

TO LIKE OR NOT TO LIKE

UN ÉCHANGE AVEC ÉMILIE ANNA MAILLET, METTEURE EN SCÈNE

Quel est le point de départ de ce spectacle ?

Il s'agissait pour moi de nous défaire des appréhensions des réseaux, des jeux vidéo et du croisement réel/virtuel dans lequel baignent les adolescents, et d'interroger ce que ces nouveaux usages nous racontent de notre rapport au monde et à l'existence.

Une anecdote, un souvenir marquant sur cette création ?

Quand nous avons tourné les films en réalité virtuelle, nous avons croisé technologie innovante, vieilles techniques du théâtre et jeu d'acteur. Nous étions une petite trentaine pendant un mois à la Friche la Belle de Mai. Il y avait une énergie d'invention, de recherche extrêmement ludique. Un matin, j'ai eu l'impression que nous étions dans les ateliers de Georges Méliès qui inventait les premiers effets spéciaux. Cette nouvelle forme de l'époque était le cinéma, aujourd'hui, ce sont les réseaux sociaux, la réalité virtuelle, les formes hybrides.... Cette filiation nous a guidés tout au long de la création.

Un poids ?

Sur chaque étape du projet (web-série, film en réalité virtuelle, spectacle) nous avons développé des outils techniques qui n'existaient pas et des bugs apparaissaient un peu partout. Cela a été extrêmement complexe et a impacté fortement l'organisation de la création.

Si votre spectacle était une application ?

CapCut, une application de montage vidéo qui permet de faire des petits films, avec plein d'effets à disposition. Les réseaux sociaux sont vraiment des plateformes de création. Il y a des centaines d'applications incroyables, pour faire des petits films, du montage son, des dessins animés, du stop-motion, etc... C'est vraiment le sens du projet : donner envie de faire, créer avec tout ce qu'offre l'innovation et le numérique.

À 15 ans, vous étiez plutôt...

J'étais probablement bizarre et assez décalée. Je vivais un peu dans un monde parallèle, et pourtant il n'y avait pas encore de numérique et les mondes virtuels ! Finalement, le passage par ces mondes virtuels et parallèles à l'adolescence n'est-il pas une étape que les générations d'avant le numérique ont également traversée mais avec d'autres outils ? C'est, je pense, le sens de ma démarche.

Qu'est-ce que le transmedia ?

Il y a bien sûr plein de manière de penser ce mot. Pour moi, femme de théâtre, c'est raconter des histoires qui se déploient sur différents médias, différents temps et dans différents espaces. En réalité, c'est exactement l'inverse des trois unités du théâtre classique ! Unité d'action, unité de lieu, unité de temps. Mais notre cerveau a évolué depuis le XVII^{ème}. Il suffit de voir les adolescents qui streament : ils font dix choses en même temps ! Ce sont aussi de nouvelles capacités à utiliser et développer.

Pour vous, quel mot rime avec émotion ?

Vertige ! Ça ne rime pas musicalement, mais il n'y a pas d'émotion sans vertige, perte de repère, déplacement. Sur les films en VR, pour créer de l'émotion, je vais chercher le vertige, le petit déplacement qui procure éventuellement un frisson. C'est ce qu'on appelle la note bleue en jazz, la note qui arrive à un moment dans la composition et qui crée un vertige, une émotion.

Y a-t-il une particularité à travailler avec des comédiens dans leur première année de professionnalisation ?

C'est réjouissant et extrêmement dynamique. Nous avons à nous apprendre les uns les autres. Les jeunes acteurs qui ont déjà une idée de ce qu'ils veulent dire et une autre manière de regarder le monde, cela demande d'être disponible pour modifier notre manière de penser et ainsi de se réinventer.

