La valeur culturelle du jeu vidéo à Yverdon

Ces prochains mois, un spectacle présenté au Théâtre Benno-Besson et une exposition à la Maison d'Ailleurs se penchent sur le jeu vidéo, le sortent de ses stéréotypes et incitent à la réflexion.

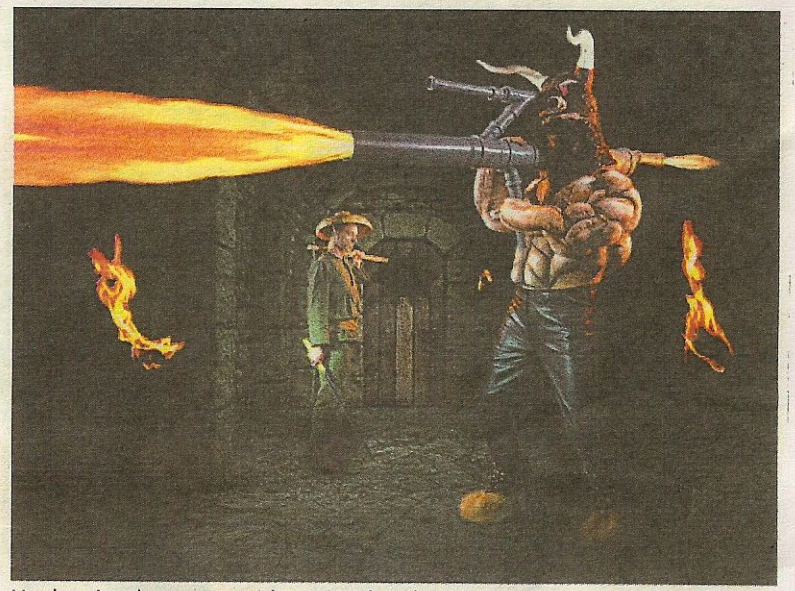
Le jeu vidéo apparaît bien souvent comme un plaisir coupable, quand on ne considère pas tout bonnement qu'il est dangereux. Ce genre de stéréotypes, Christian Denisart (conception) et Eugène (texte) les ont dépassés pour concevoir Yoko-Ni, un spectacle qui sera joué au Théâtre Benno-Besson le 1er février prochain, quelques jours après sa première, le 26 janvier à l'Usine à gaz de Nyon. Et ce ne sera pas la seule fois, en 2012, que le jeu vidéo sera abordé avec beaucoup de considération dans la Cité thermale. Ce qui ne va pas forcément de soi.

Oui, aujourd'hui, il est communément admis que les jeux vidéo ne sont pas réservés aux enfants, aux adolescents, et que les adultes peuvent également s'y retrouver. Oui, l'industrie du jeu compte parmi les plus puissantes du domaine culturel. Oui, le jeu vidéo fait partie intégrante de nos vies: qui ne connaît pas Mario ou Lara Croft? Pour autant, la légitimité culturelle du jeu vidéo demeure toute relative, quarante ans après la sortie de Pong. «Le jeu est critiqué, aujourd'hui, comme l'ont été en leur temps le roman, le jazz ou même le cinéma», relève Marc Atallah, directeur de la Maison d'ailleurs, qui consacrera sa prochaine exposition au jeu vidéo (lire encadré).

Le spectacle Yoko-Ni, lui, propose de rencontrer un personnage qui glisse vers la dépendance virtuelle. Mais les auteurs ne sont pas restés dans le cliché, loin de là: ils ont beaucoup échangé, notamment avec des gamers, pour réussir à retranscrire un univers qui n'est pas tout rose, mais qui n'est pas diabolique comme certains le pensent encore.

Une pièce de théâtre sur son univers, une exposition d'importance qui lui est consacrée: autant d'événements qui participent à consacrer la valeur culturelle du jeu vidéo.

LIONEL PITTET



Un des visuels annonçant le spectacle Yoko-Ni. DR

Maison d'Ailleurs

L'expo Playtime en mars

En 2012, le flirt entre Yverdon-les-Bains et l'univers des jeux vidéo ne s'arrêtera pas à la représentation du spectacle Yoko-Ni. En mars, la Maison d'Ailleurs vernira une nouvelle exposition, intitulée «Playtime - Game mythologies», articulée autour du même thème. D'une envergure inédite pour le musée nord-vaudois, cette exposition proposera aux visiteurs différentes manières d'appréhender le jeu vidéo et, par les oeuvres exposées, de réfléchir à ce qu'il nous dit, comme à ce qu'il dit de nous.

L. PT

La Région Nord Vaudois, lundi 16 janvier 2012

Revue de presse

LE MAG

FILMS SUISSES PRIMÉS
Le Festival Prix Max Ophüls de Sarrebruck (D) a attribué une mention aux films suisses **«Mary & Johnny»** de Samuel Schwarz et Julian M. Grünthal et à «Korpus» de Flo Baumann.

NYON Le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène présentent un spectacle sur les jeux vidéos.

Une pièce en dix-huit levels

CECILE GAVLAK
info@lacote.ch

Selon Christian Denisart, les jeux vidéos n'intéressent pas que les geeks désormais. Les gadgets, comme l'iPhone ou la Wii, les ont démocratisés. DR

Dans le texte, les actes ne sont pas découpés en scènes, mais en levels. Et, dans le rôle du chœur, un quatuor de musiciens de jazz commente l'action par le biais d'instruments électroniques. «Yoko-ni», présentée à l'Usine à gaz jeudi et vendredi, emmène le public dans le monde des jeux vidéos. Auteurs du texte, le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène sont des amis de longue date. A tel point que, bien avant l'ère de leur groupe de rock déjanté Sakaryn, ils ont découvert les jeux vidéos ensemble quand ils étaient adolescents. C'était l'époque des jeux d'arcade, l'époque *«où on y allait avec les filles»*, témoigne Christian Denisart, 43 ans, et aujourd'hui père de deux enfants. En guise d'introduction à un entretien dans un bistrot lausannois, il déclare: *«Je suis né avec les jeux vidéos. On avait l'impression d'être aspiré dans un monde coloré, avec tous ces personnages. C'est devenu une vraie culture.»*

