

JUSTE AVANT LA COMPAGNIE
PRESENTÉ

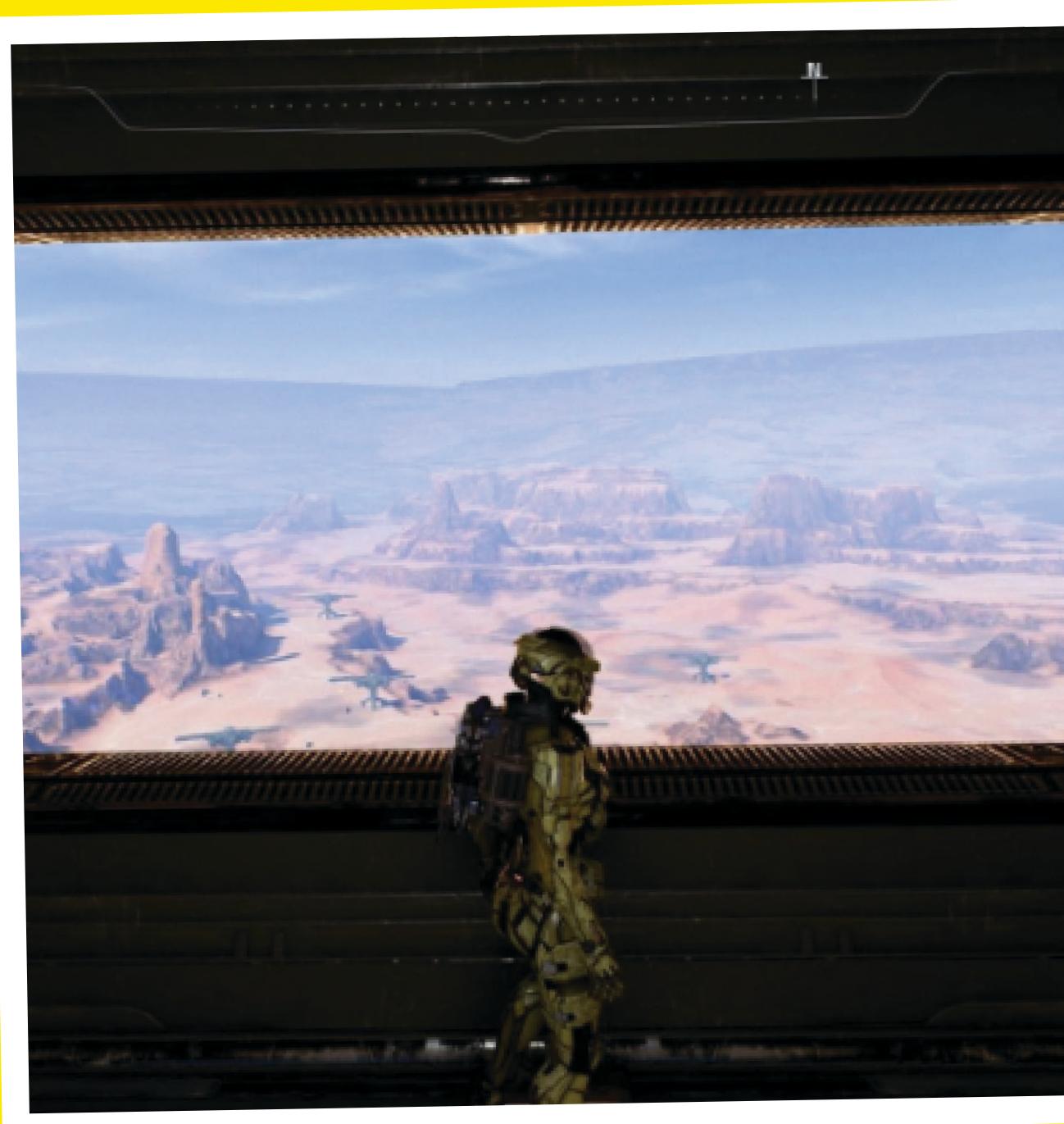
L'Opium

RESIDE DANS LE

Pixel

SEUL EN SCÈNE - CRÉATION AUTOMNE 2024

TEXTE, JEU ET MISE EN SCÈNE DE BAPTISTE DEZERCES



LE VIRTUEL COMME REFUGE

Dans un monde où les nouvelles technologies prennent le contrôle de nombreux aspects de nos vies, certains se tournent vers des imaginaires virtuels pour trouver une liberté et une force que leur refuse le monde réel.

