



2021-22
ACTIONS ARTISTIQUES & INSTAGRAM
+ INSTALLATION VR PERFORMÉE

CRARI OR NOT CRARI

FAIRE GENRE. FAIRE CRARI, GENRE OU PAS GENRE.

Épisodes 1 et 2 de
#TLONTL
PROJET TRANSMÉDIA ADOS

Le projet Transmédia #TLONTL propose une plongée dans l'adolescence, dans sa complexité émotionnelle et sensitive, en un temps où le virtuel et le réel se rencontrent en permanence. #TLONTL se décline à travers différents médias et différentes expériences afin de saisir et d'éprouver les mutations adolescentes confrontées à la représentation sociale et aux réseaux sociaux.

« Les adolescents sont des mutants corporels, soumis au deuil du corps infantile avec la nécessité de faire sien un corps nouveau, imprévisible, incontrôlable, et bien souvent non conforme au corps rêvé. Ce corps en mutation bouleverse inévitablement la sensibilité au monde, à autrui et à soi-même. Comment dire le sensible quand l'interface corporelle avec le monde devient une instance si instable, si surprenante, si étrangère ? »

(L'adolescence ou les intermittences du corps, Ivan Darrault-Harris)

Un projet TRANSMEDIA en 4 épisodes où les actions artistiques participent au processus de création et se poursuivent lors de la diffusion

2021-22 : Épisodes 1 et 2 : Actions artistiques avec Instagram + Installation performée VR - CRARI OR NOT CRARI

2022-23 : Épisodes 1, 2, 3 et 4 : Spectacle #TLONTL + Lives Instagram + VR & ateliers Instagram

#TLONTL = To Like Or Not To Like

Être aimé ou pas, être populaire ou pas, être liké, être « validé » par sa communauté, se chercher à travers les autres...

CRARI OR NOT CRARI = genre ou pas genre

Faire genre, faire Crari, faire sa frime, finalement se cacher, se protéger ...

L'INFLUENCE DE LA VIE « VIRTUELLE » des adolescents sur leur vie réelle

- À un âge où la construction de la personnalité dépend plus que jamais du regard de l'autre, l'importance de leur « existence » sur les réseaux est primordiale pour les ados. Elle influence leur sentiment d'existence et de puissance.
- Leurs selfies et leurs posts doivent paraître véridiques et sincères. Ils n'en sont pas moins une mise en scène de soi.
- Les réseaux sociaux permettent de *faire communauté* mais peuvent aussi devenir une arme de destruction redoutable, comme en a témoigné l'explosion des comptes *ficha* dédiés au *Revenge porn* par exemple.
- Le réseau idéalise souvent les rencontres en tenant la vie réelle à distance, comme si cette vie réelle était plus risquée. Ce n'est pas un phénomène nouveau, l'histoire est peuplée de ces amours épistolaires et platoniques incapables de se réaliser concrètement, comme dans le trio Cyrano, Roxane, Christian...

Toutes ces questions de représentation sociale, de popularité, de lynchage, d'amour virtuel, et de coming out sur les réseaux sont le point de départ de notre réflexion. Mais il faut aller plus loin et constater aussi que ce tissage complexe du réel avec le monde numérique et virtuel exacerbe les sensations bien concrètes liées aux mutations physiques et émotionnelles des adolescents : le corps fantasmé, le corps caché, les frontières physiques qui se créent et le besoin d'être touché, la découverte de la sexualité, la peur d'être rejeté, la sensation d'être étranger à ce qu'on est en train de devenir, de n'être pas l'humain qu'on avait imaginé ou qui correspond à la norme, la peur de ne pas être « aimable » mais aussi les sensations de toute puissance ou d'extrême faiblesse qui se côtoient en permanence, les conduites dangereuses pour éprouver la valeur de la vie et se sentir vivant.

Le projet se veut à l'image de son sujet, complexe et fonctionnant sur plusieurs plans, réels et virtuels. Il se décline dans une écriture multiple : visuelle et morcelée sur les profils Instagram, *lives* Instagram sous forme de monologues, cinématographique et performative de l'installation de réalité virtuelle, et scénique du spectacle en salle.

L'idée est de construire un récit multimédia dans lequel les personnages sont à la fois de chair et d'os, mais aussi virtuels et fantasmés car les adolescents ont assimilé en profondeur le monde virtuel et numérique dans la réalité de leur quotidien.

