

GP Les Geeks
à Plateau
Production présente

Génération tonnante d'émotions contradictaires

UNE COMÉDIE INTERACTIVE DE MAXIME MINAULT
MISE EN SCÈNE DE RENATO RIBEIRO



PLAYER 1



PLAYER 2



PLAYER 3

PUBLIC, C'EST À VOUS DE CHOISIR !

www.geekspectacle.fr





Avignon J'ai testé pour vous, G.E.E.K, la comédie interactive.

Rendez-vous au Cinevox, à 11 h 50. Avant d'entrer dans la salle, chaque spectateur reçoit trois cartons plastifiés, de couleurs différentes. Confortablement installé le public est rapidement sollicité, pour choisir le personnage principal, en agitant le rouge, le jaune ou le bleu. La majorité l'emportera pour dessiner l'histoire racontée sur scène. Dans un univers de gaming, avec des références aux jeux à succès, trois personnages, deux garçons et une fille posent le décor. Amis d'enfance les deux garçons, Mathieu et Ernest partagent un appartement, l'un ayant accueilli l'autre suite à une rupture sentimentale. Lucie s'ajoute à la colocation pour enfin vivre avec son amoureux. Jusqu'ici tout va bien ou presque puisque ce ne sont pas les comédiens qui imposent le fil, mais le public qui choisit, soit en usant des couleurs soit en répondant directement aux nombreux appels à l'aide des personnages. Aller voir G.E.E.K (Génération Étonnante d'émotion Kontradictaires) c'est devenir, une heure durant, auteur et metteur en scène d'une pièce du festival. L'expérience est amusante et avec le recul, une fois l'effervescence retombée, on devine l'immense travail des acteurs, car si tout semble improvisé, ce n'est pas le cas. Les comédiens ont appris 25 versions différentes de l'histoire, ont étudié un maximum de cas de figure pour être prêts à rebondir aux propositions du public, l'improvisation n'existe que pour raccrocher, de façon assez bluffante, à l'histoire contée. Belle idée pour finir le festival en devenant public'acteur d'une comédie, à faire absolument.



14. juillet 2022

Geek



DE : Maxime Minault

MISE EN SCÈNE : Renato Ribeiro

AVEC : Léna De Saint Riquier en alternance avec Louise Cassin, Grégoire Gougeon en alternance avec Romain Piroso, et Maxime Minault en alternance avec Loïc Lacoua

Quand deux copains vivent en colocation ...
Que l'un d'eux se remet juste d'une rupture...
Que l'autre au contraire voudrait que sa chérie vienne rejoindre la colocation ...
Mais une cohabitation à 3 dont un couple n'est pas simple !
Que vont-ils décider ?

C'est là la grande originalité de cette pièce, c'est le public qui décide !

Nos trois comédiens sont les « players » et le public tient le joystick (par un système de vote astucieux)

Alors c'est parti, on joue, et on se prend au jeu, on anime nos marionnettes.

Il y a tellement de combinaisons possibles.

Concept très original, qui n'est ni une pièce, ni de l'impro. Forcément très participatif cette pièce réclame de la part des comédiens une hyper réactivité.

On assiste à des accélérés et retour en arrière qui doivent demander beaucoup de travail quand on pense au nombre de possibilités possibles.

Ils sont sûrement sous perfusion de vitamines C car ils assurent du feu de Dieu !
Vous l'aurez compris un concept plus qu'original et une pièce très drôle à découvrir sauf faute.



GEEK **Cinévox Théâtre**

Une comédie 2.0. Amis d'enfance, Mathieu et Ernest vivent en colocation. Mais Lucie, la fiancée de Mathieu, s'installe chez eux et tout se complique.

Plusieurs solutions apparaissent... Laquelle sera la bonne ? C'est au public de décider. Comme dans un jeu vidéo, les spectateurs conquis sont catapultés au cœur de l'action et vont pouvoir changer le cours de l'histoire...

