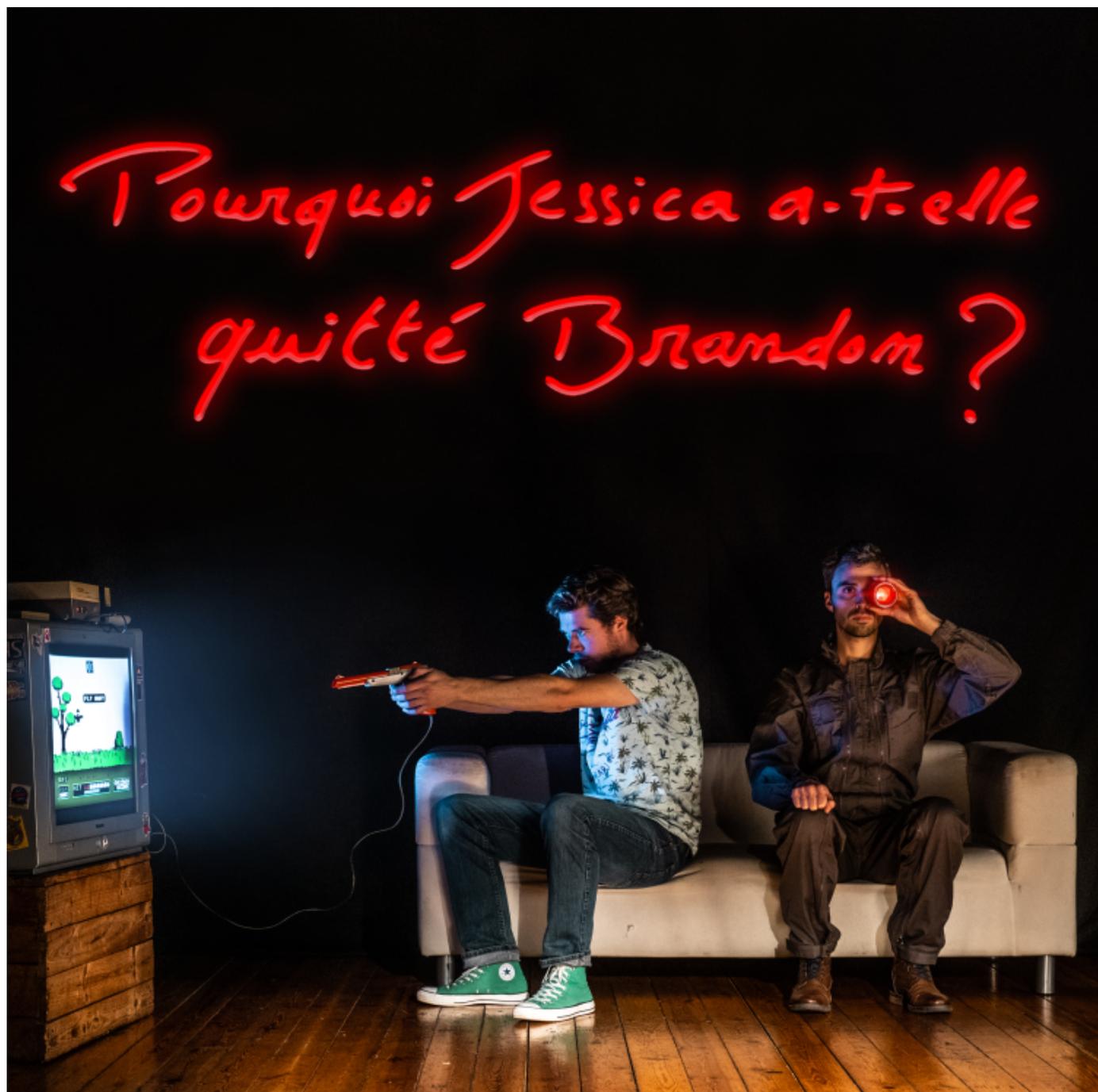


# REVUE DE PRESSE de 2018-2020



PRIX MAETERLINCK - CRITIQUE PRESSE 2019 -Nomination "meilleure découverte"

Sélection FESTIVAL DE LIEGE 2020

Sélection FESTIVAL IMPATIENCE - PARIS 2021

WWW.COMPAGNIEMAPS.BE / CONTACT : EMMANUEL DE CANDIDO  
TEL. +32 486 24 04 83 / COMPAGNIE.MAPS@GMAIL.COM

# Table des matières

Extraits de presse ..... p. 3

Articles complets :

Le Soir ..... p. 4

L'Echo (Interview et critique) ..... p. 6

Libre Belgique..... p. 8

Focus Vif (Critique) ..... p. 10

RTBF..... p. 11

I/O La Gazette des Festivals ..... p.13

Demandez le Programme ..... p. 14

Pixels (Focus Vif - article thématique) : Théâtre et jeux vidéo ..... p. 15

Ouvert aux publics (Entretien avec Emmanuel De Candido) ..... p. 17

Interviews Radio et TV ..... p.19

Liste complète des critiques, interviews, sujets papier, radio et TV ..... p. 20

## Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?

Concepteurs et interprètes: **Pierre Solot** et **Emmanuel De Candido** / Co-mise en scène : **Olivier Lenel** /  
Créateur lumières et directeur technique: **Clément Papin** / Scénographe et assistante plateau: **Marie-Christine Meunier** / Conseiller artistique : **Zoumana Meïté** / Création et dramaturgie sonore: **Milena Kipfmüller** /  
Conseil vidéo: **Lou Galopa** / Costumes : **Perrine Langlais**

Coproduction : **Compagnie MAPS, Théâtre de la Vie et Atelier 210** | Diffusion : **Charge du Rhinocéros** |  
Soutiens : **Conservatoire de Namur, L'Escaut, BRASS - Centre Culturel de Forest, Libitum - Ad Lib, Fabrique de Théâtre - Service des Arts de la Scène de la Province du Hainaut, Festival de Liège, LookIN'Out, La Chaufferie Acte-1, Les Doms, Les Studios de Virecourt (France), asbl Duo Solot.** | Avec l'aide de la **Fédération Wallonie-Bruxelles - Service du Théâtre** | En coproduction avec **La Coop asbl et Shelter Prod**, avec le soutien de **taxshelter.be, ING et du tax-shelter du gouvernement fédéral belge**

# Extraits de presse

**LE SOIR** ★★★★★ - "De fausses pistes en indices concordants, le duo construit une devinette fascinante, où tout finit par s'imbriquer avec génie. Piano, vidéo, rayons ultra-violets, karaoké, bruitages : impossible de citer toutes les digressions qui, en plus de poser des questions existentielles, dressent le portrait d'une génération, née dans les années 80, tellement saturée de clics numériques – select your music, select your food, select your game – qu'elle en débranche parfois son âme." - Catherine Makereel

