



**RÉSEAU SOCIAL THÉÂTRAL
MASHUP OULIPIEN
INSTALLATION VIDÉO PAR ALGORITHMES
PERFORMANCE**

Conception Émilie Anna Maillet



Production : Ex Voto à la Lune avec l'aide du Conseil départemental de l'Essonne.

Coproduction : SIANA Centre de ressources pour les cultures numériques en Essonne, Le Granit/SN de Belfort-MA.

Ex Voto à la Lune est conventionnée avec le Ministère de la Culture et de la Communication-DRAC Ile-de-France, et avec la Région Ile-de-France au titre de la permanence artistique et culturelle (PAC).

“Le selfie représente un tournant dans l’histoire de la pensée. Avec lui, nous passons de la société du « Je pense », marquée par la prédominance du logos, à celle du « Je vois, je suis vu ». Sa force réside dans le fait qu’il nous donne l’impression d’être l’auteur de notre propre image, de la contrôler. Simultanément, il signale le besoin que nous avons de l’autre, de son regard. L’acte « selfique » peut être conçu comme un geste visant à se rassurer sur son image, mais il peut être source d’angoisse. Le selfie me fait penser à ces poupées russes qui s’emboîtent les unes dans les autres, il suppose tout un ensemble de gestes, de réalités, invisibles au premier regard, dissimulés les uns dans les autres. Un peu comme les facettes multiples, contradictoires, voire insaisissables du moi.”

ELSA GODART, psychanalyste et philosophe



Cette installation utilise la surexposition de l’intime, et ce qu’elle dévoile de narcissisme et de besoin de reconnaissance sociale, pour générer des portraits par algorithmes et révéler une mathématique existentielle de la psyché, en créant une œuvre aléatoire et mouvante.

La blessure narcissique que trahit l’accumulation de vidéos révèle la condition humaine, la quête existentielle, la peur de disparaître. Et si, en dépit de la conviction que nous avons d’exercer notre libre arbitre, notre psyché était gérée par algorithmes ? Nos moteurs, qu’ils se nomment amour, réussite ou destruction, ne seraient alors rien d’autre que la programmation de l’espèce pour survivre.

ÉQUIPE

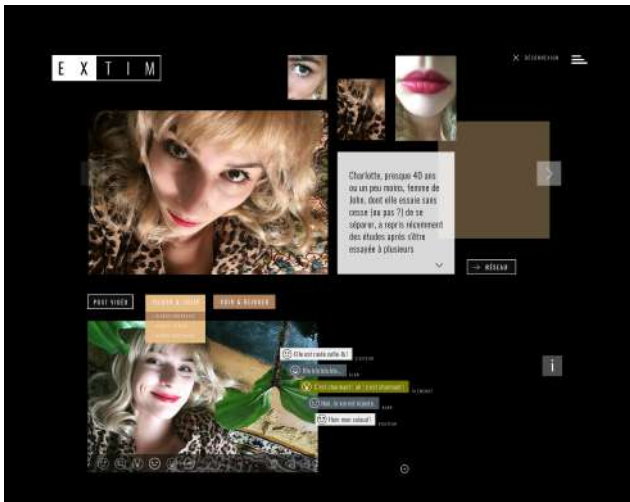
Dramaturgie – LÉA CARTON DE GRAMMONT, ÉMILIE ANNA MAILLET & BAUDOIN WOEHLE
Scénographie - BENJAMIN GABRIÉ
Développement du site - NICOLAS DECAYEUX / DIÈSE
Graphisme site - DESKTOP, CÉLINE BOGANIM & JULIE SCHIEMER
Création, développement et programmation vidéo - MAXIME LETHÉLIER
Montages Vidéo - CAMILLE COTINEAU & MAXIME LETHÉLIER
Costumes - CLARISSE SELLIER & ÉMILIE ANNA MAILLET
Construction - YOHAN CHEMMOUL & BENJAMIN GABRIÉ
Régie générale - LAURENT BEUCHER
Assistanat et Intervenante Atelier - (théâtre) CLARISSE SELLIER (vidéo) THIBAUT BERTRAND

PROPOS

NARCISSISME ET EXTIMITÉ

Extimité : Mouvement consistant à rendre visible certains aspects de soi relevant de l'intimité, mise en représentation de l'intime.