Comment ces personnes parviennent-elles à utiliser l'univers du jeu vidéo comme un refuge pour éviter d'affronter la réalité du monde contemporain ?

Dans ce seul en scène, Baptiste Dezerces incarne alternativement trois personnages masculins se réfugiant dans les jeux vidéo pour fuir la réalité. Ces trois joueurs sont liés dans une quête absolue d'amour et de reconnaissance jusqu'à ce qu'une confusion s'opère entre leurs propres vies et les personnages qu'ils incarnent ou rencontrent dans leurs jeux.

Si ces univers sont si attractifs, c'est qu'ils proposent des expériences enrichissantes, cohérentes et de plus en plus immersives.

□□ DANS CES CONDITIONS, A QUEL MOMENT L'EXPERIENCE DE L'IMAGINAIRE DEVIENT-ELLE PREFERABLE A L'EXPERIENCE REELLE, QUE SE PASSE-T-IL QUAND LA FICTION INTERFERE AVEC NOTRE PROPRE EXISTENCE ? □□

PARTI-PRIS DE LA MISE EN SCÈNE

Ce spectacle est investi du témoignage, autant que celui du conte.

Le témoignage, c'est celui de ces jeunes hommes qui trouvent dans le jeu une autre réalité, forte et puissante, porteuse de sens dans un monde qui n'en a pas. C'est aussi le monde où la réussite est accessible, mais également un monde où l'on est aimé. Le texte est ainsi construit sur un parallèle entre une histoire d'amour en fiction, et un deuil dans la réalité. Deux impossibilités à vivre avec l'être aimé.

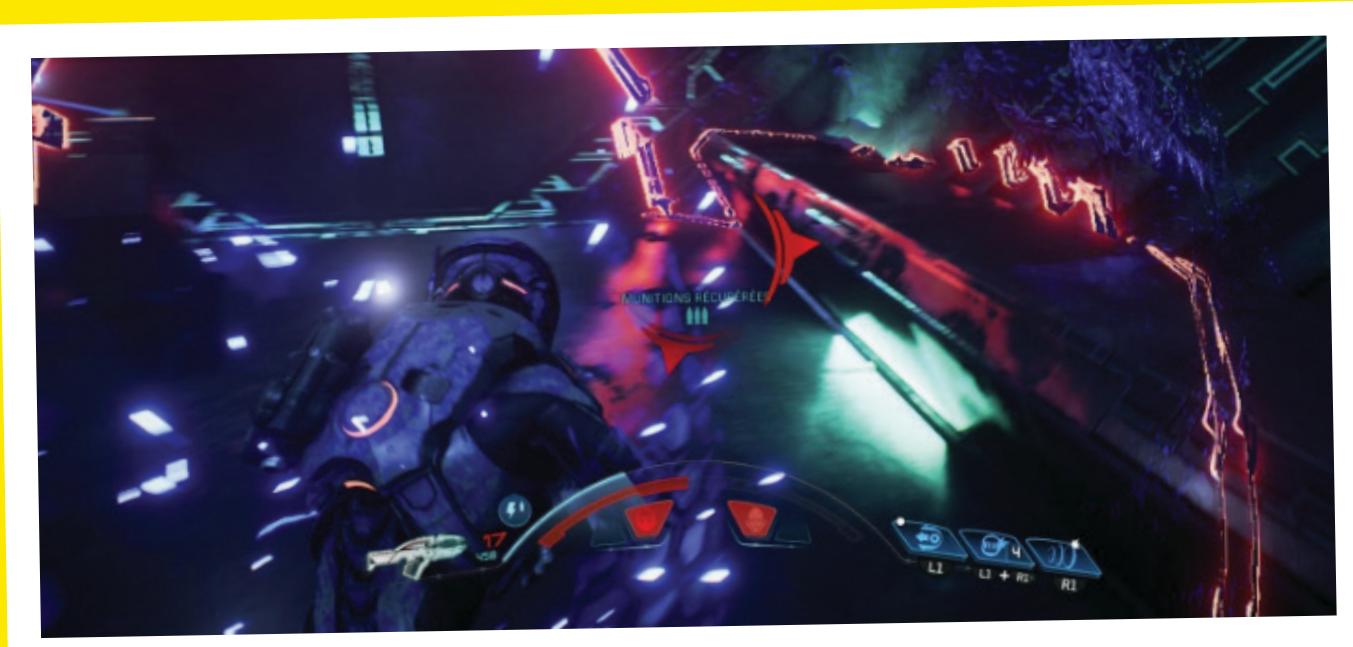
Quant aux contes, il s'agit de ceux contenus dans les jeux vidéo, ce médium où l'on vient construire sa propre fiction, en l'investissant, dans une démarche proche de celle de l'acteur. La base de ce spectacle est donc la force du récit et de l'imaginaire.

