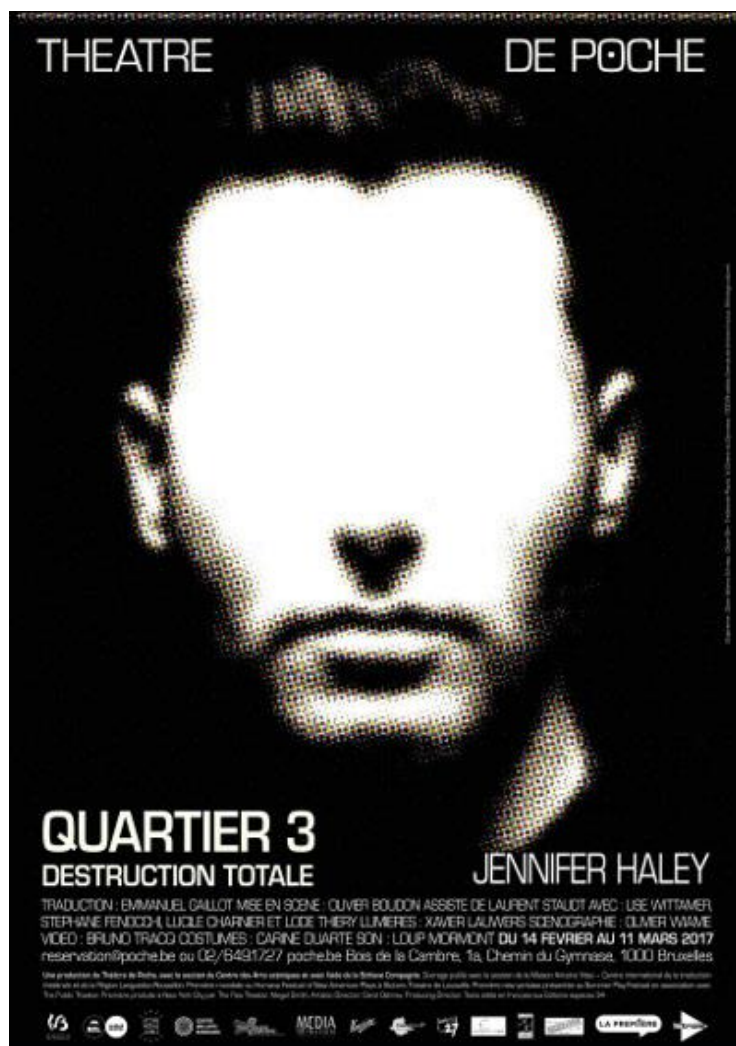


DOSSIER DE PRESSE



« Nous pensons que l'imagination crée la réalité »

Du 14 février au 11 mars 2017 au Théâtre de Poche de Bruxelles

Première mondiale en français

Pièce traduite de l'américain par **Emmanuel Gaillot** | Mise en scène : **Olivier Boudon** | Avec : **Lise Wittamer, Stéphane Fenocchi, Lucile Charnier et Lode Thiery** | Scénographie : **Olivier Wiame** | Vidéo : **Bruno Tracq** | Son : **Loup Mormont** | Lumières : **Xavier Lauwers** | Costumes : **Carine Duarte** | Assistant à la mise en scène : **Laurent Staudt**.

Pièce traduite à l'initiative et avec le soutien de la Maison Antoine Vitez – Centre international de la traduction théâtrale à Paris. Texte disponible aux Editions Espaces 34.

World premiere of Neighborhood 3: Requisition of Doom at The Humana Festival of New American Plays at Actors Theatre of Louisville. New York premiere of Neighborhood 3: Requisition of Doom Presented at the Summer Play Festival in association with The Public Theater. First Produced in New York City by The Flea Theater - Niegel Smith, Artistic Director; Carol Ostrow, Producing Director.

Une production du Théâtre de Poche, avec la participation du Centre des Arts scéniques ainsi que l'aide de la Schieve Compagnie. En partenariat avec l'ASBL Média Animation, Action Ciné Médias Jeunes et Meltdown Brussels.

