



## 12 | CULTURE

Trois cerveaux et six mains font entrer une pièce de théâtre dans les cases d'une bande dessinée. Christian Denisart, Eugène et PET relèvent le défi

# Du plateau à la planche

LAURENCE CHIRI

**BD-FIL** ▶ Le prélude de cette épopée se chante à deux voix, celle de Christian Denisart, metteur en scène lausannois et directeur de la compagnie Les Voyages Extraordinaires, et celle d'Eugène, écrivain romand. Les deux hommes se connaissent depuis l'enfance. Bédéphiles, ils ont également grandi avec les jeux vidéo et les jeux d'arcade.

Les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante dans la culture populaire. Même les non-gamers sont touchés par leur influence et peuvent reconnaître Lara Croft ou ses confrères. Christian Denisart et Eugène déplorent cependant une méconnaissance de cet univers et la diffusion de malentendus d'ordre générationnel concernant par exemple une certaine violence que ces jeux pourraient prétendument engendrer. Ils décident de coécrire la pièce *Yoko-ni*, créée en février 2012, suivie d'une généreuse tournée romande (notre édition du 10 février 2012).

### Un hikikomori à l'œuvre

A la fois originale et passionnante, la pièce séduit les gamers et les néophytes. *Yoko-ni* raconte les aventures d'un hikikomori, prisonnier et dépendant d'un monde virtuel où il excelle. Ce cyberdépendant rêve de devenir un personnage virtuel et de revêtir la peau de son avatar. Le spectateur assiste à une tragédie, celle qui conduit le héros vers l'isolement malgré l'aide de ses amis.

Le projet questionne, mais ne juge pas, ayant pour dessein de traiter tous les aspects du sujet. Les deux auteurs déterrent les racines d'un engouement pour des nourritures vir-



La bande dessinée *Yoko-ni* est le fruit d'un savant jeu d'adaptation de la pièce de théâtre créée par deux bédéphiles. DR



tuelles inépuisables. La pièce est vite accueillie comme un magnifique support pour aborder la question des dépendances et installer une discussion entre les générations. Il existe encore aujourd'hui peu de supports ludiques pour explorer cet univers.

L'idée de la BD naît du constat qu'elle constituerait un moyen de pérenniser le support. Christian Denisart et Eugène se lancent ainsi dans l'aventure: faire entrer une pièce dans les cases d'une bande dessinée. Ils s'approchent du dessinateur veveysan Sébastien Perroud, alias PET, dont ils ont notamment apprécié les dessins dans le *24Heures*. Débute le second volet d'une épopée de quatre ans.

La translation d'un univers à un autre et un savant jeu d'adaptations est une expérience fascinante pour les protagonistes, tous trois novices.

Christian Denisart reste le metteur en scène et découpe case après case l'histoire de sa pièce. Eugène se charge de la cohérence entre les dialogues et le récit.

### Possibles illimités

Dans une bande dessinée, les possibles sont illimités alors qu'au théâtre, on se frotte à un certain nombre de difficultés surtout lorsqu'on parle virtualité. L'histoire fonctionne, l'expérience de la scène a permis de le vérifier. Il est ainsi possible de jouer avec toutes les nouvelles latitudes offertes par ce médium.

Grâce aux cadrages, à la diversité des plans ou aux procédés d'enchaînement des vignettes, le propos se trouve questionné et manipulé une nouvelle fois dans ses moindres détails. L'organisation des pages nécessite également un agencement du

récit parfois recomposé. Les échos d'un texte écrit diffèrent cependant de la langue produite sur une scène de théâtre: un certain type de vulgarité n'a par exemple plus sa place dans une bande dessinée également destinée à un public adolescent.