Hyper original, GEEK offre 19 000 combinaisons de scénarios possibles.
C'est I-RRE-SIS-TIBLE !

Du 7 au 30 juillet à 11h50 - Relâches le mardis 12, 19 et 26.

Résa : 04 20 88 01 63

Geek CinéVox



Un spectacle autour du monde Geek ? Quelle bonne idée ! Player 1 : Mathieu est tiraillé entre sa nouvelle copine et son meilleur ami de toujours.. Player 2 : Lucie vient s'installer chez son nouveau petit ami Mathieu. Player 3 : Ernest, amoureux de Lucie depuis le lycée, vit chez son ami Mathieu depuis qu'il a perdu son emploi et sa femme.

Choisissez votre personnage et influencez le cours de cette comédie interactive aux multiples

trajectoires. Maxime Minault a écrit ce spectacle hors sentiers battus, une plongée passionnante et pour le moins hyperactive dans un univers qui fascine. C'est drôle, c'est enlevé, ça s'adresse aux êtres humains de 7 à 77 ans. Un moment de respiration mis en scène par Renato Ribeiro, à voir en famille ou entre amis dans ce Festival Off 2022. A l'OM, les minots ont fait l'histoire du club dans les années 80. Au CinéVox, Minault raconte aujourd'hui avec un angle original et décalé.

A 11h50 au CinéVox

Classiqueenprovence

Geek. Cinévox 2022

Une bonne idée de sortie en famille pour rire !

Cinévox, 11h50 du 7 au 30/07 (relâche le 26/07) Tel 04 20 88 01 63 et aussi par Internet.
Comédie (de 7 à...)



Certains ont connu les livres à choix multiples, les « livres dont vous êtes le héros », où le lecteur construit l'histoire en choisissant, parmi plusieurs possibilités, à quelle page se rendre. Aujourd'hui, bon nombre de jeux vidéo fonctionnent sur ce schéma. Vous connaissez ? 1) vous êtes jeune et branché ; 2) vous êtes dans la force de l'âge et avez des ados ; 3) vos petits-enfants sont chez vous en vacances !

Sur ce schéma, Maxime Minault a écrit les textes de cette pièce interactive, en plus des effets de lumière. Oui, LES textes, car il y a de très nombreuses combinaisons : 19.000 ! Le scénario se base sur 3 personnages, joués en alternance par : l'auteur lui-même ou Loïc Lacoua ; Louise Cassin ou Léna de Saint Riquier ; Romain Piroso ou Grégoire Gougeon. Malgré leur jeune âge, les cinq derniers ont déjà un solide bagage de comédien. C'est perceptible, vu leur capacité à rebondir selon les situations. Certes, il y a eu quelques hésitations. Mais dans l'action, ils rebondissent plutôt bien, ce qui ajoute à la complicité avec le public. Cette complicité participe au concept de *Geek*. En effet, chaque spectateur se voit remettre 3 cartons de couleur différente, correspondant aux choix qui seront proposés au cours du scénario. A plusieurs moments, chacun pourra lever tel ou tel carton pour exprimer comment il souhaite voir évoluer le scénario. Le comédien qui nous interpelle évalue rapidement quelle couleur est majoritaire. Ainsi, il enchaîne selon le texte préétabli.

La mise en scène de Renato Ribeiro est dynamique. Elle donne un air de vaudeville puisqu'il s'agit de sentiments des deux garçons vis-à-vis de leur amie. Cela fait rire toutes les générations. Les plus jeunes s'y plongent immédiatement. Les autres, s'amuseront aussi de la musique issue de *Tétris* et de la pixélisation hors d'âge des projections en fond de scène.

Norbert. Photo Joueur Production

#GEEK
THEATRE LIVE (Paris) décembre 2021



Comédie romantique de **Maxime Minault**, mise en scène de **Renato Ribeiro**, avec **Lena de Saint Riquier** (ou **Louise Cassin**), **Grégoire Gougeon** (ou **Rodolphe Milton Vivant**) et **Maxime Minault** (ou **Loïc Lacoua**).

