

Pourquoi Jessica a-t-elle  
quitté Brandon?



**LA CHARGE DU RHINOCEROS**  
**TEL: 02 649 42 40 / 04 88 45 11 56**  
**diffusion@chargedurhinoceros.be**  
**www.chargedurhinoceros.be**

**LA CHARGE**   
**DU RHINOCÉROS**  
COOPÉRATION ARTISTIQUE - PRODUCTION & DIFFUSION DE SPECTACLES

# PRESSE

**Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? Un puzzle fascinant, ludique, poignant**  
LE SOIR 05/12/2018 Catherine Makereel

**Critique Théâtre : La vie de Bryant**  
FOCUSVIF 06/12/2018 Estelle Spoto

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon», enquête exclusive**  
LA LIBRE 06/12/2018 Marie Baudet

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon» Où va notre monde hyper connecté ?**  
RTBF 11/12/2018 Dominique Mussche

**Comprenez-vous Jessica ?**  
DEMANDEZ-LE-PROGRAMME 12/12/2018 Jean Champion

**Guerre ou jeu vidéo, quelle différence ?**  
L'ECHO 12/03/2019 Timour Sanli

**To play or not to play**  
FOCUS VIF 21/03/2019 Michi-Hiro Tamai

**Jeu de vie, jeu vidéo**  
LE SOIR 20/03/2019 par la Rédaction du MAD

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**  
LE BRUIT DE BRUXELLES 17/03/2019 par la Rédaction BB

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**  
MOUSTIQUE 01/2021 Eric Russon

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**  
FOU D'ART 01/2021 blog

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**  
FOU D'ART 01/2021 blog

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**  
Théâtre du Blog 16/01/2021 Philippe du Vignal

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon» de Pierre Solot et Emmanuel de Candido**  
UN FAUTEUIL POUR L'ORCHESTRE 18/01/2021

**Un samedi après-midi au CentQuatre**

**L'OEIL D'OLIVIER 19/01/2021 Olivier Frégaville - Gratian d'Amore**

**Critiques de Théâtre**

**HOTTELLO 01/2021 Véronique Hotte**

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon»**

**LE CANARD ENCHAINE 01/2021**

## **TV/WEB**

**Théâtrez-Moi**

**<https://theatrezmoi.be/pourquoi-jessica-a-t-elle-quitte-brandon>**

**«Majuscules» de Eddy Caekelberghs (Radio RTBF) -minute 21 - 09/12/2018**

**Le Courrier Recommandé de David Courrier - TV BX1 - 13/12/2018**

# Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon? Un puzzle fascinant, ludique, poignant

MIS EN LIGNE LE 5/12/2018 À 13:11  PAR CATHERINE MAKEREEL



Dans un café Starbucks, Jessica prononce cette phrase terrible : « Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte. » Ne fuyez pas ! Ce mièvre résumé est un trompe-l'œil, tout comme la pièce d'ailleurs, qui s'avère une formidable imposture.

Jusqu'au 15 décembre au Théâtre de la Vie (Saint-Josse-ten-Noode). Les 21 et 22 février au Festival de Liège. Du 13 au 23 mars à l'Atelier 210 (Etterbeek).



LECTURE  
ZEN

De l'importance de ne pas se fier à un titre. Il n'y a pas que les gouvernements belges qui avancent masqués, les pièces de théâtre aussi ont l'art du double-jeu. En allant voir *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*, on doit bien avouer qu'on craignait une comédie putassière, genre revival parodique du soap-opera américain. D'autant que la question même du titre semblait d'emblée griller tout suspense !

Nous en restâmes donc comme deux ronds de flan à la fin de cette pièce d'Emmanuel de Candido et Pierre Solot, qui est à la scène ce que Clark Kent est à Superman : une belle opération de camouflage !

Dupée et heureuse de l'être : c'est ainsi que nous a laissée la pièce. Comment faire, dès lors, pour vous raconter cette joyeuse imposture, sans trop vous en dire, et vous permettre à votre tour d'être pris à rebours ? Comment ne pas déflorer un fil narratif qui repose justement sur l'art d'emmener le spectateur là où il ne s'y attend pas ? Il va nous falloir ruser. Vous nous pardonneriez bien quelques petites cachotteries, n'est-ce pas ? Promis, c'est pour votre bien.

Voici ce que l'on peut dire sans danger. *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* peut sembler anecdotique mais soulève en fait une question cruciale, politique, polémique. La pièce commence avec une candeur d'agneau et se referme avec la rouerie d'un renard. Nietzsche y côtoie Iron Man. Le leitmotiv opératique flirte avec la musique de film de James Bond ou *Les Dents de la Mer*. On se glisse mollement dans les canapés de cuir d'un Starbucks, où tout est brun caramel dégoulinant, jusqu'à la musique ambiante, avec du Norah Jones plus sucré qu'un Frappuccino Double Chocolat, pour bifurquer, sans crier gare, vers un container climatisé pour pilotes de drones militaires planqué dans le désert du Nouveau Mexique. On croit un moment assister à une sorte de conférence gesticulée quand on comprend soudain que tout est mis en scène avec une précision diabolique.

Ce n'est plus une pièce, c'est un puzzle, dans lequel chaque élément narratif, en apparence dérisoire, se révélera le maillon édifiant d'une fable contemporaine sur les digital natives, la notion de « guerre propre », les lanceurs d'alerte. Le Brandon du titre laisse bientôt place au brandon de la discorde, nous interrogeant sur notre aveuglement face à des pratiques immorales.

La fin est poignante et pourtant, tout jusque-là s'était construit de manière étonnamment ludique et drôle : nos deux conférenciers se chronomètrent en référence à la série *24 Heures Chrono* ; on y décortique l'évolution des jeux vidéo, de Pong à World of Warcraft en passant par Tetris ; les figurines et décors d'un jeu de rôle convoquent la mythologie de l'heroïc fantasy.

De fausses pistes en indices concordants, le duo construit une devinette fascinante, où tout finit par s'imbriquer avec génie. Piano, vidéo, rayons ultra-violets, karaoké, bruitages : impossible de citer toutes les digressions qui, en plus de poser des questions existentielles, dressent le portrait d'une génération, née dans les années 80, tellement saturée de clics numériques – select your music, select your food, select your game – qu'elle en débranche parfois son âme.

## Critique théâtre: la vie de Bryant

Estelle Spoto

06/12/18 à 14:47 - Mise à jour à 14:47

Ne vous attendez pas à une parodie de sitcom en allant voir *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* Sur un ton faussement léger, Emmanuel de Candido et Pierre Solot convient la technologie et les ressorts de la conférence gesticulée pour poser des questions chocs. Magistral!



*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* Le duo Emmanuel de Candido-Pierre Solot cache bien son jeu derrière ce titre évoquant inévitablement aux trentenaires un épisode de *Beverly Hills*. Ces mêmes trentenaires se sentiront effectivement en terrain connu ici, mais de *Beverly Hills* il ne sera point question. Loin de là.

Ca commence dans un Starbucks du Montana aux couleurs caramel, Norah Jones en fond sonore. Une fois posée sa tasse de café, Jessica impose un choix à Brandon: soit il lui parle, soit elle le quitte. Brandon décide de parler, mais Jessica le quitte quand même. Pourquoi? C'est ce que les deux comédiens -Pierre Solot, musicien, assurant aussi les claviers- vont tenter de nous expliquer, traçant en quatre chapitres les contours du monde très pixélisé de Brandon, qui est aussi un peu le leur puisqu'ils sont nés deux ans à peine avant lui.

Très complices, rebondissant sans cesse mutuellement sur leurs paroles, épaulés par des supports vidéo ou des séquences de jeu sur une antique console NES, les deux hommes vont actionner la machine à remonter le temps, plongeant aux origines des jeux vidéo, singeant une interview d'*Apostrophe* pour évoquer les lectures de jeunesse de Brandon, de *La Roue du temps* à... Nietzsche, utilisant les figurines du jeu *Warhammer* pour retracer l'Histoire des stratégies guerrières, jusqu'à se positionner enfin au plus près de leur vrai sujet: Brandon et les raisons de sa rupture avec Jessica.

Emmené là où il ne s'attendait pas, le public comprend au fur et à mesure que cette banale scène de couple révèle en réalité des choix politiques décisifs, dont l'impact s'étend au monde entier, et auxquels Brandon a été personnellement confronté, qui l'ont personnellement meurtri. Il comprend aussi la vraie signification du chiffre 1626, dont chaque unité s'égrène sur un écran depuis le début du spectacle. Jusqu'à 0, la fin se refermant comme un piège à loups sur ces mots: "I wanted to be a hero". Intelligent, drôle et glaçant tout à la fois.

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?*: jusqu'au 15 décembre au Théâtre de la Vie à Bruxelles, [www.theatredelavie.be](http://www.theatredelavie.be) Les 21 et 22 février au Festival de Liège, [www.festivaldeliege.be](http://www.festivaldeliege.be), . Du 13 au 23 mars à l'Atelier 210 à Bruxelles, [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)

## "Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?", enquête exclusive

CRITIQUE : MARIE BAUDET Publié le jeudi 06 décembre 2018 à 20h07 - Mis à jour le jeudi 06 décembre 2018 à 20h07



**SCÈNES** Emmanuel De Candido et Pierre Solot signent un spectacle intelligent et ludique, inspiré par un lanceur d'alerte et son entourage. Au Théâtre de la Vie jusqu'au 15 décembre.



Tout commence par une partie de Duck Hunt, déjà en cours alors que les spectateurs prennent place sur le gradin escarpé. Un canard pixélisé s'envole sur l'écran d'un gros moniteur à l'ancienne. Pierre Solot le met en joue de son pistolet en plastique, et bam. Adieu volatile virtuel. Son comparse Emmanuel De Candido est lui aussi déjà sur le plateau jonché de consoles, clavier, table basse chargée de livres, ordinateurs et autres figurines. Sur le mur du fond, un écran pose LA question: *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?*

En intitulant son spectacle à la manière d'une réplique de soap opera, le tandem de créateurs affiche son sens du décalage et de la dramaturgie didactique. "*La question est non seulement intime, mais aussi collective, politique*", avancent-ils. "*Un jour, le monde de Brandon s'écroule. Il en parle à Jessica, et Jessica le quitte.*" Voilà ce qu'ils ont essayé de comprendre et vont tenter d'exposer, dans un spectacle composite, qui va de la conférence gesticulée au conte, intègre une bande-son jouée en direct, et fait un usage raisonné de la vidéo.