La pièce raconte l'histoire de Yoko-ni, que les spectateurs découvriront principalement à travers ses avatars dans des jeux ou sur des réseaux sociaux. Derrière l'écran, un jeune homme de 26 ans a des problèmes personnels, et on assiste à sa descente aux enfers dans la dépendance qu'il entretient aux jeux. *«Et puis je me sens seul. Plus seul qu'un pixel sur un écran mort»*, répliquera Yoko-ni dans la pièce. *«Il a une vie de plus en plus glauque et solitaire*, raconte le metteur en scène. *Les autres gamers essaient de l'en sortir.* » Selon les témoignages récoltés par les co-auteurs, *«les joueurs réagissent comme vis-à-vis d'un proche qui deviendrait alcoolique. Mais ils sont tous d'accord sur le fait que ce n'est pas le jeu qui est en cause.»* Quand une personne devient dépendante, c'est que la dépression était déjà là, affirment-ils.

> «Les joueurs réagissent comme vis-à-vis d'un proche qui deviendrait alcoolique.»
> **CHRISTIAN DENISART** METTEUR EN SCENE

Connaître les jeux vidéos

Pour interpréter une trentaine de personnages issus des différents univers ludiques, quatre comédiens et quatre musiciens sont présents sur scène. Des vidéos réalisées par des graphistes, et projetées sur des formes géométriques, font office de décor. Le public est ainsi transporté d'un jeu à l'autre, dans une ambiance teintée d'humour.

Christian Denisart se défend d'avoir monté une pièce pédagogique. Même si le Groupement romand d'études des addictions et les écoles s'intéressent à cette création qui pourrait susciter le débat, le metteur en scène est clair: *«J'aimerais qu'après les représentations, on puisse aussi proposer aux spectateurs des soirées jeux vidéos.»* L'inverse d'un message moralisateur, donc. Il s'agit de faire découvrir un nouveau média, désormais omniprésent. Swissgamers Network Association est aussi partenaire de l'aventure.

En 2009, le même Christian Denisart avait monté «Robots»: *«Cette pièce parlait aussi d'isolement, et du fait de remplacer ses amis par des personnages virtuels.»* Et il évoque le fantasme répandu de voir les robots remplacer les êtres humains. *«C'est peut-être autre chose qui est en train de se passer. Les machines nous aspirent dans leur monde. On se virtualise de plus en plus.»*

INFO

«Yoko-ni» A l'Usine à gaz, Nyon
Je 26 janvier à 19h30 et Ve 27 janvier à 20h30.
En tournée à Yverdon, Lausanne et Delémont.
www.lesvoyagesextraordinaires.ch

La Côte, mardi 24 janvier 2012

Yoko-Ni et l'univers virtuel

Du vendredi 3 au dimanche 19 février, le Centre pluriculturel et social d'Ouchy (CPO) présente «Yoko Ni», une création originale signée Eugène et Christian Denisart.

Les premiers symptômes de cyberdépendance sont apparus au Japon en 1996. Dans ce même pays, ces cyberdépendants ont reçu un nom: les Hikikomoris (les «retranchés»). Yoko-ni («en marge» en japonais) raconte l'histoire d'un de ces retranchés à travers sa vie virtuelle et sa quête désespérée pour ne jamais avoir à la quitter. Dans un monde merveilleux où tout est possible, il est un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes. Mais, isolé du monde depuis plusieurs mois, il en vient à mépriser son être réel, sale et amaigri, et rêve de se désincarner pour jouer éternellement…

Yoko-ni est également un video gamer de talent qui, malgré les avertissements de ses amis joueurs, fuit ses problèmes en passant beaucoup trop de temps sur un jeu particulièrement addictif.

Hommage au virtuel

Associant théâtre, vidéo et musique live, ce spectacle raconte une histoire tragique, mais n'en est pas moins drôle et enlevé, les personnages changeant sans cesse de physique et de jeu, passant du combat sanglant à une scène de foyer, avec femme, enfants et soucis de bureau.

Une création originale en hommage à ces nouveaux mondes accédant aujourd'hui au statut d'art à part entière que sont les jeux vidéo et les univers virtuels en général, sur les questions qu'ils posent concernant notre intimité, sur les excès bien sûr mais aussi sur les idées reçues qu'ils génèrent. Un regard théâtral aigu où le tragique se mêle au rythme et à l'humour, par la compagnie à laquelle on doit entre autres «Festen», «Rame», «20'000 lieues sous les mers», «La Vallée de la Jeunesse» et «Brazul».

DR

Mardi-mercredi-jeudi-samedi 19h00, vendredi 20h30, dimanche 17h
www.cpo-ouchy.ch

GAGNEZ 20 Billets

Pour gagner: jouez par SMS en envoyant LC CPO au 911 (1fr.90 le SMS); par téléphone au 0901 888 021, code 10 (1fr.90 l'appel depuis une ligne fixe) ou en envoyant une carte postale à l'adresse: Concours Lausanne Cités, av. d'Echallens 17, CP 150, 1000 Lausanne 7. Délai de participation: lundi 23 janvier 2012.

Lausanne Cité, mercredi 18 janvier 2012

Théâtre

Le Lausannois Christian Denisart rend hommage aux jeux vidéo

Avec *Yoko-ni*, la compagnie Les Voyages Extraordinaires plonge au cœur du virtuel. Récit d'une création

Céline Rochat

Christian Denisart (à g.) met en scène *Yoko-ni*, spectacle qu'il a écrit avec Eugène après avoir rencontré des joueurs accros aux jeux vidéo. PATRICK MARTIN

«Les jeux vidéo sont aussi inoffensifs qu'un Tarantino.» C'est la conclusion à laquelle est arrivé Christian Denisart en travaillant sur le nouveau spectacle de sa compagnie Les Voyages Extraordinaires, *Yoko-ni*. L'histoire? C'est celle d'un adolescent accro aux jeux, qui s'enferme dans le monde virtuel et ne vit plus que par écran et joystick interposé. Sa maman, seule autorisée à pousser la porte de sa chambre, ne parvient plus à l'extraire de l'espace qui l'a englouti. Il est devenu un «hikikomori», terme japonais désignant une personne qui s'enferme et reste plongée des années dans un monde irréel. Un univers plus facile, où les couleurs paraissent plus reluisantes qu'ici-bas.

