



REVUE DE PRESSE

Presse écrite

Le Soir *** – Catherine Makereel – 21/02/2017

La Libre – Alain Lorfèvre – 20/02/2017

L'Echo**** – Didier Béclard – 28/02/2017

WEB

Théâtre-moi ! – 14/02/2017

Rue du Théâtre – Suzane Vanina – 23/02/2017

Karoo – Irene Chamorro Guindel – 20/03/2017

Demandez le programme – Palmina Di Emo –

Interview Olivier Boudon – 05/02/2017

Radio

Musiq'3 – La Matinale – Brigitte Mahaux –
17/02/2017

Radio Panik – Screenshot – Palmina Di Meo –
05/02/2017

RTBF – Pure – Empreinte digitale – 22/02/2017

Radio Campus – La conspiration des planches –
Elysaabeth Loos – 15/02/2017

RTBF – La première – Entrez sans frapper –
Catherine Makereel – 23/02/2017

BXfm – Bruxelles sur scène – Florian Duchateau –
06/03/2017



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 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 ?

21/02/2017 Par Catherine Makereel ***

Quartier 3, destruction totale. Entre thriller et film d'horreur

Amateurs d'ambiances inquiétantes, cette pièce est pour vous.

Attentif aux grands malaises et petites révolutions qui rythment la vie de nos adolescents, le Théâtre de Poche s'était déjà aventuré, avec succès, du côté de l'addiction des jeunes aux écrans avec Chatroom d'Enda Walsh, creusant le réconfort trompeur du cyberspace. La plongée est plus sombre encore avec Quartier 3, destruction totale de Jennifer Haley, thriller horrifique dans le monde des jeux vidéo. Ballotté entre réel et virtuel, on finit par perdre pied dans une ambiance inquiétante, oppressante.

Ce pourrait être le scénario d'un film, entre science-fiction et horreur, qui puiserait ses références à la fois dans Matrix et World of Warcraft, ce jeu de rôle en ligne et multijoueur. On peut y voir aussi un petit côté Scream pour le suspense sanglant, sans oublier la série The Walking Dead pour la pincée de zombies, et un peu de Desperate Housewives pour le dépeçage en règle de la banlieue américaine cossue où les pelouses vertes et impeccablement tondues cachent mal les dérèglements familiaux et autres lacunes en terme de relations humaines tapies derrière les fenêtres.

Tout commence par une vue satellite sur un quartier résidentiel sur laquelle s'inscrivent les instructions d'un jeu vidéo. Relié à un système GPS, le jeu a la particularité de reproduire à l'identique le quartier où vivent réellement les joueurs. Alors, forcément, à mesure qu'un groupe d'adolescents, voisins de la même banlieue, progresse dans les différents niveaux pour dégommer les zombies, de curieux événements bouleversent véritablement leur entourage. Les coïncidences se font de plus en plus angoissantes, voire meurtrières.

Construite en une série de scènes courtes, elliptiques, rapides comme des secousses, sommaires comme des décharges électriques, la pièce trouve dans la mise en scène d'Olivier Boudon un habillage impeccable, rigoureux, qui joue lui-même avec les écrans pour mieux nous déstabiliser. Incarnés par une distribution impeccable, tous les personnages de cette histoire nous parviennent derrière le filtre de projections évoquant des détails de leur cadre résidentiel. Une maison, un jardin, une allée. Est-on dans la vie ou dans le jeu ? Dans le réel ou le virtuel ? Les parents, obsédés à l'idée d'être conformes aux attentes des voisins et aux règles édictées par l'Association du Quartier ne deviennent-ils pas, de fait, des zombies aux yeux de leurs ados d'enfants ?

Si certains verront dans cette pièce un message accablant sur la nocivité des jeux vidéo, leur glorification de la violence et les leurres de la réalité virtuelle, d'autres y verront un objet artistique déroutant, un thriller bien ficelé qui vaut les plus addictives séries américaines.

20/02/2017 – Alain Lorfèvre

"Quartier 3", un parfum de "Black Mirror" au Théâtre de Poche



© Yves Kerstius

Mise en scène par Olivier Boudon, la pièce de l'Américaine Jennifer Haley interroge les frontières du réel. Un constat moral mais un matériau ludique qui ouvre le débat.

La pièce "Quartier 3 : Destruction totale" ("Neighborhood 3 : Requisition of Doom", 2008) de la dramaturge américaine Jennifer Haley ressemble, pour le spectateur de 2017, à un épisode de la série à succès ["Black Mirror"](#). On y retrouve le même regard sardonique sur les dérives possibles des nouvelles technologies, mais surtout une interrogation sur les frontières du réel et du virtuel.

Le titre de la pièce est celui d'un jeu en ligne (fictif) où il convient d'y remplir une série de missions, niveau par niveau, tout en survivant aux attaques de zombies. La particularité de "Quartier 3", et source d'inquiétude croissante pour les utilisateurs comme pour leurs parents, est que le jeu reproduit le quartier des joueurs et donne aux zombies l'apparence des adultes du voisinage, brouillant la frontière entre jeu et réalité.

Miroir-écran

Pour refléter cette confusion, un écran géant transparent fait office de rideau de scène et de support immersif, principale réussite de la mise en scène d'[Olivier Boudon](#). Chacun des chapitres s'ouvre sur une vue aérienne du voisinage, où s'inscrivent les instructions d'un

nouveau niveau de jeu. Ces injonctions éclaireront les dialogues entre paires de comédiens, placés de l'autre côté du miroir-écran.

