

Hortense Chauvet  
37, rue du Cotentin  
75 015 Paris  
[patasoupir.github.io](http://patasoupir.github.io)

**Objet : Projet de recherche au master Arts, Technologies, Création, parcours « La création comme activité de recherche » de l'Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis**

Madame, Monsieur,

L'expérimentation que je souhaite mener pendant ces deux ans de master est liée à mon intérêt pour le Web, à la littérature et au concept d'art relationnel développé par Nicolas Bourriaud dans *Esthétique relationnelle*. Elle est guidée par le constat personnel d'une déconnexion de plus en plus grande entre les individus malgré la domination d'Internet et le désir naïf d'utiliser l'art numérique afin de jouer du lien que nous cherchons parfois.

J'aime découvrir de nouveaux sites et leur fabuleuses possibilités narratives. Le premier que j'ai découvert a sans doute été Mouchette.org. Par l'aléatoire du Javascript, la confection d'une identité visuelle rare et forte, mais surtout l'interaction puisqu'il est possible pour l'utilisateur de donner à Mouchette des conseils sur la meilleure façon de se suicider, l'artiste parvient à éclater la conception habituelle d'un récit artistique. Mouchette.org n'est pas la seule œuvre numérique permettant une génération continue de commentaires mais elle est une des premières et plus connue expérience de ce genre. Si du contenu lui est toujours rajouté, alors l'œuvre n'est jamais considérée comme « terminée » ; si les embranchements d'un site ne permettent pas de concevoir une ligne narrative fixe, ils demandent alors au spectateur une approche « ergodique » du récit. C'est autant la promesse d'un plus que la certitude d'un rien. Le plaisir de la promenade, de la recherche ou du voyage compte davantage que celui de la résolution scénaristique.

Le montage de pages Web nous force la main, puisqu'on ne s'y voit pas tourner la page et qu'il nous est impossible d'aller lire à la fin de l'ouvrage le dernier mot. Le rhizome emprisonne le spectateur malgré la diversité des chemins. C'est tout simplement une nouvelle façon de faire récit que les fictions interactives, les sites et les jeux vidéos ont mis en avant. *Do you want Love or Lust* de Claude Closky permet par exemple de penser la ballade dans le numérique comme une errance absolue puisqu'il n'y a pas d'issue à l'isolement de ce quizz. Puis les réseaux sociaux aussi par le *scroll* exacerbent la dérive. Internet a amplifié la sensation de chute. La question n'est même plus : *jusqu'où ira-t-on ?*, mais *jusqu'où est-on capable soi-même d'aller ?* Désormais, c'est une affaire de choix ou d'usage.

Notre rapport aux productions culturelles a généralement été modifié par certaines particularités du numériques, comme l'hyperlien, le défilement, le pixel, la vitesse d'Internet, mais peut-être aussi par l'augmentation des pubs ou les recommandations. Notre attention a changé.

Nous nous mettons parfois à trouver néfaste cette technologie et ses usages. L'utopie était pourtant belle. Mais alors comment créer avec, comment reconsidérer la connexion ? Redonner à Internet sa possibilité originelle narrative, créatrice ? Ainsi l'autre particularité du Web qui m'intéresse, c'est l'open-source : la possibilité d'avoir accès de manière gratuite et universelle à n'importe quoi en ligne.

Peut-être que je cultive avec nostalgie l'âge du net art un peu dépassé aujourd'hui par la création sur les réseaux sociaux ou dans les espaces d'expositions contemporains. C'est aussi l'enjeu de ma pratique que de faire valoir ce projet. Internet reste un dispositif riche et récent de l'histoire de l'art. Cependant le contenu de ces œuvres est particulier, souvent en marge, bizarre. Et c'est par la fiction de l'anonymat que les utilisateurs du Web se sentent légitimes de prendre une parole qu'ils ne prennent pas IRL ; moi, en tout cas, c'est parce que je n'avais pas confiance en moi que j'ai décidé de commencer à coder, pour raconter le n'importe quoi que je ne voulais pas évoquer à haute voix. L'écran isole et réunit. La connexion n'est pas factice mais filtrée. Pour reprendre une formule recueillie dans *Paterson* de Jim Jarmusch au sujet de la poésie, la traduction de nos individualités sur l'interface en ligne revient à « prendre une douche avec un imperméable ».

