

Dossier de presse

# Do you wanna play with me ?

Sylvie Landuyt / Bad Ass Cie

**l mars** >  
mons arts de la scène



**LA ROSE DES VENTS**  
SCÈNE NATIONALE LILLE MÉTROPOLÉ - WILLEMBRUE D'ASCO



# Do you wanna play with me?

« Pour bien comprendre une société, il faut comprendre la névrose qu'elle génère. De nos jours, la névrose, c'est l'addiction... au virtuel ? »

**Texte et mise en scène :** Sylvie Landuyt.

**Soutien dramaturgique et assistante :**  
Lisa Cogniaux.

**Jeu :** Gaëlle Gillis, Dries Notelteirs, Sophie Warnant, Sylvie Landuyt et en alternance Zélie Claeys et Jules De Cock, Léonard Ahssaine et Jef Cuppens.

**Voix :** Imane Cardinal, Mila Cardinal, Luci Créteur, Anis Draou, Winter Decock, Héloïse Staroz, Amour Ugal, Dorian Durand, Margot Roucan, Ariane Debeaud, Sylvie Landuyt, Ruggero Catania.

**Composition musicale et instruments :** Ruggero Catania, Geoffrey François, Elliott Delafosse.

**Scénographie :** Vincent Bresmal, assisté de Mathieu Delcourt.

**Vidéo et Arts numériques :**  
Dimitri Baheux.

**Stagiaire production :** Miek Scheers.

**Remerciements** aux élèves de la troisième année du Conservatoire d'Avignon.

Une coproduction de BAD ASS CIE, Mars-Mons arts de la scène, KVS, la Coop asbl et La Rose des vents, scène nationale de Ville-neuve-d'Asq. Avec l'appui du Théâtre des Doms et de la Fédération Wallonie Bruxelles/ Direction Théâtre. Avec le soutien de Shelterprod, Taxshelter.be, ING et du Tax-Shelter du gouvernement fédéral belge.

# Tu veux jouer avec moi ?

Dating online #webcamgirls #RôlePlayingGame  
#Virtuel #InRealLife  
#Sexe #Robot.

*Do you wanna play with me ?* est un *Éveil du printemps* qui se passerait à l'époque contemporaine. La pièce met en scène une histoire familiale sur fond de réseaux sociaux et de pornographie online. De nuit, les adolescents s'enferment, à l'instar de leurs parents, dans un monde virtuel truffé de langages et d'images explicites.

Dans *Do you wanna play with me ?*, le père est absent et la mère se noie dans les sites de rencontres. La fille, une ado introvertie, se révèle en ligne une créature sexuelle lascive pleine d'assurance. Sa vie virtuelle lui donne du pouvoir dans la vraie vie, et en même temps l'enferme dans une image parfaite. Le fils, lui, devient un consommateur dépendant et passif d'images pornographiques, et finit par se mépriser lui-même.

Ces trois figures, issues de deux générations différentes, avec des utilisations différentes des réseaux, sont rejointes au fur et à mesure par une troisième génération. Une Intelligence Artificielle parfaite envahit peu à peu le plateau, se confondant avec la mère, la fille, le fils, parce qu'issue de leurs fantasmes respectifs.

Pendant le spectacle, les réseaux sociaux sont présents sur scène à travers des projections.

Le langage scénique reflète l'ubiquité que permet internet : mannequins, doubles, voix enregistrées ou en direct, vidéos permettent aux figures d'être ici, et en même temps ailleurs.

Être soi, et en même temps quelqu'un d'autre.

*Do you wanna play with me ?* raconte une histoire en plusieurs strates et à différents niveaux de lecture. Le texte, les sons, les images et les archétypes s'enchaînent et font référence les uns aux autres.

Si aujourd'hui les modalités des relations ont changé – on drague sur facebook ou sur tinder –, la sexualité, omniprésente sur internet et dans la sphère publique, n'en est pas moins restée problématique. Les jeunes trouvent leur éducation sexuelle dans le porno parce qu'autour de ce sujet, la société continue à se taire.