Avec "G.E.E.K.", un amusant avatar du terme référentiel geek caractérisant les addicts aux technologies numériques, **Maxime Minault** aborde le domaine amoureux tel qu'il peut se concrétiser dans un monde hyper-connecté souvent déconnecté du réel et dans lequel la virtualité relationnelle se substitue à la réalité émotionnelle.

Celui-ci, redéfini en l'espèce comme acronyme de "Génération Etonnante d'Emotions Kontradictoires (avec un K !)", se déploie, avec pour argument le fameux triangle amoureux, sur le mode de la comédie romantique déclinée dans le genre peu usité de la pièce interactive.

Ainsi, s'inspirant du principe du jeu vidéo à choix multiple, l'opus, dont l'argument est le fameux triangle amoureux en l'occurrence dans ses premiers émois, attribue au public la possibilité de déterminer le personnage principal et d'impacter le déroulement de l'intrigue.

Avec trois personnages donc, plutôt adolescents, et une combinatoire de situations, l'entreprise n'est pas aisée mais l'auteur relève le défi en s'offrant de surcroît le luxe de s'amuser avec les genres théâtraux.

L'aguerri metteur en scène **Renato Ribeiro** orchestre judicieusement et de manière ludique la partition avec une scénographie de jeu d'arcade rétro, pixels 8 bits et musique jump'n'run, et dirige efficacement une jeune troupe de comédiens intervenant en alternance.

Lena de Saint Riquier/Louise Cassin, **Grégoire Gougeon/Rodolphe Milton Vivant** et **Maxime Minault/Loïc Lacoua** manifestent la réactivité et l'adaptabilité nécessaires à la cohérence de la proposition et une bienvenue fraîcheur de jeu pour un divertissement assuré.



Une comédie de Maxime MINAULT.
Une Mise en Scène de Renato RIBEIRO

Anne Gouinguenet, pour Sorties à Paris, a vu ce spectacle:

Geek est une pièce interactive, à la conception originale puisque les spectateurs ont le pouvoir de décider du scénario en votant, à plusieurs reprises, grâce à trois couleurs, des options à venir... On commence par choisir le protagoniste et ce soir l'unanimité s'est faite autour de Julie, la pétillante! Mais Mathieu son amoureux et Ernest le prétendant tenace ne sont pas en reste! Comment choisir? Et si on les prenait tous les deux? Un jeu de l'amour et du hasard réussi, drôle et pétillant porté par des comédiens enthousiastes et convaincants qui méritent une salle un peu plus remplie que ce soir...

Les Comédiens:
Maxime MINAULT en alternance avec Loïc LACOÜA
Léna de SAINT-RIQUIER en alternance avec Louise CASSIN
Grégoire GOUGEON en alternance avec Rodolphe VIVANT-PRADO

Durée: 1h10

Jusqu'au 29 janvier 2022

Les jeudis, vendredis, samedis à 19h30



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, acteur, 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 vidéos 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 surfait. 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



CINÉVOX AVIGNON

11h50

Le médias blog de Julian

Ce blog met en lumière, au travers d'interviews, les animateurs de télévision, de radio ainsi que les comédiens et les musiciens !

G.E.E.K : Louise Cassin nous présente la pièce qu'elle propose actuellement au théâtre Clavel !

Publié le 9 janvier 2022 par Julian STOCKY

Vous êtes sur scène, depuis début novembre, avec la pièce « Geek », au théâtre Clavel. On imagine, dans le contexte actuel, que ce doit être une vraie joie de pouvoir retrouver le public chaque semaine ?

