

A la rencontre de Buxley, un artiste Nantais de 28 ans 1/2 et théâtreux nourri à la radio, connu dans la sagasphère pour ses productions professionnelles.

Interview réalisée le 21 juillet 2008.

A propos du Créateur

Spike : Peux-tu nous décrire ta rencontre avec la sagasphère ?

Buxley : En 2006, je me suis retrouvé avec trois feuilletons sur les bras, trois feuilletons que j'avais créés et diffusés sur une radio associative Nantaise. Plutôt que de garder ces feuilletons sur des CD's, dans une étagère, je me suis dit : pourquoi pas leur donner une seconde vie sur Internet ?

Je ne connaissais pas la "sagasphère" avant de découvrir Netophonix par un moteur de recherche. En fait, j'avais un peu tâté le terrain du net en cherchant des sites de "feuilletons radios ou audios". Jamais en utilisant le terme saga. Ce n'est qu'en référençant Wagaprod que j'ai découvert le nombre de sagas MP3 déjà produites.

Oh, j'avais bien sûr entendu parler du Donjon de Naheulbeuk (rires) mais pas au point d'en devenir inconditionnel. C'est comme ça que je suis tombé sur Netophonix. Et ça m'a semblé le site le plus complet pour présenter ce que je faisais et permettre à mes feuilletons de ne pas rester sur des CD's... sur une étagère.

Spike : Est-ce que tu as une formation particulière t'ayant permis de devenir *Concepteur-Rédacteur en Publicité Radio*.

Buxley : Je n'ai pas de réelle formation, dans le sens "estampillée par l'état". Bac L, Options Arts dramatique. Le reste n'a été qu'une tentative infructueuse de percer en faculté de Lettres modernes puis d'Histoire de l'art. Il faut dire que des tas de projets se montaient sur le campus (ça continue encore) et du coup, j'ai délaissé les études pour monter un journal étudiant puis intégrer une radio associative. Là, j'ai fait mes gammes, dirons-nous. C'est là qu'en 2000, j'ai créé un premier feuilleton de 27 épisodes d'1 h, complètement barré avec une bonne vingtaine de personnages différents. J'ai appris sur le tas à faire du montage, de la réalisation, de l'animation, des flashes infos, etc. Et ça a donné ensuite les sagas que vous connaissez. Le fait que deux d'entre elles* aient été primées au Salon de la Radio à Paris comme *Meilleure Fiction Radio*, ça a été un peu comme une validation de diplômes pour moi. Même si ce n'est pas une fin en soi, ça permet de reconsidérer le travail effectué et de se dire : *Ah ben oui... c'est pas mauvais-mauvais non plus, j'ai peut-être fait un boulot correc'*... (rires)

* *Les Yeux de l'Ange Bleu* en 2003 et *La Ligne* en 2005

Spike : Pourquoi avoir choisi de créer la WagaProd ?

Buxley : C'est une petite boîte de production qui permettrait, à terme, de développer tous mes projets; voix off pour la radio, voire tout autre média, et de bifurquer vers d'autres supports audiovisuels si possible. Mais rien n'est encore définitif. Le site sera peut-être amené à être repensé. Pour l'instant, il est en bonne voie; car si des gens continuent d'écouter, ça m'encouragera peut-être à trouver d'autres idées. Pour le moment, le seul (réel) développement visible c'est EDEN et sa troisième saison en préparation.

Spike : Quelques personnes reprochent une disponibilité réduite. Ne crois-tu pas qu'une disponibilité permanente te permettrait une meilleure diffusion auprès d'auditeurs potentiels ?

Buxley : Ah... la question récurrente ! Oui, en un sens, mettre tous les épisodes conviendrait à tout le monde. Après c'est surtout une question de place. Il y a 365 épisodes, toutes sagas confondues.

Les habitués de la sagasphère ont un comportement gentiment boulimique vis à vis des créations : "*Une saga ? Tiens je vais tout écouter !*". Cela ne pose pas de soucis. En revanche, quelqu'un extérieur à tout ça, en arrivant sur un site avec 365 épisodes a plus de chance de se dire : "*Olala, y'a trop de truc là*" et de ne jamais écouter un seul épisode. S'il ne s'intéresse pas forcément à l'univers des sagas, il n'a pas les mêmes attentes. Le nombre d'épisodes pouvait faire fuir.