Constattement, dans la pièce, on peut se demander où se trouve le personnage qui prend la parole. **EST-IL DANS LA REALITE OU DANS UN MONDE IMAGINAIRE ?**

Les allers-retours entre réalité et fiction sont relayés par la distance créée entre l'acteur et le spectateur. Parfois l'acteur est filmé, parfois seulement sa voix est enregistrée, et pour les moments où l'on s'approche le plus d'un réel, directement face au public et même dans le public. Interprétant trois personnages distincts, le comédien est éclairé, sonorisé et filmé de manière différente, correspondant à chaque fois à la sensibilité du personnage et son lien avec le jeu vidéo.



**EST-IL DANS
LA REALITE OU
DANS UN MONDE
IMAGINAIRE ?**



GAME OVER

POURQUOI JOUONS-NOUS ?

« **Je suis joueur**, et je suis acteur. La notion de jeu est primordiale dans ma vie. Il existe une parenté forte entre l'interprétation d'un rôle au théâtre et prendre le contrôle d'un personnage de jeu. Cette réflexion a été mon point de départ.

Ma pièce témoigne de la complexité des rapports que peuvent entretenir une jeune génération habituée aux images avec le monde des jeux vidéo. Au-delà du caractère souvent péjoratif attribué à cette pratique (violence ou perte de sociabilité), mon texte dévoile sa richesse d'expression et sa liberté. Je désire, à travers ce thème peu abordé au théâtre, explorer la vie intérieur des joueurs de jeu vidéo.

Les jeux vidéo proposent un monde cohérent, dans lequel nous, les joueurs, avons un pouvoir d'action direct. Cela nous permet de s'identifier à un personnage possédant le plus souvent des capacités physiques extraordinaires. Cela nous donne la possibilité d'un monde à part, où, contrairement à la vie réelle, la réussite est garantie par le scénario et où l'erreur (le fameux game over) fait partie de la progression naturelle du jeu. Nous pouvons ainsi nous dépasser sans crainte de jugement, et être récompensé. Nous pouvons également nourrir notre imaginaire, libérer notre créativité et nous exprimer librement. Mais ce monde rassurant n'incite pas à retourner dans le monde réel. Au contraire, il nous permet de nous retirer du monde, et c'est ce que je veux mettre en lumière. Ainsi, l'univers du jeu vidéo, comme tout monde imaginaire qu'il soit issu de la littérature ou créé par une drogue, permet le refuge, quitte à s'y perdre.

En m'inspirant de mon expérience personnelle, j'ai mis les personnages de ma pièce face à un choix : rester dans le monde réel, fruit de leurs angoisses (deuil, chômage, isolement, ...) ; ou passer de l'autre côté du miroir, au risque d'y rester bloqué ou de vivre un mensonge. Au-delà du jeu vidéo, cela nous interroge sur la valeur de nos rêves, et sur la douloureuse nécessité de s'inventer des histoires pour affronter certaines épreuves. »

NOTE SCÉNOGRAPHIE

« Il s'agira de créer un environnement dissocié en plusieurs sous-espaces correspondant à ceux des protagonistes de la pièce. Le plateau, recouvert de sable, permettra à ces lieux d'y émerger de nul part en révélant par intermittence ce revêtement. Symbolisé par des alternances de régimes de lumière, le passage d'un lieu à l'autre renforcera les sensations d'irréalité et de virtualité vécues par les personnages.