Oui, clairement ! C'est vrai que, quand on a commencé les répétitions en octobre, on était encore assez confiant, la question ne se posait pas trop encore, on a commencé à jouer le 4 novembre et plus on s'est mis à jouer, plus on a vu l'étau se resserrer avec le Covid et donc les jauges aussi aller et venir en fonction des annonces. On a bien commencé et, dès les premières annonces, on a vu une rechute. Là, c'est vrai que tout le mois de décembre, pareil, on l'a senti venir et, encore plus fin décembre et début janvier, on se dit que chaque semaine est une chance. Chaque représentation est une fête, chaque date est prise. On est vraiment très contents de tenir le coup et d'avoir la chance aussi d'avoir du public parce que ce n'est pas le cas partout. C'est vrai que ça fait vraiment plaisir !

Avec vos mots, comment présenteriez-vous ce spectacle ?

Pour moi, c'est vraiment un spectacle qui est original surtout par sa forme. Parce que c'est un spectacle qui est interactif. En tant que comédien, c'est vraiment un énorme challenge pour cela parce que tout est question du choix des spectateurs au début. En fait, il y a plusieurs possibilités et déjà au début de la pièce, on va leur demander de choisir un personnage principal. Il y a trois possibilités et, en fonction, on sait si on devient personnage principal ou secondaire. Rien qu'à la première minute, la pièce prend un tournant. Ensuite, ce ne sont que des successions de choix et donc de réactions. La pièce se crée comme cela au fur et à mesure. C'est très plaisant pour nous, on est tout le temps sur un fil. Par rapport à une pièce plus classique, là la ligne change à peu près toutes les dix minutes et il faut se réaccorder en permanence. Ce qui fait que, du coup, depuis le début, on n'a jamais joué deux fois la même version. C'est pour moi la plus grosse force de ce spectacle. Les spectateurs peuvent venir plusieurs fois, ils ne verront jamais la même pièce et de notre côté, nous n'avons jamais l'impression de jouer exactement la même chose. On est toujours un peu surpris par les réactions des gens, certains vont prendre les choix les plus tordus, d'autres vont préférer autre chose. C'est marrant, il y a une sorte d'union qui se fait entre les spectateurs, elle n'est pas consciente je pense, il y a dès fois des salles que l'on trouve très tolérantes avec des choix vraiment calmes et, dès fois, des salles qui ne prennent que des choix tordus qui rendent la pièce elle-même barrée, cela en est d'autant plus drôle pour nous.

En tout cas, la pièce s'adresse à un public très large et très diversifié...

C'est vrai que l'on dit, parce que c'est plus facile, « Geek » mais le vrai nom de la pièce est « G.E.E.K », qui est la contraction de Génération d'Emotions Etonnantes Kontradictaires. L'idée de base de cette de trentenaires où, finalement, on le dit souvent, on est aujourd'hui peut-être un peu plus gamins que la génération de nos parents. On a un personnage qui correspond vraiment au gros cliché du geek et, finalement, on va se rendre compte au fur et à mesure que les trois sont geek mais de façon différente par rapport au monde moderne. Aujourd'hui, tout le monde connaît la culture geek alors que, il y a dix ans, ce n'était peut-être pas un mot qui était aussi courant. Je vois que même ma mère sait ce qu'est un geek. C'est vrai que ça parle à tout le monde, on a des enfants des viennent et qui vont capter des références à certains jeux vidéo et qui vont adorer le format. On a aussi des personnes plus âgées, qui ne comprennent rien aux références mais eux vont juste voir l'histoire d'amour et le triangle amoureux que raconte la pièce.

Quelles sont les principales caractéristiques de votre personnage ?