Contact presse : Théâtre de Poche : Anouchka Vilain 00.32.2.647.27.26. presse@poche.be

LE PITCH

« Le seul moyen de se délivrer de la tentation, c'est d'y céder » Oscar Wilde

Un groupe d'adolescents tente d'atteindre le dernier niveau d'un jeu vidéo se déroulant dans une réalité virtuelle, « Le Quartier ». L'action de ce jeu se passe dans une banlieue américaine, à l'identique de celle dans laquelle vivent réellement les joueurs. Bien entendu, ce quartier est habité par des zombies que les joueurs doivent tuer pour progresser de niveau en niveau...

Au fil du jeu, les maisons ressemblent de plus en plus à celles de chacun des joueurs... Étrangement, les actions des joueurs ont des conséquences dans leur vie quotidienne, qu'il s'agisse d'objets cassés ou volés, d'animaux torturés ou de personnes tuées.

Chaque scène de ce thriller est cependant introduite par des "solutions du jeu" qui contribuent à rendre poreuse la frontière entre la réalité et l'univers du jeu.

Oui, ça fout les jetons...

D'autant que, ados ou adultes, parents ou non, nous nous identifierons probablement aux personnages. Ou aux consommateurs plus ou moins volontaires de jeux vidéo, plus ou moins heureux de réalités alternatives...

Quitte ton écran, viens au théâtre.

Rejoins-nous !

***« Il a dit qu'il y avait des trous de ver temporel partout
dans le quartier l'un deux connecte votre imagination dans le jeu
avec ce qui arrive dans la vie pour de vrai »***

LE JEU

D'emblée, **Quartier 3** nous questionne sur le *jeu*, sur ce qu'il représente, tant pour celui qui est « pris dedans » que pour celui qui l'appréhende de l'extérieur.

Même si la dimension récréative du jeu est prédominante, il n'en reste pas moins très structuré : jouer c'est se soumettre à des règles, des codes qui définissent pleinement le cadre fictionnel. Jouer relève donc du paradoxe : s'évader en s'enfermant dans un cadre.

Car ce qui fait un bon jeu c'est sa capacité à monopoliser psychiquement et durablement le joueur autour de ses enjeux. Le temps d'une partie, le monde extérieur n'existe plus, le joueur habite un huis-clos fictionnel, la réalité lui est imperméable.

Cette absorption peut d'ailleurs sembler suspecte pour celui qui se trouve en dehors, observateur distant qui se demande comment un « simple » jeu peut captiver à ce point.

Dans le jeu vidéo qui accapare les adolescents de **Quartier 3**, c'est ce cadre fictionnel qui colle au plus près de la réalité des joueurs qui pose question. La map de jeu est celle de leur quartier, les actions fictives ont des impacts réels. Où se trouve la limite entre fiction et réalité ?

Inspiré du dossier pédagogique de Média animation

***« on lui a acheté un ordinateur dernier cri pour Noël
on pensait que ça la rendrait heureuse
nous ne savions pas qu'on ne la verrait plus
elle va en ligne et joue un personnage
avec d'autres gens en ligne
qui jouent d'autres personnages »***

LES ENJEUX

A travers le prisme de la relation parents/ados, **Quartier 3 : destruction totale** nous donne à voir un monde où la communication se révèle chaotique.

Jennifer Haley dépeint, ici, des personnages qui frôlent les archétypes que notre société consumériste et hyper individualiste peut produire : une mère sous antidépresseurs, un père totalement absent, un ado seul devant son ordi,...

Bien qu'évoluant dans une même société, dans un même « quartier », dans le même microcosme qu'est la famille, les codes, les valeurs y sont interprétés différemment par chacun, jusqu'à l'incompréhension mutuelle.

Cette pièce nous interroge en effet sur ce qu'est la famille, sur son rôle dans notre société : n'est-elle qu'une mise à l'échelle de notre système néolibérale ? ou le dernier bastion des valeurs ?

