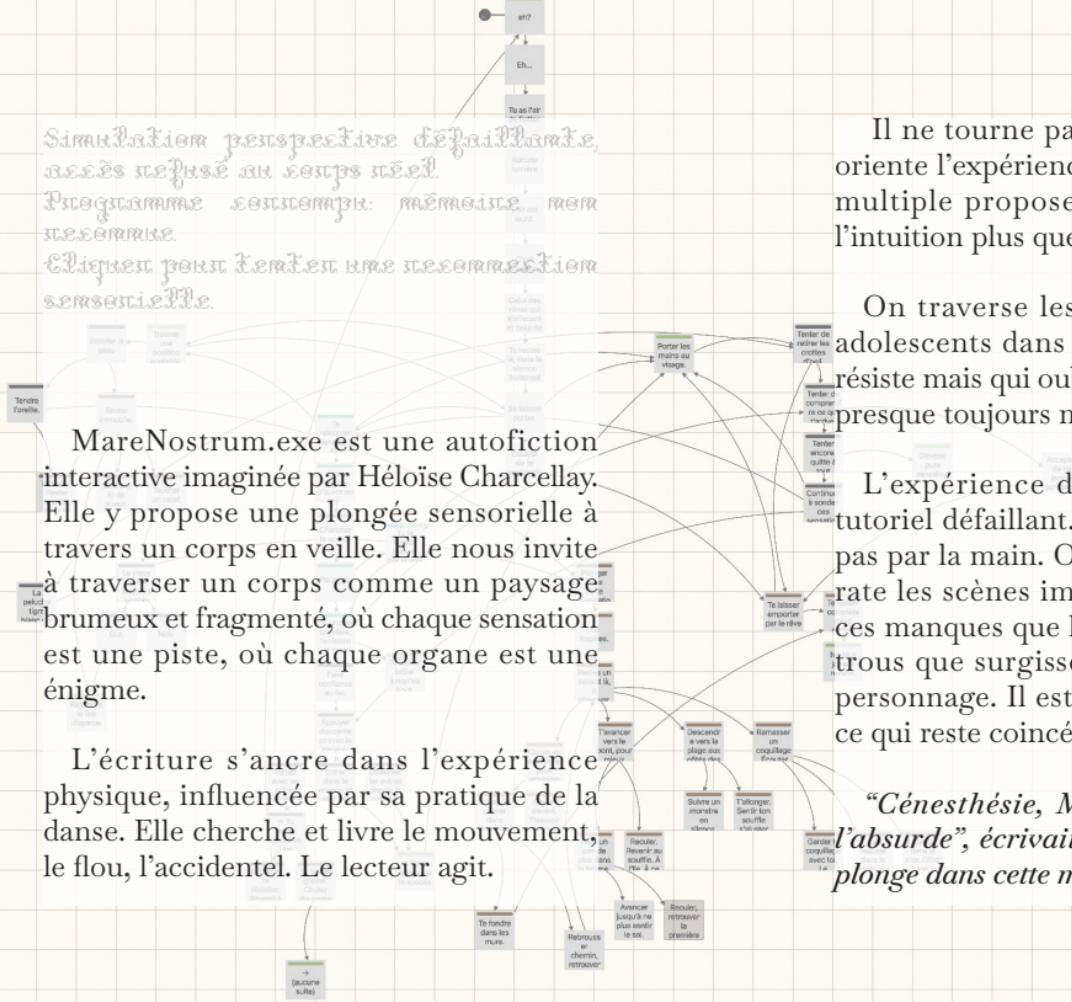


କାନ୍ତିର ପଦମାଲା ପଦମାଲା ପଦମାଲା
କାନ୍ତିର ପଦମାଲା ପଦମାଲା ପଦମାଲା



MareNostrum.exe est une autofiction interactive imaginée par Héloïse Charcellay. Elle y propose une plongée sensorielle à travers un corps en veille. Elle nous invite à traverser un corps comme un paysage brumeux et fragmenté, où chaque sensation est une piste, où chaque organe est une énigme.

