

20/02/2017 – Alain Lorfèvre

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

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 transparait 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 immanquablement 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 immanquablement 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".