De plus, trois sagas sur quatre ont été produites et formatées pour une diffusion radio; soit un épisode de 5 min par jour, du lundi au vendredi. L'écriture a été faite dans ce sens, pour que le rythme soit collé sur une semaine. Un peu de suspense à la fin de chaque épisode et généralement à la fin du cinquième, ce qu'on appelle un *cliffhanger** pour tenir en haleine l'auditeur. L'idée de se caler sur le même système qu'une diffusion radio me plaisait assez. Et permettait aussi de ne pas faire fuir les possibles auditeurs en gardant un certain mystère sur le nombre d'épisodes d'une saga. Le tout pour lui est de se laisser porter par l'histoire. Et si ça marche, c'est gagné ! C'est aussi une forme de test pour ce que je fais, un laboratoire : "*Vais-je réussir à emmener les gens dans mes histoires ?*" ou "*Est-ce qu'ils vont lâcher prise ?*". Au delà de l'aspect technique d'un épisode, c'est surtout l'écriture et la scénarisation de la saga qui est mise au vote.

Même si on me le demande pas mal, je ne pense pas faire en sorte de tout mettre en ligne d'un coup.

* Très souvent, le dernier épisode de chaque saison d'une série tv se termine sur un *cliffhanger*; c'est-à-dire sur un suspense qui laisse les personnages dans une situation telle que le spectateur (auditeur) ne sait pas comment ils vont s'en sortir. Il faut attendre l'épisode suivant (le premier de la saison suivante) pour que le suspense soit (en partie) levé. A noter qu'aux Etats-Unis, un épisode d'une série tv est coupé en quatre endroits par des publicités. A chaque fois, il y a un "*petit cliffhanger*", appelé *climax*, pour maintenir les téléspectateurs en haleine afin qu'ils consomment les publicités sans zapper du canal télévisé.

Spike : Il est palpable que tu aimes construire des scénarios à rebondissements. Qu'est-ce qui te motive dans la création de saga MP3 ?

Buxley : C'est marrant parce que je n'assimile pas encore ce concept de "saga MP3". Au début quand j'ai commencé à faire des feuillets, c'était surtout parce que j'avais des histoires à raconter, et n'ayant ni les moyens ni les connaissances pour les mettre en images, l'audio m'a paru une bonne solution de rechange.

Toutes les sagas ont été conçues un peu comme un film télévisuel... mais à l'audio. L'avantage en audio, c'est qu'avec juste quelques sons, tu peux passer de l'espace intersidéral au fin fond de la brousse africaine. C'est cette facilité qui m'intéresse pour le moment. Facilité qui représente aussi une certaine difficulté... et de taille : "*Comment raconter une histoire avec pour seul vecteur le son ?*" et "*Comment faire pour que tout soit assez cohérent ?*". Avec la vidéo, le réalisateur mâche le boulot, il impose quelque chose au spectateur. Par comparaison, il a encore la liberté de "s'imaginer" quelque chose avec une saga MP3. Il reçoit les pièces d'un puzzle pour qu'il les mette comme il veut afin de créer "ses" images. Je ne sais pas si je continuerais des sagas. Mais en tout cas, c'est une très bonne école de scénarisation et de mise en scène.

Spike : Espérons que tes auditeurs et que nos lecteurs ressentent cette énergie positive que tu viens de nous décrire.

Abordons maintenant, un autre aspect déterminant de la réussite : le jeu d'acteur. Dans quels types de rôles te sens-tu le plus à l'aise ou le plus crédible pour tes auditeurs ?

Buxley : Aucun spécifiquement. D'autant plus qu'ici le physique ne joue pas. Tout passe uniquement par la voix. Après, il faut juste que le rôle soit cohérent avec le timbre du comédien. Par exemple, je me vois mal jouer un vieillard. Mais là encore, avec un certain talent ou certains traitements lors du montage, ça peut passer. Pour ce dernier, cela manquera juste, selon moi, d'une certaine crédibilité.

Spike : Revenons donc sur la conception. Dans quels types de fonction (écriture, comédie, montage) te sens-tu le plus à l'aise ?

Buxley : Difficile de tout dissocier. La comédie et l'écriture puisque je fais ça depuis tout petit, je dirais. Après, ça reste dans le domaine "créatif". Il y a des jours où tu as le Chakarava - il faut le dire très fort comme le nom d'un dieu Papou et ça fait plutôt classe !!! - (rires). D'autres jours où tu l'as pas du tout et tu te dis : "*Humpf... c'est nul ça... ola mais que c'est nul !*".

Spike : Quel est le matériel dont tu disposes ?

Buxley : Un pc, un clavier Korg, des logiciels comme Samplitude pour le montage, Reason pour la musique. Un Rhode NT 1 A en micro dans une cabine sur mesure - ça aide d'avoir des menuisiers dans ta famille - (rires)

Mais j'ai mis du temps pour avoir tout ça. Cela a toujours été un peu mon rêve d'avoir un home studio. 10 ans pour l'obtenir, c'est pas mal. J'ai hésité entre ça et un mobil home près de Béthune. L'avenir me dira si j'ai eu tort ou non.

Spike : Parles-nous de ton équipe (comédien, designer)

Buxley : Il n'y a pas vraiment d'équipe Wagaprod. Pour les premiers feuilletons, tout a été fait dans ma première radio, celle qui les a diffusés. Les comédiens étaient à l'époque des collègues, pour certains ne faisant même pas d'antenne.