**L'ECHO** ★★★★★ - "La démonstration pourrait être pesante: elle est légère, aérienne, amusante même, et convaincante à la fois. (...) À la fin de la démonstration, le sourire se fige et fait place à l'effroi dans un crescendo redoutable..." - Bernard Roisin

**LA LIBRE BELGIQUE** ★★★ - "Une œuvre utile et ludique, intelligente, drôle, grave, voire déstabilisante. (...) Un récit à clef, un puzzle critique de l'hyperconnexion, diablement efficace dans la forme, passionnant dans le fond." - Marie Baudet

**RTBF** ★★★ - "Un spectacle puissant coulé dans une forme originale qui mêle dialogues, conférence gesticulée, récit et musique. On ne peut qu'admirer le travail en parfaite complicité de ces deux artistes qui se connaissent depuis belle lurette et ont souvent conjugué leurs talents" - Dominique Mussche

**FOCUS VIF** - "Ne vous attendez pas à une parodie de sitcom en allant voir Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon? Sur un ton faussement léger, Emmanuel De Candido et Pierre Solot convient la technologie et les ressorts de la conférence gesticulée pour poser des questions chocs. Magistral (...), intelligent, drôle et glaçant tout à la fois !" - Estelle Spoto

**I/O LA GAZETTE DES FESTIVALS** - "En évitant l'écueil classique qui consiste à rejeter sur les jeux vidéo et films violents la violence de masse, Emmanuel De Candido et Pierre Solot tissent un thriller numérique et multimédia qui montre comment, petit à petit, insidieusement, le virtuel peut brouiller la perception de la réalité de chacun·e. Un grand spectacle qui ne donne jamais de leçon tout en soulevant beaucoup de questions." - Audrey Santacrose

**JOUR PREMIERE / LA PREMIERE** - "C'est brillant, ludique, grave et bouleversant, on rit aussi beaucoup, on se pose des questions sur la société et on se pose surtout cette question : Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" - Sophie Léonard, Jour Première.

**Demandez Le Programme** ★★★★★ - "Nous nous rendons compte que les progrès constants du numérique suscitent nombreuses questions philosophiques ou politiques. Les auteurs ne les posent pas frontalement, mais les suggèrent dans ce spectacle intrigant, spirituel et lucide." - Jean Campion

# Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon? Un puzzle fascinant, ludique, poignant

MIS EN LIGNE LE 5/12/2018 À 13:11  PAR CATHERINE MAKEREEL

★★★★

Dans un café Starbucks, Jessica prononce cette phrase terrible : « Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte. » Ne fuyez pas ! Ce mièvre résumé est un trompe-l'œil, tout comme la pièce d'ailleurs, qui s'avère une formidable imposture.

Jusqu'au 15 décembre au Théâtre de la Vie (Saint-Josse-ten-Noode). Les 21 et 22 février au Festival de Liège. Du 13 au 23 mars à l'Atelier 210 (Etterbeek).



LECTURE  
ZEN

De l'importance de ne pas se fier à un titre. Il n'y a pas que les gouvernements belges qui avancent masqués, les pièces de théâtre aussi ont l'art du double-jeu. En allant voir *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*, on doit bien avouer qu'on craignait une comédie putassière, genre revival parodique du soap-opera américain. D'autant que la question même du titre semblait d'emblée griller tout suspense !

Nous en restâmes donc comme deux ronds de flan à la fin de cette pièce d'Emmanuel de Candido et Pierre Solot, qui est à la scène ce que Clark Kent est à Superman : une belle opération de camouflage !

Dupée et heureuse de l'être : c'est ainsi que nous a laissée la pièce. Comment faire, dès lors, pour vous raconter cette joyeuse imposture, sans trop vous en dire, et vous permettre à votre tour d'être pris à rebours ? Comment ne pas déflorer un fil narratif qui repose justement sur l'art d'emmener le spectateur là où il ne s'y attend pas ? Il va nous falloir ruser. Vous nous pardonneriez bien quelques petites cachotteries, n'est-ce pas ? Promis, c'est pour votre bien.

Voici ce que l'on peut dire sans danger. *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?* peut sembler anecdotique mais soulève en fait une question cruciale, politique, polémique. La pièce commence avec une candeur d'agneau et se referme avec la rouerie d'un renard. Nietzsche y côtoie Iron Man. Le leitmotiv opératique flirte avec la musique de film de James Bond ou *Les Dents de la Mer*. On se glisse mollement dans les canapés de cuir d'un Starbucks, où tout est brun caramel dégoulinant, jusqu'à la musique ambiante, avec du Norah Jones plus sucré qu'un Frappuccino Double Chocolat, pour bifurquer, sans crier gare, vers un container climatisé pour pilotes de drones militaires planqué dans le désert du Nouveau Mexique. On croit un moment assister à une sorte de conférence gesticulée quand on comprend soudain que tout est mis en scène avec une précision diabolique.

Ce n'est plus une pièce, c'est un puzzle, dans lequel chaque élément narratif, en apparence dérisoire, se révélera le maillon édifiant d'une fable contemporaine sur les digital natives, la notion de « guerre propre », les lanceurs d'alerte. Le Brandon du titre laisse bientôt place au brandon de la discorde, nous interrogeant sur notre aveuglement face à des pratiques immorales.

La fin est poignante et pourtant, tout jusque-là s'était construit de manière étonnamment ludique et drôle : nos deux conférenciers se chronomètrent en référence à la série *24 Heures Chrono* ; on y décortique l'évolution des jeux vidéo, de Pong à World of Warcraft en passant par Tetris ; les figurines et décors d'un jeu de rôle convoquent la mythologie de l'heroïc fantasy.

De fausses pistes en indices concordants, le duo construit une devinette fascinante, où tout finit par s'imbriquer avec génie. Piano, vidéo, rayons ultra-violets, karaoké, bruitages : impossible de citer toutes les digressions qui, en plus de poser des questions existentielles, dressent le portrait d'une génération, née dans les années 80, tellement saturée de clics numériques – select your music, select your food, select your game – qu'elle en débranche parfois son âme.

Après les frappes de drones américaines ayant tué le terroriste Anwar al-Awlaqi, le pilote Brandon Bryant est devenu lanceur d'alerte. Il est relayé par deux metteurs en scène belges à travers leur pièce «Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?».

## Guerre ou jeu vidéo, quelle différence?

TIMOUR SANLI

**D**errière la question de Jessica et de Brandon émerge une question politique et citoyenne: celle du drone et de sa place dans le débat public. Cette pièce coécrite par Pierre Solot et Emmanuel de Candido (lire la critique, ci-contre), se base sur l'histoire vraie de Brandon Bryant, un trentenaire américain devenu pilote de drone pour l'armée. *«Il travaille dans un container climatisé et pilote des drones qui survolent l'Afghanistan et l'Irak. Après 5 ans et 5 jours, il vomit, crache du sang, fait une crise. Il expliquera ça par un bug moral, les médecins parlent d'un choc post-traumatique»*, raconte Pierre Solot.