Pour créer *Yoko-ni*, Christian Denisart, metteur en scène, et Eugène, écrivain, se sont largement documentés sur le sujet en questionnant psychologues, spécialistes de l'addiction, association de joueurs ou encore anciens «no-life» *(ndlr: personne qui ne sort plus du jeu et perd, petit à petit, tout ce qu'il possède dans la vie réelle)*. «Nous avons été surpris par nos découvertes. J'avais l'image du gamer sombre, renfermé sur lui-même, constate le Lausannois. Or nous avons trouvé des joueurs superdrôles, à l'humour grinçant et possédant d'eux-mêmes un très grand sens de l'autodérision.»

Préjugés déconstruits

Cette plongée au cœur du monde cybernétique a déconstruit chez les deux hommes de nombreuses certitudes sur le sujet. «Tous les jeux ne sont pas néfastes, détaille Christian Denisart. Ceux qui représentent un réel danger d'addiction sont ceux auxquels on joue en ligne, car, pendant qu'on s'arrête, le monde virtuel continue. Et vu qu'il y a des millions de joueurs, cela donne l'impression d'une vie sociale.» Au passage, Christian Denisart se remémore sa propre adolescence, lorsqu'il fallait se rendre dans des salles ad hoc pour jouer aux jeux vidéo. «Selon des jeunes avec qui nous avons parlé, c'était l'âge d'or. Les filles nous rejoignaient dans ces arcades. Maintenant, elles ne les suivent pas dans leur salon.»

Selon les dires de ceux avec qui il a eu contact, la violence de ces divertissements n'engendre pas de déviance réelle. «Les joueurs se rendent bien compte qu'il s'agit de second degré. Il faut avoir une prédisposition psychologique pour confondre ce genre de chose avec la réalité.» Et à ceux qui clament qu'une utilisation excessive des jeux vidéo entraîne une dépression, la réponse fuse: «Le jeu n'est pas la raison d'une éventuelle dépression, mais le moyen.»

Dans *Yoko-ni*, le héros esseulé part à la rencontre de ses personnages de jeux. Ce sont même eux qui tentent de lui faire retrouver le contact avec le réel. C'est ainsi qu'il va se retrouver en face de Lara Croft, qui lui parle de plomberie.

Les rencontres qu'ont faites les deux créateurs ont eu une influence directe sur l'épilogue du spectacle. Mais Christian Denisart tient à le placer au rayon divertissement et objet artistique. «*Yoko-ni* est un hommage aux jeux vidéo plus qu'une mise en garde ou un spectacle éducatif. C'est une manière d'entrer dans un monde qui n'est pas très connu, mais qui, à travers les smartphones notamment, envahit le quotidien de tout un chacun.»

Nyon, Usine à Gaz
Jeudi (19 h 30) et vendredi (20 h 30)
www.usineagaz.ch
Yverdon-les-Bains, Benno Besson
Me 1er fév. (20 h 30)
www.tbb-yverdon.ch
CPO, Lausanne
Du ve 3 au di 19 fév.
www.cpo-ouchy.ch
La Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains, organise une exposition sur le monde des jeux vidéo: «Playtime - Game Mythologies»
Du di 11 mars au di 9 déc. 2012.
www.ailleurs.ch

Les plus médiatiques

Call of Duty est un jeu de guerre qui se déroule à diverses époques selon les versions. Le joueur, seul ou en groupe, se met dans la peau d'un soldat.

World of Warcraft, exclusivement multijoueurs, se situe dans un univers médiéval fantastique. Les participants prennent la forme d'elfes, de trolls ou de magiciens.

StarCraft II est un jeu de stratégie en réseau. Trois espèces différentes dotées de pouvoirs s'affrontent pour la domination d'une zone de la Voie lactée.

Quand devient-on accro?

● «Ce n'est pas le nombre d'heures passées devant une console qui détermine une pratique excessive», explique Niels Weber, psychologue et porte-parole de Swiss Gamers Network, l'association des passionnés de jeux vidéo en Suisse. Ce thérapeute connaît bien le problème puisqu'il travaille avec des jeunes dépendants et leur famille. Il dénonce aussi l'amalgame entre jeux violents et dépendance. «Une pratique excessive des jeux vidéo n'est pas quantifiable comme une dépendance à l'alcool. C'est ce que le joueur projette dans le jeu qui peut être problématique», précise-t-il. Même avis de Jean-Félix Savary, secrétaire général du Groupement romand d'études des addictions. «Un jeu où il se crée une loyauté à une communauté et une interactivité entre joueurs peut être plus addictif qu'un jeu violent.» C'est notamment le cas des jeux en ligne, où des participants du monde entier s'affrontent en réseau. Les plus célèbres sont *World of Warcraft* et *Call of Duty*. «Les jeux en ligne favorisent l'aspect de compétition. Plus un joueur progresse, plus il reçoit des récompenses. Les personnes souffrant d'un manque d'estime de soi seront plus sujettes à une pratique excessive», ajoute Niels Weber. L'autre risque est de privilégier la vie virtuelle à la vie réelle.

Au service d'addictologie du département de psychiatrie des Hôpitaux universitaires genevois, 50% des consultations liées à la dépendance à internet concernent le jeu *World of Warcraft*. Selon Jean-Félix Savary, l'âge moyen d'un gamer est d'environ 30 ans. Mais les personnes qui cherchent de l'aide, généralement encouragées par leurs proches, ont entre 16 et 25 ans. Quels sont les signes à observer chez les jeunes à risque? «Ce sont sa souffrance et celle de son entourage ainsi qu'une forme de retrait social et de coupure avec les autres», observe Niels Weber. Le plus important est d'engager une discussion avec le jeune, disent les deux experts. «Un comportement compulsif est aussi une manière d'attirer l'attention sur un problème plus global», conclut Niels Weber.