Un soin tout particulier a dû être apporté à la langue afin que l'objet puisse être utilisé dans les écoles. L'emploi de ce support est du reste prévu dans plusieurs établissements romands et une nouvelle tournée du spectacle est programmée pour le printemps 2018. Editée par Hélixe Hélas, la bande dessinée sera présentée en avant-première ce vendredi au Festival BD-Fil et atteindra les librairies dès la semaine suivante. I

Vernissage de *Yoko-ni*, BD-Fil, ve 15 dès 18h, Librairie de la Proue, Escaliers du Marché 15, Lausanne, rens [www.voyagesextraordinaires.ch](http://www.voyagesextraordinaires.ch) et [www.helicelhas.org](http://www.helicelhas.org)

## La bande dessinée «Yoko-ni» plonge avec humour dans l'univers des jeux vidéo

### Parution

Après la pièce en 2012, voici la BD éponyme. Christian Denisart et Eugène se sont associés au dessinateur PET pour cette transposition réussie

Forêt de Fontainebleau, 1846. Un aristocrate en habit attend son adversaire pour en découdre en duel. Quand soudain surgit... le Minotaure. Le décalage d'univers est complet lorsque le géant s'excuse: «Sorry les mecs, suis à la bourre. Ma Toyota est tombée en panne ce matin...» Ce à quoi répond le distingué duelliste: «C'est quoi ce perso à deux balles?»

Le ton est donné, on n'est pas dans un roman historique mais dans un jeu vidéo. Ou plutôt dans divers jeux, puisque le lecteur va suivre celui qui se fait appeler Yoko-ni dans des aventures virtuelles si prenantes qu'il peine à s'en déconnecter, devenant un «no-life» ne vivant et vibrant plus qu'en ligne. Ses amis gamers, depuis différents pays, certains plus jeunes, d'autres plus vieux, vont l'aider à prendre conscience de son addiction. Le tout est narré avec beaucoup d'humour, sur un ton non moralisateur.

Le scénario qui se déploie dans la bande dessinée suit de près celui de la pièce du même nom créée en 2012 par le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène. S'ils sont nés avec les jeux vidéo, ni l'un ni l'autre ne sont des gamers. Ils ont bien sûr connu les bornes d'arcade, mais «à 1 fr. la partie, on n'avait pas les moyens de devenir addict», sourit Eugène. Afin de ne pas commettre d'impair, ils ont consulté de nombreux joueurs. «L'idée était de raconter ce qu'ils vivent, de manière accessible également à ceux qui ne jouent pas, sans prétention pédagogique», développe Christian Denisart. «Il s'agissait avant tout de rendre hommage à ces univers», poursuit Eugène. Car les jeux vidéo ne débouchent pas tou-



De g. à dr.: Christian Denisart, PET et Eugène, ARNAUD DERIB

jours sur des addictions. «Certains nous ont dit que jouer leur avait appris à hiérarchiser les problèmes. Et les jeux les plus dangereux ne sont pas ceux qu'on croit: ce ne sont pas les ultraviolents, mais les dispositifs multijoueurs en ligne où plus tu progresses, plus tu as l'impression de réussite sociale. Et lorsqu'on s'arrête, le jeu continue», développe le duo.

De la pièce est née l'idée de la BD, une œuvre plus durable qui puisse par exemple circuler dans les écoles. Plusieurs en Suisse romande ont d'ailleurs déjà commandé l'ouvrage. Sollicité par Christian Denisart, le dessinateur Sébastien Perroud alias PET - qui a notamment illustré la rubrique «L'Esprit des lieux» de 24 heures - a œuvré durant quatre ans pour la mise en images. «Je ne suis pas gamer mais j'aime le fantastique et l'esthétique des jeux. De plus, j'ai apprécié de représenter des univers très différents.» Quant à la pièce, elle devrait faire son retour sur les planches en 2018. **Caroline Rieder**

**Yoko-ni**, Eugène, Christian Denisart et PET, Ed. Hélicé Hélas, 62 p.

**Sortie** à BDFIL (14 au 18 sept), et en librairie la semaine prochaine. [www.bdfil.ch](http://www.bdfil.ch)

**Expo** des travaux de PET au Carré d'As à Montreux jusqu'au 30 septembre [www.le-carredas.ch](http://www.le-carredas.ch)

## «Utile pour ouvrir le dialogue»

● Niels Weber, psychologue, psychothérapeute et président de la Gaming Federation, livre son avis sur la bande dessinée.

### Les gamers s'y reconnaissent-ils?

Oui. C'est une plongée constructive dans leur monde. Même si certains ne s'identifieront pas aux personnages, car il n'y a pas un seul type de joueurs.