Elle pose également la question de la représentation de ce qu'est une famille et du rôle de chacun en son sein. Chacun fantasmant le rôle/ la réalité de l'autre.

Que signifie à l'heure actuelle le « vivre ensemble » quand deux réalités, dont l'une est virtuelle, se superposent ?

***« vous savez, on ne vire pas sa fille unique
même quand elle sort de sa chambre
en ressemblant, comme qui dirait, à un monstre »***

NOTE D'INTENTION DU METTEUR EN SCENE

De prime abord, **Quartier 3, destruction totale** décrit au fil des scènes la tentative d'un groupe d'adolescents d'atteindre le dernier niveau – « La Maison Finale » – d'un jeu vidéo se déroulant dans une réalité virtuelle, « Le Quartier ». L'action de ce jeu se passe dans une banlieue américaine, à l'identique de celle dans laquelle vivent réellement les joueurs ; il est habité de zombies que les joueurs doivent éviter ou tuer pour progresser de niveau en niveau. Au fil de la pièce, on apprend que cette « Maison Finale » dans le jeu a l'apparence de la maison respective de chacun des joueurs...

Écrite comme un puzzle que le spectateur aura à reconstruire, cette histoire prend pour cadre un quartier résidentiel de banlieue assez chic. Les symboles de la réussite sociale *made in America* façonnent le récit. Il est question de grosses cylindrées, de hauts postes à responsabilité, de pelouses tondues à ras et de règles strictes édictées par l'Association du Quartier... Mais les relations sociales de ce microcosme cloaque - véritable image d'une élite dominante retranchée derrière ses murs - sont loin d'être aussi rationnelles et réfléchies que les haies taillées devant chaque maison voudraient bien le faire paraître.

Bien au contraire, elles sont empoisonnées par le fantasme sur l'autre, par sa méconnaissance et le refus de s'y confronter. En apparence **donc**, la superficialité serait un bon anxiolytique - à condition de s'en déresponsabiliser pour ne pas trop culpabiliser. Et préférer ne pas vouloir savoir (ou comprendre) sous des prétextes de liberté laissée à l'autre, permettrait de ne pas avoir à affronter une réalité qui pourrait s'avérer inquiétante...

Mais tous ces personnages sont-ils vraiment réel ?

Cette question nous traverse en tout cas. Dans le même temps, un groupe d'adolescents plus ou moins livrés à eux-mêmes et comblés matériellement, s'est passionné pour un jeu vidéo - dont on saisit bien qu'il pourrait tout aussi bien s'agir d'une métaphore de l'imaginaire incontrôlé et fougueux des adolescents. Sorte de *World of Warcraft* très local qui prend le territoire du quartier comme terrain de jeu, ce jeu vidéo fonctionne sous forme de missions à accomplir pour passer au niveau supérieur - la dernière sera de tuer des zombies qui ressemblent furieusement aux parents de chacun des adolescents. Ou bien seraient-ce les vrais parents ? L'ambiguïté semble être la ligne rouge sur laquelle l'auteure s'appuie...

Mais tous ces personnages sont-ils vraiment réel ?

Toujours traversé par cette question, le spectateur continue d'avancer dans la pièce comme un aventurier dans un artefact de jungle urbaine domptée et rectiligne, accompagnant de près l'un de ces adolescents dans une sorte d'initiation qui le verra commettre un matricide - il finira par dézinguer sa mère.

Mais était-il vraiment dans la réalité au moment de l'acte ?

La dernière scène jette magnifiquement un doute dans l'esprit du spectateur et lui laisse le soin d'y répondre par lui-même...

Pour raconter cette histoire, nous procéderons par vignettes. Derrière un tulle sur lequel seront projetées des images de possibles localisations dans le « Quartier », toujours en léger mouvement pour donner le sentiment de l'espace à conquérir (si typique du jeu vidéo), les comédiens joueront chaque scène dans des espaces très cadrés, se superposant dans un plan différent de l'image projetée et jouant dans la profondeur pour donner la sensation d'être pris à l'intérieur de celle-ci.