### Le défi de la synthèse

Les deux trentenaires se connaissent depuis l'âge du lycée, et se présentent. Pierre est comédien, metteur en scène, musicien, musicologue, romancier. Manu est metteur en scène, acteur, philosophe, chanteur ("*non, formé en philosophie, et chanteur de karaoké, mais soit*"). Ils ont mis leurs compétences en commun pour cet opus de leur [compagnie Maps](#). Ensemble ils ont mené l'enquête et relèvent le défi qu'ils se sont donné: la synthétiser sur scène. Avec la complicité, entre autres, de Clément Papin à la création des lumières, de Marie-Christine Meunier à la scénographie, de Milena Kipfmüller à la dramaturgie sonore. Car *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* est bien sûr une œuvre collective.

Une œuvre utile et ludique, intelligente, drôle, grave, voire déstabilisante. Les chapitres se suivent avec fluidité et sans se ressembler ("Les jeux vidéo" - "Mythologie et rumeurs du monde" - "L'effet cercueil et la guerre propre"...), pour à la fois baliser le contexte - celui du monde occidental avec ses us et obsessions, son histoire récente - et dresser le portrait de ce fameux Brandon, à partir de faits réels. Car oui, Emmanuel et Pierre se penchent bel et bien sur "La vraie intimité du vrai Brandon", dussent-ils pour cela romancer sa rencontre avec Jessica (prénom d'emprunt, visage flou) et l'évolution de leur relation, jusqu'à l'issue que l'on sait.

### **Opérateur de drones**

Brandon Bryant, lui, a le crâne rasé et une barbe de trois jours. Né le 18 novembre 1985 à Missoula dans le Montana, il entreprend des études de journalisme qu'il n'a pas les moyens de poursuivre, et est enrôlé comme opérateur de caméras de drones par l'United States Air Force, pour qui il travaillera de 2006 à 2011. Avant de révéler le dessous des cartes, et de devenir donc un lanceur d'alerte.

Ce n'est pas seulement ce portrait - néanmoins saisissant - que brossent en moins d'une heure et demie Pierre Solot et Emmanuel De Candido, c'est un paysage complexe que façonnent, décomposent et exposent ces sacrés pédagogues. Où il est question d'intimité et d'évolutions technologiques, de stratégie militaire et de relations sociales, de techniques narratives, de réflexion politique et de compte à rebours. Un récit à clef, un puzzle critique de l'hyperconnexion, diablement efficace dans la forme, passionnant dans le fond.

- **Bruxelles, Théâtre de la Vie, jusqu'au 15 décembre, du mardi au samedi à 20h. Durée: 1h25.**  
**Infos & rés.: 02.219.60.06, [www.theatredelavie.be](http://www.theatredelavie.be)**
- **Et à l'Atelier 210 du 13 au 23 mars 2019 : [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)**

## "Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" Où va notre monde hyper connecté ?

Brillante enquête sur un "digital native".

Dominique Mussche

🕒 Publié le mardi 11 décembre 2018 à 13h16

CRITIQUE \*\*\*



Dès le titre du spectacle, que l'on croirait emprunté à une couverture de "Gala" ou "Ici Paris", Emmanuel De Candido et Pierre Solot nous piègent habilement : non, ils ne nous débelleront pas les secrets d'alcôve d'un couple de stars ... ! Ils débarquent sur le plateau, souriants et décontractés, et plaisantent avec le public : non, il ne s'agira pas non plus d'une comédie de rupture ... ! La question posée est plus grave qu'il n'y paraît.

Le couple se retrouve dans un banal café Starbucks dont on nous décrit minutieusement le décor et l'ambiance, comme pour une reconstitution judiciaire. Jessica prononce cette phrase terrible : "*Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte*". On nous informe d'entrée de jeu : Brandon va parler, mais elle le quittera tout de même. Pourquoi ? Aurait-il menti ? Non, il a dit la vérité. Mais quelle vérité ? Et qui est cet homme ? A partir de là, les deux comparses nous entraînent dans une enquête méticuleuse à la découverte du monde de Brandon. Autour d'eux, les outils numériques qui leur serviront à reconstituer en direct, pièce par pièce, le puzzle biographique de ce "digital native", cet enfant du numérique dont ils sont eux-mêmes les contemporains, un monde qu'ils vont donc explorer en familiers : grand écran, vidéo, console de jeu, clavier... Un chiffre mystérieux, 1626, s'inscrit sur un écran et ira en décroissant pour révéler peu à peu la terrible réalité qui se cache derrière, jusqu'au zéro final. Des chapitres balisent le parcours : on part de l'addiction de l'adolescent aux jeux vidéo pour découvrir ensuite sa passion pour la BD et les romans fantasy, les jeux de rôles stratégiques, les musiques de films d'action... Je ne vous dévoilerai pas la suite, car je vous priverais du plaisir de vivre vous-mêmes le suspense de ce récit remarquablement construit qui part d'une banale rupture amoureuse pour déboucher sur une tragédie.

"Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" est un spectacle puissant coulé dans une forme originale qui mêle dialogues, conférence gesticulée, récit et musique. On ne peut qu'admirer le travail en parfaite complicité de ces deux artistes qui se connaissent depuis belle lurette et ont souvent conjugué leurs talents : Pierre Solot le musicien et Emmanuel De Candido le comédien metteur en scène. C'est une des thématiques les plus angoissantes d'aujourd'hui qu'ils abordent : les frontières de plus en plus minces entre le réel et le virtuel. Mais pas de jugement moral ni philosophique, pas de dénonciation directe. Très intelligemment, c'est par des descriptions froidement réalistes et des informations factuelles qu'ils suscitent la réflexion du public, et en gardant une certaine distance parfois teintée d'humour et de dérision.

Que vous soyez hyper connectés ou étrangers au monde numérique, ce spectacle vous concerne et en tout cas il vous séduira par son intelligence, son originalité, son écriture brillante et subtile.

#### **EN PRATIQUE**

**"Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" de et avec Emmanuel De Candido et Pierre Solot (Compagnie MAPS)**

**A voir au Théâtre de la Vie jusqu'au 15 décembre, au Festival de Liège les 21 et 22 février et à l'Atelier 210 du 13 au 23 mars.**



Mercredi 12 décembre 2018, par Jean Campion

## Comprenez-vous Jessica ? ★★★★★

Amis depuis vingt ans, Pierre Solot et Emmanuel De Candido ont déjà collaboré à différents projets collectifs. Pierre est pianiste, animateur-radio, conférencier, comédien et auteur d'un roman : "La balade de Stiva Leko". Formé en philosophie à l'U.L.B., Emmanuel est comédien, metteur en scène et chanteur ("de karaoké" précise-t-il). Nés en 1983, ces artistes multicalques font partie de la première génération hyperconnectée et partagent avec Brandon Bryant, le héros de ce spectacle, né en 1985, une même culture numérique et populaire (jeux vidéo, musiques, films,...). Partant de ce qu'ils sont, ils "ont décidé d'intégrer leurs propres expériences de vie au processus de dramaturgie et de création, en s'inspirant largement des procédés de conférence gesticulée".

La scène est encadrée d'écrans, d'ordinateurs, de claviers, de maquette. Pierre Solot invite certains spectateurs à s'amuser avec une vieille console, en chassant le canard, pendant qu' Emmanuel De Candido triture son rubik's cube. Ambiance détendue. Les comédiens se présentent puis nous emmènent dans un café Starbucks, où tout est "brun caramel dégoulinant". Voix sirupeuse de Norah Jones. On s'attend à un épisode de soap opéra. Tout à coup, les yeux dans les yeux, Jessica lance : "Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte." Pas de suspense. Le titre est clair : elle le quitte. Et pourtant il a parlé et même dit sa vérité, car il respecte le principe de son grand-père : être un homme, c'est avoir une parole. Alors pourquoi cette rupture ? Les deux comparses proposent de reconstituer le puzzle de l'histoire. Essayons de ne pas gâcher le plaisir des futurs spectateurs par trop d'indiscrétions.

Clin d'oeil à la série "24 heures chrono", les meneurs de jeu font disparaître le nombre 1626, en déclenchant le chronométrage du spectacle. Quatre titres de chapitres vont s'afficher successivement pour le baliser. Priorité aux jeux vidéo. Les conférenciers réchauffent les souvenirs des trentenaires. Partant de "Pong", le pionnier, ils évoquent la sophistication croissante de ces jeux avec les pixels et la fascination exercée par la mythologie de l'héroïc fantasy. Pierre, le musicien, explique ensuite comment à partir de trois, deux ou même une note, on donne une identité musicale à "James Bond", aux "Dents de la mer" ou à "Iron man". Parodiant une émission de Bernard Pivot, les deux compères se lancent dans une discussion fumeuse et ironique sur les lectures de Brandon. Peut-on rapprocher un roman "fantasy" comme "La Roue du temps" de l'oeuvre de Nietzsche : "La généalogie de la morale" ?

Intitulé "L'Effet cercueil et la guerre propre", le chapitre suivant rappelle que les Américains ont été traumatisés par la guerre perdue au Vietnam et par les 2977 victimes de la catastrophe du World Trade Center. Durant ces décennies, où l'on rêve de guerre propre, les jeux de stratégie guerrière se sont multipliés et sont devenus de plus en plus complexes. Filmé par Pierre, Emmanuel manipule des figurines, afin de montrer le rôle décisif des drones et la nécessité pour un pilote d'être "multitâche".

