

JACQUES ANTOINE, il a une idée, on ne sait pas bien comment il fonctionne, ça ne marche pas comme en publicité à partir de paramètres imposés, et puis on découvre qu'il y a un tas de données là-dedans... » C'est un de ses collaborateurs qui parle. Lui, depuis 35 ans, son métier, c'est d'inventer des jeux, en radio puis en télévision. Tous les grands jeux c'est lui. Pas mal de petits jeux, lui aussi. Télé-Union, la maison des Champs-Élysées qui invente, fabrique, diffuse, vend des jeux, encore lui. Et on ne sait toujours pas pourquoi il n'y a que lui...

TELEMOUSTIQUE □ **Votre métier, c'est inventer des jeux. Dans la vie, votre hobby, c'est encore le jeu ?**

JACQUES ANTOINE — Pas du tout. Je ne joue à rien, je suis minable, consternant... J'ai été amené à faire des jeux pour des raisons pratiques, économique-professionnelles. J'aurais aimé être architecte, j'ai le sens de la construction, plus une certaine imagination et le sens de la dramaturgie (et le jeu c'est une formule qui doit dégager un suspense dramatique).

» J'ai commencé dans les années cinquante à chercher des idées à vendre aux annonceurs de Radio Luxembourg. A l'époque tous les programmes étaient sponsorisés (on disait patronnés). J'allais frapper aux portes des marchands de brillantine, des fabricants de voitures, d'horloges, etc... et je leur proposais des émissions. J'ai été rapidement amené à leur présenter des jeux parce que je me suis rendu compte que c'était la formule qui offrait le meilleur rendement qualité-prix, et aujourd'hui ça reste vrai, c'est le programme qui coûte le moins cher pour le maximum d'audience.

» En télévision, les programmes qui marchent le mieux, ce sont bien sûr les fictions. Mais il faut des auteurs qui y travaillent pendant des mois, un bon casting, des tournages qui coûtent des fortunes, et le tout est un produit qui vaut dans les 30 millions de FB de l'heure. Si ces spectacles ont un tel succès, c'est qu'on y trouve le plus de dépaysement, d'impondérable, tout peut arriver, le héros peut mourir, il y a des bons et des méchants, des caractères, du danger, de l'exotisme — sans compter la méticulosité de la réalisation qui compte énormément. Alors je me suis dit, ne pourrait-on pas trouver un produit où appliquer les ingrédients

Suite et fin de notre série sur les jeux à la télé (voir TM n°s 3031 et 3032). Après les petits « quotidiens » et les grands « hebdos », voici le portrait-interview du maître des cérémonies : Jacques Antoine, le Monsieur Jeux des télé francophones et d'autres, et celui de Ninette Renoy, la doyenne des gagnantes de « Visa pour le monde », qui participe avec succès à beaucoup d'autres jeux.

Jacques Antoine: ATOUT JEUX



Ch. Rugener.

**Depuis 35 ans,
il règne sur les jeux radio-télé.
Et ce ne sont pas les idées
qui lui manquent.**

de la fiction, qui aurait le mérite de pouvoir se répéter à l'infini une fois la mécanique mise au point et qui coûterait dix fois moins cher...

Fictions des rayons multiples.

TM □ **On doit donc retrouver dans un bon jeu les mêmes qualités que dans une fiction ?**

J. A. — Absolument.

TM □ **Des bons et des méchants, de la mort en direct ?**

J. A. — Il n'y aura jamais la

mort en direct, bien que ce soit la tendance naturelle des auteurs... Dieuleveult, on ne lui fait pas courir de réel danger, mais il y a un petit quelque chose, un petit frisson, il grimpe dans un arbre, il pourrait tomber...

» Il n'y a pas encore de bons et de mauvais, c'est vrai, bien que j'aie essayé il y a deux ans. Ça s'appelait "La grande aventure". Il y avait donc un "méchant" qu'il fallait battre. Un candidat accomplissait un périple, avait des épreuves à traverser, et le méchant devait passer avant lui pour l'empêcher de réussir. Ce n'est jamais passé à la télé, c'est

resté au stade d'une émission zéro.

TM □ **Avec quel jeu avez-vous eu le plus l'impression de vous rapprocher de la fiction ?**

J. A. — Avec "L'assassin dans la ville", c'était une émission vraiment originale, presque une réelle enquête policière. Les gens n'ont pas compris la démarche, pour les uns ça se rapprochait trop de "La chasse aux trésors", pour les autres de "L'inspecteur mène l'enquête". Ça rappelait les deux, d'accord, mais la véritable originalité résidait dans le fait qu'un candidat essayait de débrouiller une énigme selon sa propre inspiration en interrogeant réellement des personnages qui improvisaient complètement. Des habitants de la ville qui connaissaient le scénario, bien sûr, mais pas du tout les questions qu'on allait leur poser, ils savaient simplement ce qu'ils avaient fait et n'avaient pas fait dans cette histoire.