J'interprète le langage informatique comme une couche de langage ajoutée à celle de la langue vernaculaire, elle-même déjà conditionnement de la pensée. Parmi ces strates de mise en forme du réel, je mène mon travail plastique et mes recherches. Je recolles les morceaux d'une incompréhension permanente. Dans mes projets sonores, j'aime par exemple travailler à partir de *found footage* pour recomposer les fragments enregistrés de ma vie. J'y raconte des histoires contrôlées mais sans but, avec un début, un climax, une fin qui reproduisent un schéma musical censé contenir l'attention du spectateur. Si les voix y sont aussi présentes c'est justement parce qu'elles matérialisent des subjectivités disparues, anonymisées dans le montage comme sur Internet. Des sons sans visages, des mots sans personne. Et tout mon travail se penche sur la possibilité d'une intersubjectivité dans la mort du langage ou de ses fonctions significatrices. L'empathie naît grâce à et malgré le langage. Les mots sont – et ne sont que – des vecteurs d'émotions. Internet met finalement en valeur le désir ardent, anthropologique, d'amour et de connexion que la parole parvient trop aléatoirement à générer. Mais nous continuons de nous exprimer sur Internet par les mots. À moins que l'émoticône soit le signe d'une autre écriture, d'un nouveau mode de communication ?

J'en arrive à la formulation d'une problématique générale qui bercera ma réflexion et mon projet d'expérimentation sous la forme de ces questions : Comment la narration numérique révolutionne, par ses qualités rhizomatiques, la notion même de récit en tant qu'organisation de faits imaginaires ou réels ? Que raconte l'artiste sur Internet, et comment ? Quelle place doit prendre la conscience du spectateur, de l'enquêteur ou du joueur dans cette prédisposition naturelle à l'enchevêtrement ? L'open-source n'est-il pas l'appel d'une universalité aujourd'hui

essentielle, le désir urgent d'un partage émotionnel ? Comment malgré son immatérialité Internet parviendrait-il à nous toucher ?

Si de nombreux artistes développent depuis les années 1990 les qualités narratives et esthétiques du Web, je souhaiterais en analyser la nécessité contemporaine à l'ère de l'exacerbation actuelle de deux autres sortes de récits : ceux que nous faisons de nous-mêmes sur les réseaux sociaux et ceux que nous véhiculent les médias. Pour l'instant je désire coder une interface organisant de manière fictionnelle des récits déjà fournis par Internet utilisés comme matière première d'une fiction thérapeutique. Par le glanage d'informations préexistantes et sous la forme narrative je désire raconter notre quête de subjectivité, emboîter entre eux des témoignages d'isolement observés en ligne, tenter aussi de montrer la qualité des récits narratifs numériques. J'aimerais participer au net art dans un projet public qui me servirait de première ébauche de connexion avec les autres artistes ou dans l'espoir de découvrir d'autres manières de créer par les arts numériques.

Mon projet commence ainsi : il y a quelques mois, un ami m'a dit qu'il bénéficiait, petit, de l'aide d'un psychologue répondant au nom de Monsieur Doute. Deux interprétations personnelles m'ont donné envie d'analyser la possibilité créatrice de cette anecdote. D'abord la certitude que le principe même d'hyperlien relève d'une association surréaliste de l'information, car par la mise en réseau universelle et l'open-source il y a réunion d'éléments apparemment inconciliables et insolites ; j'en ai conclu que nous voyageons en ligne de la même manière que nous rêvons. En second lieu, une déception plus intime, que je n'avais pas à l'époque formulée, selon laquelle le dessin ne me permet pas (encore?) de représenter correctement les visions que je peux avoir en dormant ; ainsi, pour toutes les fois où j'ai été incapable de m'expliquer, de me rappeler, de montrer ou de concrétiser la couleur de mes rêves j'ai décidé de faire pénétrer à mon docteur un monde qui, sous la forme numérique, pourrait leur rendre hommage. Finalement le doute et le rêve sont devenus essentiels. À mes yeux, pour porter ce nom, pour continuer d'hésiter tout en étant docteur, Monsieur Doute ne peut que dormir.

Mais de quoi rêve-t-il ? De ses patients ? S'ils viennent le voir, c'est donc qu'ils sont malades, ou du moins qu'ils ont besoin de parler. Sont-ils fous ? Ils doivent douter sans doute aussi, comme moi, comme celui qui se promènera sur ce site, comme ce Monsieur qui ne sait pas s'il n'est pas aussi fou que ceux qu'il est censé aider. Dans cette confusion, il est trop loin ou trop proche, et si je le voulais, il pourrait être moi. Pour le dire autrement, je ne savais pas de quoi pouvait parler cette fiction avant d'avoir accès, quelques semaines plus tard, à *La Mécanique des fluides* de Gala Hernández López. Assez pour voir et revoir le film, assez surtout pour me faire comprendre que le récit de l'incertitude ne se trouvait pas seulement en moi mais déjà en ligne, offert malgré lui. Je l'avais pressenti en passant du temps à lire des témoignages de confessions anonymes de redditeurs ou les questions d'internautes sur Quora. Tous les récits, posts,