*Filmer mon corps, seul chez moi, caméra à bout de bras, en train d'accomplir une action absurde ou un geste quotidien. Gros plan sur mon visage, adresse aux autres par le biais de mon miroir, secrets, événements de ma vie privée livrés sur les réseaux. Espace intime donné en spectacle, visible de tous. **J'atteste l'événement que je vis : il fallait bien les yeux d'Autrui pour exister, ces yeux sur moi, qui me voient et que je n'ai pas.***



Notre manière d'être présent dans l'espace public procède d'une mise en scène de notre intimité essentiellement destinée au regard des autres. Le psychiatre Serge Tisseron nomme **extimité** notre désir singulier d'extérioriser des fragments de notre intimité, en vue de chercher leur reconnaissance par les autres et afin d'augmenter l'estime que l'on a de nous-même.

Cri solitaire qui revendique notre personnalité extime, notre présence sur les réseaux sociaux indique quelque chose de plus fondamental : ma possibilité en tant que sujet de me construire, d'avoir une place, fait appel à autrui par la façon dont il me regarde. Cette présence sociale est une *persona* à travers laquelle l'intimité se met en scène : ce que l'on est ne dépend plus d'un désir d'être nous-même, mais de la manière dont notre *intimité-persona* est perçue.

Cet avatar d'intimité doit être sans cesse alimenté pour continuer à exister. Cette accumulation de différents spectacles du moi révèle finalement une intériorité kaléidoscopique qui nous échappe.

L'exposition de soi qui se répand sur les réseaux sociaux est, en quelque sorte, un **théâtre 2.0 de soi**. Dès lors, le costume que nous portons n'est jamais là par hasard. Il est imprégné de part en part de tout un langage du genre, de signes qui nous inscrivent dans des codes. Le costume se révèle alors comme drame d'un *masque social* que l'on doit endosser. Ces *rôles* sont les personnages d'une comédie inévitable dont les répercussions se lisent à la surface de nos corps qui s'aliènent dans la manière dont ils s'habillent. **Puisque l'extime est un théâtre de soi sur les réseaux, le théâtre devait alors s'inviter sur le réseau.**

L'INTIMITÉ DU COUPLE / LA PLACE SOCIALE INDIVIDUELLE

DEUX AUTEURS AU SERVICE DU PROPOS, A 100 ANS D'ÉCART : LARS NORÉN / GEORGES FEYDEAU

Le croisement des pièces dites « de chambre » de Feydeau et celles sur le couple de Norén révèle le lien inextricable entre la mécanique de destruction de l'autre et l'accès à sa propre place dans le monde. Les personnages de Norén ne parlent pas à la même époque que ceux de Feydeau, cent ans avant lui. Pourtant, le même désespoir, la même folie se lisent au sein des couples qu'ils écrivent. C'est qu'un siècle d'écart et la conquête de droits civiques, les bouleversements légaux de démocratisation et la liberté politique, n'ont pas suffi à effacer la logique d'une domination masculine qui continue d'imprégner les rapports entre les hommes et les femmes. **Dans le schéma d'un couple qui fonctionne selon une norme non écrite qui opère encore une répartition des rôles inconsciente et violente, les angoisses, les craintes, la quête d'une place sociale individuelle s'expriment dans un besoin d'exister au détriment de l'autre.** Pris dans cette logique-là, le fonctionnement du langage devient quasi cauchemardesque.