La projection sur celui-ci est un plan fixe d'un décor - maison, jardin, rue, allée, bois - avec chaque fois un léger zoom arrière. En transparence, à travers celui-ci, on suit les joutes parent-enfant, entre ados ou entre adultes, que se partagent les quatre comédiens Lise Wittamer, Lucile Charnier, Stéphane Fenocchi et Lode Thiery - mention à la première qui se détache du lot dans ses rôles successifs.

Source de débat

C'est moins le jeu vidéo qui importe que son impact sur les relations humaines ou son caractère révélateur. L'origine de la pièce transparaît dans les idiosyncrasies sociales, caractéristiques d'une banlieue américaine blanche, avec comité de quartier, desperate housewives, père divorcé workaholic, ados déjà névrosés, voisin louche. Si loin, mais si proche, pourtant - notamment par l'influence de ces nombreuses séries auxquelles la pièce fait inmanquablement écho.

On restera circonspect quant au constat - qui tend vers un parti moral et discutable, car non vérifié, sur les sources réelles de la violence - pour apprécier la dimension ludique du matériau et sa source potentielle d'un débat entre les principaux intéressés, qui se reconnaîtront inmanquablement ici ou là.

Bruxelles, Théâtre de Poche, jusqu'au 11 mars, à 20h30. Durée : 1h30. Infos et rés. : 02 649 17 27.

Autour du spectacle : le 24/2, "Dialogue ados-parents autour des jeux vidéo" : à l'issue de la représentation, une rencontre animée par Média Animation. Le 25/2, "Meltdown Tournament : Road to MIA", tournoi de "League of Legends".



Thriller derrière l'écran

Didier Béclard le 28/02/2017 ****

"Quartier 3, destruction totale" plonge dans l'abîme des jeux vidéos dans une ambiance anxiogène où l'on finit par perdre pied entre réel et virtuel.

Dans ce quartier, toutes les maisons se ressemblent. Le but du jeu est de remplir une série de missions, niveau par niveau, tout en survivant aux attaques de zombies. Chaque chapitre débute sur une vue aérienne du quartier, celui-là même dans lequel vivent les joueurs. De plus, les zombies prennent l'apparence des adultes du voisinage. Très vite la frontière entre virtuel et réalité s'estompe et les parents en viennent à espérer que leurs enfants se droguent, comme si cela était plus conforme à la "normalité". Et si on évolue, étape par étape, au gré du déroulement du jeu, il apparaît rapidement qu'il n'y a pas de sortie possible, toute relation est empoisonnée par le fantasme et la peur.

"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. Tout au long de la pièce, l'ambiance est lourde, anxiogène. On apprend que cette "Maison Finale" dans le jeu a l'apparence de la maison respective de chacun des joueurs... On voit, ou on pressent, également que les actions destructrices des joueurs ont des conséquences dans la réalité, que les effets du joystick ne sont pas que virtuels.

Distance



© Yves Kerstius

La mise en scène d'Olivier Boudon repose sur la distance entre le spectateur et les comédiens qui se concrétise par un écran géant transparent sur lequel sont projetées des images du quartier et les instructions auxquelles les joueurs doivent répondre, des "solutions du jeu". Derrière cet écran, adolescents et adultes se parlent, se mesurent, s'affrontent dans des joutes verbales dominées par l'incompréhension mutuelle, même s'ils habitent le même quartier, vivent dans une même famille et partagent les mêmes codes.

Les quatre comédiens déroulent ce puzzle apocalyptique avec conviction et détermination. Tous les personnages véhiculent les archétypes que notre société consumériste et hyperindividualiste peut produire: ados névrosés, père

divorcé workaholic, mère au foyer oisive et sous antidépresseurs... Dans ce quartier résidentiel de banlieue assez chic, qui dispose même de son comité de quartier qui prend parfois des allures d'autorité suprême – mais finalement n'est-ce pas tout simplement, la pression sociale, le regard des

voisins, qui jouent ce rôle? –, il faut être à la hauteur des symboles de la réussite sociale qui se logent dans la cylindrée des voitures, dans les titres, et jusque dans le soin apporté à la tonte de la pelouse. Il ne suffit pas d'être quelqu'un, il faut aussi le montrer et l'affirmer. Ou, à tout le moins, de sauver les apparences.

Plus que le jeu vidéo lui-même, ce sont les rapports humains induits par le flou qui sépare l'univers virtuel de la vraie vie qui sont au cœur du questionnement de la pièce. Jusqu'où s'étend notre responsabilité dans l'évolution de nos enfants, où se situe la limite dans la liberté que nous devons consentir pour qu'ils s'épanouissent, quand est-il trop tard, quand allons-nous trop loin dans la déresponsabilité, dans la culpabilité?

Les quatre comédiens déroulent ce puzzle apocalyptique avec conviction et détermination, à un point que l'on est tout surpris qu'ils ne soient que quatre – au total, ils jouent pas moins de 16 rôles – sur scène tant leur palette est riche et leur présence forte. L'ambiguïté entre réalité et virtualité est troublante jusqu'au coup de théâtre final.

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 !