Le premier espace du **JOUEUR 1**, minimal, se placera entre le premier plan et le public, symbole de la présence absente de la fille avec qui interagit le joueur.

Pour le **JOUEUR 2**, la scène reconstituera un salon laissé à l'abandon, laissant se dévoiler plusieurs objets moteurs d'interaction : un téléphone, un écran et un canapé abîmé.

Un cercueil y sera également installé depuis le début de la pièce. L'ensemble basculera doucement dans l'obscurité. Une projection de trait à la craie sur le sol interviendra ponctuellement sur le décor concret, permettant d'y dessiner symboliquement la cassure vécue par le personnage.

Enfin, l'espace du **JOUEUR 3** sera plongé dans le noir. Dans cette pénombre, le sable recouvrant le plateau apparaîtra sous une lumière rasante, plaçant la scène sur une autre planète. Profondément plongé dans l'espace du jeu, le joueur 3 y déambulera avec un casque de cosmonaute.»

Diane-Line Farré

The Freaky Outdoor Living Rooms of Marcos



JOUEUR 1
JOUEUR 2
JOUEUR 3

EXTRAIT

La lumière revient doucement sur un troisième joueur.

JOUEUR 3, un peu gêné. —

Oui je suis une femme dans le jeu, et alors ?

Par contre je refuse de jouer une femme qui couche avec les hommes que je côtoie, ce sont mes soldats merde, mes hommes. Ils sacrifient leurs vies pour moi sans problème, toujours. Quand j'avance ils vont à droite, quand je saute ils regardent en bas.

De plus en plus honteux de son propre discours.

Je ne peux pas avoir une relation sexuelle avec mes soldats, j'ai beau être une femme moderne, dans le jeu je veux dire dans le jeu, non pas que je ne sois pas moderne dans la vie, un homme moderne, je suis ouvert je suis ouvert !

Mais la modernité c'est aussi accepter le lesbianisme ! Non pas que tous mes soldats soient des hommes bien au contraire mais de là à coucher avec un extraterrestre pour prouver ma modernité... Pourquoi pas finalement, mais seulement si c'est une femme, je ne sais pas, je ne m'imagine pas dans la peau d'une femme hétérosexuelle, je dois avoir peur de la pénétration, fictive, bien sûr, tout cela est fictif !

C'est tellement plus simple quand j'allume une nana tout est tellement classe je leur montre mon arme et elles se pâment devant moi, j'espère me faire la petite assistante de mon centre de commandement.

La gêne laisse progressivement la place à autre chose.

Avec mes soldats, hommes, femmes, extra ou intra-terrestres, quelles que soient leurs couleurs, il faut savoir rester professionnel.



CALENDRIER DE CREATION

.MARS 2023 - Résidence de recherche à Frétigny (28)

.SEPTEMBRE 2023 - Résidence de création à Ivry-sur-Seine

.PRINTEMPS 2024 - Résidence de création et scénographie / Création vidéo
Recherche lieu de création en cours

.AVRIL 2024 - Résidence de création et ouverture professionnelle / Captation

.MAI 2024 - Résidence et sortie de résidence finale

.AUTOMNE 2024 - Première
puis ... Tournée envisagée : Théâtre de Châtillon, Nouveau Gare au théâtre, Théâtre 13, Théâtre de Belleville

Partenaires historique de la création

DRAC / SPEDIDAM / Théâtre El duende / Bailleur social Toit & joie
Mairie d'Ivry Département du Val de Marne

JUSTE AVANT LA COMPAGNIE



Juste avant la Compagnie monte des textes portés sur l'imaginaire et la provocation avec une esthétique résolument moderne : scénographie épurée, univers et costumes contemporains, et liberté créatrice du jeu des acteurs.