Malgré l'aspect déjà dramatique de la vie de Brandon Bryant, les metteurs en scène prennent le parti de ne pas en faire un biopic. C'est moins la vie singulière de Brandon qui les intéresse que toutes les questions que cette vie fait émerger. *«On a voulu travailler sur lui à travers le prisme médiatique. On s'intéressait surtout à ce que ça voulait dire d'être lanceur d'alerte»*, précise Emmanuel de Candido pour expliquer la démarche de recherche préalable à la pièce. Les lanceurs d'alerte manquent sur notre territoire, constatent les deux artistes. L'information fait également défaut et cela crée un vide démocratique.

La problématique peut sembler relativement éloignée des préoccupations actuelles des citoyens européens. Et pourtant... Fabien Clain, citoyen français soupçonné d'être la voix de Daech lors des attentats de novembre 2015, a été ciblé par une frappe de drone commandée par la coalition européenne, en février 2019. Le gouvernement belge a également commandé des drones Reaper en même temps que des chasseurs F-35.

*«Les drones ne peuvent être utilisés que pour la surveillance. La question du drone armé existe aussi. Il y a des astérisques dans les rapports, qui disent sur tous ces sujets: 'doit être soumis à un débat juridique'. Pourquoi ce débat n'est-il pas citoyen? On a posé la question du comment et du combien, mais jamais du pourquoi. On a fait dans la logique de Test-Achats»*, regrette Emmanuel de Candido. C'est cette question du «pourquoi» que leur pièce aimerait faire



Loin de la réalité du terrain et de tout contrôle démocratique, la guerre propre

émerger. Les metteurs en scène ne prétendent pas juger le drone en tant que tel, mais plutôt permettre aux citoyens de s'emparer de tout le faisceau de questions que ce changement de paradigme guerrier implique.

*«Si les citoyens étaient correctement informés, si les politiques défendaient publiquement l'utilisation des drones, au moins nous pourrions commencer à en discuter, discuter par exemple du concept de guerre propre»*, reprend Pierre Solot. La guerre propre est l'un des principaux arguments en faveur de l'utilisation des drones. Une frappe de drone ne ferait «que» 42 morts collatéraux. *«C'est un argument, mais il faut aussi savoir que pour tuer la personne visée, il faut parfois tenter ça six ou sept fois»*, précise-t-il. Et la question du

**«Après 5 ans et 5 jours, il vomit, il crache du sang. Il expliquera ça par un bug moral.»**

PIERRE SOLOT  
METTEUR EN SCÈNE



© NICOLAS VERFAILLIE



r drones interposés... © AFP

## THÉÂTRE

### «Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?»

■ ■ ■ ■ □

Emmanuel De Candido et Pierre Solot

Sur un plateau aux allures de régie de télévision, où trône une antique console Nintendo, un duo de geeks de video games se présente et assène cette question: pourquoi au Starbucks de la ville, Jessica a-t-elle quitté Brandon, alors qu'enfin, celui-ci, après six mois de relation, lui révélait la vérité sur son passé?

Emmanuel de Candido et Pierre Solot (compagnie MAPS) seront les conférenciers de cette soirée, que nous avons vue en décembre au Théâtre de la Vie, au cours de laquelle ils entendent répondre à cette question en retraçant le parcours de Brandon Bryant, fan de jeux vidéos, devenu pilote de drones et responsable de la mort de 1.626 personnes.

La démonstration pourrait être pesante: elle est légère, aérienne, amusante même, et convaincante à la fois. Tour à tour frères Bogdanov, frères ennemis, Alain Decaux dédoublé, fans de Warhammer, musiciens, chanteurs et bien sûr comédiens, le binôme qu'ils forment prend soin de ne pas se prendre les pieds dans les câbles de leur matériel et les fils de leur récit. Ils déroulent ainsi l'histoire d'un patriote qui, derrière son joystick (!), voit son monde intérieur et extérieur s'écrouler le jour où, croyant liquider une cible terroriste, il assassine, à 10.000 km de distance, un enfant afghan.

À la fin de la démonstration, le sourire se fige et fait place à l'effroi dans un crescendo redoutable. Et la question reste entière: pourquoi, le jour de la publication des révélations de Brandon, quand celui qui fut pilote de drone lui a tout raconté, Jessica, qui ne s'appelle pas vraiment Jessica, l'a-t-elle quitté après avoir entendu la terrible vérité? Son vrai prénom est peut-être America...

**BERNARD ROISIN**

Du 13 au 23/3 mars, à L'Atelier 210 (à 1040 Bruxelles): [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)

*pourquoi de ces frappes n'est pas posée non plus.»*

### Appel à la prudence

La pièce se présente donc comme un thriller, où le suspense est également celui de notre actualité citoyenne. Un appel à la prudence, un espoir que le message que peut porter l'histoire de Brandon soit saisi par les citoyens européens. «*Tout comme pour le plan Vigipirate (l'un des outils du dispositif français de lutte contre le terrorisme, NDLR) ou la présence des militaires dans l'espace public, on se doit d'être très vigilant, parce que le retour en arrière est super difficile*», conclut Emmanuel de Candido en forme de sinistre rappel.

## "Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?", enquête exclusive

CRITIQUE : MARIE BAUDET Publié le jeudi 06 décembre 2018 à 20h07 - Mis à jour le jeudi 06 décembre 2018 à 20h07



**SCÈNES** Emmanuel De Candido et Pierre Solot signent un spectacle intelligent et ludique, inspiré par un lanceur d'alerte et son entourage. Au Théâtre de la Vie jusqu'au 15 décembre.



Tout commence par une partie de Duck Hunt, déjà en cours alors que les spectateurs prennent place sur le gradin escarpé. Un canard pixélisé s'envole sur l'écran d'un gros moniteur à l'ancienne. Pierre Solot le met en joue de son pistolet en plastique, et bam. Adieu volatile virtuel. Son comparse Emmanuel De Candido est lui aussi déjà sur le plateau jonché de consoles, clavier, table basse chargée de livres, ordinateurs et autres figurines. Sur le mur du fond, un écran pose LA question: *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?*

En intitulant son spectacle à la manière d'une réplique de soap opera, le tandem de créateurs affiche son sens du décalage et de la dramaturgie didactique. "*La question est non seulement intime, mais aussi collective, politique*", avancent-ils. "*Un jour, le monde de Brandon s'écroule. Il en parle à Jessica, et Jessica le quitte.*" Voilà ce qu'ils ont essayé de comprendre et vont tenter d'exposer, dans un spectacle composite, qui va de la conférence gesticulée au conte, intègre une bande-son jouée en direct, et fait un usage raisonné de la vidéo.

