

Il s'était occupé de la bataille de Waterloo

« Une expérience technologique... mais poétique ! »

Marcos Viñals Bassols est le scénographe de la Schtroumpf Expérience. Catalan d'origine, 51 ans, il vit depuis longtemps en Belgique où il a étudié (à Saint-Luc et à la Cambre) et où il travaille (notamment aussi pour Franco Dragone). On lui doit aussi, par exemple, la conception scénographique du Mémorial de la Bataille de Waterloo.

↳ C'est quoi le plus grand défi d'un Schtroumpf expérience ?

Les enfants d'aujourd'hui sont nourris par les images animées des Schtroumpfs, que ce soit à la télé, au cinéma ou sur YouTube. Le plus difficile, je crois, c'est de traduire dans un ensemble cohérent les attentes des différents publics cibles — les enfants actuels et les « grands enfants » que sont restés tous les autres !

↳ Scénographe, ce n'est pas scénariste ?

Non, le scénariste écrit l'histoire. Jean-Louis Godet, dont c'est le métier, a été choisi pour ça. Moi, je suis plus dans la

conception d'espaces de

narration, d'espaces de spectacles. Un projet comme le

notre fait appel à beaucoup de spécialités diffé-

rentes et on doit lui faire dire les bonnes choses. J'ai été approché il y a un peu plus d'un an. Le fil narratif n'était pas encore dessiné à l'époque. Nous l'avons construit en traduisant l'histoire en une expérience immersive. Pour être plus clair, c'est du carton-pâte, pas des

planches d'exposition.

↳ On y devient un vrai schtroumpf ?

C'est un peu excessif de dire ça ainsi. C'est théâtral oui, c'est poétique aussi et ça veut être une expérience moderne, actuelle où on propose un catalogue de toutes les avancées technologiques les plus récentes. Mais on ne vivra pas comme un schtroumpf, on fera juste semblant et c'est déjà super ainsi.

↳ En gros l'histoire ?

Elle est inspirée d'une structure de BD. Avec le méchant, Gargamel, qui précipite l'aventure. On traverse une forêt, on y devient de plus en plus petit puisque le décor grandit au fur et à mesure. On se retrouve à l'échelle d'un mètre vingt. On arrive au village et là... Suite en direct !

↳ Les technologies, c'est la base du travail ?

Il y a beaucoup de choses faisables, mais selon moi, elles doivent toujours rester au service de l'histoire. C'est la philosophie que j'ai appliquée...

↳ Ceux qui veulent un côté plus didactique pourraient être déçus, non ?

Il y a une petite expo quand même. Elle concerne Peyo avec une quinzaine de reproductions, les premiers dessins quand il a créé ses personnages. C'est léger, mais il y aura quand même cet aspect-là aussi, mais ce n'était pas la priorité.

↳ Combien de temps le spectacle dure-t-il ?

On table sur 1h/1h15. Ce n'est pas une science exacte.

↳ Comment les flux de spectateurs seront-ils gérés ?

C'est pensé pour pouvoir accueillir quelque 3.000 visiteurs par jour pendant 8 heures. On a multiplié les « exhibits ». Dans la maison du Grand Schtroumpfs, il y aura, par exemple, des miroirs magiques, des tablettes en nombre pour les immersions ou 35 emplacements individuels de réalité virtuelle. La formule choisie fait appel au ticketing. Vous prenez un ticket et vous patientez dans une salle d'attente où il y a des choses à voir et où on vous appelle dès que c'est votre tour.

↳ Est-ce que votre spectacle fait penser par exemple aux attractions de Disneyland Paris ?

Oui et non. Il y a quelque chose de ce style-là mais seulement par petites touches, d'autant que ça vise aussi les enfants dès 3 ans. Mais les plus grands, notamment dans la réalité virtuelle (VR), vont pouvoir aussi s'amuser en vivant une expérience nouvelle. ●

RECUEILLIS PAR

S. CH