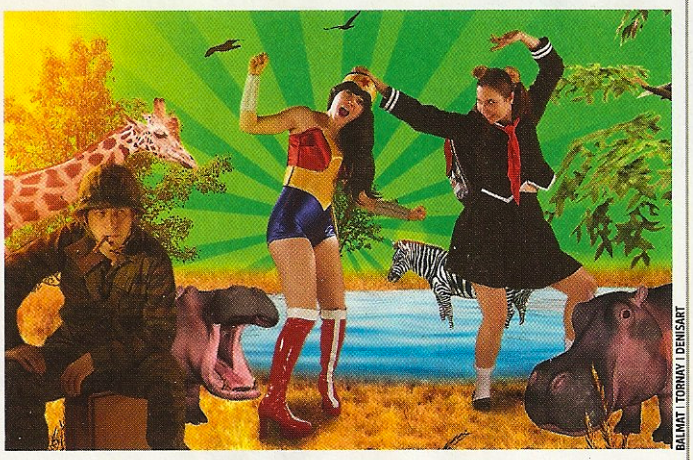
Rebecca Mosimann

VCI Contrôle qualité

Qui a peur des jeux vidéo? Pas Christian Denisart

ni Eugène, auteurs de «Yoko-ni», une pièce dont le héros est un «gamer» fou et qui inaugure une série de manifestations sur le thème.

THÉÂTRE. C'est un véritable printemps du jeux vidéo que lance ce jeudi 26 la première de *Yoko-ni*, le nouveau spectacle de la compagnie de Christian Denisart Les voyages extraordinaires. Hommage au nouveau monde des univers virtuels, *Yoko-ni* raconte les aventures d'un jeune homme biface, combattant hors pair et héros entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes côté pile, côté face *gamer* compulsif qui fuit ses problèmes en passant son temps sur un jeu addictif. Sur scène, quatre comédiens (Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Pascal Schopfer, Frank Semelet), tour à tour guerriers, pilotes de vaisseau spatial ou stars de la danse, évoluent dans un décor d'images virtuelles. Prenant place dans le projet GameCulture initié par Pro Helvetia, il précède de quelques jours *Playtime – Game Mythologies*, une grande exposition à la Maison d'Ailleurs à Yverdon et une journée thématique du Groupement romand d'études des addictions intitulée *Internet et nouveaux médias*. Le tout est amicalement relayé par Swiss Gamers Network, l'association des *gamers* de Suisse. *Addict or not addict?* ○ IF



BALMAT | TORNAY | DENISART

«YOKO-NI» Un spectacle hommage au nouveau monde des univers virtuels.

l'Hebdo, jeudi 26 janvier 2012

CPO

CPO Beau-Rivage 2
1006 Lausanne

YOKO-NI
PAR LES VOYAGES EXTRAORDINAIRES
Du vendredi 3 au dimanche 19 février 2012

«Yoko-ni est un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes. Yoko-ni est également un video gamer de talent qui, malgré les avertissements de ses amis joueurs, fuit ses problèmes en passant beaucoup trop de temps sur un jeu particulièrement addictif.

Une création originale en hommage à ces nouveaux mondes accédant aujourd'hui au statut d'art à part entière que sont les jeux vidéo et les univers virtuels en général, sur les questions qu'ils posent concernant notre intimité, sur les excès bien sûr mais aussi sur les idées reçues qu'ils génèrent. Un regard théâtral aigu où le tragique se mêle au rythme et à l'humour, par la compagnie à laquelle on doit entre autres Festen, Rame, 20'000 lieues sous les mers, La Vallée de la Jeunesse, Brazul.

Conception et mise en scène : Christian Denisart / Texte : Eugène & Christian Denisart / Musique : No Square Distribution : Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Frank Semelet, Pascal Schopfer, André Hahne, Yann Oppliger, Matthieu Roffé, Matthieu Durmarque
Coproduction : Les Voyages Extraordinaires, Collectif fa7, CPO Lausanne et Usine à Gaz de Nyon

Mardi-mercredi-jeudi-samedi 19h00, vendredi 20h30, dimanche 17h00

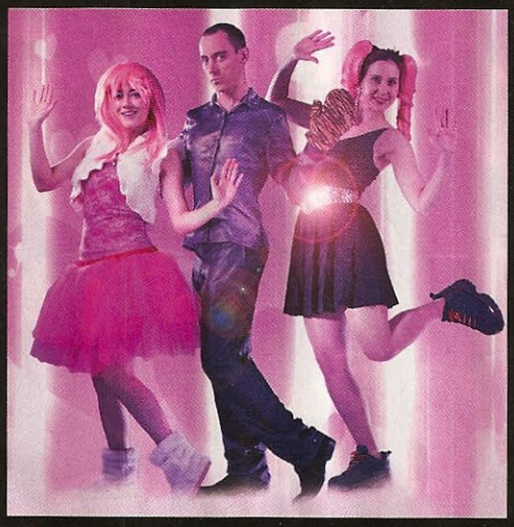
www.cpo-ouchy.ch • 021 616 26 72

Regard, janvier 2012

THÉÂTRE VIRTUEL

A propos de nos héros vidéo...

Entre théâtre et jeux vidéo, un spectacle qui interroge notre passion pour les univers virtuels.



Evoluant dans de sidérants décors d'images virtuelles projetées, les comédiens endossent les costumes des plus célèbres personnages de jeux vidéo.