» J'avais mis le maximum d'impondérables, mais il y en avait trop, justement. Vous vous rendez compte que pendant une heure tout était improvisé... C'est vrai qu'il y avait des défauts inhérents au procédé lui-même.

TM □ **Si les jeux-fictions sont si intéressants, pourquoi tant de gens se lancent-ils dans les fictions et si peu dans les jeux ?**

J. A. — Mais parce que c'est plus facile, la preuve : tout le monde en fait... Et malheureusement tout le monde y perd sa chemise puisque ça coûte trop cher. Alors que, si le jeu est bon, la machinerie bien huilée, s'il y a une équipe pour le réaliser, il marche tout seul, le staff peut le réaliser pendant des années, de mieux en mieux, pendant ce temps-là j'invente un autre jeu, etc... J'ai tout de suite créé ma propre société, Télé-Union, c'était le meilleur moyen (ça s'appelle aujourd'hui un créneau), une centaine de personnes y travaillent, et je touche du bois...

Plat du jour ou occasion de la semaine.

TM □ **Un jeu, comment ça vient ? Ça fait soudain tilt, ça répond à une commande, à un besoin ?**

J. A. — Ça dépend. Parfois je me dis, à cette heure-là on

Suite page 39 ▶

Suite de la page 37

pourrait faire quelque chose comme ça, je propose une idée. Quelquefois c'est une commande, on me dit à telle heure on voudrait un truc... Mais la démarche est totalement différente selon qu'il s'agit d'une émission quotidienne ou hebdomadaire.

» Une émission quotidienne doit coûter trois francs cinquante et créer une audience. Elle repose surtout sur le professionnalisme, une grande connaissance du métier, de la technique (je veux dire technique d'invention), un bon management de l'idée, des personnes capables de la présenter... Il faut qu'elle soit souriante, qu'il y ait une atmosphère toujours identique puisque ce n'est pas un spectacle mais un rendez-vous, comme pour les gens qui passent tous les jours au bistrot boire un verre, respirer un quart d'heure une ambiance...

» Mais comme elle passe toujours en avant-soirée et ne dispose pas d'un gros budget il faut utiliser un matériau "gratuit". Par exemple, dans "L'Académie des 9" on a un panel de personnages, en principe des humoristes, auxquels les jeux permettent d'improviser, de dire quelques mots drôles pendant 36 minutes, et les cases les mettent en valeur. Dans "Les petits drôles", on utilise un autre matériau, les enfants — il y a un gros travail de préparation, d'enregistrement, etc... mais le matériau lui-même ne coûte rien. Bouvard, lui, a une formule qui permet d'avoir finalement une émission

élaborée, avec des auteurs, des acteurs, etc... mais avec des jeunes qui ont besoin de se faire connaître. Tout ça n'est pas bien onéreux. Mais pour que ça existe, il faut une mécanique qui mette le tout en valeur, et là c'est du pur professionnalisme.

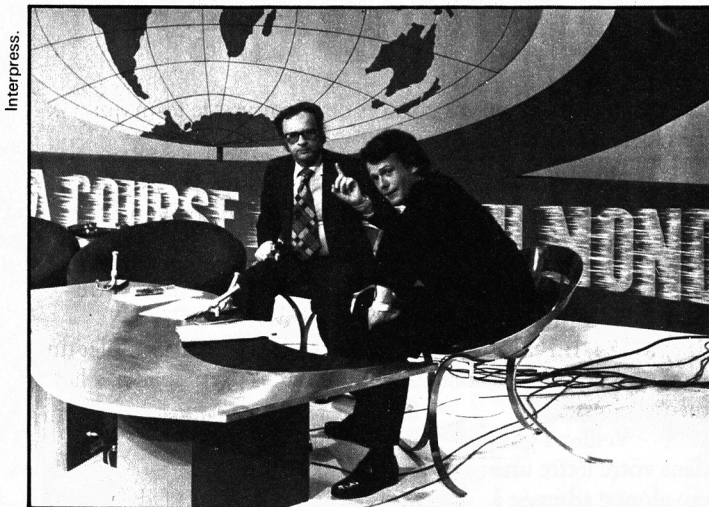
» Une émission hebdomadaire, c'est autre chose, c'est un spectacle. A la base, il faut une idée qui provoque un choc. Un choc c'est peut-être beaucoup dire — qui répond à un fantasme du public, qui apporte réellement quelque chose.

