

GLASSBOX-NORD
DU 6 AU 20 JUIN 2026

NANCY IS MAYBE

de Lupita Reggiani



Nancy is maybe de Lupita Reggiani interroge les structures d'autorité et de pouvoir qui organisent les désirs, les identités et les devenir.

Œuvre nodale de l'exposition, *Motel Apparel Update* prend la forme d'une expérience interactive à mi-chemin entre le *dating simulator* et le jeu d'horreur. La joueuse y est projetée dans la position d'un personnage cloîtré dans une chambre de motel, depuis laquelle il ressasse ses souvenirs avec Nancy. Celle-ci lui apparaît sous les traits d'une créature-lapin, sorte d'avatar usé de *Lola Bunny*, projection séduisante autant qu'apparition horrifique. Le désir que la joueuse éprouve à son égard est donné d'emblée et conditionne son but : il s'agit de reconquérir Nancy, de la posséder. Téléporté dans cette position, il désire sans choisir, sans même savoir pourquoi, se souvient sans avoir vécu. Le jeu impose ainsi une subjectivité fabriquée et déjà orientée. De là, la joueuse est amenée à intervenir sur le déroulé de leur histoire, cherchant par ses choix à trouver la meilleure issue possible à une relation déjà prise dans la fatigue et l'échec. Mais très vite il s'avère que le jeu joue contre la joueuse, personnifié par un troisième protagoniste, le Narrateur, qui guide et commente ses choix. Perdant peu à peu sa neutralité initiale, ce dernier impose sa mainmise et se moque des décisions de la joueuse qui se révèlent toutes vouées à l'échec. Les choix, plutôt que d'ouvrir des chemins, les rabattent les uns sur les autres et font apparaître une structure fondamentalement close. Cette autorité latente du dispositif ludique – que le Narrateur incarne et révèle à la fois – produit une frustration croissante, mais aussi une forme d'adhésion paradoxale. Plus le jeu enferme, plus il pousse à insister, à vouloir retrouver Nancy et à s'appropriier tous les possibles qu'il refuse précisément de livrer. L'œuvre ne se contente pas de raconter une relation de domination entre Nancy, la joueuse et le Narrateur, mais la fait éprouver. Au fil des dialogues et cinématiques, les textures s'altèrent, la musique, les phrases et les images se superposent, troublant les cadres temporels et spatiaux dans lesquels l'action se déploie. D'une journée sans fin sur la plage avec Nancy, à son souvenir projeté en boucle entre les murs de la chambre, *Motel Apparel Update* brouille les limites. Se fait alors sentir la frontière poreuse, presque suintante, entre ce qui appartient au réel et au virtuel, de la présence au souvenir, des contours du fantasme à la réalité de son objet, de l'expérimentation par le jeu vidéo à l'expérience irl.

Jouant avec les codes de la *visual novel* et du *point-and-click*, Lupita Reggiani développe ainsi une œuvre qui prend à rebours les attendus formatés de l'industrie du jeu vidéo. Là où celle-ci tend à renforcer toujours plus l'illusion d'une liberté maximale, l'artiste met en exergue la dimension autoritaire du médium. Le jeu vidéo apparaît comme un espace où l'agentivité promise est détournée par le dispositif lui-même. Cette réflexion ouvre sur une interrogation plus largement applicable. Le jeu devient ainsi un instrument critique, non parce qu'il simule un monde libre, mais parce qu'il expose, derrière l'illusion de liberté, les cadres qui structurent nombre d'espaces contemporains, du quotidien numérique aux relations ordinaires.

Dans *The View*, une série photographique, Lupita Reggiani s'attarde sur les détails de la chambre victorienne d'un *love hotel* japonais, montré comme une institution en crise. On y retrouve la même logique d'architectures et de relations grevés par leurs propres mécaniques. Les images de Lupita Reggiani s'attachent aux surfaces, aux textures, aux papiers peints, aux faux cuirs et aux rideaux. Elles exposent la matière d'un espace de plaisir comme on exhume les restes d'une promesse déclinante. Lieu de l'anonymat marqué par la présence moite de tous ses anciens usagers, le décor de cet espace est usé d'avoir trop servi. Le *love hotel* devient le lieu d'un érotisme qui ne se maintient plus que sous forme de simulacre fatigué et marchandisé.

Dans *Victorian Child*, une série de trois vidéos, un personnage prend la parole d'une voix malade, saturée par la toux, les *cuts* et la rancune. Empruntant la voix de l'artiste, le *Victorian Child*, tousse, déblatère, chantonne et nous parle depuis la faillite d'un lieu – le *love hotel* dont il est propriétaire – comme depuis la fin d'un monde. Sur fond de piano désaccordé et martelé, son monologue excessivement dramatique tourne en boucle. Le personnage se défait en parlant et le décor semble perdre sa tenue. Comme le Narrateur de *Motel Apparel Update*, l'enfant gluant de *Victorian Child* incarne la structure autant qu'il l'habite.

L'exposition poursuit ainsi une pensée de l'architecture comme pouvoir diffus : le motel, la chambre victorienne, le jeu vidéo, jusqu'aux salles de l'exposition sont pas seulement des lieux, mais des formes qui agencent les relations et conditionnent. Dans *Nancy is maybe*, l'espace n'abrite pas l'expérience mais la fabrique. Il ne se contente pas d'accueillir les désirs et les êtres, il distribue les rôles, formate et épuise. Les personnages que crée Lupita Reggiani s'en trouve affectés, exposant le caractère modulaire de leur identité et les possibles extensions de leur existence, au travers d'une multiplicité de médium, de *skins* et de devenir.

Mais à la question de savoir, *que peut-on devenir dans un espace qui nous précède, nous modèle et nous limite ?* Lupita Reggiani ne propose pas d'issue. Elle travaille plutôt par glissements, porosités et *glitch*. Elle expose et exploite la structure jusqu'à ce qu'elle craque, jusqu'à ce qu'apparaissent ses coutures et sa violence. L'agentivité n'y surgit alors pas comme un dénouement victorieux, mais comme une possibilité fragile et relative, sans cesse négociée et menacée de reprise.

Mathilde Chabaud

