

Par Suzane VANINA – 23/02/2017

Réalité alternative

C'est à un jeu grandeur nature que le spectateur est convié, quoiqu'on devrait plutôt parler de "game", de gamers", de "real life", de "frag", et de "no life" si l'on est un de ces "geek" pour qui il est impératif non seulement de jouer, mais de s'immerger dans le jeu à un point tel que plus rien d'autre ne comptera, et que la confusion entre jeu virtuel et vie quotidienne s'installera peu à peu.

Quartier 3, Destruction totale - à la fois le titre de la pièce et celui du jeu dont il est le sujet - parle de ces joueurs compulsifs, addictifs. Ils sont jeunes, évoluent dans un contexte de petite ville américaine plutôt cossue, dans un quartier bien précis (que l'on devine ultra protégé), décrit et reproduit à l'identique par le jeu lui-même dans lequel ils sont plongés, en immersion totale.

De niveau en niveau, ils tentent d'atteindre le dernier stade du jeu "*La Maison Finale*", et doivent pour cela affronter des zombies au moyen d'armes et d'astuces à trouver dans leur entourage : jardins, maisons, familles. La ressemblance avec certains quartiers de nos villes n'est pas fortuite et les problèmes que le public va découvrir sont universels, notamment la relation intergénérationnelle.

Une "*Association des habitants du quartier*" s'est formée et tous les adultes s'inquiètent de la tournure de plus en plus violente prise par le jeu et son impact sur leur vie jusqu'alors paisible. La relation parents/enfants se détériorera à mesure que le jeu évolue et que des faits étranges surviennent, que force est de constater que les actions des joueurs ont des conséquences (coïncidences ?) dans le quotidien de leur quartier réel (objets disparus, chat torturé...).

La pièce est composée de courtes séquences en alternance: celles du jeu et celles des rencontres deux par deux, entre parents, entre ados, entre parent-ado, en extérieur/jour, intérieur/nuit... comme un découpage cinéma.

L'importance de la scénographie est maximale, et c'est une réussite ! En place du rideau de scène, Olivier Wiame a prévu un écran géant qui coupe tout le plateau. Il sera à la fois le support des consignes (les "*solutions de jeu*") de chaque niveau du jeu virtuel, avec "*map*", vue aérienne de ce fameux quartier. En transparence, il montrera sur fond fixe d'un décor changeant, les divers dialogues des scènes "vivantes". Le fond sonore de Loup Mormont est en adéquation avec la sonorisation de l'univers de ces jeux et tout cela suit parfaitement les intentions du metteur en scène Olivier Boudon.

Quatre comédiens: Lise Wittamer et Stéphane Fenocchi (les parents), Lucile Charnier et Lode Thiery (les ados) se partagent (avec grand talent) pas moins de seize personnages. C'est un

choix de l'auteure qui entend par là *"intensifier l'ambiguïté réalité/virtualité"* et viser à *"l'uniformisation des personnes et des modes de vie"*.

Quand la fiction contamine le réel...

Le spectateur accroché à l'histoire qui évolue comme un thriller, risque de sentir monter en lui une certaine anxiété : celle de ne plus savoir où se situe la Vérité, la Réalité, telle qu'il croit la connaître. Et de se poser les questions, déjà connues, à propos de ces jeux vidéo en ligne: la violence qu'ils contiennent sera-t-elle contenue, justement, ne risque-t-on des débordements ? Comment les parents d'ados peuvent-ils encore communiquer avec leurs enfants, "gamers" précoces parfois ?

Les risques comportementaux, celui de repli sur soi en premier lieu, n'existent-ils pas au bout du compte ? Quel avenir se préparent-ils ? Et que nous réservent encore ce qu'on appelle les avancées technologiques (casques de réalité augmentée, par exemple) ? Va-t-on vers un monde déshumanisé, une société farouchement individualiste ? Que deviendra le vivre ensemble ?

La fin ambiguë, ouverte, laissera le spectateur dubitatif et sur sa faim ou, au contraire, en proie à une foule de réflexions, suscitant elles-mêmes de nouvelles interrogations... Une fois encore, le théâtre de Poche est fidèle à son histoire et à sa réputation d'être, lui, résolument ancré dans la réalité, et l'actualité !