Changement brutal de ton. On entre dans le drame intime de Brandon Bryant. Emmanuel De Candido se glisse dans sa peau. La bouche près du micro, d'une voix sourde, il nous confie son témoignage bouleversant. Une séquence dont l'intensité poignante est renforcée par la musique de Pierre Solot et les lumières de Clément Papin. L'énigme est résolue. On comprend pourquoi ce héros, enfant du numérique, se retrouve seul. L'étrange question sur la différence entre un enfant et un chien, posée au début du spectacle, prend une résonance dramatique. Tout comme le nombre 1626. Mêlant indices et rappels, sérieux et dérision, les deux complices ont adopté un style décontracté. Ils ne jouent pas aux profs érudits. En nous entraînant dans leur jeu de piste, ils nous amènent à regarder en face notre monde interconnecté. Un monde où les écrans sont rois. Un monde où le réel et le virtuel ne s'opposent plus, mais se complètent. Frappés par la confession de Brandon Bryant, nous nous rendons compte que les progrès constants du numérique suscitent nombreuses questions philosophiques ou politiques. Les auteurs ne les posent pas frontalement, mais les suggèrent dans ce spectacle intrigant, spirituel et lucide.

# Guerre ou jeu vidéo, quelle différence?

L'ECHO, Timour Sanli 12 mars 2019



Loin de la réalité du terrain et de tout contrôle démocratique, la guerre propre par drones interposés... ©AFP

Après les frappes de drones américaines ayant tué le terroriste Anwar al-Awlaqi, le pilote Brandon Bryant est devenu lanceur d'alerte. Il est relayé par deux metteurs en scène belges à travers leur pièce «Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?».

Derrière la question de Jessica et de Brandon émerge une question politique et citoyenne: celle du drone et de sa place dans le débat public. Cette pièce coécrite par Pierre Solot et Emmanuel de Candido (lire la critique, ci-dessous), se base sur l'histoire vraie de Brandon Bryant, un trentenaire américain devenu pilote de drone pour l'armée. «Il travaille dans un container climatisé et pilote des drones qui survolent l'Afghanistan et l'Irak. Après 5 ans et 5 jours, il vomit, crache du sang, fait une crise. Il expliquera ça par un bug moral, les médecins parlent d'un choc post-traumatique», raconte Pierre Solot.

Malgré l'aspect déjà dramatique de la vie de Brandon Bryant, les metteurs en scène prennent le parti de ne pas en faire un biopic. C'est moins la vie singulière de Brandon qui les intéresse que toutes les questions que cette vie fait émerger. «On a voulu travailler sur lui à travers le prisme médiatique. On s'intéressait surtout à ce que ça voulait dire d'être lanceur d'alerte», précise Emmanuel de Candido pour expliquer la démarche de recherche préalable à la pièce. Les lanceurs d'alerte manquent sur notre territoire, constatent les deux artistes. L'information fait également défaut et cela crée un vide démocratique.

La problématique peut sembler relativement éloignée des préoccupations actuelles des citoyens européens. Et pourtant... Fabien Clain, citoyen français soupçonné d'être la voix de Daech lors des attentats de novembre 2015, a été ciblé par une frappe de drone commandée par la coalition européenne, en février 2019. Le gouvernement belge a également commandé des drones Reapers en même temps que des chasseurs F-35.

«Les drones ne peuvent être utilisés que pour la surveillance. La question du drone armé existe aussi. Il y a des astérisques dans les rapports, qui disent sur tous ces sujets: 'doit être soumis à un débat juridique'. Pourquoi ce débat n'est-il pas citoyen? On a posé la question du comment et du combien, mais jamais du pourquoi. On a fait dans la logique de Test-Achats», regrette Emmanuel de Candido. C'est cette question du «pourquoi» que leur pièce aimerait faire émerger. Les metteurs en scène ne prétendent pas juger le drone en tant que tel, mais plutôt permettre aux citoyens de s'emparer de tout le faisceau de questions que ce changement de paradigme guerrier implique.

«Si les citoyens étaient correctement informés, si les politiques défendaient publiquement l'utilisation des drones, au moins nous pourrions commencer à en discuter, discuter par exemple du concept de guerre propre», reprend Pierre Solot. La guerre propre est l'un des principaux arguments en faveur de l'utilisation des drones. Une frappe de drone ne ferait «que» 42 morts collatéraux. «C'est un argument, mais il faut aussi savoir que pour tuer la personne visée, il faut parfois tenter ça six ou sept fois, précise-t-il. Et la question du pourquoi de ces frappes n'est pas posée non plus.»

Teaser | «Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?»

Appel à la prudence

La pièce se présente donc comme un thriller, où le suspense est également celui de notre actualité citoyenne. Un appel à la prudence, un espoir que le message que peut porter l'histoire de Brandon soit saisi par les citoyens européens. «Tout comme pour le plan Vigipirate (l'un des outils du dispositif français de lutte contre le terrorisme, NDLR) ou la présence des militaires dans l'espace public, on se doit d'être très vigilant, parce que le retour en arrière est super difficile», conclut Emmanuel de Candido en forme de sinistre rappel.

## Culture

Après les frappes de drones américaines ayant tué le terroriste Anwar al-Awlaqi, le pilote Brandon Bryant est devenu lanceur d'alerte. Il est relayé par deux metteurs en scène belges à travers leur pièce «Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?».

# Guerre ou jeu vidéo, quelle différence?

TIMOUR SANLI

Derrière la question de Jessica et de Brandon émerge une question politique et citoyenne : celle du drone et de sa place dans le débat public. Cette pièce cocécrite par Pierre Solot et Emmanuel de Candido (lire la critique, ci-contre), se base sur l'histoire vraie de Brandon Bryant, un trentenaire américain devenu pilote de drone pour l'armée. «Il travaille dans un container climatisé et pilote des drones qui survolent l'Afghanistan et l'Irak. Après 5 ans et 5 jours, il vomit, crache du sang, fait une crise. Il expliquera ça par un bug moral, les médecins parlent d'un choc post-traumatique», raconte Pierre Solot.

Malgré l'aspect déjà dramatique de la vie de Brandon Bryant, les metteurs en scène prennent le parti de ne pas en faire un biopic. C'est moins la vie singulière de Brandon qui les intéresse que toutes les questions que cette vie fait émerger. «On a voulu travailler sur lui à travers le prisme médiatique. On s'intéressait surtout à ce que ça voulait dire d'être lanceur d'alerte», précise Emmanuel de Candido pour expliquer la démarche de recherche préalable à la pièce. Les lanceurs d'alerte manquent sur notre territoire, constatent les deux artistes. L'information fait également défaut et cela crée un vide démocratique.

La problématique peut sembler relativement éloignée des préoccupations actuelles des citoyens européens. Et pourtant... Fabien Clain, citoyen français soupçonné d'être la voix de Daech lors des attentats de novembre 2015, a été ciblé par une frappe de drone commandée par la coalition européenne, en février 2019. Le gouvernement belge a également commandé des drones Reaper en même temps que des chasseurs F-35.

«Les drones ne peuvent être utilisés que pour la surveillance. La question du drone armé existe aussi. Il y a des astérisques dans les rapports, qui disent sur tous ces sujets : 'doit être soumis à un débat juridique'. Pourquoi ce débat n'est-il pas citoyen? On a posé la question du comment et du combien, mais jamais du pourquoi. On a fait dans la logique de Test-Achats», regrette Emmanuel de Candido. C'est cette question du «pourquoi» que leur pièce aimerait faire



Loïn de la réalité du terrain et de tout contrôle démocratique, la guerre propre par drones interposés... © AFP

émerger. Les metteurs en scène ne prétendent pas juger le drone en tant que tel, mais plutôt permettre aux citoyens de s'emparer de tout le faisceau de questions que ce changement de paradigme guerrier implique.

«Si les citoyens étaient correctement informés, si les politiques défendaient publiquement l'utilisation des drones, au moins nous pourrions commencer à en discuter, discuter par exemple du concept de guerre propre», reprend Pierre Solot. La guerre propre est l'un des principaux arguments en faveur de l'utilisation des drones. Une frappe de drone ne ferait «que 42 morts collatéraux. C'est un argument, mais il faut aussi savoir que pour tuer la personne visée, il faut parfois tenter ça six ou sept fois», précise-t-il. Et la question du

**«Après 5 ans et 5 jours, il vomit, il crache du sang. Il expliquera ça par un bug moral.»**

PIERRE SOLOT  
METTEUR EN SCÈNE

pourquoi de ces frappes n'est pas posée non plus.»

### Appel à la prudence

La pièce se présente donc comme un thriller, où le suspense est également celui de notre actualité citoyenne. Un appel à la prudence, un espoir que le message que peut porter l'histoire de Brandon soit saisi par les citoyens européens. «Tout comme pour le plan Vigipirate (l'un des outils du dispositif français de lutte contre le terrorisme, NDLR) ou la présence des militaires dans l'espace public, on se doit d'être très vigilant, parce que le retour en arrière est super difficile», conclut Emmanuel de Candido en forme de sinistre rapel.



© NICOLAS VERFALLE

### THÉÂTRE

**«Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?»**

■ ■ ■ ■

Emmanuel De Candido et Pierre Solot

Sur un plateau aux allures de régie de télévision, où trône une antique console Nintendo, un duo de geeks de video games se présente et assène cette question : pourquoi au Starbucks de la ville, Jessica a-t-elle quitté Brandon, alors qu'enfin, celui-ci, après six mois de relation, lui révélait la vérité sur son passé?

Emmanuel de Candido et Pierre Solot (compagnie MAPS) seront les confondateurs de cette soirée, que nous avons vue en décembre au Théâtre de la Vie, au cours de laquelle ils entendent répondre à cette question en retraçant le parcours de Brandon Bryant, fan de jeux vidéo, devenu pilote de drones et responsable de la mort de 1.626 personnes.

La démonstration pourrait être pesante : elle est légère, aérienne, amusante même, et convaincante à la fois. Tour à tour frères Bogdanov, frères ennemis, Alain Decaux dédoublé, fans de Warhammer, musiciens, chanteurs et bien sûr comédiens, le binôme qu'ils forment prend soin de ne pas se prendre les pieds dans les câbles de leur matériel et les fils de leur récit. Ils déroulent ainsi l'histoire d'un patriote qui, derrière son joystick (!), voit son monde intérieur et extérieur s'éroder le jour où, croyant liquider une cible terroriste, il assassine, à 10.000 km de distance, un enfant afghan.

À la fin de la démonstration, le sourire se fige et fait place à l'effroi dans un crescendo redoutable. Et la question reste entière : pourquoi, le jour de la publication des révélations de Brandon, quand celui qui fut pilote de drone lui a tout raconté, Jessica, qui ne s'appelle pas vraiment Jessica, l'a-t-elle quitté après avoir entendu la terrible vérité? Son vrai prénom est peut-être America...