Le sexe sert à vendre des yaourts, l'objectivation de très jeunes filles est monnaie courante, et pourtant la sexualité reste un sujet de culpabilité. S'écarter d'une norme imaginaire créée par les médias, la publicité, et internet, est compliqué.



De plus, on peut se demander si les individus ont encore le choix : exhiber tout de sa vie privée sur internet est vivement encouragé par des firmes comme Google et Facebook qui se nourrissent de nos données. L'intime devient «extime», empêchant le sujet d'exister en tant que sujet, transformant les êtres humains en objets de représentation.

***Do you wanna play with me ?*** parle des situations qu'on crée pour combler un manque d'amour, un manque de communication. C'est l'absence des parents qui conduit les enfants à se perdre dans internet. La pièce cherche à créer du dialogue autour de ce sujet essentiel et

# Note d'intention

**Le projet est né de cette interrogation :**  
**Comment utilisons-nous les réseaux sociaux, internet et le virtuel en général pour combler nos manques ?**  
**Qu'est-ce que le virtuel révèle de nos sociétés ?**

Depuis l'arrivée fulgurante d'internet et des nouvelles technologies, le rapport de l'humain au réel a été bousculé, en particulier dans le domaine de l'intime et des relations amoureuses et sexuelles. D'une part, la pornographie online s'est tellement banalisée qu'elle est accessible à tous dans la plupart des pays européens. D'autre part, les chats online et les réseaux sociaux permettent désormais d'assouvir ses fantasmes érotiques, amoureux ou encore émotionnels virtuellement.

Ce qui me frappe particulièrement, c'est le rapport que les «digital natives», ou encore les représentants de la «génération Z», entretiennent avec le virtuel. Contrairement aux personnes de ma génération, qui ont vécu l'arrivée progressive d'internet dans nos vies, les adolescents d'aujourd'hui se sont construits avec les réseaux sociaux et la pornographie online ; ils n'imaginent pas leur monde sans et l'utilisent d'une façon que nous ne faisons qu'effleurer. Dès lors, comment vivent-ils leurs émotions ?

En tant que mère de deux jeunes filles, je voulais comprendre comment fonctionnent les mondes virtuels dans lesquels elles sont baignées, pourquoi ils sont devenus si nécessaires et comment communiquer à leur sujet.

C'est un fait : le monde a changé. Les processus de drague s'enclenchent désormais via Facebook, et la pratique de «googliser»<sup>1</sup> la personne que l'on convoite est devenue banale. Tout est accessible en un clic.

La sexualité 2.0. se complexifie encore avec les progrès de la technologie, qui permettent de plus en plus de se projeter et de vivre ses fantasmes par écran ; la réalité virtuelle est désormais visuellement et tactilement accessible. Oculus Rift<sup>2</sup>, entre autres, permet de s'y balader. Beaucoup de chercheurs sont d'accord sur le fait que, bientôt, il sera possible d'avoir des rapports sexuels avec des robots que nous aurons nous-mêmes créés pour répondre à nos besoins, nos fantasmes. Ce qui m'intéresse dans les nouvelles pratiques digitales n'est donc pas le point de vue moral : je ne les condamne ni ne les encense. Mais je cherche à comprendre ce que leur utilisation révèle de notre société et de ses névroses.

---

<sup>1</sup> Principe de taper le nom d'une personne sur Google pour obtenir le plus d'informations possibles à son propos.

<sup>2</sup> Oculus Rift est une nouvelle technologie qui permet de s'immerger totalement dans le monde virtuel



# Langage scénique

Dans *Do you wanna play with me?*, l'interdisciplinarité permet de créer un langage artistique qui, comme sur la toile, fait coexister plusieurs images et plusieurs mondes.

