

« De la fuite : à propos de 1=1 et de *Scénario* »

Amélie Paquet

**Pour citer cet article :**

Paquet, Amélie. 2006. «De la fuite : à propos de 1=1 et de *Scénario*», *Postures*, Dossier «Espaces inédits: les nouveaux avatars du livre», n°8, En ligne <<http://revuepostures.com/fr/articles/paquet-8>> (Consulté le xx / xx / xxxx). D'abord paru dans : Paquet, Amélie. 2006. «De la fuite : à propos de 1=1 et de *Scénario*», *Postures*, Dossier «Espaces inédits: les nouveaux avatars du livre», n°8, p. 65-70.

Pour communiquer avec l'équipe de la revue *Postures* notamment au sujet des droits de reproduction de cet article : [postures.uqam@gmail.com](mailto:postures.uqam@gmail.com)

## > **De la fuite** **À propos de 1=1 et de Scénario**

Amélie Paquet

Pénétrer à fond un objet, peu importe lequel, d'une façon conséquente signifie dissoudre cet objet, pénétrer à fond Altensam, par exemple, signifie la dissolution d'Altensam et ainsi de suite.

Thomas Bernhard, *Corrections*.

Afin de rendre compte d'une œuvre, les critiques s'inscrivent généralement, selon Walter Moser (1990), à l'intérieur des principales tendances critiques de l'histoire littéraire. La critique moderne d'abord, selon un principe de supériorité épistémique, « réussit à toujours surplomber son objet et à maintenir une distance verticale sécurisante par rapport à lui » (p. 129). Alors que cette première attitude critique s'attache à l'explication objectivante du texte, une seconde, la critique romantique, se livre surtout à la description des phénomènes textuels mis en scène dans l'œuvre. Dans la critique romantique, le principe central de l'*inclusivité* octroie au critique une fonction opératoire au sein de l'œuvre étudiée. La voix du critique s'inscrit en dessous de l'œuvre en vue de rendre enfin saisissables ses effets.

Si je pars du présupposé que toute adaptation d'une œuvre constitue une forme d'interprétation, les œuvres d'art Web *1=1: A Tribute to David Lynch* (consulté le 10 janvier 2005), de Gregory Chatonsky, et *Scénario* (consulté le 10 janvier 2005), de Michael Sellam, participent à ce que Moser

nomme « une critique de troisième type » par rapport à leurs objets d'étude cinématographiques. En construisant, à partir de films, des œuvres diffusées sur Internet, Chatonsky et Sellam s'inscrivent dans un mouvement de critique déconstructive. La production d'une œuvre qui s'édifie à partir des matériaux d'une œuvre précédente fait en sorte que cette nouvelle posture critique « accepte [...] de s'engager avec son objet, ne craignant pas le contact direct avec lui, n'évitant pas le corps à corps avec le discours critiqué » (Moser, 1990, p. 135). Ces deux œuvres Web sont entièrement construites sur la base d'extraits de films. Dans *1=1*, par exemple, Chatonsky restitue plusieurs séquences de *Lost Highway*, de David Lynch, alors que dans *Scénario* Sellam mélange des extraits tirés de neuf films différents, dont *Blowup*, de Michelangelo Antonioni.

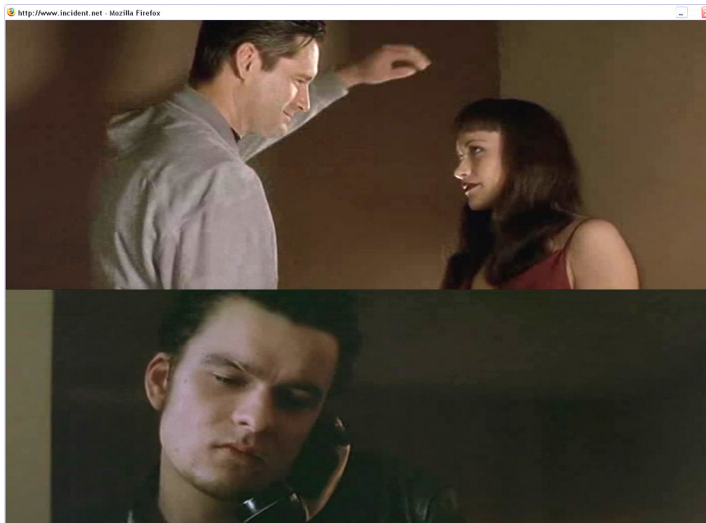
L'adaptation sur Internet de ces films inscrit une nouvelle modalité de réception pour le spectateur. La progression au sein des œuvres, assurée par la souris<sup>1</sup>, donne à l'internaute des possibilités de manipulation que ne lui offre pas le cinéma traditionnel. Devant l'accroissement apparent de la

