Quartier 3: Destruction Totale

Jennifer Haley

Texte traduit de l'anglais (USA) par Emmanuel Gaillot
Texte publié aux Éditions Espaces 34

co-mise en scène
Cécile Mourier
Christophe Muller

jeu
Débora Cherrière
Geoffrey Goudeau
Cécile Mourier
Paul Schirck

création lumière
Mathias Moritz

création sonore
Thomas Billey

scénographie
Christophe Muller

Cie Coup de Chien
Création 2021

Les gens qui refusent de voir les choses telles qu'elles sont ne font qu'appeler leur propre destruction,
et quiconque persiste à demeurer en état d'innocence longtemps après que l'innocence est morte devient un monstre.

James Baldwin

Quartier 3: Destruction Totale

production
Cie Coup de Chien

coproduction
TAPS, théâtre actuel et public de Strasbourg

soutiens
la DRAC Grand Est
la région Grand Est
la ville de Strasbourg
la maison des Arts, Lingolsheim
l'Agence Culturelle Grand Est

Calendrier

Taps gare - Strasbourg
ma. 19 oct - 20h30
me. 20 oct - 20h30
je. 21 oct - 19h00 (bord plateau)
ve. 22 oct - 20h30
sam. 23 oct - 19h00

La Maison des Arts
Lingolsheim
dates à venir

Où en sommes-nous ?

Il y a quelque chose d'essentiel pour nous à l'endroit du soulèvement.
De la confrontation générationnelle.
De la quête de liberté.
D'une jeunesse féroce qui sort les crocs.

Quartier 3 : Destruction Totale nous permet de continuer notre recherche esthétique autour des différentes formes de violences intergénérationnelles, entamée avec *Les Idiots.*

C'est poursuivre notre interrogation sur le rapport aux armes, à l'amour, à la famille, aux rêves et aux désirs.
De ce besoin qu'il y a de s'exprimer. De pouvoir le faire. Pour éviter d'exploser.
Notre attirance pour l'écriture contemporaine provient d'une nécessité de parler du monde dans lequel nous grandissons et vivons, avec les mots d'aujourd'hui.

Ces textes dressés dans une architecture particulière de la parole, avec une étrangeté glissée dans les relations humaines, désignent les labyrinthes et les souterrains dans lesquels la société se perd.

Nous désirons partager ces thèmes avec tous les publics possibles.
Du collège à l'Ehpad.
De l'Est à l'Ouest.
Continuer à nous forger une place dans le paysage culturel.
Émerger de tout le reste.
Gagner du terrain grâce à ceux qui nous montrent le chemin.

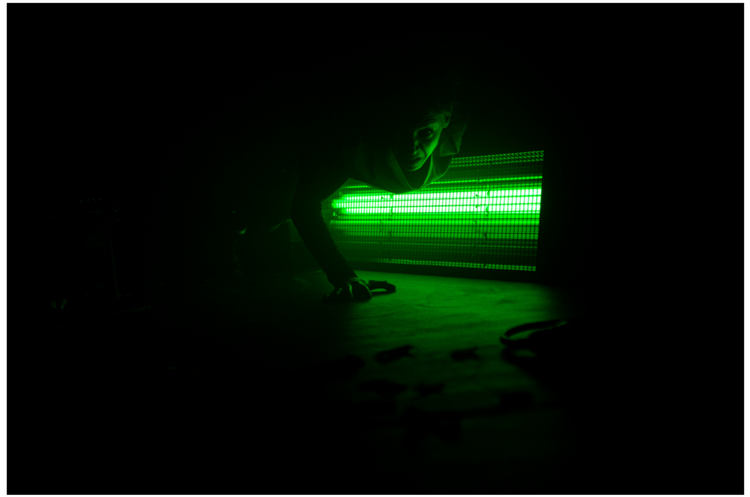
Un tableau de famille congelée dans le silence

Novembre 2020, l'élection du nouveau président américain est l'épicentre d'un scénario dont les répliques font trembler toutes les terres. *Quartier 3 : Destruction Totale* vient éclairer l'effondrement d'aujourd'hui.

Dans une banlieue américaine, des adolescents provoquent l'apocalypse. La pièce pousse le contexte des États-unis des années 2010 à son paroxysme. Elle met à mal les promesses hédonistes du mythe de l'*American Way of Life* qui arrosent le monde de ses films et publicités.