La comédienne qui joue les rôles principaux des YDAB, de [baefwishes] et de La Ligne était par exemple la présidente de la radio. Alex qui joue le professeur Kee, Bouze ou encore CAz dans La ligne était le webmaster. C'était un délire un peu entre nous. A moi d'essayer d'en tirer le meilleur.

De même, pour la musique de [baefwishes], Antonin s'occupait entre autre de l'habillage de la radio (jingle, bed) et des visuels (il est maintenant graphiste à son compte).

Par la suite, j'ai eu la chance grâce à mon boulot de nouer des liens avec certains comédiens radios professionnels. Je leur ai fait part de mes projets. Ils ont adhéré. Cela s'est fait assez naturellement. Tout ceux qui ont participés sont des amis en règle général.

Pour tous les rôles importants, ça a toujours été de très bons amis. Pour qu'ils me suivent là-dedans, il valait mieux.

Spike : Pourrais-tu quantifier le temps qu'il te faut consacrer pour réaliser un épisode. Et plus généralement, comment travailles-tu ?

Buxley : Difficile de quantifier ce qui est planifié sur du long terme. Globalement, tout suit une trame déjà définie à l'avance. Après tout dépend vraiment des scènes, si elles nécessitent beaucoup de bruitages ou si je dois utiliser les Pan. Quant à l'enregistrement des répliques d'un épisode, cela dure, tout au plus, une quinzaine de minutes; le temps de refaire les prises juste ce qu'il faut. Comme je sais exactement ce que j'attends des comédiens en écrivant le texte, cela prend relativement peu de temps mais tout dépend de leurs disponibilités.

Pour *EDEN*, j'ai tout écrit à l'avance; c'est à dire sur deux bons mois. Un épisode absorbe 6 à 7 h de travail. Cela comprend l'écriture, l'enregistrement, le dérushage, le montage et la composition qui reste tout de même la plus grosse partie (3 ou 4h).

Pour *Les Yeux de l'Ange Bleu* ou [baefwishes], il m'arrivait d'écrire un épisode dans la journée, de l'enregistrer, de faire le montage, tout ça pour qu'il soit prêt à être diffusé dès le lendemain à 7 h. Cela devait représenter dans les 4 heures de travail.

A propos de Buxley.

Spike : Es-tu auditeur de quelques sagas ? Lesquelles en particulier ?

Buxley : J'essaye de prendre le temps d'écouter d'autres sagas. Voir ce qui se fait. Comprendre aussi dans quel monde j'ai atterri. Et j'avoue que je suis assez étonné par le rapport *qualité / moyens engagés* à disposition de certaines sagas. *Phone, Trimoria, Les aventures de Gus* ou encore *Chez Le Psy* pour en citer en particulier. Il y a toujours des petites choses à améliorer, je peux être assez dur - et je n'épargne pas ce que je fais loin de là -. Bossant en radio, j'ai un peu ce côté "psychopathe", à oublier un peu que ce sont avant tout des "amateurs", sans que ça soit péjoratif. Et justement, il y a dans certaines sagas, une maturité assez impressionnante. Et puis surtout des idées de malaaades mentaux. Dernièrement, il y a *Velvorn - The Bladed Druid* qui là, techniquement, m'a pas mal surpris.

Spike : Quels sont tes hobbies ?

Buxley : Je suis un anxieux, alors vive le sport ça défoule ! Je fais du *Viet Vo Dao* - il s'agit d'un Kung Fu vietnamien - et pas mal de foot en salle.

Spike : Plus globalement, qu'est-ce que tu aimes / n'aimes pas ?

Buxley : J'aime vraiment ce genre de questions pour apporter ce genre de réponses : j'aime le soleil qui se couche, laissant planer ses rayons dorées sur une mer calme dont le doux murmure parvient à mes oreilles alors que j'attends tranquillement que WOH !!! Ca vient ce cocktail bordel ???
Je n'aime pas du tout ces questions parce que ça me rappelle juste que je suis encore au bureau en train d'y répondre et pas sur une plage à attendre un cocktail...

Spike : Aurais-tu un vœu à formuler ?

Buxley : Oui. Je fais le vœu d'avoir deux vœux. C'est bon ? Alors mon premier vœu c'est d'avoir trois vœux. Et mon deuxième vœu, ce serait de tripler le nombre de vœux que j'ai. Donc je retiens douze... je muulltiplie par 4... Okay... non alors c'est théoriquement mathématiquement pas possible... ah, c'est là que j'avais fait une erreur. Haha ! HAHAHA ! Je l'ai !!! Le compte est bon ! 3833.

Spike : Buxley, merci d'avoir eu la gentillesse de répondre à toutes nos questions. Vous pouvez retrouver ses oeuvres sur www.wagaproduct.fr