



L'ADN
TENDANCES & MUTATIONS

NOUVEAUX USAGES

TECH À SUIVRE

ENTREPRISES INNOVANTES

TRANSITION ÉCOLOGIQUE

NOUVELLE ÉCONOMIE



MONDES CRÉATIFS

#ART

#ART NUMÉRIQUE

#DESIGN

#JEUX VIDÉO

Oubliez Spotify : pour écouter cet album, il faut jouer à un jeu vidéo

Par MARGAUX DUSSERT - Le 4 mai 2021

© Mélanie Courtinat

Accueil > Mondes créatifs > Oubliez Spotify : pour écouter cet album, il faut jouer à un jeu vidéo

Voyage dans les entrailles sombres et poétiques d'un jeu vidéo, l'expérience *10 Lands* propose une nouvelle façon d'écouter un album en période de pandémie. La Française Mélanie Courtinat, artiste et gameuse empathique, nous plonge dans les coulisses de sa création.

Une lumière jaune néon aveuglante, puis la nuit qui tombe sur un paysage désolé. On avance à tâtons et il faut s'accoutumer, comme pour les premières pages d'un livre que l'on apprend à aimer. Une cathédrale en ruine, désossée. Le désert, puis une nature luxuriante que l'on sentirait presque sous les pieds. Au loin, une mer brumeuse s'é

inquiétante. Nous sommes dans **10 Lands, une expérience hybride entre jeu vidéo et clip** qui doit nous faire découvrir le premier album ambient de l'artiste Yatoni.