### Vous faites de la prévention, en quoi cette BD peut vous aider?

Elle est utile pour ouvrir le dialogue en classe, car souvent les jeux vidéo sont vus de manière très négative. Ici le propos est nuancé. Il montre que l'addiction au jeu n'est pas seulement de la responsabilité des parents ou de l'école, mais aussi des autres joueurs.

Le message est d'autant plus efficace que l'ouvrage n'est pas estampillé objet de prévention.



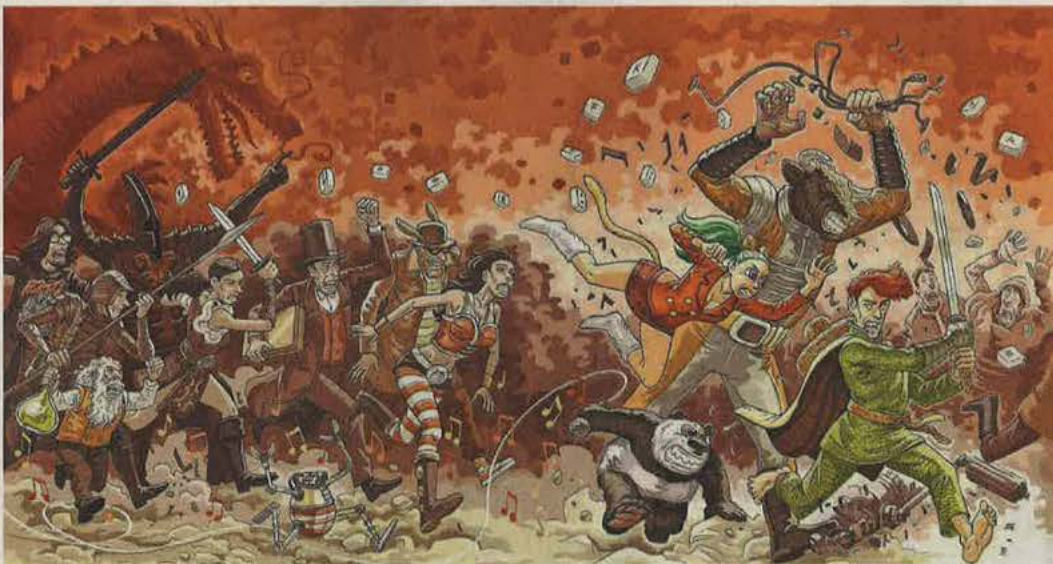
**Niels Weber**

Psychologue  
Président de la Gaming Federation

### La BD montre les développeurs ajoutant sans cesse des niveaux de jeu pour que celui-ci soit sans fin.

### Les gamers en sont-ils conscients?

Oui, en général, mais c'est un travail à faire auprès des plus jeunes. Expliquer aux 9-18 ans comment fonctionne un jeu vidéo est aujourd'hui primordial. Cela les aide à fixer des limites.



Le dessinateur veveysan PET a œuvré quatre ans à la transposition sur papier de la pièce «Yoko-ni». DR

# La bande-dessinée «Yoko-ni» plonge avec humour dans l'univers des jeux vidéo

**Parution** Après la pièce en 2012, voici la BD éponyme. Christian Denisart et Eugène se sont associés au dessinateur PET pour cette transposition réussie.



Le dessinateur veveysan PET a œuvré durant 4 ans à la transposition sur papier de la pièce Yoko-ni.

**Par Caroline Rieder**

11.09.2017

Commentaires 0

Partager 0

Mail 0

Twitter

**Signaler une erreur**

Vous voulez communiquer un renseignement ou vous avez repéré une erreur?

Forêt de Fontainebleau, 1846. Un aristocrate en habit attend son adversaire pour en découdre en duel. Quand soudain surgit... le Minotaure. Le décalage d'univers est complet lorsque le géant s'excuse: «Sorry les mecs, suis à la bourre. Ma Toyota est tombée en panne ce matin...» Ce à quoi répond le distingué duelliste: «C'est quoi ce perso à deux balles?»