**La vidéo**, utilisée aussi de façon artisanale comme on peut le faire pour poster des petites capsules sur Snapchat ou sur Facebook.

**La musique** est un support organique au texte, la traduction sonore de l'atmosphère numérique dans laquelle les figures baignent. Le son assume une partie de la scénographie.

**La danse** ou la manipulation des corps comme des marionnettes.

**Les réseaux sociaux** sont présents via les smartphones des comédiens et des spectateurs.

**Tous ces langages sont imbriqués pour créer le lieu du virtuel.** En effet, le virtuel, ni tangible ni concret, peut pourtant être considéré comme un endroit «réel», un lieu abstrait où il devient possible d'être autre que ce que l'on est.

L'interdisciplinarité nous a semblé nécessaire pour le représenter car elle permettait de créer un langage artistique qui, comme sur la toile, fait coexister plusieurs images et plusieurs mondes.

**En effet, les contenus sur internet sont tantôt hyper-contrôlés et retravaillés et tantôt crus et bruts**, presque involontairement honnêtes, sans qu'il soit toujours possible de démêler ce qui l'est vraiment. Les images se transforment et se dilatent au point de parfois ne plus appartenir aux personnes qui les ont, à la base, créées.

De plus, sur la toile, plusieurs médias existent simultanément. Les langages numériques se glissent dans toutes les catégories artistiques et humaines, en floutant parfois les définitions. Pour parler de l'évolution du virtuel, qui s'imbrique petit à petit dans tous les domaines du quotidien, il était nécessaire de créer un langage qui utilise ces décatégorisations et s'échappe du « théâtral » au sens strict.

La figure de la mère est manipulée par ses deux enfants, joué par Dries Notelteirs et Sophie Warnant, qui inventent une mère tantôt idéale, tantôt dépassée. L'absence de la mère est ainsi significative : elle est le début de ce qui pousse les figures adolescentes dans le virtuel, dans l'invention, le jeu de rôle.

**Les discours ne sont pas portés par des personnages mais bien par des performeurs**, qui jouent divers archétypes que l'on pourrait retrouver en ligne mais aussi qui assument leur propre identité d'artisan en train de construire un spectacle.

# Biographie de Sylvie Landuyt

## Et historique de la Bad Ass cie.

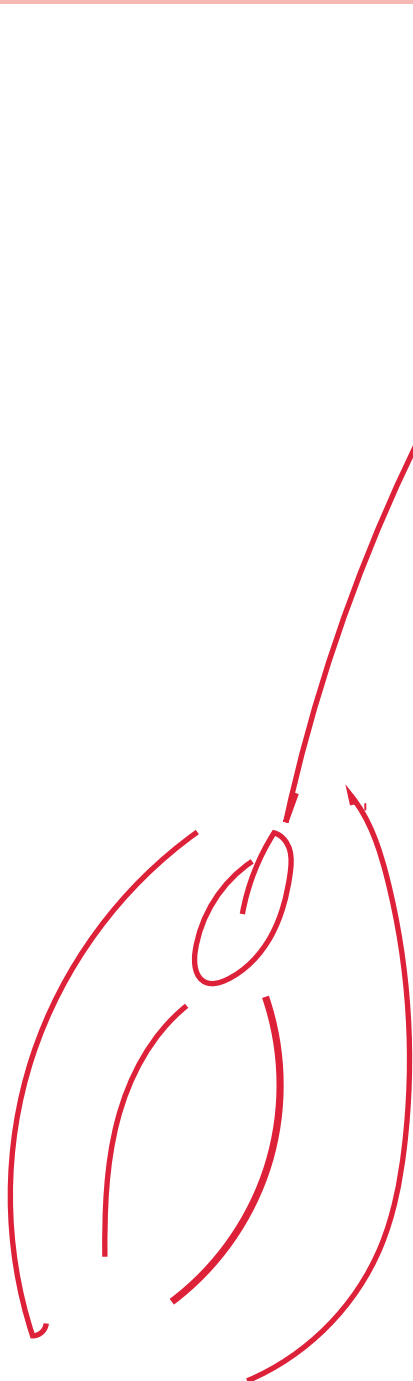
Diplômée du Conservatoire Royal de Mons dans la classe de Frédéric Dussenne en 1997, Sylvie Landuyt est autrice, comédienne et metteuse en scène.

