

THEATRES & SPECTACLES DE PARIS

Numéro 28-Daté été, de juillet à septembre 2022

INTERVIEW CROISÉE

THÉÂTRES & SPECTACLES DE PARIS



GEEK

LES JEUX VIDÉO
S'INVITENT AU
THÉÂTRE !

Mélanger les jeux vidéo et le théâtre, voici le pari fou de GEEK, la première pièce intensément interactive jouée à Paris. Le public choisit le destin de trois personnages qui cohabitent dans une comédie truffée de références aux arts numériques. Renato Ribeiro, metteur en scène, et Maxime Minault, auteur et interprète, nous dévoilent les mécaniques de ce divertissement qui redonne aux spectateurs leur âme d'enfant. À voir d'urgence ! Par Vincent Touveneau

Quelques mots sur le concept de GEEK, le titre de la pièce ?

Maxime Minault : La pièce parle d'une génération dont on entend de plus en plus parler à travers le jeu vidéo, la pop culture, mais qu'on ne voit pas encore au théâtre. La formule de la pièce est interactive, avec un mélange d'émotions et de sentiments qui viennent du public.

Renato Ribeiro : Pour que la pièce soit interactive, nous avons des vidéos qui donnent des choix. Le public est face à trois couleurs qui représentent les trois personnages et il vote. Il y a aussi de l'interaction orale où le public influence les décisions des personnages et joue sur le cours de l'histoire.

Le trio amoureux est un prétexte pour que la pièce soit une comédie interactive. Les personnages sont des avatars de jeux vidéo et le public choisit qui va devenir le héros de l'histoire du soir.

Quelles œuvres de théâtre et quels jeux vidéo ont influencé la pièce ?

MM : Il y a beaucoup de références qui parleront aux joueurs. Toutes les musiques sont tirées de jeux vidéo célèbres. Les amateurs pourront voir des références classiques comme *Tetris*, *Mario*, *Final Fantasy* et d'autres références plus obscures comme la série *Phoenix Wright*, une simulation d'avocat dont nous nous sommes inspirés pour le choix des actions du public.

RR : Pour les influences théâtrales, on retrouve le théâtre du Splendid, les *Monty Python* ou même la *Commedia dell'Arte*. Le jeu des comédiens laisse une grande

part au burlesque et nous avons des costumes, surtout à la fin de la pièce.

Comment le public réagit-il à l'aspect interactif de la pièce ?

RR : Certains soirs, nous avons un public dynamique et le spectacle peut durer plus

longtemps que prévu. Je compare parfois cette pièce aux spectacles de *Guignol* où les enfants interagissent avec les marionnettes : il y a un peu de ce genre de magie dans *GEEK*, mais pour les adultes.

MM : J'insiste sur le fait que la pièce est interactive, et que l'histoire offre des milliers de combinaisons possibles, mais que tout est maîtrisé et que le spectacle ne laisse aucune place à l'improvisation. C'est le spectateur qui mène le déroulement de l'histoire, mais c'est nous qui l'amenons vers les multiples possibilités de l'histoire.

RR : Exactement, il y a un choix qui est très drôle et qui déclenche la surprise dans le public, mais je ne peux pas vous en dire plus.

Êtes-vous un "geek", vous-même ?

MM : Absolument ! Je constate aussi que la vision du "geek" a beaucoup évolué ces dernières années car cette culture est beaucoup plus connue. Dans les années 80 90, le cliché du "geek" - une personne sans interaction sociale - était très surfaît. Aujourd'hui, le terme n'est pas péjoratif, même si les clichés persistent souvent dans l'esprit du public.

RR : Le terme "geek" s'est totalement banalisé et les jeux vidéo sont rentrés dans la plupart des foyers. Aujourd'hui, si on a un ami qui sait réparer les téléphones, on va l'appeler "geek", mais c'est devenu mélioratif !

« LES AMATEURS POURRONT
VOIR DES RÉFÉRENCES
CLASSIQUES COMME *TETRIS*,
MARIO, *FINAL FANTASY*... »
MAXIME MINAULT, ACTEUR



FESTIVAL D'AVIGNON

CINÉVOX AVIGNON

11h50