BERNARD ROISIN

Du 13 au 23/3 mars, à L'Atelier 210 (a 1040 Bruxelles); www.atelier210.be

## Faust qui peut

### OPÉRA

«Frankenstein»

■ ■ ■ ■

Alex Ollé, mise en scène (La Fura dels Baus), Bassem Akiki, direction musicale.

STÉPHANE RENARD

Le «Frankenstein» de Mark Grey et d'Alex Ollé, création mondiale à La Monnaie, privilégie l'émotion visuelle aux questions philosophiques. Entre performances d'acteurs et scénographie choc.

Adapter «Frankenstein» à l'opéra du XXI<sup>e</sup> siècle est une mission d'autant plus délicate que l'imaginaire collectif a figé le mythe sous les traits de Boris Karloff. Évoker, pour son bicentenaire, toute la modernité faustienne du roman de Mary Shelley, publié en 1818, exigeait de s'en détacher pour mieux le servir (L'Echo du 2 mars dernier).

C'est donc au départ d'une relecture théâtrale forte, qui projette Frankenstein et son monstre dans un futur polaire, que le catalan Alex Ollé (La Fura dels Baus) a conçu cet opéra en collaboration avec le compositeur américain Mark Grey. La matrice initiale a cependant bel et bien été

pensée par un envoûteur du visuel. Et c'est cette dimension qui s'impose d'emblée, autant par son impressionnant dispositif technique que par une réalité virtuelle phagocytant par instants tout le volume scénique.

Diablenement efficace, au risque de voir l'omniprésence du décor se faire omnipotence. L'action y perd parfois en intensité, d'autant que le livret est le point faible de cette production peu banale.



Relecture théâtrale forte par un envoûteur du visuel, Alex Ollé. © B. UHLIG

### «Sound designer» de John Adams

Reste que le premier acte est époustouflant, avec ses allers-retours entre «Star Wars» et «Meurtre dans un jardin anglais». Difficile ensuite, pour la seconde partie, d'encre créer la surprise, hormis une scène digne d'une arrière-bouche lorsque Victor essaie, à coups de hachoir, d'offrir à sa Créature un pendant féminin. Un Frankenstein halluciné, campé à la perfection par le ba-

ryton texan Scott Hendricks, comédien démoniaque aux graves en béton. Choix idéal aussi que celui du ténor finlandais Iopii Lehtipuu, dont la troublante tessiture proche de Falto et l'impressionnante conquête physique du rôle donnent au monstre une épaisseur émouvante.

Pour accompagner tout cela en musique, Mark Grey, qui fut longtemps le «sound designer» de John Adams, joue la modernité sans l'avant-garde. Féru d'électroacoustique et de «surrounding» cinématographique, sa partition propose une mosaïque sonore en symbiose avec la scène, requérant force cuivres pour marteler les instants poignants ou invitant les violoncelles à de plaisantes mélodies.

Cette musique-là tient du patchwork, habilement cousue par le chef Bassem Akiki, enchaînant un crescendo d'entrée soufflant, quelques duos et trios comme cela se doit à l'opéra, mais aussi de belles lignes vocales dévoilées à l'excellente soprano allemande Eleonore Marguerre.

Elle est la douce Elisabeth, la femme de Frankenstein. Elle est la seule personne aimable – entendez «à aimer». Elle doit donc mourir, victime innocente mais exploitée de la déraison dans une histoire de fous. Celle dont le monde actuel écrit déjà les prochains chapitres.

Jusqu'au 23/3: lamonnaie.be

### GÉOPOLITIQUE CULTURELLE

## En captivité à Moscou, Serebrennikov monte «Nabucco» à Hambourg



© BRINKHOFF/MOGENBURG

Il est privé de liberté, de téléphone, d'internet, jugé en Russie, et pourtant le metteur en scène Kirill Serebrennikov a réussi à créer depuis dimanche un opéra entier à l'Opéra de Hambourg. L'enfant terrible du théâtre russe, considéré par ses partisans comme une victime des valeurs traditionalistes du Kremlin, est accusé de détournement de fonds et assigné à résidence depuis deux ans. Mais, grâce à un avocat dévoué et à Evgueni Koutaline, un collègue et ami qui est devenu son co-metteur en scène, Kirill Serebrennikov a réussi à faire du «Nabucco» de Verdi une œuvre géopolitique et antipoliste, incluant 35 réfugiés au cœur des esclaves pour chanter «Va, pensiero», l'hymne de résistance à toute oppression.



Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon? creuse l'histoire récente du gaming.



# TO PLAY, OR NOT TO PLAY

LE THÉÂTRE ET LE JEU VIDÉO ENTAMENT DEPUIS PEU UNE TUMULTUEUSE RELATION ET S'INFLUENÇENT MUTUELLEMENT. LE SPECTACLE **POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON?** L'ILLUSTRE AVEC BRIO À L'ATELIER 210.

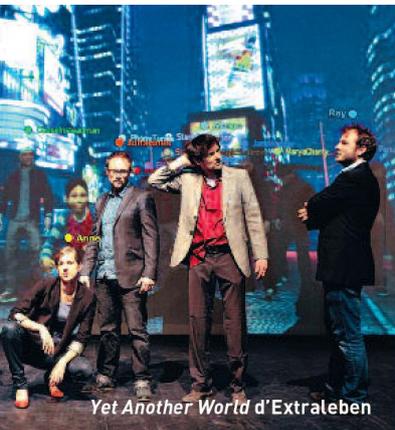
TEXTE Michi-Hiro Tamai

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* La question résonne comme la réplique d'une sitcom nineties d'AB Productions. Écrit et interprétée par Emmanuel De Candido et Pierre Solot, cette pièce de théâtre aux faux airs de comédie sentimentale dissimule pourtant un visage noir. Guerre propre, meurtres sales (par drones interposés) et lanceur d'alerte s'y décantent ainsi à travers le prisme de la pop culture des années 80 et 90. Et en particulier, du jeu vidéo. Le dialogue de ses deux auteurs brise le quatrième mur et illustre en outre avec talent la porosité grandissante des frontières entre gaming et théâtre, ces dernières années. Un rapprochement stupéfiant. Mais loin d'être contre-nature.

Quelque part entre les conférences gesticulées de Franck Lepage et le *C'est pas sorcier* de Fred & Jamy, la "pièce" s'éver-

tue à répondre à cette question en creusant la personnalité de Brandon. Sur scène, Emmanuel De Candido et Pierre Solot visent les canards de *Duck Hunt* avec le Zapper d'une NES sur un téléviseur cathodique et imitent les sauts de l'héroïne d'un *Resident Evil* période GameCube devant un écran géant. Ils évoquent le scandale inutile de *Death Race* et la violence cachée des *Sims*. Non sans humour, le duo suit un jeu de piste. Il creuse aussi avec passion et exactitude la récente histoire du gaming.

Un terrain de jeu de plateau de *Warhammer* est également filmé en live sur grand écran pour des parallèles cinglants et sanglants entre un drone militaire, un dragon et une sorcière du célèbre jeu de rôle et de figurines, capables de frappes chirurgicales. Parfois rythmé par des solos du piano



Yet Another World d'Extraleben



Le collectif Shiko Shiko

## Square Enix, dingue de théâtre



Rarement un éditeur aura rendu autant d'hommages aux arts du spectacle que Square Enix. D'une scène culte d'opéra dans *Final Fantasy VI* à la scène musicale du bien nommé *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, les équipes de développement de l'éditeur ont multiplié les clins d'œil aux planches. Le meilleur exemple en la matière reste toutefois *Final Fantasy IX*. Lâché en 2000, ce jeu de rôle déroule ainsi, dès ses premières minutes, l'enlèvement d'une princesse par une troupe de théâtre. Le tout pour d'astucieuses équivoques. Le soldat et garde du corps de la belle ne sait plus si son enlèvement est réel ou pas, face au public. Le joueur doit de son côté performer un faux combat sur scène. Un récit brillant notamment influencé par *Le Roi Lear* de William Shakespeare. ● M.-H.T.



Puppet Pandemonium



Path Out

de Pierre Solot, *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* reconstitue doucement les pièces d'un puzzle qui n'est pas celui qu'on croit. Le récit offre aussi un souffle bienvenu face à l'opinion du secteur culturel face au jeu vidéo. En Suisse, il y a cinq ans, la pièce *Yoko-Ni* évoquait ainsi les dangers de l'addiction au gaming. Le tout pour une leçon de morale adressée aux kids à la demande de la Fondation Neuchâtel Addiction...

### Acteur et avatar, même combat

Heureusement, le théâtre s'ouvre doucement au jeu vidéo. Les acteurs, écrivains et metteurs en scène aujourd'hui âgés de 30 à 40 ans ont, de fait, grandi aux côtés de Mario, Link et Sonic. Question de génération. Mis en scène par Olivier Boudon au Théâtre de Poche il y a deux ans, *Quartier 3, destruction totale* de Jennifer Haley suivait un groupe d'ados essayant d'atteindre le dernier niveau d'un jeu infesté de zombies. Créé par l'écrivaine, artiste et comédienne Lian Amaris, *The Video Game Monologues* fleurissait à la même période, à San Francisco, pour partager, sur les planches, des batailles en ligne légendaires avec le public. Le thème du jeu vidéo devient un sujet légitime au théâtre. Mais il contamine parfois sa forme. Le collectif lillois Shiko Shiko tremble ainsi entre concert post-punk, gaming et talk-show autour de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*. De son côté, *Yet Another World* de la compagnie suisse Extraleben reste à ce jour le projet le plus ambitieux et le plus fascinant entre jeu vidéo et théâtre. Intégrant directement du gameplay de jeu vidéo dans ses ressorts, la pièce jette le mode multijoueurs de *Gran Theft Auto IV* aux mains du public. Ce dernier se retrouve assis au milieu de seize téléviseurs cathodiques et autant de manettes/console disséminées dans la salle (à se partager). Objectif? Suivre la visite guidée

d'une narratrice sur scène qui invite les participants à accompagner son avatar pour explorer New York. Entre transhumanisme, happening, virus et monde parallèle à la *Matrix*, la pièce -uniquement en allemand- redéfinit avec brio l'acte du jeu, de la scène au joystick.