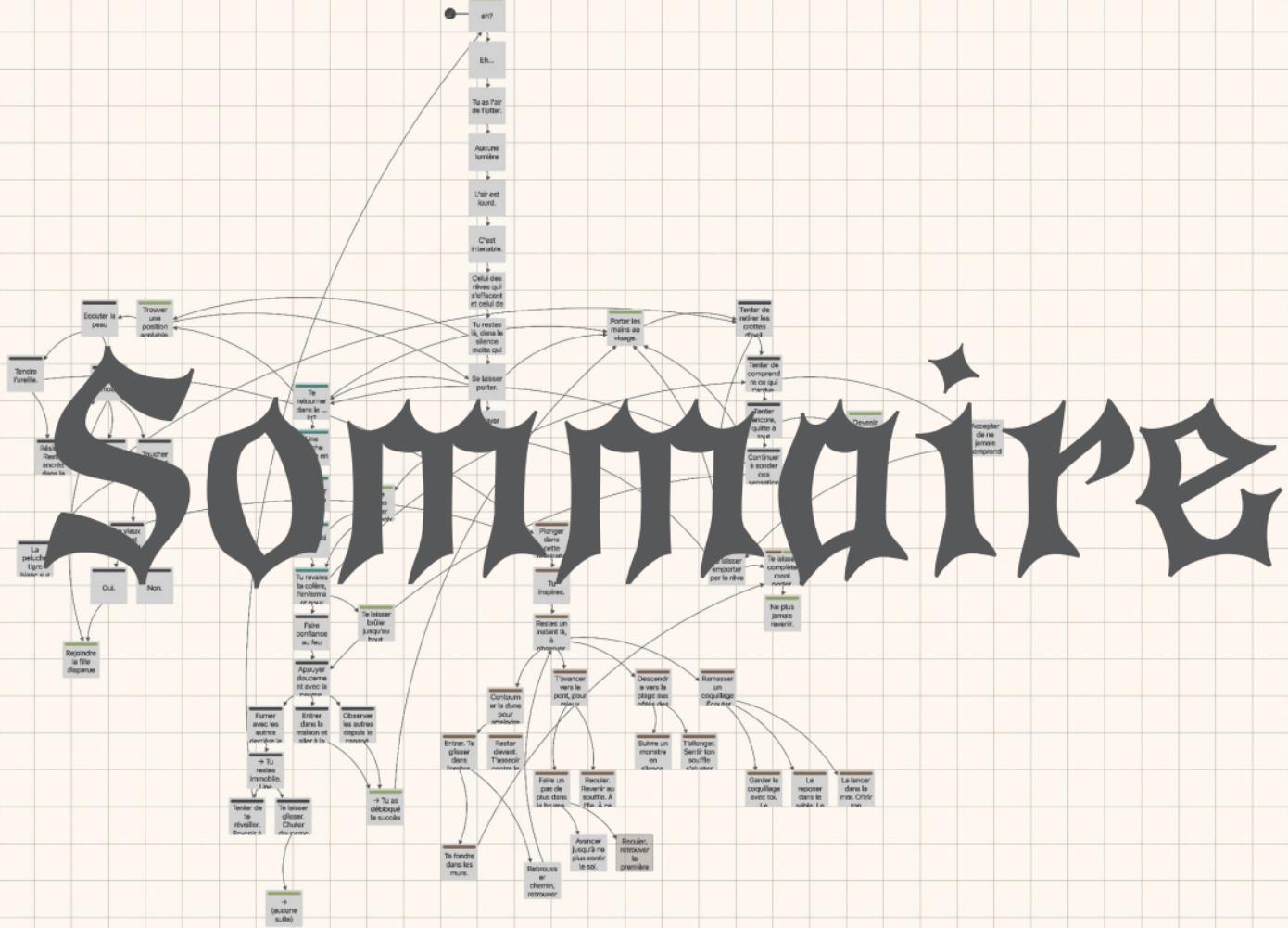
L'écriture s'ancre dans l'expérience physique, influencée par sa pratique de la danse. Elle cherche et livre le mouvement, le flou, l'accidentel. Le lecteur agit.

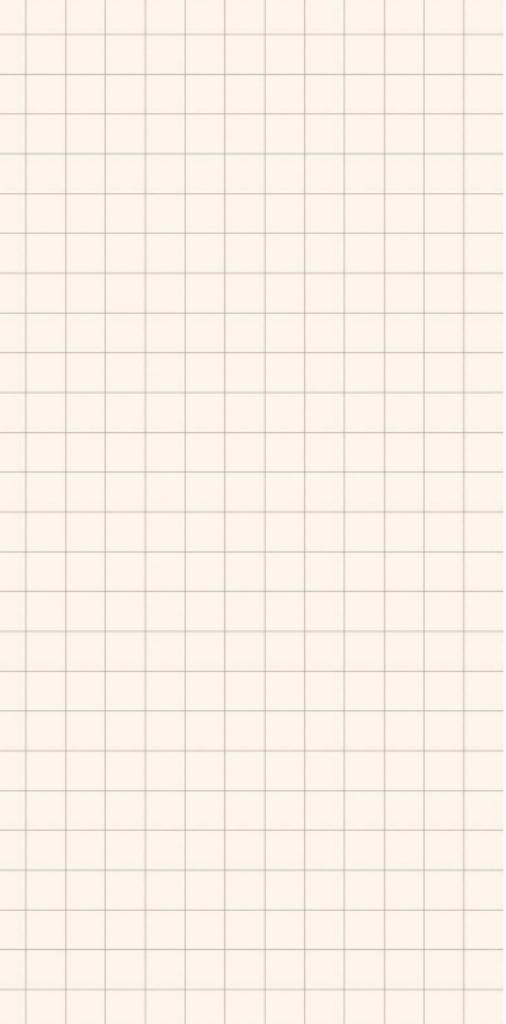
Il ne tourne pas les pages: il choisit et oriente l'expérience de l'histoire. Le choix multiple propose un geste, rythmé par l'intuition plus que par la logique.