Elle fonde en 1999 la Bad Ass Cie, qui a tout d'abord pour objet le travail avec les populations en marge et avec les jeunes.

En 2004, Sylvie Landuyt expérimente pour la première fois le désir de dire des «maux». Elle écrit alors «Lou» (paru aux éditions Lansman, tirage léger), une adaptation du Petit Chapeau rouge, joué à la Manufacture au Festival d'Avignon en 2004. La même année, elle reçoit une bourse d'écriture pour une résidence à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Elle y écrit «Quand j'aurai été grand». En 2006, elle écrit «Femmes de réconfort» grâce à une bourse de la SACD.

Parallèlement à son activité d'autrice, elle met en scène **Le Sas** de Michel Azama, **Fable citadine** de Luc Malghem (commande à l'auteur qui sera le point d'orgue d'un travail en ateliers avec de jeunes adolescents), **Godelieve and clique**, dont elle écrit les premières lignes et dont elle confie ensuite l'écriture à Paul Pourveur (commande en français-néerlandais pour laquelle elle invite des majorettes locales).





Elle travaillera ensuite sur un diptyque dont la première partie, ***Don Juan Addiction***, est une traversée rock du mythe de Don Juan, qui révèle les femmes et leur pulsion de vie. C'est pour la deuxième partie : ***ELLE(S)*** que Sylvie Landuyt retrouve la Chartreuse en mars 2013.

Le spectacle ***Don Juan addiction/Elle(s)*** est créé en mai 2014 au Rideau de Bruxelles en co-production avec le Manège.Mons et la Bad Ass Cie. Sylvie Landuyt reçoit le Prix de la critique 2014 catégorie « meilleur auteur » pour le texte de ce spectacle, paru aux éditions Emile Lansman.

En plus de l'écriture et de la mise en scène, Sylvie Landuyt continue à travailler en tant que comédienne pour plusieurs metteurs en scène : Frédéric Dussenne, Michaël Delaunoy, Philippe Sireuil, Lorent Wanson,...

Elle est actuellement intervenante en écriture en option théâtre à Arts<sup>2</sup> et y est directrice du Domaine Théâtre.

## Mars – Mons arts de la scène

| mars >



Théâtre le Manège



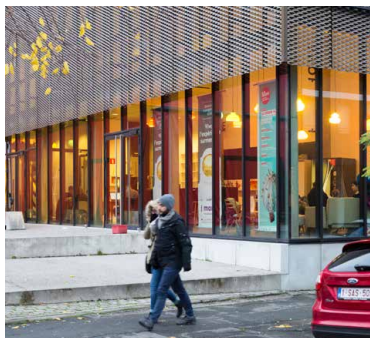
Maison Folie



Arsonic



Théâtre Royal



106



Auditorium Abel-Dubois

**Mars** est un opérateur culturel majeur en Fédération Wallonie-Bruxelles, né de la fusion d'un Centre culturel régional, d'un Centre Dramatique et d'une structure de création musicale Musiques Nouvelles.

**Il gère six lieux** : Arsonic, le Théâtre Le Manège (et sa salle de répétitions), le Théâtre Royal, la Salle des Redoutes, la Maison Folie (comprenant l'Espace des Possibles, la salle des Arbalestriers, la Margin'halle), l'Auditorium Abel Dubois et le 106. (voir ci-dessus)

Mars emploie 80 personnes et remplit de nombreuses missions dont trois sont prioritaires: la création artistique, la diffusion de spectacles et la citoyenneté/animation de la cité.