Un acteur sur scène et un joueur aux manettes partagent une immersion mentale comparable dans une œuvre de fiction, une pièce pour l'un, un jeu pour l'autre. Tout joueur s'implique également dans un univers digital comme un acteur dans une pièce (ou un film). Frustration, doute, sentiment de pleine puissance, émerveillement... Un dialogue intérieur résonne dans la tête de chaque gamer impliqué. Le phénomène des *Let's Play* sur YouTube et Twitch expose cette psyché, pour des face caméra où l'on se filme en train de jouer pour partager son expérience avec le monde entier. Récit d'un exil de Syrie vers les Pays-Bas, le très touchant *Path Out* se hisse en exemple ultime de ce phénomène puisqu'on y voit son créateur Abdullah Karam aligner des sarcasmes souriants sur la culture du pays qu'il a fui. Si le théâtre et l'idée de jeu d'acteur sont contaminés par le gaming, l'inverse est également vrai. *Puppet Pandemonium* sautillait entre théâtre de marionnettes et borne d'arcade, l'an dernier à la Game Developers Conference (GDC) de San Francisco. Transformant des têtes de poupées en bouton de joystick, cette improbable installation demandait au gamer de jouer la comédie pour gagner des points. *Voiceball* de Hella Velvet (un développeur amateur de théâtre) exigeait lui une bonne part d'improvisation scénique. Ce jeu de foot contrôle ainsi la balle de chaque joueur via des vocalises aiguës ou graves à lâcher dans un micro face au public. Et si Jessica avait quitté Brandon pour le laisser jouer? ●

■ POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON?, DE LA COMPAGNIE MAPS, JUSQU'AU 23/03, À L'ATELIER 210, BRUXELLES.



## Jeux de vie, jeux vidéo

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?*, un titre de soap pour une intelligente guerre sentimentale moderne. - Texte: **Éric Russon** -

**E**mmanuel De Candido et Pierre Solot cachent bien leur jeu (vidéo). Ils font exploser le quatrième mur et s'adressent directement au public pour répondre à la question posée par le titre de leur spectacle. Jessica propose à Brandon un ultimatum: soit il lui parle, soit elle le quitte. En choisissant de rendre la parole, le jeune homme signe pourtant l'arrêt de mort de leur couple: Jessica le quitte quand même. On se croirait dans un épisode de *Plus belle la vie*, mais il n'en est rien.

Difficile de ne pas spoiler cette vraie fausse conférence construite comme un puzzle qui, pièce après pièce, dévoilera son terrible visage. Qu'ont en effet en commun le décompte qui court tout au long de leur démonstration, le vieux jeu vidéo qui traîne dans un coin ou ces images qui ne représentent pas vraiment ce qu'elles montrent? Si la forme est ludique (et souvent drôle), le propos de ce spectacle est glaçant. Il est question d'une génération biberonnée au virtuel, de la frontière floue entre jeu et réalité, de la valeur d'une vie et de ces guerres modernes que l'on mène depuis un bureau de fonctionnaire. ✖

★ ★ **POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON?**, du 13 au 23/3.  
telier 210, Bruxelles. [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)

## Les bons plans du festival Émulation

**D**epuis sa création en 2005, nombreux sont les jeunes artistes qui ont profité de cette biennale tremplin, comme Anne-Cécile Vandalem, Jérôme de Falloise ou François-Michel van der Rest. Pour la huitième édition d'Émulation, sont programmés sept spectacles qui, malgré des formes et des styles différents, tournent tous autour de l'humain. Pour Simon Wauters (*Ashes To Ashes*), ce sera à partir des manuscrits de Zalmen Gradowski, juif déporté qui fut enrôlé de force dans les "sonderkommandos", obligé de participer à l'horreur nazie. Pour Lorette Moreau (*Impronçable*), ce sera à partir du sexe féminin. Pour la Compagnie La Station (Parc), ce sera à travers le traumatisme de dresseurs d'animaux aquatiques dans des parcs d'attractions. Multiples sont les chemins qui mènent à l'humain! - E.R.

★ ★ ★ **ÉMULATION**, du 19 au 24/3.  
Théâtre de Liège, Cité Miroir, La Courte Échelle et Le Corridor.  
[www.theatredeliège.be](http://www.theatredeliège.be)



Marie-Valentine Gillard

Shadow to Live présente

# Alice ON THE ROOF

EN CONCERT

30.03.2019  
Forest-Vorst Nationa(al)

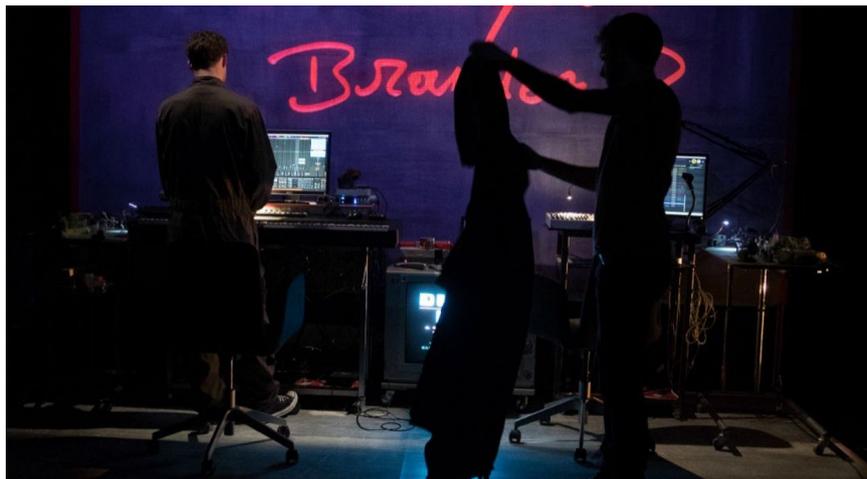
Photo: Nicolas Van Belle

TICKETS: [WWW.TELETTICKETSERVICE.BE](http://WWW.TELETTICKETSERVICE.BE)  
010 345 345 (0,3€/MIN)

VIVA CITE mausique

BDOY00D

CRITIQUE. « Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » – de Pierre Solot et Emmanuel De Candido – Au théâtre Atelier 210 du 13 au 23 mars 2019



Où nous conduit la société digitale actuelle ? Quel impact peut-elle avoir sur les vies ? Enquête exclusive sur le destin de Brandon, fan de jeux vidéo.

Amis depuis 20 ans, l'un pianiste et l'autre philosophe (enfin, rectifie-t-il, juste diplômé en philosophie, ce qui n'en fait pas un philosophe...), Pierre Solot et Emmanuel De Candido nous réunissent à l'Atelier 210 pour débattre de la question essentielle : « Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? ». Imaginez un peu la scène... Un matin dans un café Starbucks, Jessica lance à Brandon cette phrase terrible : « Ou bien tu me parles, ou bien je te quitte ». Brandon parle, Jessica le quitte. Mais alors, « pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » Pour répondre à cette question primordiale, il est nécessaire de faire un détour du côté de la jeunesse et de l'univers de Brandon.

Sur scène parmi les piles de livres, les jeux rétro et le matériel électronique, les deux comédiens accueillent chaleureusement les spectateurs. Le dialogue commence ensuite avec le public. Les deux compères ont réalisé une véritable enquête pendant trois ans, recueillant toutes les informations nécessaires pour répondre à la question. Ils sont là pour nous communiquer leurs résultats. Sous la forme de conférence gesticulée d'abord, de théâtre d'atmosphère ensuite, Emmanuel De Candido et Pierre Solot explorent le passé du jeune Brandon : son amour pour les jeux vidéo, pour les comics, les romans de Fantasy et plus encore... Au fur et à mesure de l'exposé, les indices se dévoilent, l'ambiance se transforme et la forme de l'exposé se modifie.

Jeux vidéo, projections, mais aussi piano et musique électronique se mêlent pour rendre le plus précisément possible les indices de l'enquête menée par nos deux maîtres de conférence. Au fil du spectacle, on reconstruit ce puzzle dont les pièces se mettent en place petit à petit. C'est dans l'écriture que les auteurs ont véritablement excellé. La narration et le déroulement de l'enquête sont extrêmement bien pensés pour en arriver à une conclusion étonnante et déconcertante. Les indices sont dispersés çà et là dès le départ mais on ne s'en rendra compte qu'au fur et à mesure du développement du récit. Difficile d'en parler sans trop en révéler car, oui, on s'est bien fait avoir par le ton léger et anecdotique que semble cacher le titre de la pièce !

« Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » Derrière cette question qui semble insignifiante, se dévoile une vérité bien plus dure. Emmanuel De Candido et Pierre Solot ont eu la justesse d'aborder le sujet sous cet angle, son approche est très adroite. Aidés par la musique et les projections, ils construisent petit à petit l'univers de Brandon : la destruction d'un monde. Ce spectacle est essentiel. Le propos est intelligent et indispensable. Le traitement est remarquable. À voir absolument.

Sophie Decaestecker

Créateur lumière : Clément Papin / Scénographie : Marie-Christine Meunier / Dramaturge sonore : Milena Kipmüller / Conseillers artistique : Zoumana Meïté et Olivier Lenel

MOUSTIQUE, par Eric Russon

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?

Jusqu'au 23 mars à l'Atelier 210 (Etterbeek)

Dans un café Starbucks, Jessica prononce cette phrase terrible : « Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte. » Ne fuyez pas ! Ce mièvre résumé est un trompe-l'œil, tout comme la pièce d'ailleurs, qui s'avère une formidable imposture. Ce puzzle fascinant d'Emmanuel de Candido et Pierre Solot commence comme une conférence gesticulée anecdotique et finit en une fable poignante sur les digital natives, la notion de « guerre propre » ou encore les lanceurs d'alerte.

## POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON ?

Festival Impatience



### FESTIVAL IMPATIENCE - FESTIVAL DU THÉÂTRE ÉMERGENT

réservé aux professionnel·le·s

09.01 > 02.02.2021

Avec Télérama, le Jeune Théâtre National, le Théâtre Louis Aragon - scène conventionnée danse, le Théâtre de Chelles, et Les Plateaux Sauvages

**Présidé par Rachida Brakni** Encourageant les démarches scéniques innovantes, stimulant les expérimentations des uns et éveillant la curiosité des autres, Impatience met en lumière les ambitions artistiques, scénographiques et textuelles des jeunes metteure·euse·s en scène et collectifs d'aujourd'hui. Cette prochaine édition est également l'occasion pour les lieux partenaires de convier au festival deux jeunes compagnies africaines, dans le cadre de la Saison Africa 2020.

### POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON ?

*Dans un café Starbucks quelconque, Jessica prononce cette phrase terrible : "Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte". Brandon va parler, elle va le quitter. Ce drame, d'apparence aussi insignifiant qu'universel, est le démarrage d'une enquête théâtrale qui nous emmène sur les traces bien réelles de Brandon Bryant, jeune pilote de drone américain devenu « lanceur d'alerte » suite à ses révélations médiatiques sur le programme d'assassinats ciblés auquel il participait.*

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* est présenté dans le cadre du **Festival Impatience**, réservé uniquement aux professionnel·le·s.

Ce spectacle, à la scénographie magnifique, est une forme théâtrale qui mélange différents styles, entre conférence gesticulée, improvisation et installation multimédia.

Une enquête théâtrale menée tambour battant, qui navigue sur le fil entre la réalité et le virtuel, entre l'humour, la dérision et le drame.

Les deux metteurs en scène et acteurs **Pierre Solot** et **Emmanuel De Candido** recomposent le puzzle biographique d'un ancien passionné de jeux vidéo, chaque pièce éclairant au passage les complexités et les ambiguïtés de notre monde ultra-connecté. Deux mondes qui se complètent plus qu'ils ne s'opposent.

*Ce procédé permet de fournir aux spectateurs des informations didactiques, de créer des moments de distanciation, de poésie et d'humour, de susciter des réflexions politiques et philosophiques qui enrichissent le récit dramatique. Les spectateurs sont plongés dans une expérience ludique et interactive qui glisse peu à peu vers une tragédie théâtrale.*

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* est un spectacle particulièrement bien écrit et construit.

*notre spectacle questionnera notre capacité à la prise de conscience individuelle et à la résistance collective.*

Ce qui ressemble à un soap Opera, au début, se transforme peu à peu en pièce politique et même sociétale.

Pierre Solot et Emmanuel De Candido mènent l'enquête, décortiquent pendant 1626 minutes les comportements humains et nous mettent face à nos faiblesses et contradictions.

1626 minutes, la durée du spectacle, ou l'on passe du rire aux larmes, avec émerveillement et stupéfaction.

**DISTRIBUTION** Concepteurs et interprètes Pierre Solot et Emmanuel De Candido

Co-mise en scène Olivier Lenel

Créateur lumières et directeur technique Clément Papin

Scénographe Marie-Christine Meunier

Conseillers artistiques Zoumana Meïté

Création et dramaturgie sonore Milena Kipfmüller

Conseils vidéo Lou Galopa

Costumes Perrine Langlais

Crédit photo (c) Lionel Devuyst

5 rue Curial - 75019 Paris

Du 15 au 17 janvier 2021

Durée : 1h30

**TOURNEE**

19 mai 2021 : Centre Culturel de Ciney - 4 juin 2021 : Centre Culturel Bastogne - Juillet 2021 :

Festival d'Avignon (Manufacture)



# Théâtre du blog

## Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? d'Emmanuel De Candido et Pierre Solot, co-mise en scène d'Olivier Lenel

Posté dans 16 janvier, 2021



©Lionel Devuyst

***Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*** d'Emmanuel De Candido et Pierre Solot, co-mise en scène d'Olivier Lenel

Cela se passe au Cent Quatre dans une petite salle. Avec quelque quatre-vingt personnes, bref, un vrai public et même si les places sont parfois espacées, cela fait du bien... Et il y a un rang de douze toutes des spectatrices... Sur le plateau, deux sièges de bureau pivotants, des consoles, écrans et claviers dont l'un allumé, montre les images d'un jeu de chasse aux canards sur lequel on tire avec un revolver électronique. Dans le fond, un grand écran pour images de guerre où est affiché le titre : *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* Emmanuel De Candido et Pierre Solot saluent gentiment chaque spectateur qui entre. Une chope Starbucks à la main autour d'une table basse où sont rangés des livres dont quelques-uns de Nietzsche. Déjà amis au lycée en Belgique, ils ont la bonne trentaine et sont complices professionnels depuis dix ans. Ils se présentent réciproquement. Pierre Solot, pianiste, musicologue et acteur, est aussi conférencier et romancier. Emmanuel De Candido, d'abord diplômé de philosophie, est aussi comédien, auteur-metteur en scène et producteur artistique de la compagnie MAPS portée sur les questions de société et les nouvelles écritures.

Puis ils commencent à retracer l'histoire des jeux vidéo en interrogeant de temps à autre le public qui se prête au jeu. Cette introduction, façon pédagogie macronienne pas très légère, est un peu languette. Et le lien avec Brandon, le personnage principal reste ténu sinon que ce jeune homme est passionné de jeux vidéo et d'informatique. A quelque vingt ans, il ne sait trop quoi faire de sa vie. Un ami lui conseille alors de se faire embaucher par l'armée américaine qui, on le sait, est une sorte d'Etat dans l'Etat. L'U. S. Air Force emploie femmes et hommes ultra-compétents dans les domaines les plus variés. Soit environ 1.500.000 militaires

actifs et au département de la Défense, travaillent plus de 770.000 civils. Budget, organisation, force de frappe, capacité de déploiement : première armée mondiale, l'U. S. Air Force compte 14.000 pilotes avec 3.700 pilotes de chasse dont soixante-dix femmes et environ soixante-dix de drones. Brandon, particulièrement brillant aux tests, a vite été engagé et on lui confiera des missions de reconnaissance et de frappe commandées par de hauts gradés. Mais leurs effets sur la santé mentale de ces jeunes militaires sont dévastateurs. A cause du stress lié aux dommages collatéraux!

Brandon, enfermé dans un conteneur climatisé en plein désert du Nouveau Mexique, frappe avec détermination, sur ordre, quelque part au Yémen ou au Pakistan... une cible précise avec un ennemi prétendument virtuel, alors qu'il s'agit bien d'hommes et de femmes ciblés. Alors comme s'étonner qu'à long terme, des troubles psychiques puissent apparaître chez ces pilotes comme chez ceux qui ont une addiction aux jeux vidéo. C'est le thème principal de ce spectacle. « On a l'habitude d'associer réel et réalité, dit le philosophe Stéphane Vendé, voire de les confondre. Là, est l'erreur, source de bien des incompréhensions. Car il ne faut pas confondre, là non plus, ces deux domaines. Si le réel est bien ce qui est et, en tant que tel, un et absolu la réalité en est la représentation, et même la reconstruction de plus en plus «approchée». » (...) » La réalité n'est donc pas une et absolue comme l'est le réel, elle est multiple et change avec les époques et les différentes civilisations, selon l'état des moyens d'investigation scientifiques et d'opération techniques. »

Dans une campagne misérable, un enfant, un chien, on ne sait pas trop, est touché par un missile et peut-être aussi, le chef militaire qui a été repéré comme dans un combat aérien mais sans certitude absolue: l'informatique a ses limites... Mais Brandon, après cinq ans et cinq jours, épuisé par ces assassinats légaux mais finalement peu efficaces, démissionne et sera lanceur d'alerte. Il s'aperçoit enfin mais un peu naïvement, qu'en prêtant serment, il s'est fait piéger: la guerre n'est jamais propre et il va vite en payer le prix. Dans un café Starbucks, son amoureuse Jessica lui avoue : «Ou bien tu me parles, ou bien je te quitte.» Brandon alors parlera: maintenant, il va tout révéler mais trop tard, Jessica s'en ira. Et lui, démissionnera de l'armée pour témoigner de son expérience et mobiliser l'opinion publique, ce qui signera son exclusion sociale... Il y a aussi des dégâts collatéraux dans le pays le plus puissant et le plus technologiquement armé de la planète!

Sur le plateau, toute une gamme d'outils numériques d'une société hyper-connectée : jeux vidéo, projections sur grand écran, musique digitale... Et aussi, remarquablement filmée, une grande maquette de paysage quand Brandon va tirer sur une cible située à des milliers de kms dans un pays où il n'ira jamais. Les États-Unis, on le sait, disposent plus de 7.000 drones en service dont deux cent comme les redoutables Predator, Repaer, etc. Pour des exécutions, en violation absolue du droit international...

Ce n'est pas la première fois que le théâtre s'empare du récit d'un pilote de drone. Il y a quelques années, Pauline Bayle avait réussi son coup au Théâtre des Déchargeurs dans un solo qui faisait froid dans le dos : *Clouée au sol* de l'auteur américain George Brant qu'avait magistralement mis en scène Gilles David (voir *Le Théâtre du Blog*). Et ici cette sorte d'enquête théâtrale qui a pour ambition de reconstituer le puzzle biographique d'un enfant », fonctionne mais a du mal à prendre son envol. «Brandon, disent les auteurs, est un enfant joyeux du numérique: des jeux-vidéos aux réseaux sociaux, le public découvre comment la technologie

informatique a profondément bouleversé notre perception du monde. « (...) » Petit génie de l'informatique, Brandon est un «homme-machine» dans un «monde-machine » capable de transformer l'environnement qui l'entoure en appuyant sur un tas de boutons. »

Le spectacle, visiblement bien rodé, a de grandes qualités : rigueur, précision, clarté et les acteurs, très à l'aise, sont toujours justes et ont eu le flair de ne pas tomber dans un réalisme facile. Tout en serrant la réalité de près, ce qui est déjà un bel exercice de mise en scène. Et même si on la connaît, cette piqûre de rappel sur la réalité des drones est loin d'être inutile. Aucun temps mort: le compte à rebours aux chiffres rouges égrène ses minutes de façon implacable et le noir se fera au zéro affiché. Mais on aurait aimé que le scénario de ce *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* soit mieux construit et le dialogue, moins bavard. Bref, quelques coupes ne nuiraient sans doute pas. A suivre mais on reverra avec plaisir ce spectacle en Avignon cet été...