Le jeu ne sera pas « naturaliste ». L'écriture de Jennifer Haley propose des décalages intéressants dans la mise en forme des répliques qui rendent théâtral un jeu d'acteur à priori cinématographique. Ainsi, si les situations et les relations entre les personnages sont tout à fait concrètes et réalistes, le spectateur percevra dans le rendu scénique un jeu sur la possible « virtualité » de l'action. Cette ambiguïté sera renforcée par la distribution. En effet, 4 comédien-ne-s joueront les 16 rôles de la pièce. Prévu par l'auteure, ce choix intensifie l'ambiguïté réalité/virtualité. Les personnages, appelés pour l'occasion « avatars », ont ainsi tous une apparence commune. Et même s'ils se distinguent par un ou deux éléments de jeu et de costumes, cette option renforce l'idée d'une uniformisation des personnes et des modes de vie dans l'histoire... Et donne à la dernière scène, écrite en rupture totale par rapport à ces choix, un poids de réalité qui lui confère des airs de clé de voûte de la narration - faisant ainsi office de porte d'entrée permettant au spectateur de remettre à la fin tous les éléments qu'il a vus à la place qu'il souhaite.

Olivier Boudon

***« papa écoute
on était tous en train de jouer chez cody
on est rentrés dans la Maison finale
tyler a trouvé une Zombie qui ressemblait à sa mère
il l'a planté dans les yeux avec la Broche à Barbecue
il a pété les plombs, il a couru chez lui
et il nous a appelé en hurlant « sortez de la maison » »***

REGARD DU TRADUCTEUR

Dans Le **Quartier 3: Destruction Totale**, Jennifer Haley nous propose une réflexion sur le thème de la réalité : la valeur qu'on accorde à ce qu'on imagine réel, la négligence ou le dégoût qu'on éprouve envers ce qu'on envisage comme des concurrences à la réalité (qu'il s'agisse de drogues, de jeu vidéo ou de crises de démence), la terreur de ne plus sentir la différence entre ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. J'ai été fortement marqué au cours de mon enfance par l'irruption de l'informatique familiale dans les foyers, et par la banalisation de l'ordinateur. Je me rappelle ma fascination pour les jeux vidéo, pour cette idée que des mondes alternatifs conçus par quelques êtres humains existaient littéralement à l'intérieur de circuits électroniques, autant de mondes qui m'étaient donnés à découvrir. Travaillant aujourd'hui comme programmeur professionnel, cette fascination m'habite encore, dans l'idée qu'il est (parfois) possible de décrire un monde de manière textuelle, monde qui prendra sa vie plus tard, selon la manière dont d'autres en joueront.

C'est cette possibilité de description / création / re-jeu de mondes qui me fascine tout autant dans le théâtre. Avec les années, ma compréhension de ce qu'on considère comme 'réel' s'est enrichie, au point d'apprécier ce jeu délicieux dans le théâtre offert au spectateur, jeu qui consiste en un va-et-vient incessant entre suspension d'incrédulité et regard critique. Je crois, avec Peter Brook, au pouvoir magique des mots d'un script, ceux qui permettent de créer des réalités dans l'espace sacré qu'est le théâtre.

Il existe un parallèle notable entre les critiques virulentes dont la forme théâtrale a pu faire l'objet par le passé et celles, tout aussi virulentes, au sujet des drogues, puis plus récemment encore des jeux vidéo - notamment ceux induisant une réalité virtuelle. Dans tous ces cas, ce n'est pas tant l'irrévérence, l'addiction ou la vacuité qui est mis au ban que la capacité fantasmée de ces "produits" à nous faire confondre ce qui est "réel" et ce qui ne l'est pas. Il y a là une peur de l'abandon et de l'isolement, une peur aussi de voir les autres se faire manipuler et de se faire manipuler à son tour, par effet de contagion. En effet : si tout le monde envisage une réalité différente de celle qu'on perçoit, notre réalité a-t-elle seulement une existence ? Existons-nous seulement encore ? Peur de la folie, de l'aliénation.