### **Le défi de la synthèse**

Les deux trentenaires se connaissent depuis l'âge du lycée, et se présentent. Pierre est comédien, metteur en scène, musicien, musicologue, romancier. Manu est metteur en scène, acteur, philosophe, chanteur ("*non, formé en philosophie, et chanteur de karaoké, mais soit*"). Ils ont mis leurs compétences en commun pour cet opus de leur [compagnie Maps](#). Ensemble ils ont mené l'enquête et relèvent le défi qu'ils se sont donné: la synthétiser sur scène. Avec la complicité, entre autres, de Clément Papin à la création des lumières, de Marie-Christine Meunier à la scénographie, de Milena Kipfmüller à la dramaturgie sonore. Car *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* est bien sûr une œuvre collective.

Une œuvre utile et ludique, intelligente, drôle, grave, voire déstabilisante. Les chapitres se suivent avec fluidité et sans se ressembler ("Les jeux vidéo" - "Mythologie et rumeurs du monde" - "L'effet cercueil et la guerre propre"...), pour à la fois baliser le contexte - celui du monde occidental avec ses us et obsessions, son histoire récente - et dresser le portrait de ce fameux Brandon, à partir de faits réels. Car oui, Emmanuel et Pierre se penchent bel et bien sur "La vraie intimité du vrai Brandon", dussent-ils pour cela romancer sa rencontre avec Jessica (prénom d'emprunt, visage flou) et l'évolution de leur relation, jusqu'à l'issue que l'on sait.

### **Opérateur de drones**

Brandon Bryant, lui, a le crâne rasé et une barbe de trois jours. Né le 18 novembre 1985 à Missoula dans le Montana, il entreprend des études de journalisme qu'il n'a pas les moyens de poursuivre, et est enrôlé comme opérateur de caméras de drones par l'United States Air Force, pour qui il travaillera de 2006 à 2011. Avant de révéler le dessous des cartes, et de devenir donc un lanceur d'alerte.

Ce n'est pas seulement ce portrait - néanmoins saisissant - que brossent en moins d'une heure et demie Pierre Solot et Emmanuel De Candido, c'est un paysage complexe que façonnent, décomposent et exposent ces sacrés pédagogues. Où il est question d'intimité et d'évolutions technologiques, de stratégie militaire et de relations sociales, de techniques narratives, de réflexion politique et de compte à rebours. Un récit à clef, un puzzle critique de l'hyperconnexion, diablement efficace dans la forme, passionnant dans le fond.

- **Bruxelles, Théâtre de la Vie, jusqu'au 15 décembre, du mardi au samedi à 20h. Durée: 1h25.**  
**Infos & rés.: 02.219.60.06, [www.theatredelavie.be](http://www.theatredelavie.be)**
- **Et à l'Atelier 210 du 13 au 23 mars 2019 : [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)**

## Critique théâtre: la vie de Bryant

Estelle Spoto

06/12/18 à 14:47 - Mise à jour à 14:47

Ne vous attendez pas à une parodie de sitcom en allant voir *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* Sur un ton faussement léger, Emmanuel de Candido et Pierre Solot convient la technologie et les ressorts de la conférence gesticulée pour poser des questions chocs. Magistral!



*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* Le duo Emmanuel de Candido-Pierre Solot cache bien son jeu derrière ce titre évoquant immanquablement aux trentenaires un épisode de *Beverly Hills*. Ces mêmes trentenaires se sentiront effectivement en terrain connu ici, mais de *Beverly Hills* il ne sera point question. Loin de là.

Ca commence dans un Starbucks du Montana aux couleurs caramel, Norah Jones en fond sonore. Une fois posée sa tasse de café, Jessica impose un choix à Brandon: soit il lui parle, soit elle le quitte. Brandon décide de parler, mais Jessica le quitte quand même. Pourquoi? C'est ce que les deux comédiens -Pierre Solot, musicien, assurant aussi les claviers- vont tenter de nous expliquer, traçant en quatre chapitres les contours du monde très pixélisé de Brandon, qui est aussi un peu le leur puisqu'ils sont nés deux ans à peine avant lui.

Très complices, rebondissant sans cesse mutuellement sur leurs paroles, épaulés par des supports vidéo ou des séquences de jeu sur une antique console NES, les deux hommes vont actionner la machine à remonter le temps, plongeant aux origines des jeux vidéo, singeant une interview d'*Apostrophe* pour évoquer les lectures de jeunesse de Brandon, de *La Roue du temps* à... Nietzsche, utilisant les figurines du jeu *Warhammer* pour retracer l'Histoire des stratégies guerrières, jusqu'à se positionner enfin au plus près de leur vrai sujet: Brandon et les raisons de sa rupture avec Jessica.

Emmené là où il ne s'attendait pas, le public comprend au fur et à mesure que cette banale scène de couple révèle en réalité des choix politiques décisifs, dont l'impact s'étend au monde entier, et auxquels Brandon a été personnellement confronté, qui l'ont personnellement meurtri. Il comprend aussi la vraie signification du chiffre 1626, dont chaque unité s'égrène sur un écran depuis le début du spectacle. Jusqu'à 0, la fin se refermant comme un piège à loups sur ces mots: "I wanted to be a hero". Intelligent, drôle et glaçant tout à la fois.

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?*: jusqu'au 15 décembre au Théâtre de la Vie à Bruxelles, [www.theatredelavie.be](http://www.theatredelavie.be) Les 21 et 22 février au Festival de Liège, [www.festivaldeliege.be](http://www.festivaldeliege.be), . Du 13 au 23 mars à l'Atelier 210 à Bruxelles, [www.atelier210.be](http://www.atelier210.be)

## "Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" Où va notre monde hyper connecté ?

Brillante enquête sur un "digital native".

Dominique Mussche

🕒 Publié le mardi 11 décembre 2018 à 13h16

CRITIQUE \*\*\*



Dès le titre du spectacle, que l'on croirait emprunté à une couverture de "Gala" ou "Ici Paris", Emmanuel De Candido et Pierre Solot nous piègent habilement : non, ils ne nous débarrasseront pas des secrets d'alcôve d'un couple de stars ... ! Ils débarquent sur le plateau, souriants et décontractés, et plaisantent avec le public : non, il ne s'agira pas non plus d'une comédie de rupture ... ! La question posée est plus grave qu'il n'y paraît.

Le couple se retrouve dans un banal café Starbucks dont on nous décrit minutieusement le décor et l'ambiance, comme pour une reconstitution judiciaire. Jessica prononce cette phrase terrible : "*Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte*". On nous informe d'entrée de jeu : Brandon va parler, mais elle le quittera tout de même. Pourquoi ? Aurait-il menti ? Non, il a dit la vérité. Mais quelle vérité ? Et qui est cet homme ? A partir de là, les deux comparses nous entraînent dans une enquête méticuleuse à la découverte du monde de Brandon. Autour d'eux, les outils numériques qui leur serviront à reconstituer en direct, pièce par pièce, le puzzle biographique de ce "digital native", cet enfant du numérique dont ils sont eux-mêmes les contemporains, un monde qu'ils vont donc explorer en familiers : grand écran, vidéo, console de jeu, clavier... Un chiffre mystérieux, 1626, s'inscrit sur un écran et ira en décroissant pour révéler peu à peu la terrible réalité qui se cache derrière, jusqu'au zéro final. Des chapitres balisent le parcours : on part de l'addiction de l'adolescent aux jeux vidéo pour découvrir ensuite sa passion pour la BD et les romans fantasy, les jeux de rôles stratégiques, les musiques de films d'action... Je ne vous dévoilerai pas la suite, car je vous priverais du plaisir de vivre vous-mêmes le suspense de ce récit remarquablement construit qui part d'une banale rupture amoureuse pour déboucher sur une tragédie.

"Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" est un spectacle puissant coulé dans une forme originale qui mêle dialogues, conférence gesticulée, récit et musique. On ne peut qu'admirer le travail en parfaite complicité de ces deux artistes qui se connaissent depuis belle lurette et ont souvent conjugué leurs talents : Pierre Solot le musicien et Emmanuel De Candido le comédien metteur en scène. C'est une des thématiques les plus angoissantes d'aujourd'hui qu'ils abordent : les frontières de plus en plus minces entre le réel et le virtuel. Mais pas de jugement moral ni philosophique, pas de dénonciation directe. Très intelligemment, c'est par des descriptions froidement réalistes et des informations factuelles qu'ils suscitent la réflexion du public, et en gardant une certaine distance parfois teintée d'humour et de dérision.

Que vous soyez hyper connectés ou étrangers au monde numérique, ce spectacle vous concerne et en tout cas il vous séduira par son intelligence, son originalité, son écriture brillante et subtile.

#### **EN PRATIQUE**

**"Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" de et avec Emmanuel De Candido et Pierre Solot (Compagnie MAPS)**

**[A voir au Théâtre de la Vie jusqu'au 15 décembre](#), [au Festival de Liège les 21 et 22 février](#) et à [l'Atelier 210 du 13 au 23 mars](#).**



## Splendeur et misère des enfants des 80's

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?*

Par Audrey Santacroce

© 26 mars 2020

La scène se passe dans un Starbucks, aux Etats-Unis mais pourrait se passer n'importe où dans le monde puisque n'importe où dans le monde on trouve des Starbucks. Jessica est face à Brandon, et prononce ces mots : "Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte." Brandon parle. Jessica le quitte quand même. Mais pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?

C'est la question à laquelle tentent de répondre Emmanuel De Candido et Pierre Solot, et pour cela, ils vont remonter devant nous à l'avant Jessica et Brandon, car pour comprendre pourquoi Jessica a quitté Brandon, il faut d'abord comprendre qui est Brandon en remontant jusqu'à son enfance, et peut-être même en remontant jusqu'à avant Brandon. Car Brandon, enfant des années 80, est le pur produit de son époque. Solot, De Candido, et une partie de celles et ceux qui sont et seront dans la salle, sont aussi des enfants des années 80, des purs produits de leur époque, et c'est ainsi qu'ils, qu'elles, que nous frémirons de plaisir et de nostalgie devant les figurines Warhammer et la NES d'origine, avec un Duck Hunt qui fonctionne, s'il vous plaît. Mais "Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?" ne se contente pas de présenter un catalogue de souvenirs de la génération Y ; les deux comédiens-auteurs-metteurs en scène utilisent cet album de souvenirs pour dresser le portrait de cette génération. Portrait qui n'est pas toujours flatteur, loin s'en faut.

Brandon agit alors comme révélateur de toute sa génération, une génération d'hommes et de femmes qui, biberonné-es aux images, à internet et au virtuel, finit par avoir des repères totalement brouillés. En évitant l'écueil classique qui consiste à rejeter sur les jeux vidéo et films violents la violence de masse, Emmanuel De Candido et Pierre Solot tissent un thriller numérique et multimédia qui montre comment, petit à petit, insidieusement, le virtuel peut brouiller la perception de la réalité de chacun-e. Un grand spectacle qui ne donne jamais de leçon tout en soulevant beaucoup de questions.



Mercredi 12 décembre 2018, par Jean Campion

## Comprenez-vous Jessica ? ★★★★★

Amis depuis vingt ans, Pierre Solot et Emmanuel De Candido ont déjà collaboré à différents projets collectifs. Pierre est pianiste, animateur-radio, conférencier, comédien et auteur d'un roman : "La balade de Stiva Leko". Formé en philosophie à l'U.L.B., Emmanuel est comédien, metteur en scène et chanteur ("de karaoké" précise-t-il). Nés en 1983, ces artistes multicalques font partie de la première génération hyperconnectée et partagent avec Brandon Bryant, le héros de ce spectacle, né en 1985, une même culture numérique et populaire (jeux vidéo, musiques, films,...). Partant de ce qu'ils sont, ils "ont décidé d'intégrer leurs propres expériences de vie au processus de dramaturgie et de création, en s'inspirant largement des procédés de conférence gesticulée".

La scène est encadrée d'écrans, d'ordinateurs, de claviers, de maquette. Pierre Solot invite certains spectateurs à s'amuser avec une vieille console, en chassant le canard, pendant qu'Emmanuel De Candido triture son rubik's cube. Ambiance détendue. Les comédiens se présentent puis nous emmènent dans un café Starbucks, où tout est "brun caramel dégoulinant". Voix sirupeuse de Norah Jones. On s'attend à un épisode de soap opéra. Tout à coup, les yeux dans les yeux, Jessica lance : "Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte." Pas de suspense. Le titre est clair : elle le quitte. Et pourtant il a parlé et même dit sa vérité, car il respecte le principe de son grand-père : être un homme, c'est avoir une parole. Alors pourquoi cette rupture ? Les deux comparses proposent de reconstituer le puzzle de l'histoire. Essayons de ne pas gâcher le plaisir des futurs spectateurs par trop d'indiscrétions.

Clin d'oeil à la série "24 heures chrono", les meneurs de jeu font disparaître le nombre 1626, en déclenchant le chronométrage du spectacle. Quatre titres de chapitres vont s'afficher successivement pour le baliser. Priorité aux jeux vidéo. Les conférenciers réchauffent les souvenirs des trentenaires. Partant de "Pong", le pionnier, ils évoquent la sophistication croissante de ces jeux avec les pixels et la fascination exercée par la mythologie de l'héroïc fantasy. Pierre, le musicien, explique ensuite comment à partir de trois, deux ou même une note, on donne une identité musicale à "James Bond", aux "Dents de la mer" ou à "Iron man". Parodiant une émission de Bernard Pivot, les deux compères se lancent dans une discussion fumeuse et ironique sur les lectures de Brandon. Peut-on rapprocher un roman "fantasy" comme "La Roue du temps" de l'oeuvre de Nietzsche : "La généalogie de la morale" ?

