



***Enterre-moi mon amour* au festival Fragment(s)**

samedi 3 novembre 2018, par [Julia Inventar](#)

Affaire à suivre : le 4 octobre, dans le cadre du festival Fragment(s), le Carreau du temple proposait la maquette d'une pièce encore en chantier : *Enterre-moi mon amour*, de Clea Petrolesi.



Le texte du spectacle s'inspire de l'article que Lucie Soullier a écrit pour *Le Monde* à propos du voyage d'une migrante syrienne. L'article- qui restitue l'exil de Dana et Kholio au travers de captures d'écrans et de messages WhatsApp envoyés à leur famille- a titillé la créativité de Clea, pour qui la transmission de cette histoire vraie sur un plateau sonnait comme une évidence. L'article a d'ailleurs également inspiré un jeu interactif sur mobile [1] au studio de production The Pixel Hunt.



Sur scène, le spectacle vise le mélange entre images, couleurs, animations, sons et corps. Un voyage numérique et théâtral au cœur d'une expérience de vie bien réelle. Pour la metteuse en scène, si l'essentiel est déjà là, le restant du travail consistera à trouver la meilleure manière d'exploiter les messages qui l'ont touchée, pour que chacun puisse s'y reconnaître au mieux. Affaire à suivre.

Du 1er au 18 octobre, le festival Fragment(s) propose au public de s'attarder sur le moment particulier où un spectacle n'est pas encore achevé, toujours en construction. Dans de nombreux théâtres partenaires, il

fait découvrir les maquettes de 12 spectacles ainsi qu'une rencontre avec leurs metteurs en scènes, pour une plongée au cœur de leur processus de création et de leurs questionnements.

Festival Fragment(s) : <http://www.lalogeparis.fr/events/programme-de-fragments-6/>

Enterre-moi mon amour : le spectacle, en cours d'écriture, n'a pas encore de date de représentation. Sa maquette sera présentée à deux autres dates : le 16 novembre au Forum Jacques Prévert à Carros, et les 20 et 21 novembre au théâtre SORANO à Toulouse (festival SUPERNOVA).

Notes

[1] Initiative indépendante de la pièce de théâtre de Clea Petrolesi, l'article de Lucie Soullier a également inspiré une fiction interactive au studio de production The Pixel Hunt. Sur cette application mobile présentée comme un « Serious game », l'utilisateur reçoit des messages en temps réel de la part de l'héroïne, et est invité à la conseiller tout au long de son chemin vers l'exil. En fonction des réponses choisies, 19 fins différentes sont possibles. Sans sombrer dans le voyeurisme, l'histoire reste une fiction et les dialogues sont tous inventés. Pour rester le plus crédible possible, l'écriture du scénario s'est faite en collaboration avec Lucie Soullier et a obtenu la validation de Dana. Pourtant, l'application -présentée comme un « jeu » par ses concepteurs- pose quelques questions éthiques. En tout bon sens, le parcours d'un migrant ne peut être assimilé à un jeu. Où se situe alors la frontière entre concept de mauvais goût, et initiative à vocation didactique ? Comment le terme de « jeu » doit-il ici être interprété ? Comme un objet voué à distraire son utilisateur, à l'amuser ? Si, à en lire leurs avis, les utilisateurs de l'application semblent le réceptionner comme tel, ce n'est vraisemblablement pas l'aspect que souhaitent défendre les créateurs, pensant davantage inviter l'utilisateur à apprendre via une expérience immersive. Le jeu restant une fiction, dans quelle mesure touche-t-il davantage au documentaire qu'au divertissement ? D'un autre côté, en quoi une pièce de théâtre serait plus légitime à divertir son public en exploitant une tragédie ? Finalement, chacune des initiatives peut se justifier par une affirmation incontestable : donner à expérimenter le réel reste un des buts premiers de l'art.