

Le jeu n'est jamais sans douleur

Francis Ducharme

Numéro 153 (4), 2014

Réseaux sociaux

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73026ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Ducharme, F. (2014). Le jeu n'est jamais sans douleur. *Jeu*, (153), 31–35.



LE JEU N'EST **JAMAIS** SANS DOULEUR

Dans *Nom de domaine* d'Olivier Choinière, le jeu vidéo est sans contredit un réseau social, le lieu d'une catharsis familiale et sociétale des plus fascinantes.

Francis Ducharme

Nom de domaine d'Olivier Choinière (Théâtre de Quat'Sous, 2012).
Sur la photo : Stéphane Jacques, Dominique Leduc, Jean-François Pronovost et Aurélia Arandi-Longpré.
© Yanick Macdonald

Pour réunir tous leurs utilisateurs et les faire socialiser tout en jouant, entre amis et entre inconnus, un grand nombre de jeux multi-joueurs sont conçus pour n'être utilisés que publiquement, sur leur site Internet. Ils participent en ce sens à la vogue des réseaux sociaux. *Nom de domaine* d'Olivier Choinière¹ révèle combien cette question de la sociabilité en ligne mérite un détour par le thème des jeux vidéo. Invraisemblablement ringard, le jeu imaginé dans cette pièce renvoie peu à des jeux réels ; il agit plutôt comme un symbole critique du phénomène social plus large auquel il appartient. Cette pièce fortement narrative suggère à quel point les réseaux sociaux se résument à une fonction ludique plutôt régressive.

CULTURE MÉDIATIQUE

Nom de domaine est l'une des étapes d'une démarche de création marquée par la réflexion critique sur la culture médiatique. Le parcours d'Olivier Choinière compte d'abord des pièces à textes forts, publiés, comme *Félicité* (mise en scène par Sylvain Bélanger en 2007), qui partage avec *Nom de domaine* une forme très narrative composée de monologues entrecroisés. Soucieux de repenser la relation avec les spectateurs, Choinière signe aussi des pièces moins centrées sur le texte, qu'il met en scène lui-même. Sa satire musicale *Mommy* (Aux Écuries, 2013) était un pamphlet morbide contre le conservatisme, qui mêlait les zombies de série B à un échantillonnage de fragments de la télévision québécoise empruntés aux sites de partage de vidéos. Elle suggérait que ces pratiques de partage répondent à la même logique de recyclage, plus souvent nostalgique que novateur, qui

1. Olivier Choinière, *Nom de domaine*, Montréal, Leméac, 2012. Création au Théâtre de Quat'Sous, Montréal, 16 octobre 2012, dans une mise en scène de l'auteur. Voir la critique d'Alexandre Cadieux dans *Jeu* 148, 2013.3, p. 11-14.



Nom de domaine d'Olivier Choinière (Théâtre de Quat'Sous, 2012). Sur la photo : Stéphane Jacques, Dominique Leduc, Aurélia Arandi-Longpré et Jean-François Pronovost.
©Yanick Macdonald



est privilégiée à la télévision par souci de rentabilité. *Chante avec moi* (2010) dénonçait aussi le poids de la logique commerciale dans la culture. Ce *show* poussait à l'extrême le concept d'une comédie musicale la plus redondante possible avec une cinquantaine de choristes, qui réussissaient le tour de force de demeurer séduisants, même après s'être effondrés puis relevés en zombies pour répéter la même rengaine. Bref, chez Choinière, le jeu joyeux de la comédie n'est jamais sans douleur, contrairement à ce qu'exige d'elle la convention aristotélicienne.

Pour donner le ton de cette gaîté grinçante, *Nom de domaine* commence avec la prise d'une photo de famille par laquelle un père, une mère et un fils sont figés comme des morts, gisant devant le public avec ce que le fils adolescent, Maxime, désignera peu après comme « un beau gros sourire de marde » (p. 10). Puis, les trois membres de cette famille de notre époque racontent ce qu'ils ont vécu en parallèle durant la même journée, sans s'entendre : ils « s'adressent directement au public » (p. 9). Cette forme permet à chacun de suivre la logique de la révélation de soi sans censure, plutôt que celle d'un drame réaliste. Leur activité commune du jour a été de jouer ensemble une partie du même jeu vidéo en ligne, sans savoir qui étaient les joueurs derrière les deux autres avatars. Séparément, les parents, Nathalie et Jean-Pierre, essaient ce jeu pour comprendre ce que fait leur fils lorsqu'il sèche ses cours, alors qu'ils viennent à nouveau d'en être alertés par la direction. L'adresse en ligne de ce jeu leur a été donnée par une autre mère, selon qui leur fils a entraîné les deux siens « sur un site pornographique offrant un jeu d'une violence inouïe » (p. 23). À leur surprise, il se révèle pudibond. « BELLE ÉPOQUE en un mot – sans accent » (p. 18) est une énième adaptation d'*Aurore, l'enfant martyre* de Léon Petitjean et Henri Rollin (1921). Mais le but du jeu est sadique : les joueurs doivent s'entraider pour faire mourir une fillette sans heurter la morale de façade ni alerter les