LE LANGAGE / PSYCHÉ HUMAINE & ALGORITHMES

« Une nouvelle théorie met en lumière que l'ensemble de nos pensées sont la fonction d'un algorithme de base... C'est un assemblage de milliards de neurones. Nous présentons des preuves que le cerveau peut fonctionner sur une logique mathématique étonnamment simple. » **Joe Tsien**. Neuroscientifique au Collège médical de Géorgie.

Les personnages de Norén et Feydeau, sont enfermés dans une obsession pour la reconnaissance, une lutte pour l'existence. Dans ce combat ouvert, la vérité de leurs échanges réside dans une logique mathématique: langage et actions sont les entrées et sorties d'une psyché machinale, d'un *processeur* de l'existence au service d'une affirmation de soi. Les personnages se répondent selon différents systèmes d'agencement et mettent en œuvre **une mécanique des relations, comme un fonctionnement algorithmique des rapports.**

FONCTIONNEMENT

EXTIM est un projet artistique qui met en jeu la théâtralisation de *soi* en ligne et la fragmentation de l'identité que provoque cette exposition sur les réseaux sociaux. Il invente une dramaturgie complexe, dynamique et aléatoire.

EXTIM se compose

- D'un atelier de pratique théâtrale et de sensibilisation cinématographique
- D'un réseau social fictionnel
- D'une plateforme participative de création de courts-métrages aléatoires (mashups)
- D'une installation vidéo interactive et performée

ATELIERS AVEC DES PARTICIPANTS & THÉÂTRE CONNECTÉ

A partir des écritures conjugales de Georges Feydeau et Lars Norén, et en s'inspirant de personnages cinématographiques, nous avons recomposé 8 personnages correspondant à un stéréotype social et normé. Chacun est identifié par son costume et sa coiffure, proposant ainsi une théâtralité. Ils sont également chacun associés à un personnage de films.



PERSONA (masque porté par les acteurs dans l'antiquité) est le système d'adaptation ou la manière à travers lesquels on communique avec le monde. Chaque état, ou chaque profession possède sa propre **persona** qui les caractérise. On peut dire, que la **persona** est ce que quelqu'un n'est pas en réalité, mais ce que lui-même et les autres pensent qu'il est. » JUNG

ATELIER THÉÂTRAL & ÉDUCATION À L'IMAGE

Un atelier de 10h avec un intervenant théâtre et un intervenant vidéo.

Dans un premier temps, les participants travaillent autour de répliques de Norén et Feydeau et de la mise en scène de soi. L'intervenant vidéo aborde certains principes cinématographiques (cadrage, lumière..) et les nouvelles formes de vidéo avec les Smartphones: application, selfie, montage ... Les participants mettent directement en pratique les principes avec leur Smartphone. Puis, ils choisissent un costume correspondant à l'un des 8 personnages. Plusieurs personnes sont amenées à interpréter le même personnage, créant de fait une cohérence codée par le vêtement, constituant ainsi différentes facettes d'une identité.

15 JOURS DE THÉÂTRE CONNECTÉ

A la fin du stage, les participants repartent pendant 15 jours avec le costume choisi et un code d'accès au site. Dans leur espace intime, ils endossent le costume, puis se filment en interprétant des répliques et actions de leur choix. Ils vont alors mettre en scène l'identité de leur personnage pour le regard des autres, et poster leurs vidéos sur le réseau social du projet. En dialoguant entre eux avec les répliques de Norén et Feydeau, les participants créent de nouveaux dialogues.

