.com/>

Description détaillée

Déprise propose une expérience narrative et interactive du sentiment de perte de prise.

Dans la première scène, le lecteur/interacteur progresse dans le récit en survolant la phrase affichée à l'écran, faisant ainsi apparaître la phrase suivante. Le narrateur y fait état du contrôle qu'il avait jusqu'à présent sur sa vie. Mais au bout d'un moment, avec la phrase « Tout m'échappe », le pointeur de la souris disparaît. L'interacteur peut continuer à survoler chaque phrase pour faire apparaître la phrase suivante, mais sans le repère du pointeur à l'écran. Il peut ainsi commencer à expérimenter gestuellement la déprise.

La deuxième scène se déroule vingt ans auparavant. Il s'agit de la scène de rencontre entre le narrateur et celle qui allait devenir sa femme. Au cours de cette scène, le narrateur tente de la mettre à jour à l'aide de questions. L'interacteur peut alors découvrir le visage de la femme en survolant l'écran, laissant des traces qui sont comme autant de questions. Les questions sont constitutives du portrait.



Déprise, quatrième scène.

Dans la cinquième scène, même la propre image du narrateur semble lui échapper. L'image de l'interacteur apparaît à l'écran, via une webcam. L'interacteur peut alors déformer, manipuler sa propre image. Le narrateur confesse : « Je me sens manipulé ».

Dans la sixième et dernière scène, le narrateur est bien décidé à reprendre le contrôle. Une fenêtre de saisie est alors proposée à l'interacteur dans laquelle celui-ci peut écrire. Mais quelles que soient les touches du clavier sur lesquelles il tape, le texte suivant apparaît au fur et à mesure de la frappe :

Je fais tout pour maîtriser de nouveau le cours de ma vie.

Je choisis.

Mes émotions.

Le sens à donner aux choses.

Enfin, je me suis repris...

Là encore, l'interacteur est confronté à une manipulation reposant sur un écart entre ses attentes lorsqu'il manipule et l'affichage qu'il constate à l'écran. Il expérimente ainsi de façon interactive le sentiment de *déprise* du personnage. Dans ce récit interactif, le geste contribue pleinement à la construction du sens.