Nom de domaine d'Olivier Choinière (Théâtre de Quat'Sous, 2012). Sur la photo : Dominique Leduc, Jean-François Pronovost et Stéphane Jacques.
© Yanick Macdonald

autres villageois. Leur jeu en ligne demeure narré, sauf pour le dernier tiers de la pièce, où il y a mise en scène directe des avatars dans leur maison des années 20, un procédé qui « *achève l'illusion* » (p. 55) d'entrer dans la tête de chacun des joueurs.

LA QUESTION DU DEUIL

Maxime rechercherait dans ce jeu, selon Nathalie, « peut-être[...]un cadre plus strict » (p. 29). Ce premier niveau d'interprétation prend appui sur la source du drame : le deuil d'un quatrième membre de leur famille. Une fille de 8 ans apparaîtra de façon fantomatique sur scène, et on apprendra par bribes qu'elle est la petite sœur de Maxime, décédée dans un accident banal. Maxime, qui

incarne de façon grotesque l'avatar dominant de la marâtre, force son père, Jean-Pierre, qui joue Téléphore, et surtout sa mère, qui incarne le fils, à revivre la mort de leur fille comme s'il s'agissait d'un crime prémédité. Le jeu fictif sert-il seulement à exorciser le sentiment spontané de culpabilité face à la mort d'un proche ? Cette lecture ne colle que partiellement, car les pistes d'explications psychologiques se contredisent, tels des échos des discours sociaux au sujet de la violence dans la fiction. Les personnages sont nommés au cours des répliques, mais ils sont identifiés en didascalies par des sigles : H45, F43 et H16. Ils tendent ainsi à servir de support à une réflexion désincarnée sur des figures ou des types sociaux.

En outre, une cruauté gratuite sans censure restreint l'identification empathique des spectateurs à l'égard du père et du fils. Le ton haineux de Maxime en début de monologue suggère qu'il a pour habitude d'intimider d'autres élèves, qu'il perçoit comme « prêts à se faire kicker » (p. 11). Jean-Pierre, lui aussi, raconte d'abord le début de sa journée, c'est-à-dire son arrivée au bureau le matin, avant de raconter son expédition dans *Belle Époque* depuis son ordinateur de travail. Son monologue détaille ses pensées et ses brefs scénarios à la vue de ses collègues féminines qu'il croise dans la tour de bureaux, d'une façon qui révèle à quel point ce n'est pas son fils, mais lui-même, l'amateur de pornographie. Les spectateurs

de la pièce sont ainsi exposés à des fragments de fantasmes brutaux typiques, qu'ils s'attendent, comme lui, à retrouver dans le jeu en ligne. Ce dernier sera donc perçu comme inquiétant, même si les grotesques tentatives sexuelles de l'avatar de Jean-Pierre, comme de déshabiller la marâtre, seront toutes bloquées. Le fait qu'une fillette soit concernée par le but du jeu alimente la peur ambiguë des personnages de parents comme des spectateurs d'avoir affaire à un site pédophile. Tel que pour sa pièce *ParadiXXX* (2009), ce faux doublage public d'un porno, Choinière construit une attente de sexualité explicite qu'il ne livre pas, de façon à révéler aux spectateurs combien la logique de l'industrie du sexe oriente leurs attentes et déborde sur d'autres domaines de l'imaginaire. Le double niveau de fiction dans *Nom de domaine* invite le spectateur à voir un pouvoir de séduction pervers dans le canevas du mélodrame et de ses multiples descendants, tel le feuilleton *Le Temps d'une paix*, auquel Nathalie compare *Belle Époque* pour juger sa fiction rétrograde et « archi-sexiste » (p. 34). Comme les fantasmes des personnages masculins précèdent le jeu vidéo et envahissent leur vie intérieure quotidienne, la pièce nous invite à nous inquiéter du risque que la fiction ne demeure pas qu'un jeu, qu'elle infléchisse les relations réelles.

