

L'INVERSO COLLECTIF

EDEN LE DINO

Un jeu vidéo au théâtre



Création N°3 du
Kit de survie imaginaire pour
une génération connectée

Eden le dino

Un jeu vidéo au théâtre

Résumé

Tania, 10 ans et demi, adore jouer aux jeux vidéo. Après avoir terminé plusieurs jeux solos, elle se met à jouer en ligne. Elle choisit pour avatar un dinosaure qu'elle appelle Eden et entre alors dans un monde dans lequel elle se sent forte et à sa place, entourée de gens qui partagent sa passion.

A l'école, Tania retrouve Tim, son meilleur ami et grand fan de Harry Potter. Tim a du mal à comprendre l'importance que prend le jeu dans la vie de Tania et lui reproche de s'éloigner. Surtout qu'en ligne, Tania s'est lié d'amitié avec Anna, une joueuse un peu plus âgée qui devient sa super copine - et un peu son modèle.

Un jour, Tania commet une faute d'inattention et tue l'avatar d'Anna. Tania découvre non seulement le deuil, quand bien même «virtuel», mais aussi le sexisme de certain.e.s de ses partenaires de jeu. Elle devra apprendre à apprivoiser ses émotions et à lutter contre les comportements sexistes et culpabilisateurs, dans le monde réel comme dans le monde virtuel.



Note d'intention de dramaturgie et mise en scène

Eden le dino est né de l'envie de creuser une problématique qui a émergé pendant la création de *Regarde!* : celle des liens entre le monde réel et le(s) monde(s) virtuel(s), notamment à travers le jeu vidéo. Nous avons eu envie d'explorer cet univers au plateau et de voir comment le théâtre pouvait s'emparer de ces codes de jeu, de la notion d'avatar, de personnage, du devenir autre.

En nous intéressant à ce milieu, nous avons découvert que cette pratique était très répandue et que, contrairement à nos a priori, près de la moitié des "joueurs" sont des "joueuses". Cependant 59% d'entre elles cachent leur identité quand elles jouent en ligne et lors des événements physiques, à peine 5% des participant.e.s sont des femmes. Ces dernières subissent le sexisme et le harcèlement bien davantage que leurs homologues masculins. Ce constat nous a donné envie de créer le personnage de Tania, une jeune fille qui assume sa passion pour les jeux vidéo, pour lesquels elle a un véritable talent, au point d'envisager de devenir "gameuse" professionnelle. Dans le jeu, elle se lie d'amitié avec Anna, une autre joueuse plus âgée qui la conseille et l'encourage. Le sexisme et le harcèlement, en ligne comme dans la cour de récréation, sont ainsi devenus l'un des fils rouges du spectacle. Le(s) monde(s) virtuel(s) ne sont pas des paradis déconnectés de toute réalité sociale. Le fait d'être protégé par un écran et un personnage rend même les insultes et les discriminations particulièrement violentes, une question que nous avons envie d'aborder dans le spectacle.

Au-delà de la question du sexisme, notre spectacle pose la question des rapports entre réalité et fiction, notamment à travers le deuil. A un moment du spectacle, Tania est intimement persuadée d'avoir tué Frapt (personnage d'Anna dans le jeu) et le bannissement de la communauté est une véritable épreuve pour elle. Tout se mêle et Tania ne parvient plus à faire la différence entre la mort d'un personnage et celle d'une amie. Se posent alors les questions suivantes : Comment continuer à faire la part des choses ? Comment réinvestir, dans le monde réel, des expérimentations du virtuel ? Comment crée-t-on des univers et des récits où le sexisme et les discriminations n'ont plus leur place ?

Il nous paraissait intéressant d'interroger les rapports entre réalité et fiction dans le cadre d'un spectacle destiné à des enfants de 6 à 12 ans, à ces âges où la question de la construction de soi et des modèles est particulièrement prégnante. Certes, les jeux vidéo peuvent être vus comme des espaces dangereux – et encore plus pour les enfants – car on ne sait jamais vraiment qui se cache derrière les avatars. Mais ne peuvent-ils pas également être considérés comme des endroits où tester des identités multiples, pour mieux habiter celle qu'on choisit dans la vie réelle ? N'interrogent-ils pas la capacité des groupes humains à laisser s'épanouir des identités multiples ?