Intitulé "L'Effet cercueil et la guerre propre", le chapitre suivant rappelle que les Américains ont été traumatisés par la guerre perdue au Vietnam et par les 2977 victimes de la catastrophe du World Trade Center. Durant ces décennies, où l'on rêve de guerre propre, les jeux de stratégie guerrière se sont multipliés et sont devenus de plus en plus complexes. Filmé par Pierre, Emmanuel manipule des figurines, afin de montrer le rôle décisif des drones et la nécessité pour un pilote d'être "multitâche".

Changement brutal de ton. On entre dans le drame intime de Brandon Bryant. Emmanuel De Candido se glisse dans sa peau. La bouche près du micro, d'une voix sourde, il nous confie son témoignage bouleversant. Une séquence dont l'intensité poignante est renforcée par la musique de Pierre Solot et les lumières de Clément Papin. L'énigme est résolue. On comprend pourquoi ce héros, enfant du numérique, se retrouve seul. L'étrange question sur la différence entre un enfant et un chien, posée au début du spectacle, prend une résonance dramatique. Tout comme le nombre 1626. Mêlant indices et rappels, sérieux et dérision, les deux complices ont adopté un style décontracté. Ils ne jouent pas aux profs érudits. En nous entraînant dans leur jeu de piste, ils nous amènent à regarder en face notre monde interconnecté. Un monde où les écrans sont rois. Un monde où le réel et le virtuel ne s'opposent plus, mais se complètent. Frappés par la confession de Brandon Bryant, nous nous rendons compte que les progrès constants du numérique suscitent nombreuses questions philosophiques ou politiques. Les auteurs ne les posent pas frontalement, mais les suggèrent dans ce spectacle intrigant, spirituel et lucide.

**P** pixels  
Théâtre et jeu vidéo



Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon? creuse l'histoire récente du gaming.



# TO PLAY, OR NOT TO PLAY

LE THÉÂTRE ET LE JEU VIDÉO ENTAMENT DEPUIS PEU UNE TUMULTUEUSE RELATION ET S'INFLUENÇENT MUTUELLEMENT. LE SPECTACLE **POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON?** L'ILLUSTRE AVEC BRIO À L'ATELIER 210.

TEXTE Michi-Hiro Tamai

*Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* La question résonne comme la réplique d'une sitcom nineties d'AB Productions. Écrit et interprétée par Emmanuel De Candido et Pierre Solot, cette pièce de théâtre aux faux airs de comédie sentimentale dissimule pourtant un visage noir. Guerre propre, meurtres sales (par drones interposés) et lanceur d'alerte s'y décantent ainsi à travers le prisme de la pop culture des années 80 et 90. Et en particulier, du jeu vidéo. Le dialogue de ses deux auteurs brise le quatrième mur et illustre en outre avec talent la porosité grandissante des frontières entre gaming et théâtre, ces dernières années. Un rapprochement stupéfiant. Mais loin d'être contre-nature. Quelque part entre les conférences gesticulées de Franck Lepage et le *C'est pas sorcier* de Fred & Jamy, la "pièce" s'éver-

tue à répondre à cette question en creusant la personnalité de Brandon. Sur scène, Emmanuel De Candido et Pierre Solot visent les canards de *Duck Hunt* avec le Zapper d'une NES sur un téléviseur cathodique et imitent les sauts de l'héroïne d'un *Resident Evil* période GameCube devant un écran géant. Ils évoquent le scandale inutile de *Death Race* et la violence cachée des *Sims*. Non sans humour, le duo suit un jeu de piste. Il creuse aussi avec passion et exactitude la récente histoire du gaming.

Un terrain de jeu de plateau de *Warhammer* est également filmé en live sur grand écran pour des parallèles cinglants et sanglants entre un drone militaire, un dragon et une sorcière du célèbre jeu de rôle et de figurines, capables de frappes chirurgicales. Parfois rythmé par des solos du piano



## Square Enix, dingue de théâtre



Rarement un éditeur aura rendu autant d'homages aux arts du spectacles que Square Enix. D'une scène culte d'opéra dans *Final Fantasy VI* à la scène musicale du bien nommé *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, les équipes de développement de l'éditeur ont multiplié les clins d'œil aux planches. Le meilleur exemple en la matière reste toutefois *Final Fantasy IX*. Lâché en 2000, ce jeu de rôle déroule ainsi, dès ses premières minutes, l'enlèvement d'une princesse par une troupe de théâtre. Le tout pour d'astucieuses équivoques. Le soldat et garde du corps de la belle ne sait plus si son enlèvement est réel ou pas, face au public. Le joueur doit de son côté performer un faux combat sur scène. Un récit brillant notamment influencé par *Le Roi Lear* de William Shakespeare. ● M.-H.T.



de Pierre Solot, *Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?* reconstitue doucement les pièces d'un puzzle qui n'est pas celui qu'on croit. Le récit offre aussi un souffle bienvenu face à l'opinion du secteur culturel face au jeu vidéo. En Suisse, il y a cinq ans, la pièce *Yoko-Ni* évoquait ainsi les dangers de l'addiction au gaming. Le tout pour une leçon de morale adressée aux kids à la demande de la Fondation Neuchâtel Addiction...

### Acteur et avatar, même combat

Heureusement, le théâtre s'ouvre doucement au jeu vidéo. Les acteurs, écrivains et metteurs en scène aujourd'hui âgés de 30 à 40 ans ont, de fait, grandi aux côtés de Mario, Link et Sonic. Question de génération. Mis en scène par Olivier Boudon au Théâtre de Poche il y a deux ans, *Quartier 3, destruction totale* de Jennifer Haley suivait un groupe d'ados essayant d'atteindre le dernier niveau d'un jeu infesté de zombies. Créé par l'écrivaine, artiste et comédienne Lian Amaris, *The Video Game Monologues* fleurissait à la même période, à San Francisco, pour partager, sur les planches, des batailles en ligne légendaires avec le public.

Le thème du jeu vidéo devient un sujet légitime au théâtre. Mais il contamine parfois sa forme. Le collectif lillois Shiko Shiko tremble ainsi entre concert post-punk, gaming et talk-show autour de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*. De son côté, *Yet Another World* de la compagnie suisse Extraleben reste à ce jour le projet le plus ambitieux et le plus fascinant entre jeu vidéo et théâtre. Intégrant directement du gameplay de jeu vidéo dans ses ressorts, la pièce jette le mode multijoueurs de *Gran Theft Auto IV* aux mains du public. Ce dernier se retrouve assis au milieu de seize téléviseurs cathodiques et autant de manettes/console disséminées dans la salle (à se partager). Objectif? Suivre la visite guidée

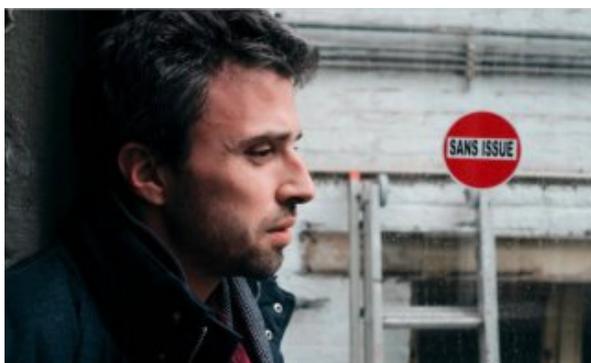
d'une narratrice sur scène qui invite les participants à accompagner son avatar pour explorer New York. Entre trans-humanisme, happening, virus et monde parallèle à la *Matrix*, la pièce -uniquement en allemand- redéfinit avec brio l'acte du jeu, de la scène au joystick.

