

BAD BONN

La froide pop de Motorama

Nés à Rostov-sur-le-Don, au bord de la mer d'Azov, les Russes de Motorama lorgnent depuis longtemps vers Manchester, berceau de la cold wave, foyer de Joy Division. A voir samedi soir à Guin. > 35

SORTIR

VOTRE SEMAINE

Yoko-ni, accro aux jeux vidéo

MARLY • En créant un personnage de gamer impénitent, le metteur en scène lausannois Christian Denisart fait entrer parents et ados dans un monde virtuel, addictif et ludique.

ELISABETH HAAS

Il y a la vie derrière et devant l'écran. Celle habitée d'amis et d'aventures trépidantes, et celle de la solitude assise, clavier et souris entre les doigts. Côté face, Yoko-ni communique via les réseaux sociaux et passe pour l'un des meilleurs combattants de «Last Quest». Côté pile c'est un joueur talentueux mais qui vire dangereusement sur la pente de la dépendance. Entre son avatar héroïque entouré de filles admiratives et les problèmes du quotidien à affronter, Yoko-ni fait le choix de la fuite. Il perd pied, avant que ses amis joueurs ne l'aident à se raccrocher.

A partir de ce scénario, la compagnie lausannoise Les Voyages extraordinaires a conçu un spectacle à voir lundi à Marly qui met en lumière le rapport des jeunes à internet et aux jeux vidéo. La pièce «Yoko-ni» met en scène aussi bien les excès que les idées reçues sur les univers virtuels. Les quatre comédiens, tour à tour guerriers, pilotes ou stars, évoluent dans un décor d'images virtuelles, inspirées de l'esthétique des jeux vidéo. Quatre musiciens (saxophone, claviers, basse, batterie) jouent en direct. Un spectacle que le metteur en scène Christian Denisart a co-écrit avec l'écrivain Eugène.

Pourquoi vous êtes-vous intéressés à l'univers des jeux vidéo?



Christian Denisart: Au départ c'était une fascination pour le phénomène des «hikikomori», ces jeunes Japonais qui restent enfermés dans leur chambre pendant des mois voire des années, qu'on appelle aussi les «no life»: comment peut-on en arriver là? A partir de ces cas extrêmes, nous avons redécouvert le monde des jeux vidéo.

Durant vos recherches, qu'avez-vous appris de ce monde-là? Nous avons rencontré des asso-

ciations de joueurs, des spécialistes des addictions, des développeurs de jeux, des sociologues, des joueurs qui s'en sont sortis. Nous avons découvert un monde plus drôle que nous ne l'imaginions. Et que nos peurs sont infondées: le jeu n'est pas responsable des chutes. Sans jeu vidéo, certaines personnes seraient aussi tombées en dépression, mais se seraient évadées autrement, par l'alcool par exemple.

On a aussi tendance à mettre tous les jeux vidéo et tous les joueurs dans le même panier. Mais c'est un art à part entière qui offre autant de diversité que le cinéma. Les jeux s'adressent à des publics très différents. Les jeux violents sont aussi inadéquats à six ans qu'un film de Tarantino. Ce qui ne veut pas dire

que Tarantino est mauvais. Autour de certains jeux sont organisés des championnats de haut niveau, qui exigent de faire ses gammes. Mais d'autres jeux, qui réunissent des millions de joueurs en ligne, créent des privilèges, une impression de réussite sociale: quand on se déconnecte, on est en manque. Ces jeux sans fin sont très addictifs.

Qu'en est-il de facebook?

Nous évoquons aussi les réseaux sociaux, mais pas les dangers de rencontres mal intentionnées ou la crainte de Big Brother. Ce qui nous intéresse, ce sont les individus face au monde virtuel: pourquoi le monde virtuel nous semble aussi fascinant et beau? Pourquoi nous buvons des bières virtuelles? Pourquoi à travers ce filtre tout nous semble plus

beau? Mon combat de père pour que mes enfants voient moins d'écran est perdu d'avance.

La pièce marche bien auprès d'un public d'adolescents?

Très bien. Des professeurs nous ont raconté que leurs élèves ne comprennent pas toujours l'humour d'un Molière. Mais avec cette pièce, les élèves rient plus qu'eux. Les écoles et les associations actives dans la prévention profitent de notre pièce, parce qu'il existe peu de matériel ludique. Elle est un outil pour démarrer la discussion. Mais nous sommes d'abord là pour raconter une histoire.

Votre ambition n'est pas préventive. Nous avons fait une histoire, ludique, drôle, poétique, qui parle autant des problèmes de fuite

dans les jeux qu'il rend hommage à l'art des jeux vidéo. Nous n'avons pas de leçon à donner.

De quelle façon rendez-vous hommage à cet univers?

Sur scène, des formes géométriques servent de support à des projections. Le décor est formé d'images de jeux. Nous avons parcouru l'histoire des jeux vidéo, de «Pong» à «World of Warcraft» en passant par «Lara Croft». Les comédiens changent sans arrêt de personnages et de costumes. Nous nous sommes demandé comment montrer des joueurs: devant leur écran? Mais ils vivent en tant que chevaliers ou pilotes de chasse. Nous les avons montrés à l'intérieur des jeux vidéo. |

> Lu 19h Marly
Aula du CO.



Grâce à la projection d'images, les comédiens entrent à l'intérieur des jeux vidéo. DANIEL BALMAT/BRIAN TORNAY/CHRISTIAN DENISART