Ten Lands - Trailer

Mélanie Courtinat

00:51

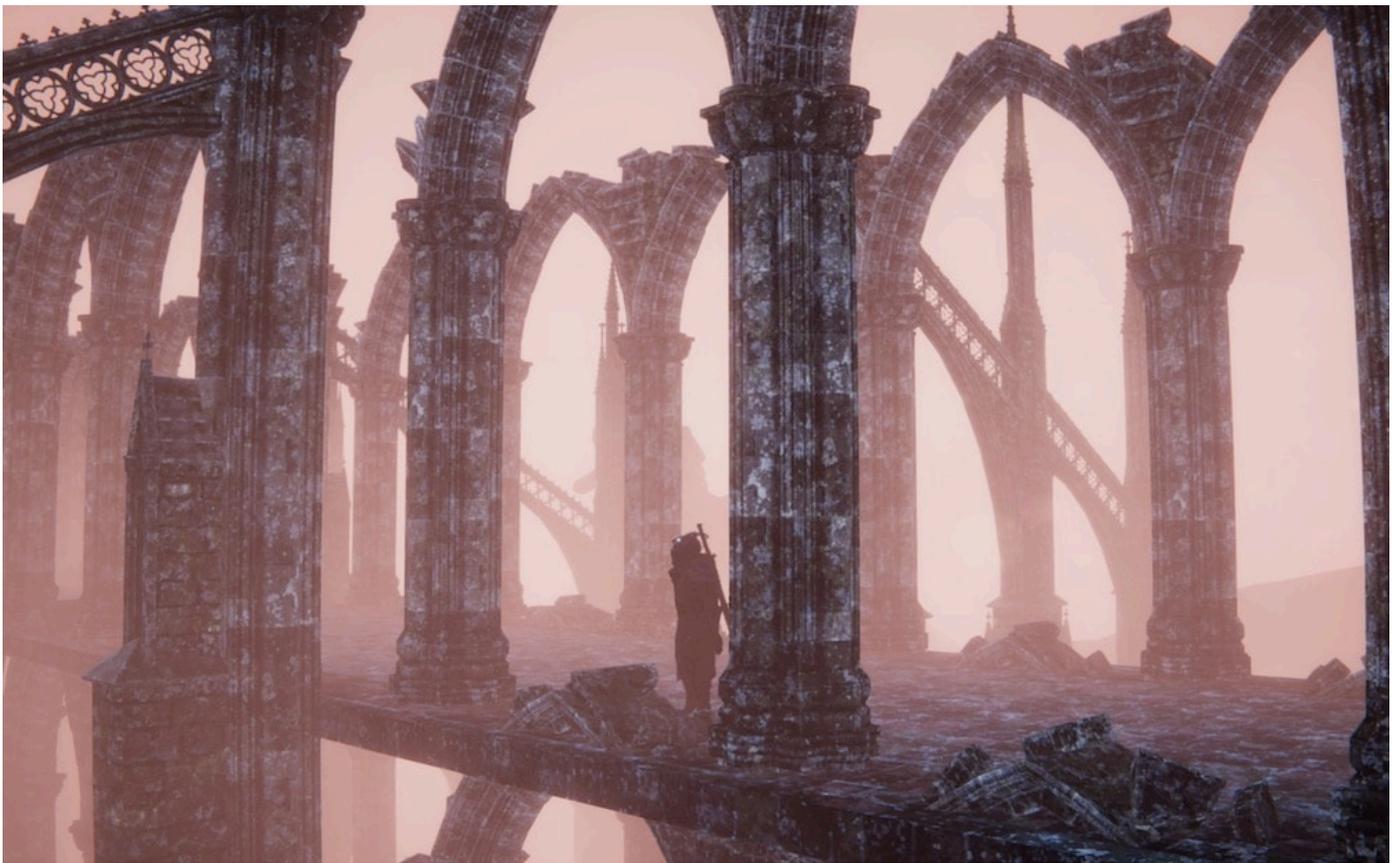
Il y a 10 mondes distincts, chacun correspondant à une chanson de l'opus, nous explique sa conceptrice, la Française Mélanie Courtinat. Pas question ici de cliquer sur la piste suivante comme sur Spotify : il faut vivre la musique, l'incarner. Exposée au salon numérique Laval Virtual en 2021, cette artiste 3D biberonnée aux jeux vidéo a créé l'univers durant les premiers mois de la pandémie, quand se rassembler n'était plus permis. C'est donc un chevalier solitaire, seule constante de ce panorama sans autre âme qui vive, qui nous sert de vaisseau pour le voyage. Une nouvelle façon de découvrir un album, bien loin des algorithmes de recommandation des grandes plateformes, et une expérience interactive où l'auditeur doit faire sa part du boulot.

Avec 10 Lands, vous proposez une façon interactive de vivre un album, entre jeu vidéo et clip onirique. Pourquoi ce choix ?

Mélanie Courtinat : C'est une sorte de format hybride, mais je m'approprie totalement l'étiquette du jeu vidéo parce que j'adore ça. C'est ma culture ! Ce n'est pas un jeu dérivé, mais natif, car l'objet en lui-même a pour dessein d'accompagner l'album. Je trouve d'ailleurs que le monde de l'art et du jeu vidéo se regardent encore trop en chiens de faïence. Le jeu vidéo aura tendance à se sentir pris de haut alors que le monde de l'art reprend à son compte certains de ses codes et outils, sans pour autant le nommer clairement. Dans les galeries, on appellerait ça une expérience interactive ! Je trouve cela déplacé, en un sens.

Pourquoi travailler avec un artiste sonore, en l'occurrence Yatoni ?

M. C. : Yatoni est un proche, on a été en colocation pendant nos études. Lui a choisi le cinéma et moi le design d'interaction. L'été dernier, il m'a dit qu'il sortait un album. Je me suis aperçue que je connaissais déjà certains morceaux car j'avais assisté à sa genèse quand on vivait ensemble. Je le comprends mieux que personne parce qu'on a regardé les mêmes films, on a les mêmes références. Spontanément, je me suis dit qu'il fallait en faire quelque chose de visuel avec un vrai univers, d'autant plus qu'il était déçu que son album sorte en pleine pandémie. Tout le monde était confiné, impossible de donner des concerts... Ça nous a poussés à réfléchir à d'autres façons de promouvoir la musique à un moment où on ne pouvait plus se rassembler. *10 Lands* c'est une quête de solitude. C'est un album ambient qui invite à l'introspection.