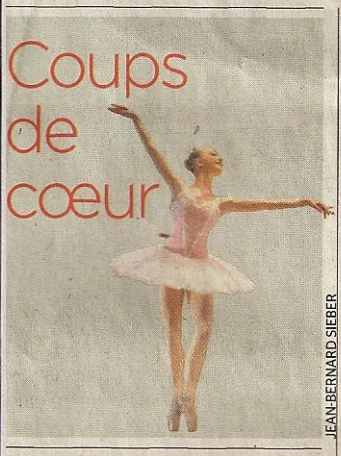
Sur scène, quatre comédiens – Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Pascal Schopfer et Frank Semelet – évoluent dans des décors hallucinants d'images virtuelles. Au fil du spectacle, ils sont tour à tour guerriers, pilotes de vaisseau spatial ou stars de la danse, ils sont les héros d'un grand jeu vidéo-théâtral imaginé et mis en scène par Christian Denisart, coauteur de la pièce avec l'écrivain Eugène. Le Yoko-ni, qui donne son titre au spectacle, est l'un de ces gamers, un de ces joueurs passionnés, ado ou adulte, qui a vu s'ouvrir un monde à la fenêtre de son écran. Les addicts sont-ils vraiment aux commandes des jeux qui les transportent? Désormais omniprésents, les Lara Croft, les Mario sont-ils de vrais amis ou se sont-ils simplement emparés de nos imaginations? Sans oublier l'humour, une réflexion tendue et captivante sur le plus présent des mondes parallèles.

▶ **Yoko-ni,** *le 1er février à Yverdon-les-Bains (Théâtre Benno Besson); du 3 au 19 février à Lausanne (CPO); les 23 et 24 février à Delémont (Centre culturel). Renseignements: www.lesvoyagesextraordinaires.ch*

Photos: D. Balmat/B. Tornay/Ch. Denisart et DR

Illustré, mercredi 1er février 2012

Coups de cœur



JEAN-BERNARD SIEBER

Scène
Yoko-ni

PATRICK MARTIN

Héros électronique de la première heure, Mario Bros, sa casquette rouge et sa petite combinaison de plombier ont désormais de nombreux concurrents. Des jeux vidéo qui, joués en réseau, entraînent parfois un comportement addictif... Cette dépendance a inspiré l'écrivain Eugène et le metteur en scène lausannois Christian Denisart, qui présentent *Yoko-ni*. Jeune adolescent, celui-ci se retrouve happé par la vie virtuelle, plus facile et plus colorée, au point de déserter son existence réelle. Son salut passera par les héros de ses jeux préférés, qui ne vont pas tarder à quitter l'écran pour envahir sa chambre. - (croc)

Lausanne, CPO
Jusqu'au di 19 fév.
Rens.: 021 616 26 72
www.cpo-ouchy.ch

24 Heures, jeudi 2 février 2012

Nº 4 | 23 JANVIER 2012
www.migrosmagazine.ch

MIGROS MAGAZINE

SOCIÉTÉ | 20
La 3D au service de la médecine.

INFOS MIGROS | 36
Un résultat record pour la Banque Migros.

ÉDUCATION | 76
Mon enfant n'a pas d'amis, que faire?

Des sushis en duo

Christian Denisart, metteur en scène, et Eugène, écrivain, ont monté une pièce japonaise sur l'addiction aux jeux vidéo. Explications autour d'un plat de makis. | 62

Photo: Laurent de Senarclens

Changements d'adresse: à la poste ou au registre des coopérateurs, tél. 021 694 66 56

Migros Magazine, lundi 23 janvier 2012

Migros Magazine, lundi 23 janvier 2012

Des sushis et des jeux

L'écrivain Eugène et son pote, le metteur en scène Christian Denisart, proposent «Yoko-Ni», un spectacle japonais sur l'addiction aux jeux vidéo. Une pièce co-écrite pour rendre hommage aux joueurs de partout, plus que pour condamner.

Au début, leur envie, c'était de raconter, au théâtre, un conte à l'envers. «Pinocchio par exemple: l'histoire d'un petit garçon qui veut devenir une marionnette.» Sauf que ça existe, «des petits garçons qui veulent se désincarner». Les hikikomori, les «no life», bien sûr, au Japon, ces jeunes qui «plongent dans les jeux vidéo au point de ne plus sortir de leur chambre. Certains pendant des années.»

Alors l'écrivain Eugène et son pote de toujours, le metteur en scène Christian Denisart, fondateur de la compagnie «Les voyages extraordinaires», se renseignent à bonne source: l'association «Swiss Gamer». Des gens qui leur expliqueront qu'au début, il y a une quinzaine d'années, quand ils étaient adolescents, «c'était honteux d'être fans de jeux vidéo». Qu'ils lisaient alors des magazines spécialisés «en cachette, comme du porno».

Le parti est alors pris de ne montrer sur scène que les mondes virtuels. «Le nombre de jeux différents, le nombre de réalités qui existent en dehors de la nôtre, c'est passionnant», s'enflamme Eugène. «On peut par exemple donner rendez-vous à 40 personnes sur la place d'Armes de World of Warcraft, à 19 heures, pour tuer un dragon.»

Dans la pièce on entendra certes les personnages de la vraie vie *chatter*, discuter entre eux. «Les joueurs, devant leur écran, sont sur Skype, ils causent, ils mangent, font huit choses en même temps.»

> «Le jeu vidéo est devenu un art majeur»
> **Christian Denisart**

Eugène et Christian ont rencontré des «no life» repentis ayant à peu près tout perdu à la suite de leur passion: «Ils ne payaient plus qu'une facture: la connexion internet», explique Eugène.

Le vrai danger du jeu a commencé alors à leur apparaître et ce n'était pas la violence, raconte Christian: «Les jeux violents, c'est juste du défouloir, on s'amuse, comme quand on va voir un Tarantino.»

Non la menace, la vraie, serait plutôt à rechercher du côté des MMORPG, autrement dit les «jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs». Les gamers eux-mêmes le disent: «Ça, c'est la drogue». Des jeux où une énorme communauté est à l'œuvre: «On peut rapidement avoir l'impression de se faire beaucoup d'amis, surtout si on n'a pas une vie sociale très développée.»

Des jeux, aussi, qui présentent une hiérarchie très forte: «On n'arrête pas

GOÛTS ET DÉGOÛTS

Secrets de cuisine

■ **Pour vous cuisiner, c'est...**
Le truc avant une bonne soirée entre amis (Christian). Se promener dans les goûts (Eugène).

■ **Quel est votre plat préféré?**
N'importe quoi venant d'Italie (Christian).
La tarte tatin et sa boule de glace (Eugène).