LE JEU EN CHIFFRES

70 % des français·e·s déclarent jouer occasionnellement (au moins 1 fois / an)

=> 37,4 Millions de personnes

Parité presque atteinte
51% ho / 49% fe

Âge moyen : 39 ans

88 % d'adultes (18 et +)
12 % d'enfants (10/17 ans) soit 4,6 millions de jeunes

DONC

ON EN PARLE ?



Extrait de Texte - Tim et Tania à l'école

A l'école

Tim : Tu m'as fait peur, t'es bête !
Tania : Je t'ai bien eu !

Check

Tim : DRIIIIIIIIIIIING

Tim (chuchotant) : Hé Tania, tu sais quoi? Y a Tatie Radin qui est venue déjeuner dimanche et elle m'a offert UN LIVRE !
Tania (chuchotant) : Non???

*La maîtresse leur demande de se taire.
Sourire d'anges.
Ils écrivent de nouveau sur leurs cahiers...*

Tim (chuchotant) : Et devine ce que c'est comme livre?
Tania (chuchotant) : Non ?! Me dis pas que c'est encore Harry Potter ?
Tim : SI ! Mais... en ANGLAIS !

2e intervention de la maîtresse

Tim : DRIIIIIIIIIIIING

Tim et Tania sortent de la classe et vont vers la cantine. Ils continuent de parler, plus fort.

Tania : C'est trop bien ! mais si c'est Anglais tu vas comprendre ?
Tim : Ben bien sûr vu que je le connais par coeur en Français !

Tania : Ca c'est sûr !
Iels s'assoient.

Tania : Comme ça tu pourras aller en Angleterre?
Tim : Et m'inscrire à Poudlard !
Tania : Et rencontrer Harry Potter !
Tim : Et tous les autres ! ... Tu pourras venir avec moi steuplait ? En plus tu parles trop bien anglais !
Tania : Faudra demander à mon père, mais ouais ce serait trop bien comme ça on pourra aussi aller aux Worlds Games de Londres.
Tim : Trop bien !

Iels vont déposer leurs plateaux.

Tim : Si tu veux, quand tu viens chez moi tout à l'heure, on commence à préparer... ANH! Y a Dylan
*Tim se cache derrière Tania, qui le défend.
Dylan est passé.*

Tim : Donc, je disais, tout à l'heure quand tu viendras chez moi...
Tania : - Ah Tim ?! Non, désolée je vais pas pouvoir, il faut que je rentre chez moi pour retrouver Eden !
Tim : - Qui ?
Tania : - Bah Eden. Mon Dino.
Tim : Genre t'as un dinosaure maintenant !
Tania : Mais non patate ! C'est mon personnage dans le jeu en ligne dont je t'ai parlé. Et là je vais passer à l'étape où je vais rencontrer la communauté !
Tim : Ah bah super, donc tu préfères ta « communauté » à tes vrais ami-e-s ?

Tania : Oh, mais c'est pas ça que je veux dire... Tu sais très bien que c'est important pour moi, j'adore jouer !
Tim : Bah c'est bon, vas-y alors va t'enfermer toute seule dans ta chambre devant ton écran, là.
Tania : Parce que toi quand tu restes enfermé dans ta chambre, kéblo sur le 5e tome d'Harry Potter - que t'as déjà lu 3 000 fois au passage - c'est pas un problème ?
Tim : Ne mélange pas tout, ça n'a rien à voir.
Tania (*en se moquant de Tim*) : Ne mélange pas tout, ça n'a rien à voir...
Tim : DRING

*Tania et Tim retournent en classe (monde 1).
Ils ouvrent leurs cahiers. Tim fait la tête. Tania lui montre un dessin qu'elle a fait sur son cahier. Tim rigole malgré lui. Maîtresse. Il écrit de nouveau sur son cahier, en s'empêchant de rire.*

Tim : DRING
Tania : A demain Tim ?!
Tim : A demain !