Capture d'écran du jeu *10 Lands*, Mélanie Courtinat (2020)

Ten Lands pose la question de la spatialité à l'écoute. Là où un seul clic suffit sur Spotify pour démarrer une piste, *10 Lands* nécessite un voyage...

M. C. : Yatoni a dessiné une carte dans le style de Tolkien avec un graphiste. C'est une représentation visuelle des 10 morceaux de la *tracklist*, qui évolue tantôt dans un désert, tantôt près d'une rivière... Je me suis basée dessus pour créer le jeu. Je trouvais intéressant qu'on ne sache pas qui est le personnage du chevalier car je ne voulais

imposer d'âge, de genre ou de couleur de peau au joueur. La façon dont il bouge ou s'assoit quand on ne touche pas la manette est presque indéfinissable. Ça pourrait être n'importe qui ! Très souvent dans les jeux, quand un personnage s'assoit, il y a l'option « man down » pour les hommes, et « female sitting down » pour les femmes. Un personnage masculin va bien écartier les jambes et prendre toute la place tandis qu'un personnage féminin va s'asseoir très élégamment, presque en croisant les jambes. C'est dingue non ? Je ne voulais pas imposer au joueur ce genre de stéréotype.



Yatoni - 10 Lands (2020)

On a vu des artistes privés de galeries exposer en ligne pendant la pandémie, notamment au sein d'univers virtuels. Est-ce que le jeu a pour vocation d'être vu ailleurs que sur ordinateur ?

M. C. : C'est une question intéressante. Pourquoi pas dans une galerie ? C'est quelque chose que l'on voit déjà et qui sera amené à se développer. Le confinement a encouragé les artistes à diffuser leurs œuvres différemment, de façon moins tangible, mais plus accessible. On fait aussi partie d'une génération pour qui le jeu vidéo est une culture commune. Ce n'est plus un obscur loisir d'initiés, mais de la culture de ma:

Aujourd'hui, les plus jeunes ont tous joué à *Minecraft*, *Fortnite* ou *Among Us* : ça ne relève plus du geek, mais du cool.

Le jeu vidéo est un monde encore majoritairement masculin. Est-ce difficile d'y évoluer ?

M. C. : Je ne bosse pas dans un studio de production AAA (terme utilisé pour désigner les jeux vidéo à gros budget, ndlr), j'évolue plutôt dans l'art contemporain et le design. Mais c'est vrai que lorsque je me rapproche de la sphère du jeu, les personnes avec qui j'interagis sont en majorité des hommes. Je pense qu'être une femme dans ce milieu aujourd'hui permet de souligner que c'est un médium mixte, qu'on est bien loin de la Game Boy.

Il y a d'ailleurs beaucoup de références à la culture du jeu vidéo dans *10 Lands*. Pouvez-vous en citer quelques-unes ?

M. C. : L'atmosphère y est très « lovecraftienne », les paysages s'inspirent de blockbusters de jeux vidéo comme *Skyrim* (un jeu RPG sorti en 2011 dont le personnage principal ressemble à notre chevalier, ndlr), *Breath of The Wild* (Zelda) ou encore *Dark Souls*. Certaines ambiances rappellent le dernier *Blade Runner*... *10 Lands*, c'est une sorte d'hommage à certains monstres sacrés de la pop culture, une déclaration d'amour décomplexée à tous ces monuments geeks et une façon de se les réapproprier !

De quels logiciels vous servez-vous le plus ?

