

Déprise

Titre : « Déprise » (version française) / « Loss of Grasp » (version anglaise) / « Perdarsi » (version italienne) / « Perderse » (version espagnole), « Perda de controlo » (version portugaise) / Griffverlust (version allemande) / (Nie)panowanie (version polonaise) / Fogásvesztés (version hongroise) / فقدان السيطرة (version arabe) / 失控 (version chinoise)

Auteurs :

Serge Bouchardon (<http://www.sergebouchardon.com>), Vincent Volckaert.

URL : <http://deprise.fr> (2010 pour la version Flash, 2018 pour la version JavaScript).

Application pour smartphone (2019):

- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.utc.deprise>
- App Store: <https://itunes.apple.com/us/app/déprise/id1434229807>

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.

Capture video des interactions:

<https://youtu.be/dKPn7LjbJYU> (Flash)

https://youtu.be/BkOtaVQX_o (JavaScript)

Prix

New Media Writing Prize 2011 : <http://newmediawritingprize.co.uk/past-winners/2011-shortlist/>

Sélections officielles et articles

Voir <http://www.sergebouchardon.com/> - <http://www.utc.fr/~bouchard/works/deprise.html>

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.

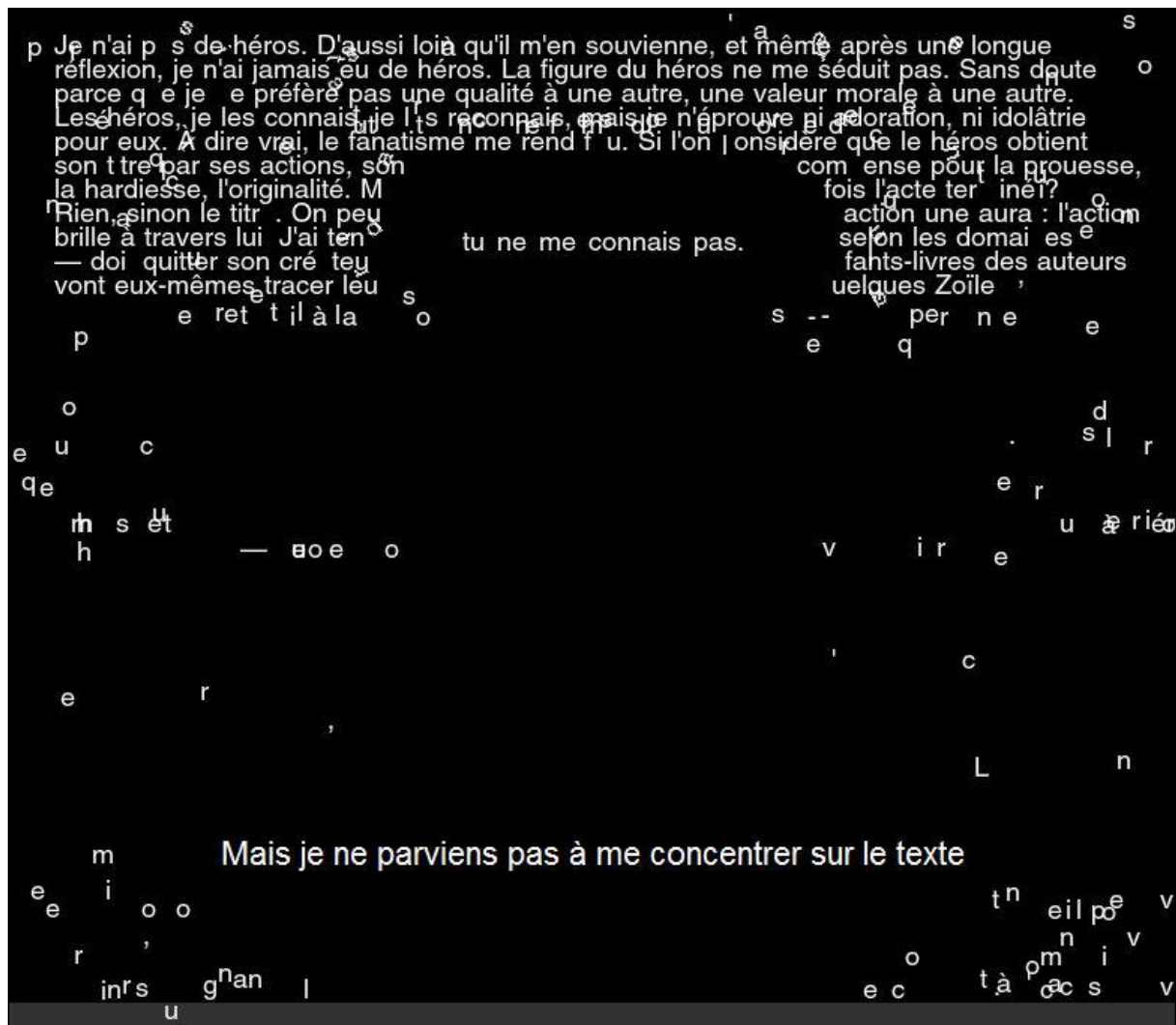


Déprise, deuxième scène.

Dans la troisième scène, vingt ans après, le narrateur tente d'interpréter un mot que sa femme lui a laissé : s'agit-il d'un poème d'amour ou d'un mot de rupture ? Cette double interprétation, l'interacteur peut l'expérimenter gestuellement : s'il déplace le curseur de sa souris de la droite vers la gauche de l'écran (ou de haut en bas dans la nouvelle version en JavaScript), l'ordre des phrases du texte s'inverse et le mot d'amour se transforme en mot de rupture.

Dans la quatrième scène, le fils adolescent demande à son père (le narrateur), de lire sa dissertation sur le thème du héros. Mais celui-ci ne peut pas se concentrer sur le texte de son fils et lit entre les lignes. L'interacteur clique sur le texte et des phrases apparaissent, composées avec les lettres du texte, telles que :

je ne t'aime pas.
tu ne me connais pas.
je ne t'aime pas.
nous n'avons rien en commun.
je n'attends rien de toi.
tu n'es pas un modèle pour moi.
bientôt je partirai.



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.