■ **Que ne mangeriez-vous pour rien au monde?**
De l'humain (Christian). Un fromage corse aux asticots vivants (Eugène).

■ **Qu'avez-vous toujours en réserve dans votre cuisine?**
Des pâtes (Christian).
De la fleur de sel de Guérande (Eugène).

■ **Combien de fois par semaine cuisinez-vous?**
Quotidiennement (Christian).
365 fois par an (Eugène).

■ **Avec qui aimeriez-vous partager un repas?**
Mon amoureuse (Christian).
Lara Croft (Eugène).

Christian Denisart a appris l'art de confectionner des sushis avec son père, grand amateur de cuisine asiatique.

d'y croiser des gens qui ont plus de pouvoir que soi ou accès à des niveaux où l'on aimerait bien accéder.» Autre élément favorisant l'addiction: le fait, quand on arrête, que le jeu continue et que «l'on a donc l'impression de manquer quelque chose», explique Christian. «Enfin, ajoute Eugène, quand il y a trop de joueurs qui s'apprêtent à quitter le jeu, la société qui le développe invente quinze nouveaux niveaux ou un deuxième monde.»

«L'idée n'était pas de porter un jugement»
Christian Denisart

Plus curieux, les joueurs repentis dédouanent les jeux. «Ils disent, moi j'avais des problèmes dans la vie, je suis parti dans le jeu, ça aurait pu être autre chose, l'alcool, etc.» Quant au plat choisi en l'honneur de leur héros japonais, Eugène se souvient: «C'était il y a une vingtaine d'années. Christian est arrivé avec un plat de sushis à une soirée entre copains. Personne n'en avait jamais vu. A l'époque, il n'y avait qu'un seul restaurant japonais à Lausanne et hyper-cher.» L'art d'apprêter les sushis, explique Christian, c'est son père, grand amateur de cuisine asiatique, qui le lui a transmis.

Eugène avoue quelques recherches sur internet pour arriver au cocktail qu'il propose de son côté, à base de boisson énergisante, champagne et liqueur de litchis. Pour permettre aux joueurs de tenir toute la nuit? «Pas exactement. Les gamers forcenés doivent aussi travailler le lendemain. Ils s'arrêtent vers 2 heures et demie du matin.» L'écrivain raconte aussi que les joueurs s'interdisent certains aliments: «Jamais de chips. Trop long à manger et ça tache les doigts, mauvais pour le clavier.» «L'idée, explique encore Christian, n'était pas de porter un jugement sur le jeu vidéo. Ça se voulait aussi un hommage. Le jeu vidéo est devenu un art majeur, qui influence le cinéma, le graphisme, etc.»

Christian enfin raconte être allé une fois au Japon, un pays qui l'a enthousiasmé, malgré les mises en garde préalables d'une voisine japonaise: «Tu vas à Tokyo? Houla, c'est dangereux. Pas autant que Lausanne, mais quand même...»

Texte: Laurent Nicolet
Photos Laurent de Senarclens

«Yoko-Ni», Usine à gaz, Nyon, 26 et 27 janvier.
Théâtre Benno Besson, Yverdon, 1er février.
CPO, Lausanne du 3 au 5 février, du 7 au 12 février, du 14 au 19 février.
Centre culturel de Delémont, 23 et 24 février.

Le metteur en scène et l'écrivain se sont plongés dans l'univers parfois infernal des jeux vidéo le temps d'une pièce.

Cocktail Yoko-Ni

Une recette d'Eugène

POUR 4 COCKTAILS D'ENV. 2,5 DL
8 litchis
8 cl de liqueur de litchis, dans les épiceries fines
28 cl de boisson énergisante
4 dl de champagne

Eplucher les litchis et les mettre dans 4 verres à cocktail. Y ajouter ¼ de la liqueur, puis compléter avec ¼ de boisson énergisante et du champagne. Servir en apéritif ou pour accompagner les makis sushis.
Conseil: remplacer la liqueur de litchis par de la liqueur de cassis.
Préparation: env. 5 min

Le cocktail au champagne-liqueur de litchis et les sushis se marient à merveille.

Makis sushis

Une recette de Christian Denisart

PLAT PRINCIPAL
POUR 4 PERSONNES

300 g de riz pour sushi
4 dl d'eau
½ dl de vinaigre de riz
25 g de sucre
400 g de concombre
60 g de gourde
1 dl de sauce soja
300 g de poisson cru ultra-frais, filet de thon ou de saumon selon ses goûts
6 feuilles de nori
1 natte à sushis
eau vinaigrée (1:1)
2 cs de wasabi
2 cs de graines de sésame noir, en vente dans les épiceries asiatiques

1) Porter le riz, l'eau, le vinaigre et le sucre à ébullition. Laisser cuire le riz à couvert jusqu'à ce qu'il ait absorbé tout le liquide. Le laisser légèrement tiédir.
2) Eplucher le concombre, le couper en deux et retirer les graines avec une cuillère. Le couper dans la longueur en 8 bâtonnets. Tailler la gourde en lanières. Les faire revenir dans un peu de sauce soja. Couper le poisson en bâtonnets de l'épaisseur d'un crayon. Etaler une feuille de nori, côté brillant vers le bas, sur la natte à sushis. Avec une cuillère trempée dans l'eau vinaigrée, y étaler une couche de riz d'env. ½ cm en laissant un bord libre d'env. 2 cm en haut et en bas. Selon ses goûts, déposer, dans la longueur, du poisson, du concombre ou des champignons sur le premier quart de la feuille de nori. Les relever d'un soupçon de wasabi. Humidifier les bords de la feuille de nori d'eau vinaigrée. L'enrouler bien serré à l'aide de la natte. Pour préparer des california rolls, retourner la feuille de nori avec le riz sur du film alimentaire. Puis refaire glisser le tout à l'aide du film alimentaire sur la natte. Garnir et enrouler comme indiqué plus haut. Passer dans les graines de sésame. Trancher tous les rouleaux en 6 pièces à l'aide d'un couteau tranchant plongé dans l'eau vinaigrée et les placer au frais. Servir avec la sauce soja restante et du wasabi.