Tania sort. Tim sort. Tania rentre chez elle

Tania : - Papa, papa, j'ai déjà fini mes devoirs je peux aller jouer ?
Luc / Le papa : - Oui d'accord mais tu te laves les mains et tu prends ton goûter.
Tania : - Ok, ok, merci papa chéri !



Extrait de Texte - La mission collective

Dans le jeu, tout le texte est dit en voix off

GUB KIDZ (geste d'écoute d'Eden) : - Mission collective, le Phytophthora infestans autrement appelé Mildiou s'est répandu dans toutes les cultures et ravage les stocks de pommes de terre. Ensemble vous devrez affronter le monstre SCHELLA TOTALUS et récupérer l'antidote.

Manitoba : - Hors de question de rater cette mission et de tout perdre ! Hein EDEN

Pandémonium : - De toute façon je vous avais bien dit qu'il fallait pas confier nos patates à cette mauviette.

Frapt entre

Frapt : Taisez-vous, on reste ensemble, allez en route.

*Frapt avance pour relever Eden
Jingle transition*

Xilon : - Attention y a une rivière !

Pandémonium : - et surtout des crocodiles

Frapt : - Faut sauter sur les rondins,

Frapt : - Wow ils roulent !

Eden : - Frapt, j'arrive !

Pandémonium : - Attaque d'oiseaux-serpents

Xilon : - Sortez vos bêches

Frapt : - Attaque aux patates, réduisez-les en purée

Manitoba : - Eden, concentre-toi, attrape l'oiseau magique !

Frapt : - Monte sur mes épaules

Eden : - C'est bon, je l'ai, on va pouvoir gravir la montagne.

Eden et Frapt : - A nous le monstre !







L'INVERSO COLLECTIF



L'INVERSO
COLLECTIF

L'Inverso Collectif est une compagnie émergente fondée en 2018 par Claire Besuelle et Pauline Rousseau. L'une est comédienne et danseuse, l'autre metteuse en scène, et toutes deux se sont connues à l'ENS de Lyon. L'Inverso s'inscrit ainsi entre recherche et création, réunissant des équipes d'interprètes, scénographes et dramaturges qui travaillent collectivement à des formes qui empruntent autant aux codes du théâtre qu'à ceux de la danse ou de la performance.

L'Inverso ne fait pas un théâtre documentaire, mais cherche comment des sources traversent intimement les créateur·rice·s du spectacle. Cette part d'intime peut être nommée ou gardée secrète, elle découle en tous cas des protocoles adoptés par le Collectif. Les comédien·ne·s travaillent ainsi des matériaux qui s'ancrent dans leur vécu, toujours avec un contrepoint fictionnel, qui opère comme une brèche et pose une distance entre elleux et les figures qu'ils commencent à incarner. Cet aller-retour entre document, intime et fiction opère aussi sur le plan de l'histoire et de la fable : loin du spectacle-thèse, le Collectif cherche toujours à s'appuyer sur le pouvoir du récit scénique et la capacité de la fable à générer une expérience sensible, qui témoigne sans affirmer, qui ouvre des pistes de réflexion. Le rôle de la metteuse en scène, dans ce processus, est d'être constamment en dialogue, avec les interprètes et l'ensemble de l'équipe de création, pour s'assurer que toutes regardent vers le même horizon.

Après avoir créé deux spectacles avec l'ensemble du collectif, *Battre le silence* (2019) et *REGARDE !* (2022-2023), L'Inverso a éprouvé le désir de créer des formes plus petites et plus légères techniquement, des spectacles valises, à destination du public scolaire entre autre, que le collectif pourrait jouer partout. Des spectacles co-écrits entre la mise en scène et les acteur·ice·s et qui interrogeraient chacun à leur endroit - et en fonction d'un public cible - notre rapport au réel et au virtuel. Ces trois créations font partie d'un projet unique nommé : «Kit de survie imaginaire pour une génération connectée».