Mars est complémentaire du Pôle muséal montois pour les arts plastiques, car il constitue la référence de la région en matière d'arts vivants sous de nombreuses formes : théâtre, musique, danse, humour,

variétés, street culture, etc..

Chaque année, Mars accompagne une quinzaine de créations, c'est-à-dire des tentatives ambitieuses de faire émerger sur une scène le nouveau, l'émotion, la beauté ou tout cela à la fois. Ce métier d'accompagner les artistes dans l'aventure extraordinaire de créer, Mars le réalise grâce à des outils (salle de répétitions), des savoirs-faire, et des réseaux uniques et précieux (coproductions, artistes associés, festivals internationaux). La ville et le citoyen sont au cœur du projet de Mars. Il se fixe pour mission d'ouvrir toujours plus grandes les portes de ses lieux et d'aller chercher les questions aux coins des rues où elles se posent. Il œuvre à se rapprocher toujours plus des écoles, des commerces, des associations, des musées et autres institutions culturelles pour ne faire qu'un avec la cité.

[surmars.be](http://surmars.be)

## Koninklijke Vlaamse Schouwburg KVS – Bruxelles



Le KVS est le théâtre de ville flamand de Bruxelles.

Notre position unique dans la capitale de la Flandre, de la Belgique et de l'Europe est l'alpha et l'oméga de nos activités. Le KVS veut réinterpréter le répertoire en relation à la ville, ville qui est plus que jamais le monde. Le KVS accueille la ville dans sa pluralité et veut renforcer sa voix artistique dans le secteur des arts. L'interculturalité dans nos salles et sur nos scènes, n'est donc pas pour le KVS une tâche ou un défi, mais bien un point de départ logique. Tout comme une présence flamande et internationale forte.

Le KVS travaille avec un ensemble ouvert de créateurs, d'acteurs, de metteurs en scène, de chorégraphes et d'auteurs.

Tous développent au KVS un travail personnel et un trajet partagé, nourris d'échanges et d'interactions par-delà les années.

Le KVS veut être un lieu de rencontre mentale et physique, une artère urbaine qui part de la tradition et mène vers l'avenir.

A partir d'une vision inclusive du potentiel de l'art, nous aspirons à un théâtre de ville interculturel, intergénérationnel et aux genres divers, qui résonne bien au-delà de Bruxelles.

[KVS.be](http://KVS.be)

# Calendrier de création

## Répétitions

**Avril 2017** : Résidence de 2 semaines au théâtre des Doms à Avignon : banc d'essai et ateliers avec des adolescents.

**Juillet 2017** : 2 semaines de répétitions au Mars, Mons arts de la scène.

**Octobre/novembre 2017** :  
Répétitions les weekends au KVS Bruxelles.

**Du 4 décembre 2017 au 7 janvier 2018** :  
Répétitions sur Mars, Mons arts de la scène.

**Du 8 au 17 janvier 2018** :  
Répétitions au KVS Bruxelles.

## Représentations

**KVS** : Avant-Première le 16 janvier 2018.

**KVS Box** : du mardi 18 au vendredi 21 janvier 2018 - 5 représentations.

**Mars, Théâtre le Manège** : du mardi 30 janvier au vendredi 2 février - 4 représentations.

**La Rose des vents, scène nationale de Villeneuve d'Asq** : du mardi 9 au vendredi 12 octobre 2018 - 4 représentations.

# Contact

## Contact Presse

### Mars

Astrid Dubié

BE Culture

astrid@beculture.be

+32 2 644.61.91

+32 465 897.877

### KVS

Inge Jooris

inge.jooris@kvs.be

+32 483 54.73.88

## surmars.be

065 33 55 80     #surmars



**LA ROSE DES VENTS**

SCÈNE NATIONALE LILLE MÉTROPOLÉ - VILLENEUVE D'ASCQ

