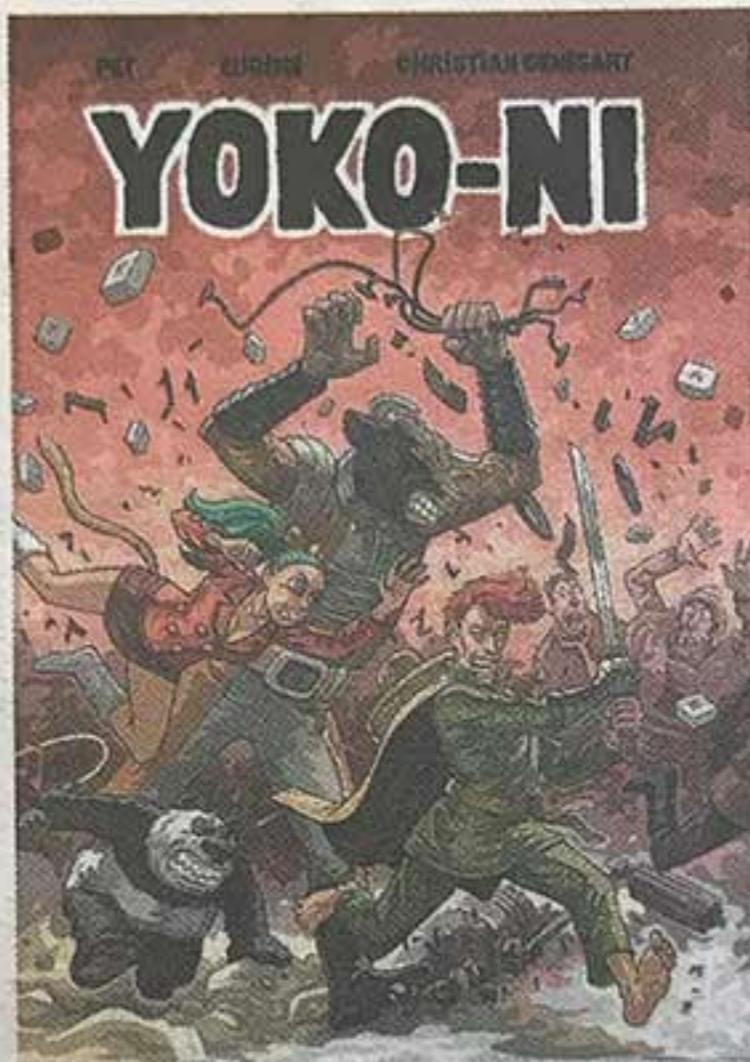


Une BD

Le piège du virtuel

Après avoir fait tourner leur pièce *Yoko-Ni* en Suisse romande entre 2012 et 2013, Christian Denisart et Eugène ont décidé de l'adapter en BD avec l'aide du dessinateur PET. Un choix judicieux, le goût de PET pour le merveilleux étant parfaitement adéquat pour retranscrire l'univers fantastique de la pièce. *Yoko-Ni* traite d'un sujet peu abordé en fiction et pourtant d'une actualité toujours plus cuisante : l'addiction aux jeux vidéo. La grande originalité de l'approche est que l'action se déroule presque exclusivement dans les mondes virtuels, avec des personnages dont les avatars changent au gré des jeux. L'aspect coloré de ces univers factices contraste fortement avec les rares retours à la



réalité, encadrés de noir. L'histoire suit un joueur qui se fait appeler Yoko-Ni, et qui est ce qu'on appelle un «no-life», c'est-à-dire qu'il n'a pas de vie sociale réelle en dehors du Web. D'autres joueurs moins accros que lui essaient de le raisonner, tandis que sa mère se bat pour qu'il cherche un travail. La narration fort inventive et

pleine d'humour évite le piège du moralisme et apporte un éclairage sur ce milieu qui intéressera même les néophytes. On pourra regretter une seule chose, c'est que la BD permet de tout montrer avec aisance, alors que la version théâtrale, pour arriver au même résultat, faisait preuve d'une invention constante et réjouissante qui n'a évidemment ici plus lieu d'être. La bonne nouvelle, c'est que la pièce sera à nouveau jouée dans la foulée de la parution du livre. **U** S. Ba.

Yoko-Ni, Christian Denisart, Eugène et PET, Hélice Hélas Editeur, 64 pages. Vernissage dans le cadre de BDFIL à la librairie La Proue, à Lausanne, le 15 septembre à 18h.