Je joue Lucie. Peu importe la version choisie, l'histoire de base est la même pour les trois personnages. Lucie est la copine de Mathieu qui héberge Ernest, le fameux geek en dépression, après avoir perdu son emploi, en plus du départ de sa femme. Il va mieux, il est très confortable chez son pote et Mathieu ayant proposé à Lucie de s'installer avec lui, elle arrive dans cette colocation. Le projet est que Ernest s'en aille mais ça va être plus compliqué que cela, on va se rendre compte que les trois se connaissent du collège et qu'Ernest était amoureux de Lucie avant. Dans tout cela, Lucie est un personnage solaire, c'est une romantique, elle est toujours de très bonne composition, toujours

joyeuse. Donc, quand elle voit Ernest, au début, elle ne détecte pas le problème. Ça dépend un peu des versions, elle voudra bien qu'il parte, sans le mettre dehors complètement. On a Mathieu qui est un peu piégé entre sa copine et son pote. Ernest, en fonction des versions, ne veut pas d'elle au début mais, forcément, quand il voit, ça lui fait quelque chose. Il se retrouve tiraillé et piégé, il retrouve son amour d'enfance mais peut-il s'immiscer entre les deux pour tenter sa chance ? C'est vrai que, pour le personnage de Lucie, ça dépend vraiment des versions, où elle est plus ou moins un élément perturbateur. Quand c'est sa version, elle se fait perturber par les deux autres personnages. A l'inverse, dans la version d'Ernest par exemple, elle est complètement l'élément perturbateur. Ça devient un triangle amoureux et elle ne sait plus trop qui choisir.

La distribution est alternante, en plus des choix imposés par le public pendant le spectacle. Cela nécessite du coup une réelle adaptation pour vous ?

Pour moi qui ai fait toutes les dates depuis novembre, j'ai eu toutes les configurations possibles. J'avais répété principalement avec deux comédiens mais je me suis retrouvée lâchée dans le grand bain avec les deux autres, avec lesquels j'avais rapidement répété. C'est vrai que ce qui est super pour les six comédiens de cette pièce, c'est que nous avons tous les six des énergies très différentes. Au début, c'est vrai que ça m'a fait très très peur de ne pas me sentir prête et l'alchimie s'est faite sur scène, en suivant le texte et l'histoire. Pour moi, c'est vrai que c'est très chouette, c'est un super luxe. Maintenant, du coup, je me sens à l'aise avec toutes les combinaisons et je ne peux même pas dire que j'ai des préférences, ça va très bien avec ce format qui bouge au fur et à mesure. Ce n'est pas visible pour les spectateurs mais c'est super pour les comédiens de ne pas tomber dans une routine, d'être tout le temps justement sur le fil et de ne pas trop savoir, pour s'adapter à la seconde. C'est un spectacle où on est vraiment obligés d'être sur l'instant, on ne peut pas se permettre d'anticiper une éventuelle réaction à venir parce que l'on ne sait jamais ce qui va se passer.

Au fur et à mesure des retours du public à l'issue des représentations, vous avez aussi modifié à la marge certaines choses sur scène...

Je n'étais pas là sur les représentations à Bordeaux mais c'est vrai que le public parisien a pas mal surpris l'équipe de base. Même ne serait-ce que par rapport aux choix. Ici, à Paris, c'est beaucoup plus homogène, tous les choix sont à peu près passés, du coup c'est d'autant plus intéressant derrière pour avoir des retours. Très vite, on en a eus sur des petites histoires de compréhension avec les références, ou encore sur le format pour choisir la fin. Des facilitations ont été faites pour mieux comprendre.

Comme les gens sont décisionnaires, ils ont une vraie attente derrière. S'ils décident que Lucie se met en colère, ils veulent la voir vraiment énervée, pas juste un peu chafouin. Pareil, c'étaient des retours que l'on avait pu avoir, ils auraient eu envie de plus, pour donner suite aux décisions prises. Donc, quand c'est possible, on se permet de raccorder en écoutant les retours. C'est très chouette et plaisant en tout cas, en sortant, de discuter avec les spectateurs, d'avoir leurs retours.