Le ton est donné, on n'est pas dans un roman historique mais dans un jeu vidéo. On plonge dans divers jeux, puisque le lecteur va suivre celui qui se fait appeler Yoko-ni dans des aventures virtuelles si prenantes qu'il peine à s'en déconnecter, devenant un «no-life» ne vivant et vibrant plus qu'en ligne. Ses amis gamers, depuis différents pays, certains plus jeunes, d'autres plus vieux, vont l'aider à prendre conscience de son addiction. Le tout est narré avec beaucoup d'humour, sur un ton non moralisateur.

Le scénario qui se déploie dans la bande dessinée suit de près celui de la pièce du même nom créée en 2012 par le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène. S'ils sont nés avec les jeux vidéo, ni l'un ni l'autre ne sont des gamers. Ils ont bien sûr connu les bornes d'arcade, mais «à 1 fr. la partie, on n'avait pas les moyens de devenir addict», sourit Eugène. Afin de ne pas commettre d'impair, ils ont consulté de nombreux joueurs. «L'idée était de raconter ce qu'ils vivent, de manière accessible également à ceux qui ne jouent pas, sans prétention pédagogique», développe Christian Denisart. «Il s'agissait avant tout de rendre hommage à ces univers», poursuit Eugène. Car les jeux vidéo ne débouchent pas toujours sur des addictions. «Certains nous ont dit que jouer leur avait appris à hiérarchiser les problèmes. Et les jeux les plus dangereux ne sont pas ceux qu'on croit: ce ne sont pas les ultraviolents, mais les dispositifs multijoueurs en ligne où plus tu progresses, plus tu as l'impression de réussite sociale. Et lorsqu'on s'arrête, le jeu continue», développe le duo.

De la pièce est née l'idée de la BD, une œuvre plus durable qui puisse par exemple circuler dans les écoles. Plusieurs en Suisse romande ont d'ailleurs déjà commandé l'ouvrage. Sollicité par Christian Denisart, le dessinateur Sébastien Perroud alias PET – qui a notamment illustré la rubrique «L'Esprit des lieux» de 24 heures – a œuvré durant quatre ans pour la mise en images. «Je ne suis pas gamer mais j'aime le fantastique et l'esthétique des jeux. De plus, j'ai apprécié de représenter des univers très différents.» Quant à la pièce, elle devrait faire son retour sur les planches en 2018. (TDG)

Créé: 11.09.2017, 22h06

## Infos

Yoko-ni, Eugène, Christian Denisart et PET, Ed. Hélice Hélas, 62 p.  
Sortie à BDFIL (14 au 18 sept), et en librairie  
la semaine prochaine. [www.bdfil.ch](http://www.bdfil.ch)  
Expo des travaux de PET au Carré d'As à Montreux jusqu'au 30 septembre  
[www.le-carredas.ch](http://www.le-carredas.ch)

## «Utile pour ouvrir le dialogue»

Niels Weber, psychologue, psychothérapeute et président de la Gaming Federation, livre son avis sur la bande dessinée.

## Les gamers s'y reconnaissent-ils?

Oui. C'est une plongée constructive dans leur monde. Même si certains ne s'identifieront pas aux personnages, car il n'y a pas un seul type de joueurs.

## Vous faites de la prévention, en quoi cette BD peut vous aider?

Elle est utile pour ouvrir le dialogue en classe, car souvent les jeux vidéo sont vus de manière très négative. Ici le propos est nuancé. Il montre que l'addiction au jeu n'est pas seulement de la responsabilité des parents ou de l'école, mais aussi des autres joueurs. Le message est d'autant plus efficace que l'ouvrage n'est pas estampillé objet de prévention.

## La BD montre les développeurs ajoutant sans cesse des niveaux de jeu pour que celui-ci soit sans fin. Les gamers en sont-ils conscients?

Oui, en général, mais c'est un travail à faire auprès des plus jeunes. Expliquer aux 9-18 ans comment fonctionne un jeu vidéo est aujourd'hui primordial. Cela les aide à fixer des limites.

## La BD montre les développeurs ajoutant sans cesse des niveaux de jeu pour que celui-ci soit sans fin. Les gamers en sont-ils conscients?

Oui, en général, mais c'est un travail à faire auprès des plus jeunes. Expliquer aux 9-18 ans comment fonctionne un jeu vidéo est aujourd'hui primordial. Cela les aide à fixer des limites.