Les postmodernistes nous encouragent à laisser derrière nous toute notion de réalité normative, à envisager ce que chacun ressent ou perçoit comme différent, largement incommunicable, et d'égale valeur à n'importe quelle autre perception, n'importe quel autre ressenti. Il y aurait derrière la condamnation de la "non-réalité" une manifestation - une de plus - de la volonté pour la classe dominante d'asseoir son pouvoir, en "délégitimant" les messages qui pourraient remettre en cause ce pouvoir.

Les univers virtuels informatiques, tout comme les pièces de théâtre remettent en cause ce discours sur la réalité normative avec une résolue impertinence. Ils ont cette capacité de nous offrir une réalité différente du spectacle (tel qu'en parle Guy Debord) quotidien se déroulant sous nos yeux. Ils peuvent nous aider à voir avec un regard plus compréhensif les différences perçues chez les autres, à envisager pendant un court temps des situations dures et douloureuses qu'on ne désire pas vivre.

Ils portent également en eux la possibilité de distraire les spectateurs des sujets importants, d'endormir leurs révoltes, de leur faire accepter l'irrespect envers son prochain et la

déshumanisation d'une société. Les réalités alternatives rappellent le pharmakon de Stiegler: à la fois le remède et le poison.

Jennifer Haley a cette finesse de parler des univers virtuels informatiques dans l'univers virtuel du théâtre. Il y a une double identification : aux personnages de la pièce qui traversent la vie du mieux qu'ils le peuvent, aux consommateurs plus ou moins volontaires, plus ou moins heureux de réalités alternatives. Cela nous amène en miroir, en tant que spectateurs, à nous interroger sur notre propre relation à la réalité.

Emmanuel Gaillot

PRESENTATION DE L'AUTEURE

Jennifer Haley est une auteure dramatique de Los Angeles. Elle est titulaire d'un Masters of Fine Arts en écriture pour le théâtre. Elle a reçu le *Weston Award for Drama* et le *Joelson Prize in Creative Writing*.

Ses travaux sont repris dans tous les Etats-Unis, récemment par le *Lincoln Center Directors Lab* et *Naked Angels* à New York, au *Geva Theatre* à Rochester et au *PlayPenn* à Philadelphie.



En 2009, elle reçoit le *Prix Francesca Primus* de l'American Theatre Critic's Association (ATCA).

Jennifer Haley a récemment fondé la *Playwrights Union*, un réseau d'artistes écrivant pour la scène ou l'écran à Los Angeles.

Elle a écrit plusieurs pièces dont : **The Butcher's Daughter**, **Edmundo**, **Breadcrumbs**, jouée au Contemporary American Theater, **Quartier 3 : destruction totale** régulièrement montée aux USA, **Froggy**, pièce finaliste à O'Neill Playwrights Conference.

Quartier 3 : destruction totale, est sa première pièce publiée en français. Sa création au Théâtre de Poche est une première mondiale en français.

A PROPOS DU TEXTE EDITÉ AUX EDITIONS ESPACE 34

« Le lecteur est entièrement happé par ce texte qui se lit comme un roman policier ou un roman d'horreur. Seize personnages hantent ce *Quartier 3* (...)

Jennifer Haley crée une mise sous tension extrêmement physique, elle rythme ses phrases, marque des silences et met en jeu cette rythmique dans la mise en page même de sa pièce.

À lire absolument. » **Le Matricule des Anges** - septembre 2012

PRESENTATION DE L'EQUIPE



OLIVIER BOUDON – Metteur en scène

Sorti de l'INSAS en 2008, Olivier Boudon co-fonde la Schieve Compagnie.

Il travaille comme assistant d'Isabelle Pousseur et de Pietro Varasso avant de mettre en scène *La Chair du Maître* de Danny Laferrière au Festival 4 Chemins de Port au Prince en Haïti et *Les Exclus* d'Elfriede Jelinek au Théâtre Varia.