Merci, Louise, pour toutes vos réponses !

casting.fr

N°1 MONDIAL DES CASTINGS

Focus sur Maxime Minault, auteur de Geek, la comédie interactive du Festival Off d'Avignon qui te donne le pouvoir de choisir qui tu veux voir jouer en live.

Bonjour Maxime Minault, pouvez-vous présenter votre parcours professionnel et artistique ?

J'ai eu un parcours scientifique durant ma scolarité puis je me suis dirigé vers le théâtre. J'ai suivi les cours Florent pendant 3 ans avant de travailler dans le théâtre et d'occuper, comme beaucoup, tous les postes, un peu de figuration, de jeu d'acteur, de doublage, d'écriture ou de mise en scène dans divers projets au théâtre ou dans des vidéos institutionnelles. Depuis 2016, je m'occupe de la direction artistique de la salle La Grande poste à Bordeaux.

Parlez-nous de votre spectacle Geek.

G.E.E.K. pour "Génération Étonnante d'Émotions Kontradictoires" (avec un K) est une pièce qui mêle le théâtre au jeu vidéo. L'idée est de faire de chaque spectateur un "joueur" et des comédiens leurs "avatars". La pièce va donc évoluer en suivant les choix faits par le public à travers toutes les variations qui leur sont proposées. C'est le principe des jeux de style histoire interactive. On y retrouve donc un couple, Lucie et Mathieu qui ont décidé d'emménager ensemble mais qui vont devoir composer avec Ernest le meilleur ami de Mathieu qui squatte chez lui et qui n'a aucune envie de laisser la place. Mais il n'y a pas de gentil ou de méchant dans GEEK et le public va pouvoir choisir de suivre l'action selon le point de vue de Lucie, de Mathieu ou même d'Ernest.

Comment vous est venue l'idée d'écrire Geek ?

G.E.E.K., dans sa première mouture, était une comédie romantique assez classique dont la seule particularité était d'aborder la culture geek, de mettre à mal certains clichés et de faire plaisir aux initiés en glissant quelques références. Mais en allant plus loin dans l'écriture, j'ai eu l'envie de partager le plaisir que j'éprouve en jouant à un jeu vidéo. Et la spécificité des histoires du jeu vidéo c'est que le "spectateur" n'est jamais inactif, il est le joueur qui participe directement à l'action. C'est comme ça qu'est venue l'idée de faire une pièce interactive qui parle de la culture du jeu vidéo et qui se vit, j'espère, comme un jeu vidéo.

L'interactivité est ce qui fait Geek, pourquoi avoir choisi de lier l'univers des jeux vidéo au théâtre ?

La culture geek est de plus en plus présente dans les médias et la culture populaire. La génération qui a grandi avec celle-ci est adulte désormais et c'est tout à fait normal que ces références prennent plus de place et touchent plus de gens. Toutefois, elle n'a pas encore atteint le moyen d'expression qu'est le théâtre qui est celui que j'aime le plus. Et "piquer" des procédés narratifs aux autres arts (cinéma, musique, arts picturaux...) pour en tirer parti et évoluer c'est le propre du spectacle vivant, c'est ainsi que sont même parfois nés de nouvelles formes. Et je me suis demandé ce que le théâtre pourrait tirer de la narration interactive du jeu vidéo.

Créer un spectacle interactif c'est écrire plusieurs scénarios en fonction de différents cas de figure, comment avez-vous géré tout cela ?

Tout d'abord, j'avais une histoire assez simple en ligne droite qui était celle de la première version de la pièce. A partir de là, j'ai décidé de permettre de voir les points de vue de chacun des personnages indépendamment. J'ai donc écrit trois versions de la pièce, une par personnage, avec donc dans chacune des scènes qui disparaissaient car le personnage principal en était absent et d'autres que je rajoutais pour amener un peu de cohérence. J'ai également dû mettre en place une architecture commune en trois parties pour que chacune de ces versions soit d'une longueur équivalente. Mais là, nous n'avons pas encore tous les choix du spectateur. C'est à partir de ces trois versions que j'ai pu commencer à m'amuser à créer l'arbre des possibilités pour arriver aux 19 683 variations différentes de la pièce.