Ohé du satellite !

TM **Puisqu'on parle petits et gros sous, vous ne vous êtes jamais cassés les dents sur un budget ?**

J. A. — Si, on avait un projet formidable qui a foiré, du moins jusqu'ici. Ça s'appelait "Seul sur la terre". On y utilisait le satellite comme on ne l'a jamais fait. Parce que, le satellite, on s'en sert pour transmettre une image, mais on n'utilise jamais le fait que c'est instantané, qu'il y a une simultanéité — alors j'ai essayé de faire un jeu avec ça. On prenait un gars, on lui bandait les yeux, on le mettait dans un container placé dans un avion, on le débarquait, un hélicoptère le déposait ailleurs, il ne savait pas où il était, et à 20 h 30, en direct, toute la France ou la francophonie le voyait, on lui retirait sa cagoule et il avait 45 minutes pour trouver l'endroit où il était. Les moyens pour l'aider, c'étaient les télé specta-

Suite page 41 ►



Jacques Antoine (avec Jacques Paugam) : après 35 ans d'invention, il est à la tête d'une entreprise de 100 personnes...

Suite de la page 39

teurs. Ce gars, perdu dans le désert du Kalahari, il parlait avec les téléspectateurs, et le type assis dans son fauteuil à Bruxelles pouvait parfaitement téléphoner pour dire, oui, j'ai vu l'arbre devant vous, c'est un filacus machin-chose, ça pousse dans tel endroit... Ça a vraiment failli se faire mais c'était un peu cher.

TM **A votre avis, le public aime les jeux, il en demande ?**

J. A. — Non. Les gens auraient une fiction à la place, ça marcherait aussi bien. Il n'y a pas une demande des jeux, il y a une nécessité financière. Les télévisions ne peuvent pas passer leur temps à diffuser des fictions ou des séries américaines, alors il faut bien qu'elles fassent autre chose... A la radio, c'est pareil. Les magazines, les gens en ont ras-le-bol, la musique coûte moins cher mais on ne peut pas faire que ça, et il y a aussi une notion de rendez-vous à la radio, pour fidéliser l'auditeur.

TM **A la radio, l'auditeur a aussi souvent quelque chose à gagner...**

J. A. — Oui, à la radio ça a une certaine importance. A la télévision, non. La carte postale pour le petit lot, à la fin, ça ne compte pas. Parce que ce n'est pas l'intérêt qui guide le téléspectateur, il ne participe pas, il regarde, et ce qui est important c'est l'identification au candidat (je ne parle pas des jeux quotidiens où le candidat est drôle et ou on rigole). Et quand on s'identifie, qu'on s'intéresse au jeu, on s'intéresse au drame — dans le sens théâtral —, au personnage central. Or qu'est-ce qu'il y a de commun entre le candidat que vous voyez à l'écran et vous, téléspectateur ? La vie — mais on ne peut pas leur faire risquer leur vie. L'honneur ça existe un peu dans les jeux, lorsque le mec risque de devenir ridicule on souffre pour lui, mais on ne peut pas leur faire risquer leur honneur trop loin. Alors qu'est-ce qu'on peut leur faire risquer d'autre ? L'argent. Tout le monde comprend très bien l'émotion du gars qui peut le gagner ou le perdre, et en réalité on s'identifie au gars qui va les perdre, et non pas les gagner, potentiellement il les a gagnés

alors on a toujours peur qu'il les perde...

Panem et...

TM **« Du pain et des jeux », c'est une expression un peu méprisante. N'est-ce pas encore ce que pensent certains intellectuels (qui s'amuse d'autre part beaucoup à regarder Dallas ou les séries B) vis-à-vis des jeux télévisés ?**

J. A. — Intellectuel veut dire qui travaille avec son cerveau, ça ne signifie pas intelligent, on peut travailler avec son cerveau et être con, c'est le cas de beaucoup, c'est bien le drame, alors qu'il est beaucoup plus difficile de travailler avec ses mains lorsqu'on est maladroit, parce que cela se voit... Ceci dit il a des jeux, c'est vrai, qui sont parfaitement débiles et n'apportent rien à personne, mais il y en a aussi qui ne sont pas tellement idiots.