commentaires, toutes les questions et les réponses, sont des tonnes de pierres ajoutées à l'édifice du vacarme actuel. *Tout le monde parle*. Le langage, arbitraire et virtuel par essence, est le meilleur et le pire moyen de connecter des subjectivités anonymes, sur des interfaces tyrannisées par l'incertitude quant à la potentielle véracité des « faits » qui y sont narrés. Coincé dans le brouhaha virtuel, Internet ressemble à la cour d'une récréation sans fin remplie d'enfants qui jouent. Nous y participons tous plus ou moins. Consciemment ou non ?

« *Ma fille de 5 ans a accidentellement tué ma mère de 70 ans en la poussant en bas des escaliers. Que devrais-je faire ?* »

Et aux autres de crier au mensonge, de rire au *troll*, de rassurer l'utilisateur ayant posé cette question sur Quora le 28 février 2024. Peu m'importe que ce soit vrai ou pas, car cette question a été posée et sert à faire ressentir n'importe quelle émotion ; moi c'est pour *le froncement de sourcil* que je la récupère. De cette brutalité comique il y a jaillissement, lien, choc physiologique, soulèvement : que se passe-t-il ? Si je sors ces mots de leur espace-temps originel ils pourraient être universels. Qui est ce je, que représente-t-il ? Que *devrions-nous* faire ?

Sur Internet se déploie la poésie d'une terreur que je suis bien incapable de penser et que je souhaite récupérer dans mon travail. Ce n'est pas une manière de relativiser la dangerosité des témoignages ou d'encenser les discours en ligne. Je désire mettre en lumière ces *pensées* qui se sont *matérialisées* par le *langage* tel jour, à telle heure, sur tel site, dans tel espace d'*expression*. L'existence par le langage, ses différentes mises à jour, donc la prise de parole et de confiance sur Internet dit bien quelque chose de notre civilisation et de son inconscience. Nous avons tous l'air fous. Mais que faisons-nous des cauchemars, que faisons-nous de l'horreur ? Je ne veux pas terroriser, au contraire, je serais triste qu'on ne regarde pas ce que je fais. Je reste sur le fil du soupçon tendu entre nos transferts. Communautés et forums en ligne peuvent favoriser autant l'entre-soi, le harcèlement, les dérives grégaires que l'amitié et l'entraide.

Sur une interface numérique, un site-web, en ligne, accessible partout, pour tous, j'aimerais promener le spectateur dans les rêves de cette homme où images et mots seraient interconnectés. Les extraits de plusieurs textes glanés sur les réseaux sociaux seraient mis en scène par des images, des photographies, des gifs, des vidéos, des performances, des bruits. Les personnalités numériques invisibilisées prendraient corps. L'expérimentation me permettra de savoir quoi montrer. Le texte pourrait tout aussi bien venir après le visuel.

La méthode de création serait à la fois fictionnelle et documentaire. Le résultat que j'imagine pour l'instant serait celui d'une histoire de la folie en ligne dont le fonctionnement imiterait les logiques d'Internet pour en révéler les méthodes intestines. Par exemple, une page interactive où il est possible de répondre à un internaute, pour le soutenir ou pour l'insulter, imiterait le fonctionnement de réseaux sociaux comme Reddit ou 4chan. Une encyclopédie participative (sous la forme d'un wiki) des phénomènes dangereux en ligne pourrait aussi s'y trouver, peut-être même pour raconter des comportements qui n'existent pas. J'aimerais expérimenter plusieurs techniques

de médiatisation de l'information cependant toujours dans l'objectif de raconter une fiction sur le malaise numérique. Je veux donner l'illusion de la visite d'une autre conscience que la nôtre car il est important pour moi d'observer la manière dont nous réfléchissons, considérons le monde, l'Autre, enfin dont nous nous regardons nous-mêmes. Quand bien même ce ne serait qu'un prétexte pour légitimer l'expression de mes propres doutes face à la réalité ou ma méfiance devant les réseaux sociaux, je pense qu'actuellement nous sommes floutés, bringuebalés, brouillés, en nous-mêmes comme autour, nous ne savons rien, et surtout nous nous trompons, égarés par notre perception unique d'un phénomène abyssal. Nous sommes tous en train de douter.