On traverse les rêves et les souvenirs adolescents dans un corps qui parle, qui résiste mais qui oublie. Une quête d'identité presque toujours mise en échec.

L'expérience de cette histoire est un tutoriel défaillant. Il désoriente, ne prend pas par la main. On échoue, on oublie, on rate les scènes importantes, et c'est dans ces manques que le récit se tisse, dans ces trous que surgissent certaines vérités du personnage. Il est question de l'écoute de ce qui reste coincé sous la peau.

“Cénesthésie, Mare Nostrum, mère de l’absurde”, écrivait Michaux. Cette histoire plonge dans cette mer là.





Introduction

Tutoriel défaillant

L'introduction fonctionne comme un tutoriel. Elle place le lecteur dans une posture active dès les premières lignes, mais sans lui donner de véritables règles du jeu. Les instructions sont vagues et les repères habituels sont volontairement brouillés. Ce dispositif cherche à créer un doute sur la nature de l'interaction. L'objectif est de faire ressentir, dès le départ, que le récit ne se déroule pas selon une logique linéaire ou narrative classique, mais selon une logique corporelle, intuitive et sensorielle. On ne lit pas ce texte, on le parcours.



Chapitre 1

La peau

Ce premier chapitre introduit la logique du mémoire : une écriture interactive construite par système corporel. La peau est ici abordée comme un seuil, une surface de contact entre l'extérieur et l'intérieur du corps de l'avatar. Le lecteur est immédiatement en interaction avec une matière textuelle sensorielle. L'écriture mime les perceptions superficielles : chaleur, textures, humidité. Elle propose une première exploration du corps comme territoire narratif. Ce système met en place une narration intuitive, où l'orientation repose sur les sensations du toucher.



Chapitre 2

La Lymphe

Ce chapitre ralentit le rythme. Il s'appuie sur la lenteur et la discréton du système lymphatique pour proposer une narration plus souterraine. Les choix sont souvent opaques, les enchaînements peu lisibles, ce qui produit une forme d'errance. L'écriture s'inspire du modèle circulatoire de la lymphe. Ce système rend compte d'une mémoire diffuse, faite d'excès et de résidus. L'objectif est de faire sentir comment l'histoire personnelle se construit aussi dans le flou, la digestion lente de ce qui n'a pas encore été compris.



Chapitre 3

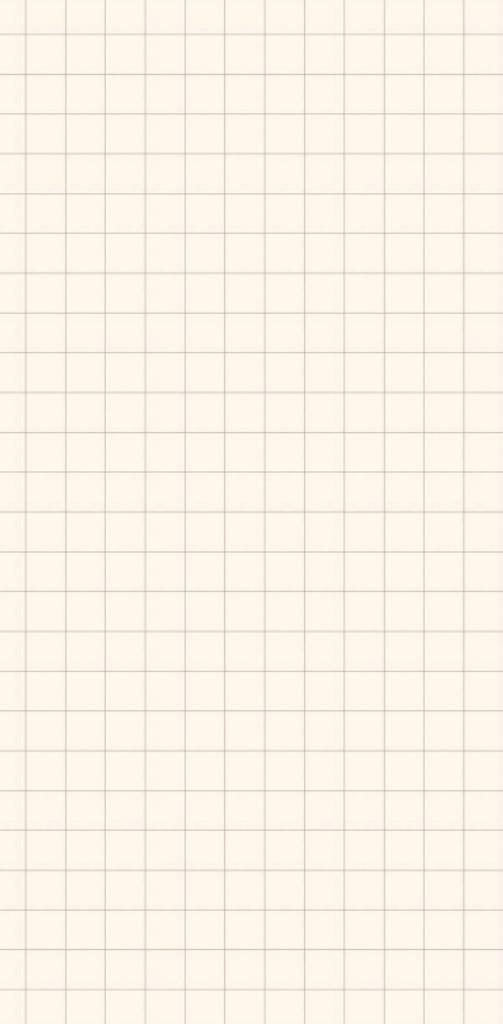
Les poumons

Les poumons introduisent une dynamique rythmique plus marquée : l'écriture joue sur l'alternance entre tension et relâchement, comme une respiration. Les phrases s'étirent ou se contractent, et les choix impliquent souvent une décision entre bloquer ou relâcher. Ce système travaille la question du souffle, à la fois comme moteur physique et comme élément affectif. Il marque une ouverture : des souvenirs plus vastes émergent, le texte prend de l'ampleur. L'intention ici est d'articuler la respiration au flux du récit.