---

<sup>1</sup> Chatonsky parle même d'un langage qui trouve son origine dans la souris : « Lorsque l'un est en lecture, l'autre est en pause, et lorsqu'on croit pouvoir les faire avancer ce n'est que par saccades irrégulières ou une attention tendue (onclac). La lecture n'est pas machinique mais langagière, langage de la main de l'utilisateur, langage de la voix, langage du flux dont dépend le chargement des séquences. » (extrait du « Read Me », Chatonsky, consulté le 10 janvier 2005) Cette idée de création d'une langue avec la souris n'est pas un cas isolé. Elle se retrouve, par exemple, dans la version PC du jeu vidéo *Indigo Prophecy*, qui remplace les actions traditionnelles du jeu d'aventures (« Run », « Open », « Look ») par des mouvements de souris.

manipulation de certains noyaux narratifs des films choisis, l'impossibilité du saisissement effectif de l'œuvre devient pourtant de plus en plus importante. Dès lors que le spectateur croit se trouver au plus près de l'œuvre, la distance entre le site Internet et lui s'accroît davantage. Un paradoxe inhérent à la critique déconstructive se révèle de ce fait. De tout corps à corps surgit une distance inattendue, distance que la proximité révèle au lieu de résoudre.

L'internaute ne s'attend d'emblée à aucune distance dans *1=1*. Dans la version pour souris, il peut facilement manipuler avec sa souris les deux parties de l'écran sur lesquelles s'affichent différents extraits de *Lost Highway*. Les séquences avec Fred et Renee Madison apparaissent sur la bande du haut, et celles de Pete Dayton et d'Alice Wakefield se situent au bas. Malgré l'apparente accessibilité des premiers contacts avec l'interface, *1=1* se révèle de plus en plus insaisissable. La fragmentation est si importante qu'aucun segment narratif du film ne parvient à être joué dans l'adaptation Internet. Tous les fragments du récit s'échappent au moment précis où l'internaute semble en mesure de les saisir.



68

1=1: A Tribute to David Lynch, de Gregory Chatonsky, tiré de <http://www.incident.net/works/1=1/>

Même si le texte constitue un élément important de *Scénario*, l'œuvre d'art Web de Sellam fonctionne, comme l'adaptation de Chatonsky, sur un principe de fuite. Construits à partir des souvenirs désordonnés de plusieurs films, des intertitres séparent les extraits de films. Avant la reprise de *Blowup*, l'internaute peut lire : « J'ai vu un homme se faire tuer dans le parc ce matin, où ça, il a été abattu dans le parc, il y est toujours, qui était

ce [sic], tu en es sûr?, pas encore... » (Sellam, consulté le 10 janvier 2005)  
Ce texte qui apparaît à l'écran décrit assez explicitement l'histoire du film. Il disparaît cependant trop rapidement pour pouvoir être lu à la première visite. Un montage d'images reprend ensuite à sa charge la poursuite du récit. On distingue toutefois peu d'éléments à travers les images modifiées par Sellam. Une connaissance du film permet certes de situer ces images dans le film d'où elles ont été extraites, mais plusieurs incertitudes demeurent, de sorte que l'internaute se trouve toujours dans une situation inconfortable.

Bien que l'accès à ces œuvres soit relativement aisé, les œuvres Internet de Sellam et Chatonsky se dérobent à la moindre tentative de saisissement. Sommes-nous trop près des objets d'origine? L'approche déconstructive du cinéma ne semble provoquer, à travers ces exemples, que la fuite et l'effacement des récits.

## Médiagraphie

CHATONSKY, Gregory. Consulté le 10 janvier 2005. *1=1: A Tribute to David Lynch*.

<http://www.incident.net/works/1=1>

MOSER, Walter. 1990. « Réinscrire, déconstruire. Une critique du troisième type ». *RSSI*, vol. 10, n° 1-3, p. 127-143.

SELLAM, Michael. Consulté le 10 janvier 2005. *Scénario*.

<http://www.incident.net/works/scenario>