

# Yoko-ni dans l'univers des pixels

↳ SCÈNE: Création théâtrale originale qui a pour univers les jeux vidéo et les mondes virtuels. Ce spectacle nous questionne sur nos relations avec ces nouveaux médias, sans pour autant être moralisateur.

Alain Herzog  
Photographe

Entouré de ces personnages virtuels, *Yoko-ni* («en marge», en japonais) est un héros populaire. C'est un combattant valeureux. Il est entouré d'amis fidèles et son monde est trépidant. Il fait tout pour rester dans cet univers de pixel. Dans la vraie vie, c'est un *video gamer* qui fuit ses problèmes en passant beaucoup de temps sur un jeu particulièrement addictif.

Dans un décor très épuré fait de projection d'images virtuelles animées, quatre comédiens jouent les 30 personnages de ce spectacle. Ils deviennent tour à tour guerriers, minatore, pilotes de vaisseau spatial ou star de la danse. Ils sont accompagnés par quatre musiciens qui participent pleinement à la performance.

«Pour parvenir au sommet de World of Warcraft, il faudrait jouer 24h sur 24h. C'est d'ailleurs ce que font certains joueurs. Et là, ils deviennent complètement dingues.»

JEAN-MICHEL THIBAUT, ÉCRIVAIN ET JOUEUR

Le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène sont les auteurs de cette pièce. Les deux compères se connaissent bien. A l'adolescence, ils découvrent ensemble les jeux vidéo d'Arcade et c'est pour eux un excellent moyen de faire des rencontres. A l'époque, ces jeux étaient considérés comme une sous-culture. Aujourd'hui, ce monde virtuel a gagné ses lettres de noblesse. Il fait partie de notre culture, mais il est également présent dans les arts. Il faut dire que l'avancée des technologies numériques et la puissance toujours plus grande de nos ordinateurs ont permis de rendre ces jeux encore plus fascinants.

Avec l'explosion des connexions internet apparaissent les «jeux massivement en ligne». Ils permettent



© DANILE BALMAT, BRIAN TORNAY, CHRISTIAN DENISART

la création de communautés, donnant l'impression aux joueurs d'une vie sociale bien remplie, au détriment de son environnement familial, de ses amis, de son travail. C'est en 1996 que les premiers signes de cyberdépendance apparurent au Japon. On donna le nom de «Himikomoris» (les retranchés) ou «no life» à ces joueurs.

Pour imaginer cette création, les auteurs se sont adressés à l'association des joueurs Swiss Gamers Network. Ils ont également rencontré des «no life» repentis, pour valider leur projet artistique, afin qu'il corresponde le plus fidèlement possible aux réalités de ces passionnés. Ils mettent ainsi l'accent sur ces différents univers virtuels

qui posent aux spectateurs des questions sur notre intimité, sur la dépendance que nous avons face à ce type d'occupation, mais également sur les idées préconçues qui nous habitent. Sur scène, tout cela est joué avec humour. Nous participons à une réflexion captivante sur le plus présent des mondes parallèles. ☺



La pièce «Yoko-ni» se joue jusqu'au 19 février au CPD, Beau-Rivages 2, 1006 Lausanne.  
Age conseillé: dès 14 ans.  
Réservations:  
Tél. 021 616 26 72 ou  
↳ [www.cpo-ouchy.ch](http://www.cpo-ouchy.ch)  
Mardi-mercredi-jeudi-samedi 19h00 / vendredi 20h30 / dimanche 17h00

10 places sont à retirer au secrétariat du service Médiacom - CM 2263