Un acteur sur scène et un joueur aux manettes partagent une immersion mentale comparable dans une œuvre de fiction, une pièce pour l'un, un jeu pour l'autre. Tout joueur s'implique également dans un univers digital comme un acteur dans une pièce (ou un film). Frustration, doute, sentiment de pleine puissance, émerveillement... Un dialogue intérieur résonne dans la tête de chaque gamer impliqué. Le phénomène des *Let's Plays* sur YouTube et Twitch expose cette psyché, pour des face caméra où l'on se filme en train de jouer pour partager son expérience avec le monde entier. Récit d'un exil de Syrie vers les Pays-Bas, le très touchant *Path Out* se hisse en exemple ultime de ce phénomène puisqu'on y voit son créateur Abdullah Karam aligner des sarcasmes souriants sur la culture du pays qu'il a fui.

Si le théâtre et l'idée de jeu d'acteur sont contaminés par le gaming, l'inverse est également vrai. *Puppet Pandemonium* sautillait entre théâtre de marionnettes et borne d'arcade, l'an dernier à la Game Developers Conference (GDC) de San Francisco. Transformant des têtes de poupées en bouton de joystick, cette improbable installation demandait au gamer de jouer la comédie pour gagner des points. *Voiceball* de Hella Velvet (un développeur amateur de théâtre) exigeait lui une bonne part d'improvisation scénique. Ce jeu de foot contrôle ainsi la balle de chaque joueur via des vocalises aiguës ou graves à lâcher dans un micro face au public. Et si Jessica avait quitté Brandon pour le laisser jouer? ●

■ POURQUOI JESSICA A-T-ELLE QUITTÉ BRANDON?, DE LA COMPAGNIE MAPS, JUSQU'AU 23/03, À L'ATELIER 210, BRUXELLES.

Propos recueillis par Marie Anezin  
Crédit photos : Lionel Devuyt



*Afin de garder le lien avec son public, La Manufacture collectif contemporain fait découvrir sur leurs réseaux sociaux, les propositions de leur programmation de ce festival Off 20. La compagnie Maps devait présenter « Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? », un spectacle sur l'hyper connexion signé Emmanuel de Candido et Pierre Solot.*

### EXTRAITS

#### POUR L'ENTRETIEN COMPLET :

<https://ouvertauxpublics.fr/culture-sans-issue-linterview-demmanuel-de-candido/>

**« Pourquoi Jessica a quitté Brandon ? » est une réflexion critique sur les nouveaux citoyens du numérique, quelles questions philosophiques et politiques vous posez-vous ? Quelles dérives mettez-vous en avant ?**

Notre spectacle raconte l'histoire vraie d'un gars né dans les années 80, passionné d'heroïc fantasy, de jeux vidéo et de philosophie, devenu pilote de drone pour un programme militaire d'assassinats ciblés ; puis il quitte l'armée, avant de témoigner de ses actes dans les médias, de devenir ce qu'on appelle « un lanceur d'alerte ».

Notre puzzle théâtral est une réflexion générationnelle sur notre rapport aux écrans, à la fiction, aux récits, à la presse, mais aussi une remise en question du mythe de la « guerre propre ».

**Si vous deviez réécrire votre spectacle à la lumière des conséquences du confinement et de l'instauration des distanciations sociales, quelles problématiques soulèveriez-vous ?**

Plus que jamais, le confinement nous a poussé à opter pour des solutions en ligne : plateformes de partage de films, conseils médicaux à distance, télétravail, conversations familiales ou apéros web entre amis... Mais très vite, je crois qu'on a tous senti la saturation numérique que cela représente.

Bizarrement, j'ai assez confiance dans la capacité des jeunes générations à ne pas se contenter de cette overdose informatique, mais à rechercher le vivant, le face à face, le corps à corps. En regardant leurs aînés (dont je fais partie) les yeux rivés sur la TV et leurs téléphones, je crois que les adolescents peuvent s'opposer, se différencier, se dire : je veux sortir, sortir, sortir ! de l'air ou je crève, je ne veux pas finir comme les vieux !

Notre spectacle était obsolète dès sa création. Ce qui nous intéressait, c'est que le public, en sortant de la salle, se dise justement : « ça c'était le vieux monde. De quel monde je rêve aujourd'hui ?

S'il fallait ré-écrire notre spectacle maintenant, j'aurais envie d'intégrer cela au spectacle : ce cri intime d'une jeunesse qui réclame, contre la morale, la raison, l'hébétude ambiante, plus de vie, plus de sensualité, plus de liberté. Par-delà les écrans.

**Un des principes de votre pièce est d'amener le spectateur là où on ne l'attend pas, finalement un peu comme ce qui se produit actuellement avec nos gouvernements ?**

Oui, sauf que dans notre cas, c'est voulu. Depuis l'ouverture de notre récit, on conduit le public vers un « twist », c'est-à-dire vers un effet narratif de révélation finale (à ne pas confondre avec la danse de salon où tu cires le parquet avec la plante de ton pied).

Nos gouvernements, eux, improvisent sans savoir où ils nous mènent. Un peu comme un illusionniste qui, par mégarde, aurait tué son lapin en claquant son chapeau, et qui fait patienter son public en chantant des « haha, hoho » sans trouver aucune solution pour faire réapparaître la pauvre bête vivante. C'est tout de suite moins réussi...

**Votre mise en scène à la « Usual suspect » en forme de puzzle n'est-elle pas symptomatique de la pensée actuelle, fragmentée par une surcharge d'informations à vérifier, de mensonges, de contradictions, de liberté d'expression muselée ?**

Notre mise en scène joue avec la fragmentation, mais son propos tourne autour d'un seul et même noyau. Comme un rubik's cube dont on cherche à réordonner les couleurs. L'objectif du spectacle, c'est d'embrasser sur scène une certaine complexité du réel, tout en proposant aux spectateurs un fil narratif simple et ludique.

Quand j'étais étudiant, beaucoup de spectacles m'ont mis en colère parce qu'ils prétendaient pompeusement être politiques et complexes, alors qu'ils ne faisaient que compiler avec autosatisfaction quelques tristes préjugés. Il ne suffit pas, par exemple, de demander à une comédienne de porter un voile sur sa tête et de prononcer le mot « déterritorialisation » pour rendre une mise en scène politique et intellectuelle (c'est un exemple que j'ai vécu). Si ton propos est vide et que ta mise en scène prend les spectateurs pour de cons, un costume ou quelques citations intellos n'y changeront rien.

