



Palmina Di Meo – 05/02/2017

Rencontre avec Olivier Boudon

Olivier Boudon, metteur en scène connu et reconnu, actif au sein de la Schieve Compagnie depuis une dizaine d'années présente au Poche la création en langue française de « Quartier 3, destruction totale », un texte percutant de Jennifer Haley, auteure américaine de talent. Conçue comme un thriller, la pièce explore les interférences entre imaginaire et réel, les failles et les dérives de communication engendrés par nos modes de vie cloisonnés.

Olivier Boudon, Quartier 3, destruction totale, voilà un titre accrocheur. Il y est vraiment question de destruction totale ?

Pour donner le pitch : il s'agit d'un groupe d'ados qui vivent dans un quartier résidentiel et qui se sont pris de passion pour un jeu vidéo. Progressivement, ce qui se passe dans le jeu commence à se passer dans la réalité. Sauf que la question centrale n'est pas l'addiction au jeu mais plutôt comment ces personnages - et il y en a beaucoup puisqu'on passe d'une maison à une autre pour visiter tout un quartier - sont tous enfermés dans une réalité, la leur, au sein de leur famille, entre voisins, sans se voir entre eux pour autant. Le jeu vidéo n'est que le décorum pour dénoncer les phantasmes autour de ce que font ces jeunes, l'inconnu qu'ils suscitent. Le jeu est la symbolique de l'imaginaire peu contrôlé.

La pièce questionne l'instabilité engendrée lorsqu'on s'écarte de notre propre perception du réel ?

On constate que parents et ados vivent dans des réalités différentes et aucun d'eux ne peut céder sur la vision qu'il en a. Le jeu vidéo représente une réalité méconnue sur laquelle on phantasma, que les parents ont du mal à affronter. Et que les ados ont du mal à ouvrir aux autres aussi. La question soulevée est de savoir si une réalité normative est préférable à réalité individuelle et comment on la partage. A-t-on une curiosité de la réalité de l'autre ?

Comment l'auteur s'y est-elle prise pour travailler sur ces rapports en réalité et imaginaire ?

Elle joue sur un imaginaire collectif un peu sulfureux autour du jeu vidéo, - on le voit bien dans les journaux. Dès qu'un jeune dérape, on pointe du doigt le fait qu'il joue trop à des jeux vidéo - je ne dis pas que tout est parfait dans le jeu vidéo mais on a vite fait de prendre des raccourcis et d'expliquer des écarts de conduite par l'addiction au jeu vidéo. Le cinéma l'a fait aussi avec « Tueurs nés » par exemple. Mais le cinéma a lui-même connu son temps où il inspirait de la crainte en tant que nouveau média. Or le jeu vidéo est entré dans les pratiques courantes, énormément de gens y jouent, et que cela ne les pousse au crime... Et même si la plupart des jeux sont violents, jouer rend-il violent ? Difficile de trancher... D'autre part, le marché du jeu vidéo est laissé à l'initiative privée, il n'y a pas de financement... Donc, les

entreprises vont là où cela fonctionne. On peut aussi avancer qu'il y a des résultats étonnants chez des jeunes qui jouent, au niveau de la concentration, de la disponibilité, résultats qui sont plutôt positifs. La pièce dépasse donc largement la question du jeu vidéo. On le prend pour décor mais l'auteur n'entend pas répondre à la question « pour ou contre ». Ce qui l'intéresse, c'est la manière dont on communique et comment on s'enferme dans des réalités. Dans la pièce, les jeunes sont accros au jeu vidéo tout comme les parents sont accros à l'alcool, aux médicaments, aux somnifères, au travail...

Quels sont les casse-têtes de mise en scène qu'il a fallu résoudre ?

Il a fallu prendre des partis pris pour jouer sur plusieurs réalités simultanément. Le texte laisse une liberté de choix mais dans l'écriture, certaines choses sont suggérées. À partir de là, j'ai conçu un dispositif scénique qui permet de travailler sur différentes sensations tout en gardant une ambiguïté puisque c'est la dernière scène qui donne la clef nécessaire au spectateur pour refaire le schéma de la pièce et décider à quelle réalité il accorde du crédit. Il y a un dispositif tout à fait particulier à découvrir en venant voir le spectacle.

Combien de comédiens y a-t-il sur scène ?

4 acteurs jouent 16 personnages. La pièce est écrite pour que les acteurs changent de rôle alors que les personnages sont bien définis dans le dispositif scénique. C'est voulu pour ajouter à la confusion des réalités dans lesquelles on se trouve.

Quartier 3 - Destruction totale n'a pas été encore beaucoup jouée, je crois.

Ni l'auteur ni la pièce n'ont été montées en français précédemment mais la pièce a été jouée plusieurs fois aux États unis et en Angleterre.

Le 25 février, le Poche propose un tournoi Meltdown. De quoi s'agit-il ?

Ce sont simplement des joueurs qui viennent jouer au Poche. Le but est de travailler sur des à-côtés pour stimuler les questions tout en ouvrant le questionnement. Lors de la préparation, j'avais pris contact avec une association qui s'appelle Media Animation et qui propose des formations pour adultes. Leur travail consiste entre autres à voir les professeurs dans les écoles pour expliquer que le jeu vidéo n'est pas absolument mauvais et remettre les choses à leur place. J'avais suivi deux ateliers avec eux et j'ai voulu les intégrer dans le processus, non pas pour appuyer sur le jeu vidéo mais plutôt comme un plus pour ramener les questions posées à du concret tout en permettant de connaître le travail des autres sur la problématique. Et le Poche a voulu organiser ce tournoi.

Au niveau de l'écriture, de la langue, de la dramaturgie, la pièce présente-t-elle des caractéristiques intéressantes pour la mise en scène ?

L'écriture est efficace au sens où elle est directe, très parlée. Il y a une part de non-dit, de non verbal dans les scènes qui a demandé un gros travail sur la psychologie des relations. Il y a un décalage à chercher dans les intentions de jeu non écrites, dans les anecdotes qui servent à gagner du terrain, à meubler, à essayer de savoir sans demander.... Il a fallu dans le jeu définir avec précision l'intention et le non verbal.

La pièce joue donc sur plusieurs niveaux parallèles tout en restant dans un univers ludique d'élimination d'un adversaire ?

La porosité est construite sur le fait que la pièce avance en parallèle entre le jeu et ce qui semble être la réalité. Avec la question : ce que l'on voit dans le jeu, est-ce la réalité ? Entre chaque scène, des solutions de jeu sont données qui nous permettent d'avancer dans le jeu et puis les scènes elles, sont faites en référence au jeu. Les moments de rencontre entre ce qui appartient à la réalité et ce qui appartient au jeu sont là pour poser la question : est-ce une coïncidence ou bien le jeu envahit-il la réalité ? La propos est simple et ne concerne pas le jeu vidéo. Il s'agit de se balader dans un quartier qui ressemble à celui dans lequel vivent les familles, dont les données proviennent d'un GPS et d'éliminer des zombis. On comprend enfin que les derniers zombis à éliminer ressemblent furieusement aux parents de chacun des joueurs ?

La pièce est donc construite comme un thriller ?

Oui et cela permet d'évacuer la complexité du jeu pour mettre en avant la manière dont les événements s'enchevêtrent pour reconstituer le puzzle et savoir quand on est dans la réalité et quand on est dans la fiction jusqu'à la question centrale : dézinguer dans l'imaginaire un zombi qui ressemble à ses parents, est-ce condamnable d'un point de vue moral ou est-ce intéressant pour le développement d'un ado ?