



Yoko-ni ou l'inquiétante virtualité de l'être

LAUSANNE • *La Cie des Voyages extraordinaires* convie son public à une cyberaventure à la fois drôle et terriblement actuelle. Savoureux périple.

LAURENCE LOEWER

Dernière création de la Compagnie des Voyages extraordinaires, *Yoko-ni* raconte les vicissitudes d'un *hikikomori* («retranché») de 21 ans. Enfermé depuis plusieurs mois dans une chambre aux allures de tanière exigüe et crasseuse, Yoko-ni (magnifiquement interprété par Pascal Schopfer) se nourrit d'artifices, de chips et de Red Bull.

Le metteur en scène lausannois Christian Denisart et l'écrivain Eugène, co-auteur de la pièce, ont choisi de relever le passionnant défi de mettre en scène le monde des jeux vidéo. Le challenge était de taille, d'autant plus que ces derniers souhaitent monter une pièce reconnue à la fois par les *gamers* et les néophytes. L'inspiration est née du célèbre *Pinocchio* de Colodi et de la volonté de conter son histoire à l'envers: Yoko-ni, un pantin de l'ère internet, ne souhaite plus devenir un vrai petit garçon mais au contraire incarner son avatar des jeux vidéo.

A l'origine, une quête aussi plurielle qu'inaccessible, à l'image sans doute des jeux en ligne ne possédant aucune fin. Pour comprendre ce phénomène, l'exemple de *World of Warcraft* est éloquent. Elu jeu le plus populaire en 2010, il est en activité vingt-quatre heures sur vingt-quatre et recense douze millions de membres. On peut comparer cela à un roman, sans cesse modifié et augmenté de quelques chapitres qui ne compteraient pas mille pages, mais des dizaines de millions. Dans *World of Warcraft*, si le joueur se déconnecte, il prend le risque de laisser le jeu se développer sans lui. Yoko-ni recherche donc perpétuellement le moyen de ne jamais quitter son paradis artificiel.

Nourritures virtuelles

Evoluant dans des mondes simples, colorés et rayonnants, le héros se nourrit véritablement des aventures qu'il partage, en ligne, avec d'autres joueurs. Le spectacle parvient subtilement à transmettre l'en-



Sous le regard de Frank Semelet (un PNJ, ou personnage non joueur) évoluent Stéphanie Schneider et Laurence Iseli, combattantes dignes de *Street Fighter*. DANIEL BALMAT, BRIAN TORNAY, CHRISTIAN DENISART

gouement pour le jeu en explorant un champ de possibles aux limites infinies. La question de la frontière entre réalité et virtualité prend ici tout son sens, limite ténue tout aussi dangereuse que grisante. Derrière l'écran se cache un monde merveilleux où tout est possible, facile et superficiel. Yoko-ni devient un héros reconnu par ses pairs, un combattant de tous les instants, tantôt as du volant tantôt roi de la piste de danse.

Sur scène, quatre comédiens, Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Frank Semelet et Pascal Schopfer, endossent une multitude de rôles avec une habileté déconcertante. Au détour de multiples aventures et dans un rythme soutenu par le groupe No Square présent sur scène, ils changent de physique et de jeu dans un brillant tourbillon. Les novices même seront séduits puisque des per-

sonnages comme Lara Croft ou des univers comme celui des Sims font maintenant partie de notre culture populaire.

Un étonnant réalisme

Christian Denisart, véritable magicien de la scène, mélange les genres et les outils pour créer un objet artistique constitué d'ingénieux contrastes. Yoko-ni préfère mille fois incarner un esclave soumis dans un monde virtuel plutôt qu'un homme libre dans la vraie vie. C'est à travers ces oppositions que le spectacle surprend et inquiète son public. Si la mère de Yoko-ni tente de nourrir son fils par des plateaux repas dans la vraie vie, elle devra néanmoins entrer dans un jeu pour rétablir la communication avec lui.

Yoko-ni livre ainsi des pistes de réflexion particulièrement riches et emploie le rire comme ingrédient de choix. La parodie

atteignant parfois les limites de l'absurde sert de levier pour gagner la sensibilité du spectateur. Les dangers des addictions sont finement évoqués sans se placer pour autant au cœur du propos. La limite entre réalisme et parodie demeure pourtant floue et certains joueurs se reconnaîtront sans doute dans des missions loufoques comme celle visant à remplir une fiole d'un liquide offert goutte à goutte après le décès d'un lutin aux multiples vies...

La Compagnie des Voyages extraordinaires parvient ainsi, une fois encore, à surprendre le spectateur en le guidant vers une passionnante réflexion sans pour autant lui livrer les clefs de l'énigme. I

Jusqu'au 19 février au CPO, Lausanne. www.cpo-ouchy.ch
Le 23 février au Centre culturel de Delémont. www.ccrd.ch
Rens. www.lesvoyagesextraordinaires.ch