Nous, on a fait le pari inverse. On fait référence à des tas de musiques, livres, bd, jeux vidéo de la culture pop, on mélange les médias, on creuse une question d'apparence naïve – « Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » – mais au final, cette question se révèle éminemment politique.

C'est en cela que la fragmentation et la saturation s'avèrent des choix intéressants : l'image finale n'est révélée qu'une fois les pièces du puzzle rassemblées. Construire un spectacle de cette manière est un casse-tête dramaturgique passionnant, qui nécessite de faire confiance à l'intelligence et à la sensibilité du public.

**Du fait du virus, le sans contact se généralise. Est-ce que la génération née avec les écrans a développé des capacités cognitives et intellectuelles spécifiques qui feront de nos jeunes, des soldats impitoyables d'une guerre sans contact, d'un monde du travail inhumain ?**

Quand on manie sans cesse un outil, forcément on se spécialise, physiquement et mentalement. C'est le cas avec les ordinateurs, mais cela ne date pas de hier.

La question que tu poses, c'est plutôt celle de la violence aveugle ou de l'inhumanité que porterait – en soi – la technologie numérique. Pour moi ce n'est pas le cas. L'industrialisation a vu naître des techniques mécaniques qui nous ont permis de diminuer nos efforts physiques (pour se déplacer, porter, assembler, etc.). L'informatisation diminue quant à elle nos efforts cognitifs, principalement nos efforts de calcul. Mais dans les deux cas, il y a des êtres humains qui manipulent ces machines ou au minimum, qui les programment.

La machine a son propre fonctionnement, mais elle ne peut avoir d'intention en elle-même. L'intention dépend toujours du libre choix d'un être humain. La machine, au mieux, pourra s'adapter pour « mieux fonctionner », mais ne choisira jamais « dans quel but elle fonctionne ».

Avec ou sans écran, c'est donc à nous de décider ce que nous voulons faire (ou non) de ces technologies toujours plus puissantes. Dire « c'est la faute des machines ! », c'est une paresse de la pensée. Au mieux on pourra dire : « c'est la faute de l'inventeur, du fabricant, du vendeur, de l'acheteur ou de l'utilisateur de la machine ». Mais pas de la machine elle-même.

Là où il faut être très vigilants par contre, c'est que certains systèmes – mécaniques, informatiques, mais aussi politiques, administratifs, économiques – nous donnent parfois l'impression qu'ils fonctionnent « par magie », « par eux-même ». Et puisqu'ils fonctionnent sans effort de notre part, on se dit qu'ils fonctionnent « bien ». Ils assoupissent notre esprit critique, étouffent notre capacité à nous opposer. C'est d'ailleurs le sujet de notre prochaine création, « La Ronde Flamboyante », qui interroge les mécanismes de la dette économique.

La question du « bien », c'est la question éthique. Celle-ci doit toujours être débattue dans un espace démocratique. Si on ne débat pas autour de ces questions, c'est que d'autres y répondent à notre place.

Au milieu de tout ça le spectacle vivant tiendra une place cruciale, justement parce qu'il crée l'espace du rassemblement, de la confrontation des opinions et des sensibilités. A condition, dans le cas du théâtre, que les artistes soient toujours capables d'inventer des formes qui rassemblent un public pluriel.

**Avez-vous envie de lancer quelques pistes de réflexion sur l'avenir du spectacle vivant, sur les mesures de soutien actuelles, les carences, les conditions de travail dans le secteur culturel et ses possibles alternatives ?**

Créer des spectacles de qualité, cela demande du temps, des moyens humains et financiers. Se documenter, écrire, improviser, tester au plateau, fouiller, rater, recommencer... A l'heure où la diffusion de nos spectacles est contrainte par des raisons sanitaires, il faut plus que jamais soutenir cette recherche fondamentale. A mon avis, c'est la meilleure manière de préparer l'avenir.

# Interviews Radio/TV

Théâtre-moi (interview et extraits) 4/12/2018

<https://theatrezmoi.be/pourquoi-jessica-a-t-elle-quitte-brandon> (CLIQUEZ ICI)

"Majuscules" de Eddy Cækelberghs (Radio RTBF) - minute 21 - 9/12/2018

[https://www.rtf.be/auvio/detail\\_majuscules?id=2433844&fbclid=IwAR34OucUvwatF\\_Djf8XwBYDmttS2Zk05AcUTLHzg5xdRMuY1pDxP1vnbL30](https://www.rtf.be/auvio/detail_majuscules?id=2433844&fbclid=IwAR34OucUvwatF_Djf8XwBYDmttS2Zk05AcUTLHzg5xdRMuY1pDxP1vnbL30) (CLIQUEZ ICI)

"Jour Première" de Sophie Léonard (Radio La Première) - 14/03/2019

[https://www.rtf.be/auvio/detail\\_pourquoi-jessica-a-t-elle-quitte-brandon?id=2471565](https://www.rtf.be/auvio/detail_pourquoi-jessica-a-t-elle-quitte-brandon?id=2471565) (CLIQUEZ ICI)

"Le courrier recommandé" de David Courrier (TV BX1) - 13/12/2018

<https://bx1.be/emission/lcr-emmanuel-de-candido-pierre-solot/> (CLIQUEZ ICI)



# Liste complète des critiques, interviews, sujets en format papier, radio et TV

Le Soir – critique / 5 décembre 2018

Focus Le Vif – critique / 6 décembre 2018

La Libre – critique / 6 décembre 2018

L'Esprit Clair – La Première / 9 décembre 2018

DemandezLeProgramme – critique / 12 décembre 2018

LCR BX1 – interview / 13 décembre 2018

Favori Libre Belgique / 26 décembre 2018

Focus ViF (LUCA) / 27 février 2019

RTBF – critique / 11 décembre 2018 mise à jour 8 mars 2019

L'Echo – critique et interview / 12 mars 2019

Le moustique - critique / 13 mars 2019

JOUR PREMIERE RTBF - interview / 14 mars 2019

Le Bruit de Bruxelles - critique / 17 mars 2019`

Pure FM POP UP – critique / 18 mars 2019

Bruxelles ma belle Radio Alma - interview / 19 mars 2019

Les spectacles à ne pas manquer / Le Soir - annonce / 20 mars 2019

La touche belge Musiq3 – critique / 20 mars 2019

Empreinte digitale – Pure FM - Sujet / 20 mars 2019

Le Vif To play or not to play - Sujet / 21 mars 2019

I/O La Gazette des Festivals (France) - Critique / 26 mars 2020

Ouvert aux Publics (France) - Entretien / "CULTURE. SANS ISSUE ? L'INTERVIEW VIVANT D'EMMANUEL DE CANDIDO" / 18 juillet 2020