Préparation: env. 60 min
Remarque: le poisson frais à consommer cru demande une préparation spéciale. Renseignez-vous auprès d'un poissonnier lors de vos achats.

Dès maintenant dans votre kiosque favori pour Fr. 4.90 ou par abonnement sur www.saison.ch
Douze numéros pour seulement Fr. 39.-

le Courrier, vendredi 10 février 2012

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 exiguë 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 souhaitaient monter une pièce reconnue à la fois par les *gamers* et les néophytes. L'inspiration est née du célèbre *Pinocchio* de Collodi 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 compterait 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.

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

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'engouement 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 personnages 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

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 medias, sans pour autant être moralisateur.

Alain Herzog
Photographe

© DANILE BALMAT, BRIAN TORNAY, CHRISTIAN DENISART

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, minautore, 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 THIBAUX, 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 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. Ξ

La pièce «Yoko-ni» se joue jusqu'au 19 février au CPO, Beau-Rivages 2, 1006 Lausanne.
Age conseillé: dès 14 ans.
Réservations:
Tél. 021 616 26 72 ou
↳ 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

«Ce n'est pas les jeux vidéo qui font les meurtriers, c'est leur propre fragilité»

Questions à

Christian Denisart
Auteur et metteur en scène romand

Les jeux vidéo. Ils fascinent enfants et adolescents, ils effraient les parents. C'est d'ailleurs de cette peur que Christian Denisart et Eugène sont partis pour écrire le spectacle *Yoko-ni*, l'histoire d'un petit garçon qui, à l'inverse de Pinocchio, marionnette en quête de chair, souhaite passer lui du statut réel au statut virtuel par fascination pour le monde des écrans. Depuis une année que le spectacle tourne avec succès, la peur n'est plus d'actualité. Le temps passé à jouer, plus que le contenu, représente un danger, disent les auteurs, attentifs au bien-être des *gamers*. Le sujet fascine en tout cas: après 35 représentations l'an dernier, le spectacle est repris en 2013 pour 30 dates avec débats et tables rondes, dont la première a lieu à l'Alchimic à Genève ce jeudi. L'écran rend-il violent? Non, répond Christian Denisart, auteur et metteur en scène fan de console.

Le Temps: La Suisse romande est sous le choc de la tuerie de Daillon en Valais, qui ravive le souvenir du carnage de Newtown dans le Connecticut en décembre dernier. Le lobby des armes rejette la responsabilité de ces tragédies sur les jeux vidéo à caractère violent. Votre avis?
Christian Denisart: Je pense que l'attirance pour les armes et la violence précède la pratique des jeux vidéo. Dans le cas des tueries, les tireurs étaient certes amateurs de jeux vidéo violents où il y a des meurtres sanglants, mais ce n'est pas le jeu qui fait le meurtrier. C'est sa fragilité personnelle.

– Tout de même, le rapport à la mort est faussé dans le monde virtuel où les personnages ont de multiples vies?
– Pas plus qu'au cinéma où les héros reçoivent des dizaines de balles avant de s'écrouler. Je me souviens d'un film avec Arnold Schwarzenegger où lui-même se moquait de cet irréalisme. Tout est question d'âge et de mesure. De la même manière que les films de Tarantino ne sont pas destinés à des enfants avant 16 ans, un jeu vidéo excessif, mais décalé comme GTA [défouloir d'hémoglobine et de violences diverses, ndlr], devrait être réservé à des ados déjà grands, voire de jeunes adultes. De plus, d'après tous les spécialistes que nous avons interrogés, ce n'est pas le caractère du jeu qui est préoccupant, mais le temps passé devant l'écran. L'an dernier, une classe de collégiens d'Echallens de 14-15 ans est venue voir le spectacle. Le prof a fait un sondage et réalisé que ses élèves passaient en moyenne sept heures quotidiennes à jouer à des jeux vidéo, avec un presque plein-temps le week-end!

– Donc, de méfiant vis-à-vis de cette activité, vous êtes devenu son fervent partisan?
– En tous les cas, *Yoko-ni* n'est pas un spectacle de prévention! C'est une création qui montre toute la part artistique des jeux vidéo dont on perçoit aujourd'hui l'influence dans le cinéma, l'architecture et même la littérature. Cela dit, il y a un style de jeu vidéo très dangereux, ce sont les jeux en ligne. L'utilisateur a une fausse impression de vie sociale à travers la masse d'échanges virtuels; il est stimulé à jouer beaucoup, car le jeu continue sans lui et ses personnages peuvent pâtir de son manque d'assiduité; et il n'y a pas de fin à ces situations, donc jamais de sortie possible. Sans rire, les Sims en ligne [construction d'une société virtuelle avec maison, travail, famille, etc., ndlr] me font plus peur que GTA…

– D'un point de vue théâtral, comment êtes-vous parvenu à rendre sur scène le rapport fulgurant au temps et à l'espace propre aux jeux vidéo?
– Par des astuces de décor et de costumes. Les quatre comédiens (Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Pascal Schopfer, Frank Semelet) jouent chacun sept, huit personnages. Ils ont d'ailleurs beaucoup de plaisir à incarner ces figures très caricaturales type Lara Croft ou le Minotaure, personnages pour lesquels Séverine Besson a conçu une trentaine de costumesdélirants. Pour le décor, des images sont projetées sur des structures géométriques neutres, ce qui nous permet de passer d'une forêt vierge à un espace interstellaire en un clin d'œil. Mais tout n'est pas rose au pays du virtuel. Yoko-ni démolit son ordinateur parce qu'il tombe en panne. Dans une discussion d'après spectacle, des élèves ont admis avoir brisé qui, un écran, qui, un clavier dans une même circonstance de colère et de frustration. Le rapport de l'individu au virtuel est un révélateur des mouvements intérieurs qu'il ne faut pas négliger. **Propos recueillis par Marie-Pierre Genecand**

Yoko-ni, Théâtre Alchimic, Genève, du 10 au 31 janv., 022 301 68 38, www.alchimic.ch.
Le 10 janv. à l'issue du spectacle, **A vous de jouer!,** soirée de jeu sur consoles proposée par Swiss Gamers Network.
Le 16 janv. à l'issue du spectacle, **Vivre dans deux mondes parallèles: le réel et le virtuel,** table ronde avec des spécialistes de l'addiction et de l'éducation.

le Temps, samedi 5 janvier 2013

THÉÂTRE, CAROUGE (GE)

Yoko-ni, «retranché» virtuel

Après sa création vaudoise l'an passé (*Le Courrier* du 10 février 2012), *Yoko-Ni* est de retour, cette fois-ci en terrain genevois. A l'affiche de l'Alchimic dès ce soir, la pièce mise en scène par Christian Denisart, co-écrite avec l'écrivain Eugène, fait flirter réalisme et parodie autour de l'univers du jeu. Une série de rencontres sur cette thématique se tiendra à l'issue du spectacle.