DES RÉPLIQUES SANS CESSE REMISES EN JEU

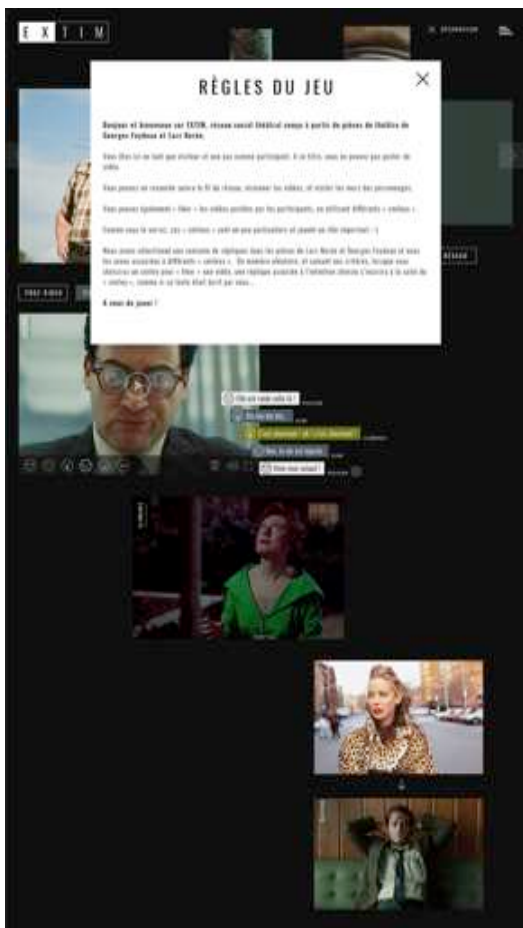
Chaque stage permet aux participants de réinventer, de remettre en jeu des vidéos, de proposer des manières de jouer et de mettre en scène les répliques de ces 8 humanités recomposées. Il est également possible d'utiliser les extraits de films mis sur le site qui seront comme des rêveries narcissiques des personnages. Ils peuvent aussi commenter les *posts* en choisissant une humeur qui est aléatoirement associée à une réplique.



LE SITE INTERNET INTERACTIF

Plateforme participative de création de courts-métrages aléatoires

Les aspects les plus intéressants du web 2.0 sont ces nouveaux outils qui explorent le continuum entre le personnel et le social ainsi que ces outils qui sont dotés d'une certaine modularité permettant une remixabilité collaborative, processus par lequel les informations et les médias que nous avons construits et partagés peuvent être recombines, et créer de nouvelles formes, concepts, idées, mashups.» Lev MANOVICH (Analyste des nouveaux médias)



UN RÉSEAU SOCIAL FICTIONNEL VIDÉO.

De retour chez eux, les participants se connectent sur le site, avec le code de leur personnage. Ils se mettent en scène en costume et se filment avec les principes abordés lors du stage, en piochant dans un répertoire de répliques et d'actions. Ils postent alors leurs vidéos sur le réseau social. **Le réseau est donc utilisé comme un espace théâtral et cinématographique.**

BASE DE DONNÉES / RÉPLIQUES + VIDÉOS INDEXÉES

Nous avons sélectionné environ 700 répliques réparties entre les 8 personnages. Chaque réplique est classée dans différentes catégories selon plusieurs critères. Ce système de classement permet d'indexer ensuite chaque vidéo.

Ainsi, à chaque fois qu'un participant poste une vidéo sur le réseau, celle-ci est automatiquement codée en fonction de la réplique ou de l'action choisie, et vient s'ajouter à la base de données des vidéos.

Aux vidéos réalisées par les participants, s'ajoutent un choix d'extraits de film correspondants au personnage et à son costume.

Le système d'indexage créé pour le site sera également utilisé pour la programmation et l'encodage des installations.

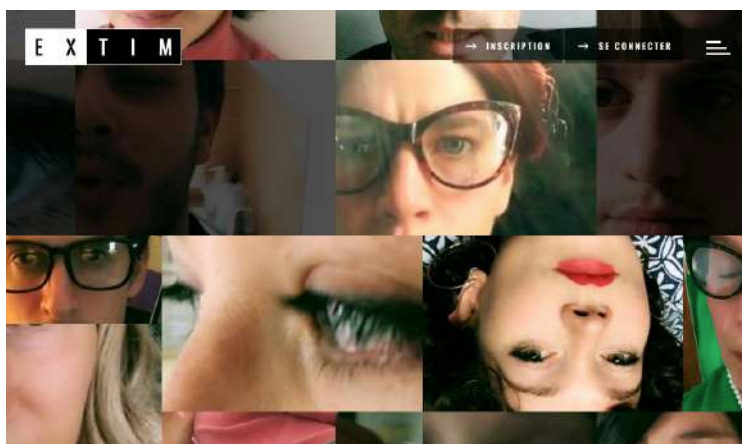
MASHUPS / COURTS-MÉTRAGES PAR MONTAGE OULIPIEN

