

MÉLANIE COURTINAT INDULTO

Dans notre monde sans transcendance, plus personne ne croit au *deus ex machina*. Les dénouements miraculeux surgis d'en haut ont été relégués au théâtre, cette forme de narration propre à d'autres régimes sensoriels que le nôtre. Sauf que voilà : dans les jeux vidéo, médium par excellence de notre décennie, le destin tombe parfois aussi du ciel. Dès les premières minutes du jeu *Indulto* de Mélanie Courtinat, un dieu-taureau caparaçonné fend les cieux pour aller s'écraser en contre-bas. Une clairière fleurie, forcément édenique, amortit sa chute ferrailleuse. Son épée roule à terre : notre quête, et le jeu, peuvent commencer.

Pour sa première exposition monographique à la New Galerie, l'artiste, née en 1993, présente un jeu inédit. Son titre provient du terme espagnol qui, selon les codes de la tauromachie, désigne une grâce exceptionnelle concédée à l'animal à la demande du public. Le-la joueur·euse se glisse dans la peau d'un torero, personnage androgyne et fringant dont la destinée est de combattre la bête déchue. Petit à petit, il-elle fait différents apprentissages. Le premier respecte les usages des commandes d'un *boss fight*, ce combat contre un·e ennemi·e à la puissance démesurée : Marcher, Courir ou Sauter pour explorer le paysage moussu à la recherche de l'épée légendaire. Le second, lui, renoue avec la structure éternelle du drame tragique : la lente réalisation, écran après écran, que les choix sont scriptés, la volition entravée et le libre arbitre une illusion.

Dès l'*incipit*, il n'y a d'autre option que de jouer. Des deux boutons « Play » ou « Quit », seul le premier fonctionne comme prévu, le second se contentant de signaler l'impossibilité de la désertion. Une interminable allée mène jusqu'à l'arène. Chemin faisant, d'autres indications s'affichent pour enseigner les combinaisons de touches qui permettent d'effectuer des attaques précises. Celles-ci, typiques des tutoriels de jeux de combat, montent en intensité jusqu'à l'absurde : Coup de grâce arrière, Esquive glissée, Combo fatal. La mécanique bien huilée du genre se grippe et la standardisation cède alors place à l'intention. L'acmé, la confrontation elle-même, se déroule en hors-champ. Par cette ellipse, elle laisse place à une ultime alternative : « Épargner » (X) ou « Tuer » (B)¹. Celle-ci est biaisée, car le résultat demeure identique : le taureau périt, mis à mort par le joueur ou par la foule qui refuse de le gracier.

La fin réactive le « statut tragique de l'agent »² des grands récits antiques. Elle révèle aussi combien jouer est un acte de servitude volontaire par l'acceptation de règles édictées par d'autres que soi. Il ne s'agit pas d'une simple transposition des *topoi* tragiques puis existentialistes, car l'agentivité vidéoludique possède ses enjeux spécifiques. Mélanie Courtinat, dont l'œuvre se compose exclusivement de formes digitales immersives, construit des mondes tout autant qu'elle déconstruit des codes. Le souci de la place du·de la joueur·euse, des conventions cinématiques et des mécanismes d'interactivité conduit l'artiste à décliner des univers mélancoliques aux temporalités syncrétiques, traversés d'éclats sanglants ou scintillants. Le geste, cependant, est double. La transformation des spectateur·ices en joueur·euses implique également une critique infrastructurelle des coutumes spécifiques du monde de l'art — où chacun·e performe l'acte de visionnage tout autant que ses relations parasociales.

À la New Galerie, le jeu est présenté sans appareillage. Une chaise, une manette, une projection : invitation sans fioriture à faire l'épreuve de sa destinée et de la *vox populi*. À l'étage inférieur, un écran vidéo isole les deux protagonistes en idle stance, ou animation d'inactivité — sans prise en main, pas de progression. Dans *Le langage des nouveaux médias* (2001), Lev Manovich identifie précisément l'espace navigable comme le propre des jeux vidéo. Il écrit : « À la différence de la littérature, du théâtre et du cinéma modernes, construits autour de tensions entre les personnages et d'un mouvement dans l'espace psychologique, [l]es jeux vidéo reviennent à des formes de récit anciennes dans lesquelles l'intrigue est commandée par le mouvement spatial du héros principal³[...] ».

Ainsi, l'héroïsme dégonflé d'*Indulto* permet le retour du contemplatif au sein même d'un médium qui demeure associé à l'action.

Ingrid Luquet-Gad

1. Ces lettres renvoient aux boutons de la manette.

2. Jean-Pierre Vernant et Pierre Vidal-Naquet, *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*, Paris : La Découverte, 1972, p. 63.

3. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon : Les presses du réel, 2010 (2001), p. 435.