INDIVIDUALISME EXTRÊME

Les formes de sociabilité en ligne représentent certes un moyen de ramener un minimum de communication là où il y en a trop peu. Mais *Nom de domaine* les présente beaucoup plus comme une source de l'individualisme extrême que comme l'un de ses remèdes. La communication entre les personnages n'a jamais vraiment lieu. La pièce exhibe l'aspect illusoire du dialogue : dans leurs trois récits entrecroisés, les personnages citent à tour de rôle les répliques qu'ils ont fait dire à leur avatar, ce qui crée un dialogue que seuls les spectateurs entendent. De plus, toute intervention dans

Leur expérience en ligne renforce le froid qui les sépare, car elle y ajoute la honte d'avoir franchi incestueusement la limite entre les deux grandes formes de liens intimes.

Belle Époque est limitée à quelques choix listés par le jeu : soit ils sont tous équivalents, soit un seul est considéré comme acceptable, sans quoi le jeu n'avance pas. À la fin de la journée, des indices laissent croire que les trois joueurs ont deviné avec qui ils ont été connectés. Leurs sourires de façade et leur silence lorsqu'ils sont ensemble bouclent la boucle, rappelant le début de la pièce. Leur expérience en ligne renforce le froid qui les sépare, car elle y ajoute la honte d'avoir franchi incestueusement la limite entre les deux grandes formes de liens intimes. Le désir sexuel sublimé en sadisme filial ne peut favoriser le rapprochement familial. Ce symbole d'inceste rappelle un problème récurrent sur Facebook : confondre les cercles d'« amis », classés par défaut sur le même pied, et partager par accident des fantasmes inavouables avec ses parents ou ses enfants.

Le peu de progression dans la pièce est strictement individuel. Nathalie parvient à acculer la marâtre au « *game over* » (p. 68) et à sauver la vie de la fillette, mais sans résoudre le drame de sa vraie famille. Jean-Pierre réalise à son départ du travail qu'un équivoque « ça » (p. 70) – ses fantasmes ou sa souffrance – est devenu visible dans ses yeux pour une jeune collègue qu'il croise dans l'ascenseur puis qui détourne le regard. Les drames, même fortement narratifs, sont aussi des jeux de rôle, surtout lorsqu'ils s'inscrivent, par des rapprochements improbables, dans la famille des « jeux de rêve ² ».

2. Jean-Pierre Sarrazac, *Jeux de rêve et autres détours*, Belval, Circé, 2004.

Le peu de contraintes de cette forme permet à *Nom de domaine* de tisser des liens profonds dans l'imaginaire, des années 20 aux années 2010. Elle déconstruit le repli d'une famille sur ses mythes et modèles les plus éculés et archaïques, y compris celui de l'infanticide. Choinière nous invite ainsi à voir dans le réseautage social la suite logique d'une dérive de l'idéal médiatique déjà là au temps du règne sans partage de la télévision : la dérive vers une « sphère publique intime³ ». La pièce de Choinière dénonce ainsi la passivité et l'abdication avec lesquelles une sociabilité régressive plutôt que novatrice est associée par défaut aux technologies médiatiques récentes. ●

3. Selon ce concept théorique, depuis les années 80, « la révolution reaganienne [...] a eu pour effet d'inonder de significations politiques "le personnel" bien au-delà de celles qui avaient été imaginées depuis les années 60 », une stratégie qui a servi à dépolitiser le féminisme par sa dilution dans un flot de discours sociaux sur la vie privée. Laureen Gail Berlant, « Introduction : The Intimate Public Sphere », dans *The Queen of America Goes to Washington City: Essays on Sex and Citizenship*, Durham, Duke University Press, 1997, p. 3. (Je traduis.)

Francis Ducharme s'intéresse aux œuvres d'Olivier Choinière depuis sa maîtrise, dont les conclusions sont parues dans *L'Annuaire théâtral* (printemps 2010). Il vient de terminer une thèse intitulée « Une dramaturgie inquiète des médias » sous la direction de Lucie Robert, dont un chapitre porte sur *Félicité*. Il a déjà partagé une partie de sa recherche en assurant la direction avec Hervé Guay du dossier « Théâtre et médias » de la revue *Voix et images* (automne 2013).