

## Een interview met Fabrice Murgia regisseur van Life:Reset

**N.a.v. de première van Life :Reset in Théâtre National Brussel**

Auteur et metteur en scène, Fabrice Murgia est depuis cette saison artiste associé au Théâtre National. Il a créé la saison dernière *Le Chagrin des ogres*. Très actif pour cette première saison de compagnonnage, il s'est emparé de la pièce de Falk Richter *Dieu est un DJ* (créée à Charleroi), dont il a proposé une version personnelle, axée sur l'image. Le spectacle souligne la difficile question de l'authenticité dans un monde surmédiatisé et la tentation de s'échapper dans un univers mental plus rassurant que la vie. Enfin en mai, il nous revient avec une création : *Chronique d'une ville épuisée* | *Life : Reset* qui aborde les univers virtuels et leur contrepied consolant dans les grandes villes où domine la solitude sans vie privée. Nous l'avons rencontré à l'occasion de la création de *Chronique d'une ville épuisée*. Fabrice Murgia, comment est né ce nouveau projet et qu'est-ce qui vous a inspiré à l'origine ? J'avais une image en moi, celle de toutes les petites fenêtres lumineuses qui brillent dans la nuit lorsque l'on quitte une ville en train... Comme un assemblage de plein de solitudes qui se côtoient sans se connaître.

J'avais envie de parler de l'une d'elles, de cette solitude des grandes villes, cette solitude si paradoxale dans un univers dominé par l'hyper-communication. Aujourd'hui, il est difficile de vivre sans téléphone portable, sans Internet, sans e-mails, tous ces réseaux qui vous relient au monde et vous donnent l'illusion que vous êtes en contact avec quelqu'un alors que vous êtes seuls.

C'est donc l'histoire de cette solitude que j'avais envie de raconter, celle d'une jeune femme que l'on voit évoluer chez elle, se réveiller, se laver, manger, partir au travail, se distraire, mais toujours seule, bien qu'elle «socialise» sur Internet. C'est une solitude qui n'en n'est pas une en fait, car elle évite le face-à-face avec elle-même par un recours systématique à la communication virtuelle, une solitude sans vie privée, sans liberté, où le corps est nié, où la présence à soi-même est gommée au profit d'une fantomatique et fragile présence virtuelle; c'est aussi un être piégé, enfermé au creux d'un système. Elle est un fragile maillon de ce système dans lequel elle évolue – dans lequel nous évoluons tous – système lui-même en équilibre précaire, ingérable, toujours au bord de l'implosion... Et c'est ce qui arrive, elle ne peut plus continuer à «fonctionner» dans cette solitude non privée et cette sur-communication fallacieuse. Mais elle est en même temps une métaphore du monde qui la produit; elle tourne à vide, en pilotage automatique, comme une mécanique fragile et vaine, qui pourrait se rompre à tout moment...

**Cette pièce est une création, tant sur le plan de l'écriture que de la mise en scène, y- a-t-il des sources particulières qui ont nourri votre travail ?**

Je ne suis ni le premier ni le seul à vouloir travailler sur la solitude du citoyen à l'intérieur du système. Deux oeuvres font surtout écho avec ce que je veux dire : *Concert à la carte* de Franz-Xaver Kroetz, et *Jeanne Dielman, 23 quai du commerce, 1080 Bruxelles* film de Chantal Akerman qui date de 1975. C'est un film qui avec une grande économie de moyen, et très proche d'une forme d'hyper réalisme, raconte le quotidien d'une femme, mère mais veuve, qui se prostitue pour survivre. Le film ne «raconte» pas son histoire, justement mais nous la montre dans les détails les plus intimes de sa vie quotidienne et tout cela dans le silence. C'est le langage seul du corps qui exprime tout le désarroi qui habite cette femme. La pièce de Kroetz est aussi une pièce silencieuse, une longue didascalie qui nous montre une femme seule qui rentre chez elle, écoute la radio et qui finalement, sans explication, avale des comprimés. Dans *Chronique d'une ville épuisée*, le propos vient se doubler

d'une réflexion sur la communication virtuelle, les relations que l'on peut y nouer et le rapport à la solitude et à la vie privée que ces nouveaux médias instaurent.

### **C'est donc une pièce sans parole ?**

... Oui.. Ce qui me plaît dans ce silence, c'est d'abord, la possibilité d'exprimer des choses autrement que par le langage parlé, c'est-à-dire avec le corps, les gestes du quotidien, mais aussi avec d'autres procédés qui viennent se mélanger à ceux spécifiques au théâtre à travers le «chat» qui apparaîtra sur écran mais aussi à travers des images, tout un travail vidéo ainsi que par un travail sonore particulier qui viennent en surimpression de ce qui se passe sur scène et nous font percevoir les choses de façon subjective, irréaliste. J'aimais l'idée d'un personnage silencieux dans une pièce qui parle de la communication et de la non-communication...

### **Le virtuel en tant que sujet mais aussi comme élément de mise en scène joue un très grand rôle dans la pièce.**

En effet, le virtuel, en tant que sujet, c'est une réflexion sur notre rapport au monde, sur la façon dont ces nouveaux médias colonisent notre existence et nous immergent dans une espèce d'entre-deux, qui n'est pas la réalité ni l'imaginaire total; et comment les relations nouées dans ces «métavers» (univers virtuels partageables en ligne) peuvent s'avérer trompeuses, dangereuses mais aussi consolantes et plonger dans l'addiction. Utiliser le virtuel sur une scène, comme moyen de faire du théâtre m'intéresse aussi énormément : j'aime beaucoup les images et le travail des vidéastes, et il me paraît presque impensable de proposer un spectacle qui n'y ferait pas appel, elles interviennent au même titre que le jeu de l'acteur, le décor, les costumes et le langage dans l'écriture de plateau. C'est Arié van Egmond qui crée les images. Elles permettent de jouer sur plusieurs degrés de présence, et permettent des adresses publiques indirectes. L'image filmée nous apparaît comme à travers un quatrième mur et offre un contrepoint à ce qui se passe sur la scène. Elle peut aussi offrir des éléments de décor et multiplie les points de vues.

Ici, c'est comme si trois histoires, différentes, parce que racontées de façon différente, se percutaient. Il y a ce qui se passe «sur scène» et qui est joué par la comédienne, à travers son corps et sa présence ici et maintenant, il y a ce qui est filmé par la caméra et que l'on ne pourrait voir sinon (l'intérieur de la salle de bain quand la porte est fermée, mais aussi les caméras de surveillance qui capturent son image dans la rue...) et qui est filmé en temps réel ou pas (encore deux degrés de présence différents) et il y a ce qui se passe à l'intérieur de l'univers virtuel proprement dit, une sorte de jeu «second live» auquel la jeune femme semble «addict». J'aime flouter les frontières entre la vidéo et le théâtre; où est l'acteur, où est la vidéo, où se situent le réel et l'illusion du réel... Ici, les différents niveaux vont se contaminer les uns les autres pour créer le trouble et faire basculer peu à peu le personnage dans une espèce de folie morbide.

### **Et le rôle de la musique ?**

Pour cela, j'ai fait appel à Yannick Franck. Il s'agit d'un artiste sonore, performeur et plasticien, qui crée véritablement des univers particuliers avec le son. Au début, la musique et les sons ne sont qu'un décor sonore, plutôt réaliste (bruits de cour d'école, rue...). Au fur et à mesure de l'expansion de sa folie, des sons, des bruits, s'introduisent dans l'univers du personnage pour coller de plus en plus avec l'idée qu'il est une sorte de grande machine en surchauffe qui se dégingue.