Chapitre 4 Le cœur

Ce chapitre est construit autour d'une montée en intensité. L'écriture devient plus nerveuse. Les choix sont souvent rapides, les conséquences plus visibles. Le cœur est ici associé à la colère, et cette émotion devient un moteur de rupture. L'écriture adopte un rythme syncopé, avec des impulsions. C'est un moment de bascule dans le récit : le lecteur perd des repères, est confronté à des scènes violentes. Ce système sert à mettre en crise la narration : la colère n'est pas simplement thématique, elle est structurelle, elle déstabilise les règles du jeu.



Chapitre 5

Le Foie

Dernier système, le foie propose un retour au calme relatif. Cependant il reste teinté d'un léger mystère. Le récit devient davantage introspectif et poétique, parfois presque incohérent. On comprend qu'il est relié à l'adolescence du personnage. Le foie est ici abordé comme un organe de transformation : des souvenirs lourds, des émotions anciennes remontent à la surface. L'écriture flotte entre le rêve et la rémanence. Ce système explore la mélancolie non comme repli, mais comme une manière d'habiter le passé. Il n'y a pas de résolution. L'expérience se clôt sur un état d'incertitude, où l'on ne sait plus si l'on se réveille ou si l'on continue de rêver.



Fin 1 La boucle

Les Différentes fins

Cette fin propose une boucle. Le lecteur revient exactement là où tout a commencé, comme si rien ne s'était réellement passé. Il s'agit d'une mise en question de la progression narrative. En renvoyant le joueur au point de départ, cette fin suggère que le corps et sa mémoire ne suivent pas une trajectoire linéaire. L'expérience inachevée peut être rejouée différemment. Ce choix met en valeur le fonctionnement cyclique du récit : chaque tentative de compréhension peut se rejouer à partir d'autres sensations, d'autres choix.

Fin 2 **Le réveil**

Dans cette fin, le récit bascule vers une forme plus concrète : le réveil de notre avatar marque un retour à la réalité physique du corps. Le réveil est symbolique et sensoriel : on passe d'un espace mental et textuel à une trace tangible du mouvement. Cette fin donne une résolution partielle à l'histoire : le corps se remet en marche. La fiction s'interrompt et quelque chose de réel, de vécu, réapparaît.

Fin 3 **Le néant**

La dernière fin propose un abandon progressif. Aucun signal clair ne marque la fin : le texte se retire, les choix s'effacent, et l'interface s'éteint peu à peu. Le lecteur n'arrive pas à une conclusion, mais à une extinction. Ce choix radical met en scène l'impossibilité d'accéder entièrement au corps, à sa mémoire, à son identité. Il pose la question du seuil : jusqu'où peut-on aller dans une exploration intérieure avant que tout se dissout ? Cette fin valorise le manque, le silence, et tente de laisser au joueur un sentiment d'incomplétude.

Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement Suzan Legros et Madeleine Aktypi pour leur accompagnement attentif tout au long de ce mémoire. Leurs lectures, leurs références, et la précision de leurs recommandations ont été de véritables appuis pour structurer mes intuitions et aller plus loin.

Merci à Lou-Anne Pechard pour nos discussions cafénées, souvent au moment où je doutais le plus. Ces échanges ont relancé le mouvement.

Un immense merci à Xavier Boussiron et Thierry Lahontâa pour m'avoir aidée à préserver ce fragile équilibre entre rigueur et débordement. A construire avec le doute, l'humour et les tangentes.

Merci à Jean-Marie Le Besq pour l'accès généreux à la belle bibliothèque des Beaux-arts de Bordeaux, qui a nourri ce mémoire à des moments inattendus.

Et à Patrick Mouret, pour sa patience infinie et sa gentillesse face à mes impressions de dernière minute.

Enfin, je remercie Yoan Louis, sans qui le projet n'aurait pas vu le jour, l'ambiance sonore et sa rigueur technique.

À mes girly girls : Tifène, Clara, Elisa. Merci pour vos rires, vos encouragements, vos petites blagues. Et à mes autres girly girls: Angelo, Arthur, Virgile, Maxime et Tristan, avec la même folie partagée.

Merci d'avoir dansé un bout avec moi.

Et merci d'avoir accepté de ne pas tout comprendre.

MareNostrum.exe

Héloïse Charcellay

Mémoire de Diplôme National Supérieur
d'Expression Plastique option Art
2025-2026

sous la direction de Suzan Legros

ebabx – école supérieure des beaux-arts
de Bordeaux

achevé d'imprimer à l'ebabx – 4e trimestre 2025