Le site permet de réaliser des mashups vidéos aléatoires, générés /montés à partir des algorithmes et de l'indexage des vidéos. Ils sont autant de portraits *extimes* des personnages. Ces mashups, en condensant brutalement le temps, donnent à voir des facettes multiples d'un personnage, révélant tout ce qui nous échappe lorsque nous nous exposons sur un réseau. Aussi, ces algorithmes transposent, à leur manière, la structure musicale des écritures de Norén et de Feydeau qui se caractérise par des boucles, des répétitions, ou des similitudes.

LE SITE : UN AGRÉGATEUR DE CONTENUS ET L'INTERFACE DES INSTALLATIONS VIDÉO

L'élaboration d'un indexage spécifique et de différents principes algorithmiques ouvre de nouvelles perspectives de programmation pour la création du site et des installations (principe aléatoire à l'infini, montage programmé etc....).

Le site internet est dans sa conception même, l'ossature du projet EXTIM. Il nécessite des développements innovants en intégrant les spécificités web du projet mais également les besoins en programmation pour l'installation vidéo.



INSTALLATIONS

ALGORITHMES & CRISE EXISTENTIELLE

Phrases, adresses, interjections qui s'additionnent, apparaissent puis disparaissent, dans un ordre puis dans un autre. Des hommes et des femmes qui, en proie à leurs névroses et à leurs obsessions, sont conduits à une logique de la confrontation, à des rapports de force.

L'installation propose une lecture performative **de ces mises en scène de soi, lorsqu'on ne sait plus où s'arrête la vraie vie et où commence l'image que l'on cherche à en donner.** L'association fragmentaire et aléatoire des répliques permettant de révéler de manière décalée et poétique cette obsession de la reconnaissance et finalement développe un narcissisme existentiel.



INSTALLATIONS VIDÉO OULIPIENNES

En s'inspirant des courts-métrages mashups qui utilisent le patrimoine cinématographique pour recréer une œuvre originale, nous développons un outil numérique qui **génère des courts-métrages poétiques et plastiques en associant la dimension théâtrale à l'univers cinématographique.** Notre base de données vidéo et filmique, augmentée par chaque nouvelle participation, nous permet de construire une écriture algorithmique de la représentation de soi.

Le comportement des personnages est transposé dans une formule mathématique : quelle que soit la façon dont ils tentent de formuler leur identité, ils sont soumis au même système comportemental. **C'est aussi, et paradoxalement, par la multiplication de ces posts qu'ils apparaissent comme humains.** Nous disposerons ainsi d'une série infinie de journaux extimes qui seront autant **de variations sur les personnages.**

5 MODULES

La construction dramaturgique de l'installation est créée par la **programmation chorale et algorithmique des vidéos indexées.** Plus il y a de participants, plus les personnages sont démultipliés et complexifiés. A chaque vidéo postée sur le site, l'installation s'en trouve modifiée.