Ce soir, l'association Swiss Gamers Network propose une découverte des jeux qui ont inspiré la pièce et une initiation à l'art vidéo ludique dans le salon du théâtre avec «A vous de jouer!». Mercredi 16, des spécialistes de l'addictologie, sociologues et game designers discuteront des problématiques en cause autour d'une table ronde intitulée: «Vivre dans deux mondes parallèles: le réel et le virtuel». Samedi 19 et mercredi 30, place à un débat public animé par une intervenante du Groupement romand d'études des addictions (GREA).

CDT/DANIEL BALMAT, BRIAN TORNAY, CHRISTIAN DENISART

Jusqu'au 31 janvier, ma, je et ve à 20h30; me, sa et di à 19h, Théâtre Alchimic, 10 av. Industrielle, Carouge. Rés: ☎ 22 301 68 38

www.alchimic.ch

le Courrier, jeudi 10 janvier 2013

ECHALLENS

Quand le théâtre interpelle sur l'addiction aux jeux vidéo

Une représentation publique du spectacle *Yoko-ni* sera proposée vendredi 8 février à 19h30 à l'aula du collège des Trois-Sapins à Echallens. Les élèves verront aussi le spectacle et travailleront sur sa thématique en classe.

«Sans exagérer, ce spectacle est un petit bijou. Il fait réfléchir sur l'addiction aux jeux vidéos, mais avec humour et sans être rébarbatif». Enseignante au collège des Trois-Sapins à Echallens et passionnée de théâtre, Laurence Loewer a été enthousiasmée lors de sa découverte de *Yoko-ni*, le spectacle créé en janvier 2012 par la compagnie lausannoise Les voyages extraordinaires. L'envie lui est donc très vite venue de le faire découvrir à ses élèves et, mieux encore, de l'utiliser comme un tremplin pour aborder le sujet des addictions. Car, comme ses collègues, elle constate occasionnellement les effets néfastes que peut avoir la pratique excessive de ces jeux: fatigue, manque d'attention ou inversion des priorités. «Mais nous ne voulons pas simplement dire: c'est mal. Le but est de découvrir ce monde que les élèves connaissent généralement mieux que nous et d'ouvrir la discussion».

La direction de l'établissement a rapidement donné son feu vert et les établissements voisins ont été contactés. Les 300 élèves de 8e et 9e années des Trois-Sapins assisteront ainsi au spectacle les 7 et 8 février, tout comme des élèves venus des établissements de Cugy, Pailly et Thierrens. Tous devront également remplir un questionnaire visant à mieux cerner leurs habitudes de consommation de jeux. Certaines classes développeront le sujet, notamment lors d'ateliers organisés conjointement par le groupe santé du collège et des animateurs du groupe romand d'étude des addictions (GREA).

L'idée a surgi ensuite de profiter de la venue de la compagnie théâtrale pour les représentations scolaires pour proposer une séance publique à la population du district. Problème: l'école ne peut être l'organisatrice de ce genre de représentation publique. Une solution a donc été trouvée avec la commune d'Echallens, qui s'est portée garante pour couvrir un éventuel déficit. «Cette soirée peut aussi être une magnifique occasion de se rencontrer hors contexte habituel entre enseignants et parents» souligne cette professeure de français et d'histoire. Laurence Loewer précise aussi que plusieurs personnes se sont engagées à venir pour poursuivre les discussions après le spectacle: le coauteur et metteur en scène Christian Denisart, quelques comédiens ou les médiateurs de l'établissement. «Ça doit aller du petit conseil pratique au grand débat philosophique» se réjouit l'enseignante. L'organisatrice vous sera très reconnaissante de réserver vos places par mail à laurence.loewer@vd.educanet2.ch

MS

***Yoko-ni*. Vendredi 8 février 19h30 à l'aula du collège des Trois-Sapins à Echallens. Durée: 1h30. Adultes: Fr. 20.–, autres catégories Fr. 15.–. Voir www.lesvoyagesextraordinaires.ch**

Photo: Daniel Balmat / Brian Tornay / Christian Denisart

Les jeux vidéo seront au cœur du spectacle *Yoko-ni* que la compagnie lausannoise Les voyages extraordinaires présentera le 8 février prochain à l'aula des Trois-Sapins à Echallens.

L'histoire du spectacle

La présentation du spectacle *Yoko-ni* sur le site internet de la compagnie dit: «Yoko-ni est un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes. De l'autre côté de l'écran, *Yoko-ni* est un video gamer de talent qui, malgré les avertissements de ses amis joueurs, fuit ses problèmes en passant le plus clair de son temps sur un jeu particulièrement addictif, *Last Quest*. *Yoko-ni* est une création originale en hommage au nouveau monde des jeux vidéo et des univers virtuels. C'est un spectacle sur les questions qu'ils posent sur notre intimité, sur les excès dont ils sont l'objet, mais aussi sur les idées reçues qu'ils génèrent. Sur scène, quatre comédiens, tour à tour guerriers, pilotes de vaisseau spatial ou star de la danse, évoluent dans un décor fait de projections d'images virtuelles, soutenus par un orchestre de quatre musiciens.»

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

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.

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

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 associations 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 jeux 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 somme 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. I

> Lu 19 h Marly
Aula du CO.