» Le problème c'est que, la plupart du temps, les intellectuels refusent l'image réelle du public, parce qu'elle risque de les décevoir, en quelque sorte ils idéalisent le public, ils l'imaginent tel qu'ils voudraient qu'il soit. Moi, vous savez, je suis un téléspectateur moyen, c'est-à-dire un téléspectateur qui pleure devant l'héroïne amoureuse plaquée par son amant, qui aime bien les séries américaines (bien que j'en aie un peu ras-le-bol, mais j'avoue que Dallas c'est bien fait) et qu'à la fin je me dis, t'es tout de même con de regarder des trucs pareils...

» Mais je pars du principe que le public est loin d'être idiot. Je l'ai toujours considéré comme intelligent, à une condition, c'est qu'on l'intéresse, sinon il devient très bête, parce qu'il est complètement indifférent. Si on passionne les gens sur un sujet, ils discutent, ils comprennent.

TM **Comment expliquez-vous ce quasi-monopole que vous occupez dans l'invention des jeux radiotélévisés ?**

J. A. — Comment ça se fait qu'il n'y a qu'un mec qui saute 4 m 75 de hauteur à la perche ?

TM **Il y en a certainement plusieurs qui sautent 4 m 70...**

Suite page 43 ►

Suite de la page 41

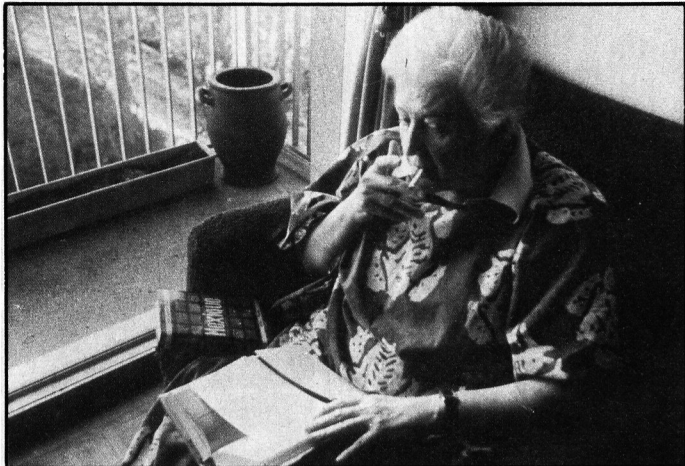
J. A. — Alors je saute peut-être 6 m et les autres 4... Mais je ne travaille pas seul, j'ai des tas de collaborateurs, surtout des jeunes, quand j'ai une idée, on

discute. Et puis, que voulez-vous, je fais ça depuis 35 ans, j'ai pris une telle avance... C'est une technique, un métier, c'est aussi bête que ça...

Interview :
Christiane RUGEMER

LA PASSION NINETTE

Ch. Rugemer.



Doyenne des gagnants de « Visa pour le monde », quatre semaines à « La tête et les jambes » et deux énigmes sur trois à « La chasse aux trésors ». En réserve à « Risquons tout » et sur la liste d'attente des « Chiffres et les lettres ». Ninette Renoy, la soixantaine, passionnée, mais pas par les jeux...

SON grand-père avait un drôle de prénom : Liberté. Il était né en 1830, la même année que la Belgique. Son autre grand-père fut le huitième de nos compatriotes à avoir pénétré au Congo, où il fut présenté à Stanley. Avec de pareils ascendants, pas étonnant d'avoir la passion de l'Histoire et de la géographie. Pour Ninette, depuis l'enfance, ça s'appelle simplement « La passion du monde, je voulais être marin, explorateur, archéologue ». Elle avait aussi songé à être professeur, ou diplomate, mais « du rêve à la réalité il y a un pas, quand on est une femme c'est difficile, surtout à l'époque, il faut se battre et je n'aime pas ça, parce que je n'aime pas éliminer quelqu'un ». En fait, comme beaucoup, elle fut secrétaire.

Secrétaire aujourd'hui à la retraite, Ninette Renoy a gardé la passion des voyages, du monde, et n'a toujours pas fait fortune. Alors ? Alors, la première fois

que ça lui prend, c'est en 1967. Elle ne possède même pas de téléviseur. Prend son bain tout en écoutant la radio. « Les candidats à "Visa pour le monde" dernier délai d'inscription », dit la radio. Il y a le mot « monde ». Et le mot « visa », en forme de passeport. Ninette saute sur une enveloppe dont elle fait oblitérer le timbre avant minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Visa pour la débâcle.

Son premier Visa-télé-match, elle le joue seule, sans équipe. A la 5^e semaine, un virus lui fait grimper la température à 41° et perdre ses moyens. L'année suivante elle échoue en 4^e semaine, atteinte de la grippe de Hong-Kong juste avant l'épreuve sur le Japon. Ça commence plutôt mal. Elle met ses rêves aux frigidaires.

Suite page 47 ►