**Philippe du Vignal**

**Présentation réservée aux professionnels vue le 15 janvier, au Cent-Quatre, rue Curial, Paris (XVIII<sup>ème</sup>). Et séances, les 16 et 17 janvier.**

**Le 19 mai, Centre culturel de Ciney et le 4 juin, Centre culturel de Bastogne (Belgique).**

**Et, en juillet prochain, à la Manufacture, un de meilleurs lieux du off d'Avignon.**

# *Un Fauteuil pour L'Orchestre*

## **Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?, de Pierre Solot et Emmanuel De Candido, dans le cadre d'Impatience, au CENTQUATRE-PARIS**

Jan 18, 2021



© Lionel Devuyst

**ff** article de **Nicolas Brizault**

Elle l'a quitté. Quand, comment, pourquoi, questions évidentes, oui, mais dans ce spectacle, deux loustics vont presque tout nous expliquer, ou pas grand-chose, c'est à nous de voir. Nous sommes accueillis très sympathiquement, comme chez eux, légèrement, grands sourires. Et puis un minuteur géant est mis en marche. Était-ce déjà prévu en 2018 ? En tout cas il faut faire attention au temps, le prendre et le compter pour nous présenter au mieux cet homme, qui ne veut plus dire oui à sa belle. On s'attend à beaucoup d'histoires, de rebondissements. Et en fait, c'est une histoire des jeux électroniques qui nous est offerte, depuis son origine jusqu'à maintenant ou presque. Le public est interrogé, le public répond, et paf ! le jeu se développe, de deux « cailloux-pixels » passe à un univers universel renversant, avec des monstres, des déesses, des armées ailées, des cailloux partout, des dragons... Et des joueurs.

Sinon ça ne fonctionne pas. Et un joueur en particulier, sinon nous ne serions pas au théâtre, ou alors pas devant *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*.

Parce qu'en fait oui, cette question est l'essence même de cette soirée : pourquoi cette belle histoire à une fin. On imagine qu'une solitude à la Mérieu Grégoire est forcément la cause, ce vilain garçon ne pense qu'à lui et bousille cerbière, saltimbanques lucifériens aux doigts bagués sans fin, etc. Oui, il a dû passer par là à un moment ou un autre, mais ce n'est pas pour ça qu'elle le quitte. Non, c'est un homme très bien, c'est pour ça qu'elle s'enfuit. En fait, il ne passe pas son temps à faire joujou son surhomme, il dégingue des gens ici où là, sans risquer la prison pour un sou, il est militaire et pilote de drone. Et il en a eu assez, et a crié grâce. Donc on le quitte.

Pierre Sokot et Emmanuel De Candido reprennent ici une histoire vraie, ayant eu lieu aux Etats-Unis il y a quelques années. Nous sommes entraînés très vite et très bien, on sourit, le jeu est là et nous courrons en fait vers la terreur de nos armées meurtrières. Idée forte soutenue avec une légèreté qui n'assomme pas, ne terrifie pas, pas tout de suite. La construction est riche même si la présentation a de temps en temps « glissé » comme si c'était une toute première, ce qui n'était pas le cas : de micros ratés qui faisaient penser à un spectacle de fin d'année d'un lycée sage. Triste surprise donc, mais on ne peut pas se plaindre de ce genre de glissement léger. Pas maintenant. On est pris dans ce jeu en fait, on flotte et rebondit avant de se prendre la noirceur du sujet en pleine figure, on s'y attendait, pour rire. Eh bien non. On nous raconte l'histoire d'un homme qui a cessé d'en massacrer d'autres. Un serial killer oui, mais au nom de son gouvernement, les Etats-Unis. Et qui un jour a voulu dire stop. Et qui un jour l'a dit. *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*, on le sait mais on ne le comprend pas, pas vraiment. On ne s'appelle pas Jessica il faut dire. Ce spectacle est intelligent, riche, sans une once de prétention, étale du lumineux pour lutter contre le sombre. Très belle idée !



**Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?**, concepteurs et interprètes Pierre Solot et Emmanuel De Candido

Co-mise en scène Olivier Lenel

Créateur lumières et directeur technique : Clément Papin

Scénographe et assistante plateau : Marie-Christine Meunier

Conseiller artistique : Zoumana Meité

Création et dramaturgie sonore : Milena Kipfmüller

Création vidéo : Emmanuel De Candido et Antoine Landmans

Conseils vidéo : Lou Galapa

Costumes : Perrine Langlais

Une création de la Compagnie MAPS

Durée : 1 h 30

Du 15 au 17 janvier 2021 au CENTQUATRE-PARIS

Dans le cadre d'Impatience

5 rue Curial – 75019 Paris

Métra Riquet

#### **TOURNÉE**

19 mai 2021 : Centre Culturel de Ciney

4 juin 2021 : Centre Culturel Bastogne

Juillet 2021 : Festival d'Avignon (Manufacture)

# L'OEIL D'OLIVIER

CHRONIQUES ARTISTIQUES & RENCONTRES CULTURELLES



## Un samedi après-midi au Centquatre

Publié le 19 janvier 2021 19 janvier 2021

**Derrière les hauts murs du Centquatre, fermé au public, la vie créative suit tranquillement son cours. Le Festival Impatience 2020 bat son plein à huis clos et le collectif Os'o profite de son passage à Paris pour présenter, à quelques professionnels, sa dernière création, X. Loin de l'agitation extérieure, un microcosme culturel continue à préparer l'avenir, la réouverture des théâtres.**

Paris s'est couvert de neige. Les trottoirs sont glissants. Le blanc immaculé a vite fait place à une gadoue grise. Devant l'ancien service municipal des pompes funèbres, devenu en 2008 établissement public de coopération culturelle parisien, un petit groupe de personnes se presse pour entrer dans le bâtiment, se mettre à l'abri, se réchauffer. En raison des restrictions sanitaires en vigueur, ce lieu, si vivant habituellement, à des allures de vaisseau vide. Pas un bruit ne vient envahir l'immense espace sous verrière. Juste quelques silhouettes, au loin, rappellent que le **Festival Impatience** se tient malgré tout, et que le **collectif Os'o** joue devant quelques amis et professionnels, X, spectacle qu'ils ont créé à Brest au Quartz, en septembre dernier.

*Le judaïsme en question*



A travers un talk-show délirant, détonnant et potache, **Yuval Rozman** questionne sa propre judéité. Vivant en France, il regarde de loin le conflit israélo-palestinien, qui gangrène son pays, le détruit. Second opus de sa trilogie, *The Jewish hour* égratigne les poncifs, s’amuse des clichés pour mieux les démonter, surfe sur le politiquement incorrect. Le ton est insolent, moqueur. Le jeu des comédiens précis. Mais l’ambiance « too much » qui séduit, les premiers instants, tourne court.

### ***Une critique d’une politique qui tourne à l’aigre***

A trop forcer le trait, l’émission parodique animée par **Stéphanie Aflalo** s’enraille. Les interviews s’enchaînent, les invités (épatant **Gaël Sall**) défilent. On rit beaucoup, on se laisse séduire par l’écriture vive, énergique. Mais, vite, il manque un je-ne-sais-quoi, une profondeur derrière la boutade, la pantomime, qui saisirait, interrogerait et préparerait à la salve finale, une diatribe violente qui dénonce l’absurdité et l’horreur des combats. Mais comme la musique vient adoucir les mœurs, calmer les esprits, **Stéphanie Aflalo, Gaël Sall** et **Romain Crivellari**, en un dernier pied de nez à la bienpensance, s’empare d’instruments pour une ultime chanson, un pur son rock porteur d’espoir.

### ***Question existentielle et humour belge***



Pas le temps de s’arrêter, le couvre-feu à 18 heures, oblige à enchaîner ? les spectacles sélectionnés dans le cadre d’impatience. Autre temps, autres styles, venus de Belgique, un comédien et musicien imagine une drôle de quête. Le titre aux faux airs de sitcom ou de soap opéra, laisse songeur. La scénographie, fait d’un mur d’écrans, de jeux vidéo vintage et de champs de bataille miniaturisés interroge. Emporté par le talent du **Pierre Solot** et **Emmanuel De Candido**, *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*, question, qui hors du contexte semble absolument sans intérêt, attrape l’attention et devient, au fil du spectacle, existentielle. Tout commence dans un café, Brandon fait face à Jessica. C’est le rendez-vous de la dernière chance. La jeune femme n’en peut plus des secrets de son amant. Entre deux gorgées de café, elle lâche cette terrible phrase, « *tu me parles ou je te quitte ?* ». Le destin est en route, rien ne pourra enrayer la fin de cette histoire d’amour avortée.

## ***Une blquette comme paravent***

Pour mieux éclairer nos lanternes, nos deux joyeux lurons vont avec beaucoup d'humour et d'ingéniosité installer le décor. De l'enfance de Brandon à sa rencontre avec Jessica, on va tout savoir. Par bribe, le lourd secret de cet enfant sacré de l'Amérique va finir par éclater. De fausses pistes en chausse-trappes, malicieusement servis par le duo d'artistes, le portrait d'un homme que son métier à déconnecter du monde réel se dessine. Utilisant l'art de la tchatche, jouant sur nos perceptions, nous entraînant dans une folle quête, **Pierre Solot** et **Emmanuel De Candido** signent un spectacle délirant, passionnant, une belle réussite, une bouffée d'oxygène qui cache intelligemment la vraie nature du propos.

## ***Tragédie plutonienne***



Dans un tout autre registre, le **Collectif Os'o**, qui nous a tant séduit avec leur *Pavillon noir*, profite de ce week-end de janvier pour présenter leur dernière création, une pièce d'anticipation du jeune **Alistair McDowall**. Sur une base plutonienne, cinq astronautes tentent de survivre alors que toute communication avec la Terre, certainement écologiquement détruite, est interrompue. Au fil du temps, ce huis-clos accidentel pèse sur leur mental. Les uns après les autres, ils vont voir leur équilibre fragilisé, leur raison s'enfiévrer, se délirer.