KIT DE SURVIE IMAGINAIRE POUR UNE GÉNÉRATION CONNECTÉE

Ces trois formes ont été écrites à partir de questions surgies pendant la création de *REGARDE !*, second spectacle de l'Inverso Collectif. Comment on (se) regarde ? Comment on porte notre attention dans le monde ? Quels préjugés trament toujours notre perception du monde ? Un constat s'est rapidement imposé à nous : la généralisation de l'usage des smartphones et, par ce biais, l'accès aux réseaux sociaux et à l'intelligence artificielle, provoque une fusion entre le monde réel et le monde virtuel. Ce dernier n'est plus une échappatoire auquel on accède temporairement mais fait partie intégrante de notre réalité. Ce constat s'est révélé particulièrement sensible lors des nombreux ateliers que nous avons menés en collège et en lycée. En effet, les adolescent·e·s sont très connecté·e·s, disposant souvent de profils sur plusieurs réseaux sociaux et leur existence en ligne revêt une importance au moins égale à leur existence en cours, en famille, etc. Ces outils reconfigurent les relations entre réel et virtuel, et marquent une vraie différence entre nos deux générations.

Après la création de *REGARDE !*, nous avons eu envie de prendre à bras le corps cette question et le théâtre, par l'immédiateté et la relation sensible qu'il permet, nous paraît être le lieu idéal pour partager ces réflexions. À leur endroit, et pour chaque âge, les spectacles du *Kit de survie imaginaire pour une génération connectée* s'interrogent sur la place de l'imaginaire, de la fiction et du récit aujourd'hui. Ces spectacles peuvent être joués séparément ou réunis lors d'une intégrale.

>>>SITE INTERNET<<<

>>>INSTAGRAM<<<

>>>FACEBOOK<<<

KIT DE SURVIE IMAGINAIRE POUR UNE GÉNÉRATION CONNECTÉE (Janvier 2023 - Avril 2025)

ACCUEIL EN RÉSIDENCE / THÉÂTRE LES AVANT-POSTES - Bordeaux / LES TRETEAUX DE FRANCE - CDN Aubervilliers
LE ROCHER DE PALMER - Cenon et LE COLLECTIF 12 - Mantes la Jolie

#1 _ CELLE QUI VOULAIT QU'ON LA REGARDE DISPARAÎTRE - Tout public à partir de 14 ans

Ce spectacle ouvre les portes de l'univers impitoyable du mannequinat et interroge notre rapport au corps et à notre image de soi, notamment à travers l'usage des réseaux sociaux. Laurence a 23 ans, elle est mannequin depuis ses 12 ans et aujourd'hui, via une ultime story, elle met fin à sa carrière et raconte comment son métier l'a rendue anorexique.

#2 _ CHEVAL DE 3.0 - Tout public à partir de 12 ans

Ce thriller théâtral est une enquête policière au cœur du marché des DATA, le fil rouge est une question : sommes-nous bien maîtres de nos données et plus largement, de nos pensées et de nos envies ?

#3 _ EDEN LE DINO - Tout public à partir de 8 ans

Tania a 11 ans lorsqu'elle commence à jouer en réseau. Ce spectacle s'interroge sur les frontières entre réalité et fiction via les jeux vidéos et aborde la question du harcèlement en ligne qui, s'il reste dans l'espace virtuel, a des effets très concrets dans le réel.

CRÉATIONS PRÉCÉDENTES

BATTRE LE SILENCE /// CRÉATION au Centre Paris Anim Les Halles - Sept 2019. REPRISE / Lavoir Moderne Parisien - Déc 19, Théâtre El Duende - Oct 20, Collectif 12 - Oct 20.

Lauréat de la bourse d'aide à l'écriture de la mise en scène de l'association Beaumarchais SACD 2018 et de l'aide à la production 2020
SOUTIENS / Grand Parquet – Théâtre Paris-Villette, Spedidam, Adami, Studios de Virecourt, Fonpeps

REGARDE ! /// CRÉATION au Collectif 12 - Fév 22

COPRODUCTIONS/OARA(accueil en résidence à la Méca-Juin 21), Collectif 12(accueil en résidence-fév 22), L'Empreinte(Scène Nationale de Brive Tulle)(encours),
DRAC Nouvelle-Aquitaine (en cours)

SOUTIENS / Spedidam, Adami, Fonpeps, La Gare Mondiale (Bergerac) - Accueil en résidence

L'Inverso est soutenu par

