

3 questions à Joëlle Noguès et Giorgio Pupella sur la création de *ZOOM ! LES VERTIGES DU RÊVE*

Comment avez – vous adapté la BD de *Little Nemo* au spectacle ?

La structure narrative de *Little Nemo* est par nature fragmentaire (une histoire par planche), avec, comme on le sait, l'immanquable chute du lit (et le conséquent retour à la réalité), à la fin de chaque histoire. Après multiples lectures des 419 histoires qui composent le corpus de Nemo de 1905 à 1913, nous avons décidé de... ne pas réveiller Nemo, mais de créer une continuité, avec un rêve qui rebondit sur lui même, et d'opérer, au sein d'une même histoire, une évolution : si Nemo est tout petit au début, perdu dans l'immensité de l'espace ou sur la piste d'un cirque, il devient par la suite gigantesque, *king-konguesque* (!) quand il s'agit de se confronter à la ville. Les rêves servent aussi à grandir...

Pourquoi créer ce rapport avec le cinéma ?

Au delà d'un hommage à l'inventeur du premier dessin animé, c'est la mécanique narrative de *Little Nemo* qui s'inscrit à plus d'un titre dans l'histoire du cinéma. McCay fut le premier à adapter le cadrage des vignettes au décor et à l'action. L'utilisation récurrente de zooms, de travellings, de plongées et contre-plongées vertigineuses renvoient sans cesse au medium cinématographique... Ces techniques nous ont tout de suite évoqué les fantasmagories d'un Méliès, les acrobaties d'un Harold Lloyd sur les toits de New York, les décors délirants de *Blade Runner*, de *Metropolis*, ou du tout récent *Inception*.

Nous nous sommes inspirés notamment de la relation entre les personnages et les espaces : la confrontation entre le petit personnage du rêveur et la démesure de la ville est constante, une confrontation qui le voit perdu dans les immensités du ciel, ou dominant la métropole qui grouille sous ses yeux. La captation et la projection sont nos outils pour inscrire la dramaturgie dans un autre rapport d'échelle. L'espace du son, participe à la même proposition, en évoquant les BO de l'histoire du cinéma.

Quel dispositif scénique avez-vous mis en place ?

La scène joue le rôle de loupe et de kaléidoscope. Dans notre dispositif scénique, les personnages et leurs actions peuvent exister tant sur le plateau *de tournage* que sur les espaces *mobiles* des projections, espaces qui rappellent la configuration de la case de la bande dessinée. Ainsi nous pouvons voir la marionnette de *Nemo* voltiger sur un fil, interpellée en même temps par Chaplin (qui exécute un numéro de voltige dans une scène bien connue du *Cirque*)... de sorte que les personnages existants sur les extraits de pellicule de cinéma peuvent ainsi interagir avec la scène du théâtre de marionnettes. On peut voir encore Nemo propulsé dans une espace rempli de dangers, un espace qui n'existe que... dans notre projection ! Les caméras prolongent l'œil du spectateur, qui ne sait plus s'il assiste à une représentation théâtrale ou à un rêve...

C'est dans ce jeu permanent des rappels, de visions démultipliées, de miroirs, que nous avons voulu inscrire les allers-retours constants entre le plateau et les projections. Loin de vouloir être une simple captation amplifiée de l'action, notre dispositif scénographique provoque chez le spectateur une immersion directe, en perpétuelle transformation, comme dans le parc d'attractions de *Dreamland* à New York, que McCay connaissait si bien.