En 2012, après avoir été le regard extérieur de Lise Wittamer et Elena Perez sur *Les Moutons*, il met en scène Jean-Luc Piraux dans *En toute inquiétude*.

L'année suivante, il monte *Cible Mouvante* de Marius von Mayenburg .

En 2015, il met en scène *Six pieds sur terre* de et avec Jean-Luc Piraux.

La même année, il crée une version sonore de *Cible Mouvante* et il travaille la pièce avec des jeunes d'une AMO. Il réalise ainsi des portraits de ces jeunes, dit « sensibles », à travers les répétitions d'un pièce de théâtre traitant de la paranoïa et de la défiance entre génération.

En 2016, il met en scène *L'Absence de guerre* de David Hare au Théâtre Océan Nord.

Il est également, depuis 2014, professeur à l'INSAS.



LISE WITTAMER – comédienne

Lise Wittamer est comédienne, auteure et metteuse en scène. Après une licence en information et communication, elle obtient son diplôme à l'Insas.

Dès sa sortie de l'école, elle joue auprès de metteurs en scène tels que Françoise Bloch, Aurore Fattier, Olivier Boudon, Anne Bisang, Armel Roussel, Sophia Betz.

Au sein de la Schieve compagnie, dont elle fait partie avec Olivier Boudon, elle co-écrit et joue avec Elena Perez " *Les Moutons*" à la Balsamine.

Depuis quelques années, elle anime également des ateliers d'écritures et de théâtres amateurs.

LUCILE CHARNIER - comédienne

Née en France en 1990 en France, elle suit très jeune diverses formations artistiques (chant lyrique, piano, théâtre). Elle s'installe à Bruxelles pour suivre la formation en interprétation dramatique à l'INSAS.

Après sa sortie d'école en juin 2013, elle développe un premier projet dont elle est l'auteur et l'interprète. Elle s'associe très vite à la jeune compagnie FACT, créée par des membres de sa promotion. Ils présentent ensemble *Bolero* aux Brigittines dans le cadre du festival "Le corps du théâtre". Le spectacle est présenté au Théâtre de Vanves à Paris, puis à nouveau à Bruxelles dans le cadre des 20 ans de la compagnie (e)utopia3. En septembre 2016, elle met en place une période de recherche à la Balsamine, en vue de développer un deuxième projet autour de la maladie, *L'appel du mutant*.



Lucile travaille avec plusieurs metteurs en scène dont : Simon Vialle pour *Le Traitement*, Amel Benaïssa pour *En tout cas, c'était épique*, Armel Roussel pour *Ondine (démontée)*, Clément Thirion pour *Fractal*, Clément Goethals pour *Et la tendresse*

STEPHANE FENOCCHI - comédien

Après avoir obtenu son 1er prix au Conservatoire de Bruxelles en 1999, Stéphane Fenocchi a eu l'occasion de travailler aussi bien au Théâtre du Parc (*Cyrano de Bergerac*) et au Théâtre Royal de Namur(*Le conte d'hiver* de Shakespeare) qu'à la Samaritaine (*Un riche, trois pauvres* de Calaferte) ou à la Soupape (*Chroniques* de Durringer).



Stéphane Fenocchi est un comédien fidèle du Poche. *Quartier 3 : Destruction totale* sera son 5^{ème} spectacle dans la maison, après deux mises en scène de Derek Golby (*Le lieutenant d'Inishmore* de Mc Donagh et *Mythe, propagande et désastre en Allemagne nazie et en Amérique contemporaine* de Sewell), une mise en scène de Roland Mahauden (*No man's land* de Tanovic) et une mise en scène de Tilly (*Les monologues de la marijuana*).

Il a joué dans divers spectacles à L'Infini Théâtre mis en scène par Dominique Serron dont *Le conte d'hiver* de Shakespeare, *Le jeu de l'amour et du hasard* de Marivaux ou *La princesse Turandot* de Gozzi.

