

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 tapis 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 leurre de la réalité virtuelle, d'autres y verront un objet artistique déroutant, un thriller bien ficelé qui vaut les plus addictives séries américaines.