M. C. : J'utilise Unity, mais j'ai envie de me mettre à Unreal Engine qui est plus pointu. J'utilise aussi certains assets et modèles 3D pré-faits, même si c'est encore tabou dans le monde de l'art. Je me sers enfin de scans 3D, comme celui de l'église dans le jeu. Je l'ai utilisé comme une maquette que j'ai découpée en plusieurs morceaux — colonnes, croix, pierres, arches — pour en faire d'autres éléments architecturaux.

**Together**

Mélanie Courtinat

00:19

Vos créations sont empreintes d'un discours très poétique autour des codes et des mécaniques intrinsèques des jeux vidéo.

M. C. : J'aime les jeux qui parlent de jeu, je suis très premier degré finalement ! Réfléchir de façon méta au support du jeu vidéo m'intéresse car c'est est un objet qui va au-delà du divertissement pour moi. J'ai une installation, en ce moment exposée à la galerie Charlot à Paris, qui parle du **point de sauvegarde** par exemple (une sauvegarde informatique qui permet au joueur de reprendre une partie là où il l'a laissée sans recommencer de zéro, ndlr). J'y parle des émotions que ce phénomène me procure, de l'ambivalence entre sécurité et danger... Aujourd'hui, beaucoup de jeux se sauvegardent automatiquement, l'expérience y est plus liquide, mais à l'époque, je jouais à des jeux RPG qui se sauvegardaient manuellement. Je me souviens que ça me procurait une émotion très particulière, celle d'un instant de répit dans la tumulte. Le point de sauvegarde te rappelle qu'à un moment, il va falloir te confronter une nouvelle fois au danger.

Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

M. C. : Beaucoup de thématiques m'animent, comme celle de l'empathie pour les personnages non joueurs (tout personnage d'un jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur), la collaboration entre les joueurs, leurs comportements, leurs choix. Je travaille actuellement sur l'écriture d'un jeu d'horreur qui pose ce genre de question. Ce sera aussi un jeu qui parle de la remise en question des règles. J'ai toujours été intriguée par les jeux qui te mettent une arme dans les mains en te disant de tirer dans le tas sans te poser de questions. Là où d'autres jeux remettent en question cet aspect arbitraire et te laissent le choix. Tu peux tuer, ou ne pas tuer, et ça change le cours de l'histoire, et inévitablement sa fin.

TESTER 10 LANDS

MARGAUX DUSSERT

Diplômée en marketing et publicité à l'ISCOM après une Hypokhâgne, Margaux Dussert a rejoint L'ADN en 2017. Elle est en charge des sujets liés à la culture et la créativité.



COMMENTAIRES

Participer à la conversation

Laisser un commentaire

Votre commentaire :

Nom (facultatif)

E-mail (facultatif)

Enregistrer mon nom, mon e-mail et mon site dans le navigateur pour mon prochain commentaire.

Je ne suis pas un robot

reCAPTCHA
Confidentialité - Conditions

ENVOYER

Je commande la revue n°34 de L'ADN

Abonnez-vous à la
revue

Commander

Tous les jours sur le web et chaque trimestre en format revue, L'ADN décrypte les tendances & les mutations de nos sociétés. Signaux faibles, idées fortes, nouveaux usages,... nous vous proposons une plongée inspirante dans notre époque.

S'INSCRIRE À LA NEWSLETTER

M'inscrire

NOS AMIS

FESTIVAL ATMOSPHÈRES - HELLO TOMORROW - CHANGENOW -
ALL 4 CUSTOMER - PRODURABLE - LES ARCS FILM FESTIVAL -
DEAUVILLE GREEN AWARDS - ROCK EN SEINE

NOS PRODUITS

LE LIVRE DES TENDANCES

LA REVUE

NOS MÉDIAS

ACTU DES TENDANCES

TENDANCES PAR SECTEUR

L'ADN BUSINESS

NOS OFFRES

DATA

LE SHIFT

PLUS LOIN...

L'ADN GROUPE

NOUS CONTACTER

L'ÉQUIPE

MENTIONS LÉGALES