En 2004, il participe à la création du Zone Urbaine Théâtre, plébiscité par le public et la critique mais mort en 2009 par manque de soutien politique ... Au ZUT, il aura l'occasion de jouer sous la direction de Jasmina Douieb (*La princesse Maleine* de Maeterlinck), Claude Enuset (*Ruby Moon* de Cameron) ou Patrice Mincke (*La société des loisirs* d'Archambault). Il jouera également souvent sous la direction de Georges Lini (*Lebensraum* d'Horowitz et *Britannicus* de Racine).

Enfin, Stéphane a participé au Théâtre Royal du Parc à de nombreux spectacles, sous la direction de Thierry Debroux (*Le tour du monde en 80 jours* de Verne et *Les misérables* de Hugo), Patrice Mincke (*L'avare* de Molière) et Myriam Youssef (*La dame de chez Maxim* de Feydeau).

LODE THIERY - comédien

Né en 1989, d'origine flamande, Lode grandit à Bruxelles. Après deux années à la Lemmensinstituut, il termine son cursus à l'IAD.

Il travaille sur *Ferme t'asseoir et va ta gueule* de David Scarpuzza, *Ondines démontées* d'Armel Roussel. Il monte ensuite à Paris, où il joue dans *Les Fourberies de Scapin* mis en scène par Marc Paquien et dans *Passez commande*, dans le cadre des 20 ans d'[e]utopia 3.



AUTOUR DU SPECTACLE

Vendredi 24/02 : à l'issue de la représentation

Rencontre organisée
par l'ASBL Média Animation

"Dialogue ados-parents autour des jeux vidéo"

Ce soir-là, un ado + un parent = 20€ *

* la pièce + la rencontre

Et vous, dans quelle réalité vivez-vous ? La technologie, et par extension la réalité virtuelle, a-t-elle vraiment un effet aliénant sur notre vie?



AUTOUR DU SPECTACLE

Samedi 25/02 : de 11h à 17h30

Le Poche et le Meltdown Brussels présentent

**Le premier Tournoi « League of Legends »
en live organisé dans un Théâtre !**

Entrée libre

Inscription pour **PARTICIPER** au tournoi : www.meltdown.bar/brussels

Réservation pour **ASSISTER** au tournoi : www.poche.be

L'équipe gagnante recevra :

-> 5 places pour la Made In ASIA (4 Mars). Celle-ci jouera sous le nom des *Brussels ATOMS* lors de la dernière compétition. RULES : 5v5, BO1, Draft Mode.

A gagner à la MIA: 2000€ de cash prize

-> Un abonnement de 3 spectacles par personne au Théâtre de Poche



Les matches du Théâtre de Poche et de la Made in Asia seront commentées en Live devant le public.

Meltdown Brussels :

Situé juste à côté de la gare d'Etterbeek, ce bar fait partie de la première chaîne de bar e-sport dans lesquels les gamers peuvent venir se tester sur différents jeux vidéo et boire un verre.

League of Legends :

LOL, est un jeu vidéo massivement multiple joueurs (MMO) qui se joue exclusivement sur ordinateur, de type arène de bataille en ligne.

Made in Asia :

MIA, c'est tout simplement LE plus grand évènement de la culture pop-geek-asiatique qui se déroulera cette année les 3-4-5 mars.

Remerciement création vidéo du spectacle :

Réalisation : Bruno Tracq

Image : Julien Lambert

Assistant réalisation, repéreur, régisseur : Laurent Staudt

Assistant image : Richard Karcz

Assistante réalisation, catering : Jeanne Dailier

Prise de son : Luis Trinquès

Opérateur drone : Nicolas Allan

Consultant caméra thermique : Julien Constant

Monteur son : Joey Van Impe

Merci aussi à :

Perrine Wens, Juliette Van Dormael, Patrick Robe, la commune de Beersel, les habitants de la rue des Acacias, Colin Lévêque, Roger Deakins, les familles Hupin, Segoura, Hoenig, Minet, Arboréal, BFC, Flir, Visiotherm, Rien à Voir production.