Créée en 2010, Juste avant la compagnie est basée à Ivry-sur-Seine dans le Val-de-Marne et abrite le travail du metteur en scène Baptiste Dezerces. Les pièces qu'il met en scène, à partir de textes du répertoire ou de ses propres écrits, gravitent autour de la notion de transgression dans le monde contemporain et du renversement des valeurs tout en interrogeant les conventions ou en remettant en question la bien-pensance.

En 2023, Juste avant la compagnie assure la promotion de la pièce *Richard III* créée à l'automne 2022. A l'occasion de la diffusion de cette pièce, Juste avant la compagnie a développé un format d'ateliers à destination de participants/spectateurs leur permettant ensuite d'intervenir de manière active au plateau pendant la représentation. Cette expérience de théâtre partagée peut se décliner en fonction des publics et des demandes des organisateurs partenaires.

Avec **L'opium réside dans le pixel**, Juste avant la compagnie initie cette année avec Baptiste Dezerces un nouveau projet de création dans la continuité d'un travail initié sur les monstres moraux, avec des adaptations contemporaines de *Richard III* de Shakespeare, et *Caligula/Je suis encore vivant* d'après Albert Camus. L'artiste explore cette fois-ci un thème contemporain mis de côté par l'art dramatique, malgré la proximité avec l'art du comédien : les jeux vidéo.



BAPTISTE DEZERCES

AUTEUR, METTEUR EN SCÈNE ET COMÉDIEN

Baptiste Dezerces démarre sa carrière de metteur en scène et de comédien au côté de la metteuse en scène Lisa Guez avec qui il forme un binôme artistique. Il joue dans ses trois premières pièces *La nuit juste avant les forêts*, *Souviens toi de tes plaisirs* et *Macbeth*.

Depuis 2010, Juste avant la compagnie abrite ses créations *Albertine disparue*, *Une proposition*, *Beaucoup de verre un peu d'acier* en partenariat avec de nombreux lieux culturels le Festival d'Hiver, le Lavoir moderne Parisien, le Théâtre El Duende.

En 2015, Baptiste Dezerces sort diplômé de l'École du Nord. Au sein de la promotion X, il se forme durant trois ans auprès de Stuart Seide, Charlotte Clamens, Christophe Rauck, Cyril Teste, Olivier Werner, Irène Bonnaud, Elise Vigier et Frédérique Loliée.

La priorité qu'il accorde au travail collectif est constitutive de sa spécificité autant en tant que metteur en scène qu'acteur. En effet, les comédiens enrichissent sa direction d'acteur tout comme sa pratique de comédien nourrit sa compréhension de l'intériorité des personnages et de situation dramatique.

L'opium réside dans le pixel est le second texte dont il est l'auteur et qu'il portera à la scène.



DIANE-LINE FARRE

SCÉNOGRAPHE

Scénographe et artiste plasticienne, Diane-Line Farré est diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 2021, ainsi que de l'ENS Paris Saclay en Recherche-Création en 2022. Son travail se situe entre la mise en scène, la scénographie et l'installation.

Elle travaille en 2021 et 2022 sur la mise en scène de la pièce de théâtre immersive *Fragments* (co-écriture, scénographie), ainsi que sur la scénographie de la pièce de théâtre-poésie *Gravités*, spectacles représentés à la Scène de Recherche de l'ENS Paris Saclay. Elle est assistante à la scénographie sur la dernière création du Théâtre de la Ville : *La grande Magie* (déc. 2022), et aide également à la création de la conférence-performance *Viral* de la compagnie Zone Critique (Frédérique Aït-Touati, Evreux - Normandie).



JUSTE AVANT LA COMPAGNIE

75 bis avenue Danièle Casanova / Apt 319

94 200 Ivry sur seine

ARTISTIQUE

BAPTISTE DEZERCES justeavantlacompagnie@hotmail.fr 06 51 70 61 16

CHARGEES DIFFUSION ET DEVELOPPEMENT

JULIE DESTOMBES diffusion.justeavantlacompagnie@hotmail.fr

PRODUCTION

BENJAMIN BEAUFORT benjamin_beaufort@hotmail.com

ADMINISTRATION

COLIA RIFFAUD > jalciegestion@gmail.com

GRAPHISME

MATILDE MANUFACTRICE matilde.manufactrice@gmail.com