Sur quoi vous êtes-vous basés pour imaginer les cas de figure qui pourraient plaire au public ?

Ma réponse est probablement bête mais simplement sur mon ressenti. L'idée est de faire que les choix soient impactants donc j'ai pensé d'abord à la situation, est-ce que je voudrais, moi, que l'on me demande mon avis à cet instant de la pièce. Une fois ceci fait, j'ai pensé que les propositions devaient être complètement opposées avec une un peu plus nuancée entre les deux.

En tant qu'auteur, qu'est-ce que ça fait de jouer dans sa propre pièce ? Est-ce que c'est une première pour vous ?

C'est en effet une première et c'est quelque chose de compliqué. Je n'ai pas voulu être metteur en scène, en plus du reste et, une fois le travail de plateau commencé, il est très difficile sur une pièce que l'on a écrite d'être uniquement comédien comme ce devrait être le cas.

Comment se sont passés les castings ? Sur quels critères vous-êtes-vous basés pour choisir les meilleurs ?

Nous avons deux équipes de comédiens et les castings se sont passés en deux temps. Pour la première équipe, j'ai commencé par expliquer ce qu'était la pièce et en particulier la partie "interactivité" en insistant sur le caractère inhabituel de celle-ci et de la difficulté que ça pouvait avoir au niveau de la compréhension de la pièce à la lecture et pour l'apprentissage. Une fois que les comédiens étaient informés de ce que nous attendions, le jeu était le plus important. Renato, le metteur en scène, leur a ensuite donné quelques consignes pour voir leur adaptabilité et leur réactivité à celles-ci. Pour la deuxième équipe, il y a eu en plus des critères physiques à respecter puisque le spectacle comporte des avatars vidéo formés d'après la première équipe, il nous fallait donc des comédiens qui y ressemblaient au moins approximativement.

Quels conseils donneriez-vous à nos membres VIP ?

Pour les castings, c'est un peu délicat, ce n'est pas mon domaine de prédilection et je ne pense pas être le mieux placé pour prodiguer des conseils mais sur ceux que j'ai fait passer, j'ai apprécié les candidats qui semblaient avoir préparé l'audition un peu plus que seulement apprendre le texte ou travailler son jeu. Ceux qui se renseignaient sur la pièce, qui venaient avec une tenue en rapport avec le personnage... Dans la même idée, poser des questions supplémentaires lors de la prise de rendez-vous ou avant l'audition peut être une bonne idée, ça montre l'intérêt du comédien pour le rôle.

CRÉATION AVIGNON 2022

Les Geeks au Plateau Production
présente

GEEK

LA COMÉDIE INTERACTIVE

PUBLIC, C'EST À VOUS DE CHOISIR !

DE : Maxime Minault
MISE EN SCÈNE : Renato Ribeiro

AVEC :
Anne-Cécile Quivogne en alternance avec Louise Cassin,
Grégoire Gougeon en alternance avec Romain Piroso,
et Maxime Minault en alternance avec Loïc Lacoua

LUMIÈRES : Pierre Minault
CRÉATION SONORE : Sébastien Tandrya

www.geekspectacle.fr  

(Captation audiovisuelle disponible sur demande)

LA PRESSE EN PARLE

« de 7 à 77 ans »

FANZYD

« Ils assurent du feu de Dieu »

PASSION THÉÂTRE

« Hyper original et drolissime! »

LA PROVENCE

« Fait rire toutes les générations »

CLASSIQUE EN PROVENCE

« À faire absolument »

VAUCLUSE

« À voir de toute urgence ! »

T6S DE PARIS

Contact Diffusion :

Joueur Productions

Tél. : 06 08 82 93 47 - diffusion@joueurproductions.fr