## ***Décor de carton-pâte et spectacle de genre***

S'inspirant des séries B, l'auteur anglais, dont c'est la première pièce traduite en français, s'amuse des codes du genre pour mieux emmener le spectateur vers ailleurs, où il devra affronter ses peurs les plus secrètes, ses fantômes. Le concept est séduisant, mais malgré le travail de dramaturgie de **Vanasay Khamphommola**, on reste un peu sur sa faim. Est-ce une histoire de génération ? peut-être. De sensibilité ? sûrement. Le public est divisé. Une partie, totalement conquise, se laisse emporter par la boucle du temps, le côté cyclique de l'écriture, la folie qui gagne chacun des protagonistes de l'histoire. D'autres, au contraire, s'arrête en chemin. Touchés par le jeu des comédiens, tous excellents, **Roxane Brumachon** – en alternance avec **Prune Ventura** –, **Bess Davies**, **Mathieu Ehrhard**, **Baptiste Girard** et **Tom Linton**, ils attendent en retrait que le cycle de la vie face son grand tour.

La journée s'achève. Elle fut riche, complexe, troublante. Dehors, la neige a fondu, les spectateurs s'en sont allés, les comédiens ont rangé leurs affaires, leurs décors attendant avec impatience de retrouver les salles pleines, un public dont le manque devient chaque jour plus prégnant.

**Olivier Frégaville-Gratian d'Amore**

---

**Centquatre**  
**5 rue curial**  
**75019 Paris**

***The Jewish hour d'Yuval Rozman***

**Festival Impatience 2020**

*direction artistique et mise en scène d'Yuval Rozman assisté d'Antoine Hirel  
avec Stéphanie Aflalo, Gaël Sall, et Romain Crivellari  
création sonore et musique de Romain Crivellari  
scénographie et lumière de Victor Roy  
collaborateurs à la création – Stéphanie Aflalo, Gaël Sall, Romain Crivellari, Victor Roy,  
Antoine Hirel  
chanson d'inauguration – Stéphanie Aflalo*

***Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? de Pierre Solot et Emmanuel De Candido***

**Festival Impatience 2020**

*avec Pierre Solot et Emmanuel De Candido  
co-mise en scène d'Olivier Lenel  
créateur lumières et directeur technique – Clément Papin  
scénographie de Marie-Christine Meunier  
conseiller artistique – Zoumana Meité  
création et dramaturgie sonore – Milena Kipfmüller  
conseils vidéo – Lou Galopa  
costumes : Perrine Langlais*

**X d'Alistair McDowall**

*traduction et dramaturgie de Vanasay Khamphommala  
mise en scène collective.  
avec Roxane Brumachon en alternance avec Prune Ventura, Bess Davies, Mathieu Ehrhard,  
Baptiste Girard et Tom Linton  
collaboration artistique – Denis Lejeune  
lumières de Jérémie Papin  
scénographie de Hélène Jourdan  
costumes d'Aude Desigaux  
musique et son de Martin Hennart  
maquillage – Carole Anquetil  
perruque – Pascal Jehan  
marionnette de Marion Bourdil  
horloge – Fanny Derrier  
tatouages de Pique A Coeur Ink*

*Crédit photos © Alain Monot, © Jérémie Bernaert, © Nicolas Verfaillie, © Margaux Langlest*

**hottello**

## **CRITIQUES DE THÉÂTRE PAR VÉRONIQUE HOTTE**



**Pourquoi Jessica a-t-elle quitté  
Brandon ?, concepteurs et  
interprètes Pierre Solot et  
Emmanuel De Candido, co-mise en  
scène Olivier Lenel. Dans le cadre  
d'Impatience, Festival du théâtre  
émergent – 12<sup>ème</sup> édition du  
9/01 au 2/02.**



Crédit photo : Lionel Devuyst.

***Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?***, concepteurs et interprètes **Pierre Solot** et **Emmanuel De Candido**, co-mise en scène **Olivier Lenel**. Dans le cadre d'**Impatience**, Festival du théâtre émergent – 12<sup>ème</sup> édition du 9/01 au 2/02.

Sur le plateau, un capharnaüm indicible d'écrans et de fils, de micros et d'ordinateurs, une panoplie technologique et une machine à remonter le temps depuis le premier jeu vidéo historique dont on demande au public le nom – Pong !-, des années 1970, jusqu'à tous les jeux interactifs les plus élaborés, sans oublier l'énumération contemporaine de tous les réseaux sociaux en action.

Emmanuel De Candido et Pierre Solot – le premier, mobile et motivé à l'extrême, joue le maître de cérémonie, alors que le second, plus distancié, en est l'accompagnateur ou le serviteur moqueur.

Un duo efficace pour une performance entre spectacle et information didactique et pédagogique, dans la perspective de la compréhension d'une situation finale donnée – *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* -, à partir des origines d'une condition sociale et d'une orientation imposée.

Brandon abandonne ses études universitaires de philosophie pour ne pas trop gréver le budget modeste maternel : informaticien et sujet brillant, il s'engage dans l'US Army. Et de fil en aiguille, le voici devenu pilote de drone, à la fois protégé et caché, et en même temps suspendu aux ordres.

Le « joueur » est conduit à anéantir des victimes réelles à de milliers de kilomètres de là, comme s'il était à son écran d'ordinateur en train de jouer à tel jeu vidéo, exterminant tous les obstacles ou les ennemis qui puissent apparaître, à ses yeux de jeune « gamer », irresponsable et non engagé.

Appuyer juste à temps, mécaniquement, sur un bouton décisif, et l'affaire mortelle est enlevée...

Aussi le spectacle *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*, est-il une recherche théâtrale autour de ce dénommé Brandon, jeune pilote de drone américain devenu « lanceur d'alerte », après avoir révélé aux médias le programme d'assassinats ciblés auquel il participait aveuglément.

Les interprètes Pierre Solot et Emmanuel De Candido se saisissent de cette parole vivante, constituée à partir de témoignages et de documents, créant le récit d' « Un Fils de notre temps ».

La performance théâtrale mélange les genres : écriture, improvisations, musique, multimédia, théâtre de récit et conférence vivante – gestes, mime -, reproduite physiquement et articulée.

Soit une matière dramaturgique orchestrée avec soin : recueil ouvert d'informations didactiques à l'intention du public, moments de distanciation – poésie, humour et propension à se moquer de soi – histrion qui se complaît à danser et à fanfaronner sur le plateau, face aux spectateurs -, invitation à la réflexion politique et philosophique entretenant la dimension existentielle forte du spectacle.

Une expérience ludique et interactive qui glisse peu à peu vers une tragédie théâtrale, selon la reconstitution du puzzle biographique d'un « digital native », enfant du numérique inscrit dans l'actualité immédiate d'un monde où réel et virtuel ne s'opposent plus mais se complètent.

Des jeux-vidéos aux réseaux sociaux, la technologie informatique bouleverse notre perception du monde. Ludique, attractif, ergonomique, l'environnement numérique suscite peurs et fantasmes.

Informaticien éminent, l'« homme-machine » conçoit ses talents de stratège à des fins militaires.

Et même s'il opère depuis un lieu fermé du Nouveau Mexique, il cible ses victimes en Afghanistan – la guerre, qu'elle soit à proximité ou menée à distance dans cockpit de drone, n'est pas propre.

L'ex-pilote de l'US Air Force choisit de témoigner publiquement de son expérience militaire pour mobiliser l'opinion publique – troublé par la question de savoir si un enfant et un chien ont la même valeur...-, et décide ainsi d'enfiler enfin la combinaison symbolique du « lanceur d'alerte » pour retrouver une vraie épaisseur humaine et humaniste, à l'épreuve de la réalité, non de la virtualité.

Faisant face aux caméras, créant son propre site internet de contestation citoyenne, Brandon signe son « exécution sociale ». Perdant collègues et amis, subissant les intimidations de son gouvernement, le héros nouveau connaît la désolidarisation de ses proches : il perd Jessica.

Contexte numérique de la dictature des réseaux sociaux, où les « amis Facebook » apparaissent et disparaissent en un clic, où les « pétitions en ligne » remportent le succès, le spectacle questionne notre capacité à la prise de conscience individuelle à la résistance collective.

Un spectacle à la fois grave et ludique, absolument contemporain et en phase avec notre temps.

Véronique Hotte

Présentation réservée aux professionnels vue le 15 janvier, au Cent Quatre, rue Curial, Paris (XVIII<sup>ème</sup>). Le 19 mai, Centre culturel de Ciney et le 4 juin, Centre culturel de Bastogne (Belgique). En juillet, à la Manufacture, un de meilleurs lieux du off d'Avignon.

## ■ Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? ■

**I**MAGINEZ un festival. Il aurait dû se dérouler en décembre. Annulé. Reprogrammé à partir du 9 janvier. Fallait-il l'annuler de nouveau ? Ses instigateurs ont décidé que non. La douzième édition du festival Impatience, dédié au « théâtre émergent », est donc en train de se dérouler comme si de rien n'était. Mais sans public. A ses neuf spectacles n'assistent que des professionnels et des journalistes. Ça ne sert à rien ? Si : à ce que ces pièces flambant neuves ne soient pas jetées à la poubelle mais vues, com-

mentées, achetées, programmées. Et à ce que le bouche-à-oreille fasse son office.

Cette pièce au titre en clin d'œil, par exemple. Pierre Solot et Emmanuel De Candido, ses deux concepteurs et interprètes, sont belges. Ils ont cette précision, cette singularité, cet humour qui sont (souvent) la marque de la belgitude. Écrans et images à l'appui, ils commencent par nous dresser tout un historique drolatique des jeux vidéo et des jeux de rôle, des « Sims » aux « Warhammer ». Bientôt, la pièce bascule. Ce qu'ils ont

décrit, c'est l'univers mental de Brandon. Lequel, un jour, a rencontré un recruteur de l'armée américaine. Est devenu pilote de drone armé. Le même jeu. Mais sanglant, réel, affreux. On n'en dira pas plus : c'est magistral. Cette pièce est programmée au Festival d'Avignon. Le bouche-à-oreille tiendra-t-il jusque-là ? Pourra-t-on la voir alors ? Avignon aura-t-il lieu ? On en est là : parler d'une pièce juste pour prendre date.

**J.-L. P.**

● Vu au CentQuatre-Paris.