Mais surtout lui, le docteur, doute. Pour mon site, c'est la possibilité d'une réaction absurde face à chaque patient qui raconte son histoire. Il est le catalyseur émotionnel et imprévisible de ceux qui prennent la parole. Il est aussi perdu qu'eux. Au fond, je me demande : faut-il créer le dialogue ou exagérer la violence ? Que rajouter au brouhaha ? Il est en tout cas certain qu'il ne s'agirait pas de faire discuter le psychologue avec des patients dont le mental serait jugé par ma morale ou mes opinions politiques. L'espace que j'imagine est une conscience neutre, tolérante mais déstabilisante, qui médiatise des voix numériques et tente de donner du corps aux individualités cachées d'Internet. J'y vois vraiment une poursuite du film de Gala Hernández López parce qu'elle est parvenue à incarner entre enquête et inspiration sa propre souffrance et celle dont les interfaces témoignent. J'ai été touchée par son besoin de médiatiser l'émotion cachée en ligne. Sans être voyeur cependant, pas plus qu'accusateur, et c'est pourquoi j'envisage une approche thérapeutique – et non médicale - dans mon projet numérique. J'aimerais insister sur l'aspect ludique du site pour permettre au spectateur de comprendre d'autant plus la force de ces douleurs cachées, dont la recherche pourrait par exemple être le but du jeu.

Le rêve accentue enfin une narration fantasmée des individualités. Il me permet de justifier la forme sans doute décousue que pourrait avoir un tel résultat d'amalgames de pages dont le contenu serait tiré de sources variées. J'imagine aussi, par le passage de l'éveil au sommeil, la confection d'une page d'accueil comme un portail qui mènerait vers les différents rêves ou patients dont rêverait ce docteur.

Voilà en somme quelques pistes concrètes d'expérimentation plastiques. Mon problème résidera notamment dans la confection d'un serveur me permettant de créer des pages Web dynamiques. Il est aussi nécessaire que j'approfondisse ma connaissance de langages de programmation plus complexes que ceux dont je me sers déjà. La direction que prend ce projet ici est loin d'être figée. Si je parvenais par exemple à programmer un algorithme de questions/réponses, je pourrais aussi concevoir un Docteur Doute qui utilise pour répondre à l'utilisateur les commentaires glanés en ligne. C'est une piste parmi d'autres. Je sais ce que j'ai envie de raconter, mais il me faut davantage de savoirs et de moyens technologiques pour parvenir à un résultat cohérent destiné au public. Malgré les contraintes et les possibles échecs, je pense que ce projet sera surtout le lieu d'expérimentations et d'enquêtes bénéfiques à mon

apprentissage. Gagner en maturité et participer à la création actuelle par le truchement du numérique est un moyen agile de comprendre un monde où les données et les gestes sont de plus en plus informatisés.

Ce projet sera finalement mené en parallèle des réflexions sur la place d'Internet dans le monde contemporain et sur notre consommation actuelle de la fiction. L'étude de nouvelles formes de narration comme les ARG, les fictions textuelles ou même le *story-telling* digital guidera aussi ma réflexion, afin qu'après la conception de ce site je puisse imaginer des productions encore plus interactives ou à plus grande échelle. Par ailleurs, le partage de mes savoirs avec celui d'autres étudiants et professeurs me permettra de donner une meilleure forme à ce projet créatif, peut-être même d'en imaginer une élaboration collective.

Je vous remercie de l'intérêt que vous porterez à ma candidature et vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, à l'expression de mes salutations respectueuses.

Hortense Chauvet

## Bibliographie non exhaustive :

AUDET René, *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines (arts visuels, cinéma, littérature)*, Dis voir, 2006

ANTOINE Jean-Philippe, PERRET Catherine (dir.), *Les artistes font des histoires*, Seuil, mai 2015

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schyzophrénie 2*, Minuit, 1980

FOUCAULT Michel, *Histoire de la folie à l'âge classique*, Panthéon Books, 1961

JOUANNAIS Jean-Yves, *L'idiotie : Art, vie, politique – méthode*, Beaux arts magazine Livres, 2003

LAHIRE Bernard, *L'interprétation sociologique des rêves*, La Découverte, 2018

LEFEBVRE ANTOINE, *Portrait de l'artiste en éditeur, L'édition comme pratique artistique alternative*, Thèse de l'université Paris 1, 17 novembre 2014

PIPER Adrian, *The original and necessary consciousness of the identity of the self*, Institut d'art contemporain, 2004

RANCIERE Jacques, *Le destin des images*, La fabrique éditions, 2003

ZÜRN Unica, *L'homme jasmin*, Gallimard, 1999