Cette installation plonge le spectateur dans la complexité de ces 8 humanités à travers :

- Le réseau social (le besoin d'être vu) **(modules 1 et 2)**
- Le masque social et l'appartenance à un archétype (les costumes et leur symbolisme) **(module 3)**
- La multiplicité des écrans de toutes tailles, le développement d'un personnage au milieu des autres, la présence troublante de tous ces visages qui nous regardent, comme enfermés dans leur représentation, vêtus à l'identique, parfois sans rien faire, parfois en prise à des actions répétitives, permettant de faire résonner la question existentielle. **(module 4)**
- La création par les visiteurs de portraits vidéo « mashup » par algorithme **(module 5 en cours)**

EX VOTO A LA LUNE LIGNE ARTISTIQUE

Ex Voto à la Lune croise le théâtre et les autres arts, et interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et l'espace scénique. Posant la question de l'immersion, et désireuse de créer une véritable poésie scénographique, la Cie associe les arts et les techniques, et développe de nouveaux outils permettant de modifier le rapport au spectateur : l'art numérique, la Magie nouvelle, ou la spatialisation du son deviennent des machines à rêver. Ainsi, *Hiver* de Jon Fosse, créé à la Ferme du Buisson, en 2014 évoque nos glissements hors du monde, rendus sensibles par l'utilisation de la Magie Nouvelle qui permet de rendre visible l'invisible, de susciter le doute, de dépasser le domaine visuel pour s'adresser aux autres sens.

Kant poursuit cette recherche. En associant un spectacle et 3 installations numériques, en utilisant le théâtre, les nouvelles technologies, les arts plastiques, la musique, en intégrant l'action culturelle à la création artistique, la Cie propose un projet jeune public qui décloisonne les disciplines. *Kant* est en tournée cette saison pour la 4^e année consécutive, et aura été joué plus de 100 fois depuis sa création fin 2015.



Avec *Jeux de Massacre*, Emilie Anna Maillet engage un nouveau projet transmédia de recherche et de création destiné cette fois-ci à un public adulte. Il s'agit de questionner les liens entre l'intime et le social à travers le prisme de la notion de *réussite* et du rapport homme/femme, en faisant dialoguer Feydeau, Norén et les nouvelles technologies.



Jeux de Massacre décline plusieurs propositions artistiques et plusieurs formes destinées à fonctionner en diptyque :

- **EXTIM : Réseau social fictionnel / Mashup interactif / Installation vidéo**
- **TOUTE NUE, spectacle en salle (vidéo et Skype)**
- **FENETRES SUR : spectacle pour l'espace public et pour spectateurs connectés**

Ces dispositifs théâtraux, audiovisuels et numériques impliquent des artistes-techniciens-créateurs-inventeurs-acteurs ainsi que des amateurs. Ils questionnent le thème mais également l'écriture et plus spécifiquement la narration et la dramaturgie, auxquelles les nouvelles technologies et les moyens de communication désormais quotidiens (texto, réseaux sociaux, mails, skype...), ouvrent des champs d'exploration et d'innovation immenses.

DIFFUSION ET SOUTIENS

90 représentations de *Kant* et de ses installations numériques associées ont été données depuis la création en 2015 : Espace Lino Ventura de Garges-les-Gonesses, CDA d'Enghien-les-Bains, Granit SN de Belfort, Festival Momix, Théâtre AmstramGram de Genève, MAC de Créteil, Les Quinconces au Mans, Safran à Amiens, Théâtre Paris-Villette (en partenariat avec le théâtre de la Ville et la Grande Halle de la Villette dans le cadre du Parcours Jeunesse), Estran à Guidel, Grand Bleu à Lille, Espace Jean Legendre à Compiègne, Cirque Théâtre Elbeuf, CDN de Caen, Théâtre de Sénart SN, Massalia à Marseille, Faïencerie à Creil. Saison 2018-19 : 25 représentations au Grand R / SN Roche-sur-Yon, au Théâtre Nuithonie de Fribourg, à la SN de Cavaillon, à la Comédie de St Etienne / CDN, et à l'Hexagone / SN de Meylan.

Ex Voto à la Lune est conventionnée avec le Ministère de la Culture et de la Communication-DRAC Ile-de-France depuis 2017 et avec la Région Ile-de-France au titre de la permanence artistique et culturelle (PAC) depuis 2019. Elle est soutenue régulièrement pour ses projets par le DiCREAM, ARCADI, le Conseil départemental de l'Essonne, et la SPEDIDAM.