

Le succès, mode d'emploi

Par Ève Beauvallet — 27 avril 2017 à 17:26

A Nanterre, où elle s'apprête à jouer ses pièces qui détournent les codes du stand-up, Bettina Atala a imaginé un jeu vidéo pour artistes en quête d'idées.

Avis à tous les artistes exténués qui galèrent à vendre leurs projets et cherchent en vain le sésame vers la célébrité. Le salut pourrait venir d'une petite borne d'arcade installée au Théâtre Nanterre-Amandiers (1) sur laquelle un jeu vidéo vous coache sur la stratégie de vente de vos œuvres et la quête d'inspiration. «Le héros est un artiste qui commence la partie avec zéro idée et 100 dollars. A lui de voir comment les dépenser : payer des cafés à des programmateurs, par exemple...» sourit la conceptrice de ce jeu (en cours de développement) Bettina Atala, qui nous présente l'algorithme des plus futés qu'elle a inventé pour trouver des pitches à succès et 100 % air du temps. «L'algorithme combine aléatoirement un format "pop" avec une thématique "classe". Ça peut donner par exemple "une partie de football sur la philosophie grecque", ou "un talk-show sur la théorie de communication".» Ou, donc, un jeu vidéo sur les processus de production artistique en 2017. Classe et pop : recette imparable, un aimant à journalistes...

Bettina Atala est fan absolue de la série américaine Seinfeld, cette sitcom sur le «rien» créée à la fin des années 90. Pas étonnant, donc, qu'elle soit également comédienne pour le tandem expérimental Grand Magasin (les Seinfeld français ?), des maîtres du comique du vide, de l'inadaptation et de l'inefficacité. Mais c'est aux Etats-Unis qu'elle a peaufiné son regard sur la culture pop. A Los Angeles, d'abord, en prenant des cours de scénarios de sitcoms - «mon collègue était un ancien infirmier de la série Urgences». Et à New York, en jouant le rôle de spectatrice dans les gradins des plateaux TV de late shows : «La performance du public, qui apprend à sentir quand et à quel volume rire, est presque un ready-made de théâtre expérimental.»

De cette étude quasi anthropologique sont nées des pièces en forme de mode d'emploi, riches en data absurdes, comme Stand-up Comédie, une comédie parfois drôle, sa suite aujourd'hui, Stand-up Comédie 2, une comédie encore moins drôle, avec plus de monde, ou SITUATION COMÉDIE, une sitcom expérimentale elle aussi trempée dans l'autoparodie davantage que dans le sarcasme. C'est sans doute le charme singulier de cette artiste : savoir souligner les conventions sans surplomb. Et détourner, tout en les appliquant, les «recettes», «parce qu'il y en a toujours. Qu'on l'admette ou non».

(1) Le jeu vidéo Contemporary Artist sera présenté le 29 avril au Théâtre Nanterre-Amandiers (92) puis à la Gaîté lyrique (75003) à l'automne.