Jennifer Haley expose ici, la réalité de l'Amérique des invisibles, celle qui vit quotidiennement la banalisation des tueries de masses, l'augmentation de la paupérisation, la transformation de l'individualisme en renfermement sur soi et la destruction des valeurs familiales, se soldant par une élection logique du nationalisme en 2016. Les défaillances de ce standard de vie consumériste étaient prédites depuis les années 60 et sa chute ne semblait être qu'éternelle prophétie. Pourtant comme le dit Jennifer Haley «le futur c'est le présent». À nous d'ouvrir les yeux sur cette réalité où les objets nous possèdent et remplacent les relations humaines. Des adolescents deviennent addicts à un jeu vidéo ultra sophistiqué. Leurs parents tentent de communiquer avec eux, mais n'y parviennent plus. Ces derniers assistent impuissants aux dernières heures précédant un massacre sans préméditation. Un drame américain qui présente une vision glacée et désenchantée de la *middle class* américaine sur fond de secrets de famille et de *home sweet home* baignant dans une inquiétante étrangeté.

Parents et adolescents sont confrontés à des faits inexplicables où chacun refuse de coopérer et finissent par se rejeter mutuellement. L'intelligence de Jennifer Haley est de faire de l'addiction aux jeux vidéo un faux coupable. Derrière cette apparente machine du diable, se cachent des dysfonctionnements familiaux bien plus profonds et c'est là que se situent les enjeux de l'œuvre. Les personnages sont enlisés dans leurs problématiques : la difficulté de ces mères à s'émanciper d'un foyer délétère, soumises aux obligations conjugales et maternelles, l'isolement funeste de ces adolescents qui plongent dans les amitiés virtuelles pour fuir leur avenir assassiné et le déni chronique de ces pères qui cachent leur immaturité dans des costumes pour lesquels ils n'ont pas les épaules. Chacun devrait fuir, chacun le sait, mais une prison aux murs invisibles les en empêche, les rendant captifs de leurs propres limites jusqu'à l'implosion.



Les scènes sont les morceaux d'un miroir brisé, où chaque éclat nous renvoie la duperie d'une normalité écrasante d'exigences. La pièce reflète, un morceau après l'autre, les membres d'une famille noyée dans l'illusion d'un bonheur qui porte les germes de leur destruction.

La confusion du réel avec le virtuel exprime un univers dystopique à la manière de David Lynch et l'étrangeté à la façon de Stephen King. Jennifer Haley prend une place légitime à leurs côtés grâce à une maîtrise subtile de l'horreur et du fantastique.

Nous voulons aller au-delà de l'écran, franchir cette frontière de lumière, où chaque joueur rêve un jour ou l'autre d'y jouer sa vie. Le théâtre possède cette force d'invoquer la part imaginaire de son spectateur et de mettre l'acteur au centre du jeu, s'inventant avec l'espace du réel et l'espace du virtuel. Le mot devient décor. Le décor devient un support pour l'imaginaire mettant en lumière les composants de l'architecture de notre société. Le corps de l'acteur devient la dimension réelle du drame. En étant au plus près de ce qui se joue, se dit et se vit.

Le jeu vidéo prendra la place du divin à la fois omnipotent et insaisissable. Ainsi les différents niveaux du jeu vidéo prennent les caractéristiques du chemin sacrificiel et auxquels s'essayent les gamers comme des disciples hallucinés. Le choc de ces deux dimensions, spirituelle et virtuelle, offrira le sens poétique en quête du sublime. À l'instar des photographies de Gregory Crewdson dont la composition chirurgicale met en scène des personnages congelés, nous tâchons par cette pièce de révéler l'absurdité dissimulée de ce monde.

Quartier 3 : Destruction Totale s'adresse aux adolescents et aux parents. À toute cette génération qui a grandi avec les jeux vidéo, à ceux qui sont les témoins de la transformation de la société. Ceux qui souffrent d'isolement, d'inquiétude. Ceux qui aiment l'étrange et le fantastique. Ceux qui ont envie de s'éveiller et réfléchir à notre contemporanéité.

Cécile Mourier et Christophe Muller

Jennifer Haley

Jennifer Haley est une autrice dramatique de Los Angeles.

Titulaire d'un Master of Fine Arts en écriture pour le théâtre, elle a étudié cette discipline avec Paula Vogel et l'écriture pour le cinéma avec Erin Cressida Wilson. Elle a reçu le Weston Award for Drama et le Joelson Prize in Creative Writing. Ses travaux sont repris dans tous les Etats-Unis.

En 2009, elle reçoit le prix Francesca Primus de l'American Theatre Critic's Association (ATCA).
Jennifer Haley a fondé la Playwrights Union, un réseau d'artistes écrivant pour la scène ou l'écran à Los Angeles.
Elle a écrit plusieurs pièces dont : *The Butcher's Daughter, Edmundo, Breadcrumbs, Neighborhood 3 : Requisition of Doom, et Froggy.*

Quartier 3, Destruction Totale est sa première pièce traduite en français.

Quartier 3: Destruction Totale est publié aux éditions Espaces 34
Crédits photos: Igor Bartz

contacts

Cécile Mourier
06 77 67 46 28

Christophe Muller
06 03 78 64 26

ciecoupdechien@gmail.com

www.coupdechien.com