Un réseau relationnel dans le réel et dans le virtuel

À l'image de l'organisation d'un réseau, nous avons construit le tissu relationnel de 13 personnages, chacun lié les uns aux autres. Ce réseau sera la base des différents dispositifs artistiques et des ateliers.

RÉCIT GÉNÉRAL DU PROJET #TLONTL TRANSMÉDIA

C'est l'histoire de 13 adolescents de 15 ans pris sur le vif : ils sont à une fête, ils flirtent, dansent, palpitent, font des erreurs, se perdent ... et le lendemain ? Et les jours qui suivent ?

Au cours d'une fête, Anaïs, Solal, Mathis, Djibril, Gabriel, Jules-Elie, Yanis, Marilou, Lina, Alma, Joséphine, Victor, Enzo et Safia vont s'opposer, se confronter, se fuir et s'attirer. L'incessante mise en scène de soi qu'exigent la société, et l'intimité secrète de chacun vont se « percuter » : désir, pulsions, sentiments d'exclusion, d'humiliation, narcissisme, besoin de reconnaissance, perte de sens, plongent les personnages dans des troubles. Car la fête si elle met en jeu très fortement la représentation sociale et la place de chacun, elle est aussi le lieu de toutes les pulsions, de tous les désirs et doivent se gérer au milieu de tous..

Cette confrontation de l'intime et du social évolue pour chaque personnage, individuellement et de manière collective. Et certains vont poster des photos et des vidéos de la soirée sur les réseaux, en live ou quelques jours après...

Alors, de nouveaux problèmes commencent... Lives, bashing, sauvetage, vengeance, tout s'emmêle et s'emballe sur les réseaux... mais dans leur intimité, que vivent-ils vraiment ? Qui sont-ils vraiment ? Que cachent-ils et derrière quoi se cachent-ils pour exister dans leur communauté ? Comment gèrent-ils leurs pulsions, leurs désirs, leurs frustrations et leurs peurs ?

Épisode 1 : Les personnages et leurs liens : première rencontre sur Instagram

Épisode 2 : la fête : vécue dans l'installation performée de réalité virtuelle

Épisode 3 : L'emballement des réseaux : *lives* Instagram + commentaires

Épisode 4 : l'intimité croisée avec les réseaux : la représentation en salle



L'HISTOIRE EN 4 ÉPISODES

CHAQUE ÉPISODE POURRA ÊTRE COMPRIS ET VU DE MANIÈRE AUTONOME.

Épisode 1 / CRARI- INSTAGRAM - *En lien avec les actions artistiques – 12 ou 20 h d'atelier*

Il s'agit de présenter les personnages en plongeant directement dans leur préoccupation et leur manière de se présenter au monde via les réseaux. Pour cela nous allons créer les profils des personnages sur Instagram.

L'histoire commence vraiment sur Instagram. Les profils des personnages principaux, nous raconte leur vie, leurs liens et qui ils sont. Des dialogues en commentaires nous font entrer dans le récit. Sur Instagram, nous allons passer d'un profil à un autre, comprendre leurs histoires, leur conflit et leurs affinités.

Raconter via des posts sur Instagram nous incite à chercher **une écriture morcelée, rapide, visuelle et filmique**. Une écriture par accumulation de pastilles vidéo.

Sur les profils, une invitation pour une soirée chez Alma est lancée. Ils s'y préparent, l'attendent, certains ne pourront pas y aller...

Épisode 2 / CRARI OR NOT CRARI - VR

Selon le casque VR qu'ils choisissent, les spectateurs incarnent l'un des huit personnages principaux et ont donc une vision subjective et différente du déroulement de la soirée. Ils deviennent Marilou, Jules-Élie, Safia, Victor, Anaïs, Solal, Joséphine ou Gabriel et voient par leurs yeux... **Huit points de vue subjectifs dans la fête**, huit expériences sensorielles différentes : chaque spectateur peut donc participer plusieurs fois à la performance de VR sans vivre deux fois la même chose.

Ces 8 films courts sont réalisés à 360° et intégreront des effets 3D qui augmentent les sensations. Le spectateur est aussi sollicité par les interventions réelles d'une performeuse raccord avec le film. La VR devient alors une véritable expérience sensible et physique du récit.

Risque de dérapages, conflits, désirs cachés, danse libératrice, jeu de la bouteille, exclusion, faire crari, craquer, et Gabriel qui filme tout.... Et qui poste des choses qui auraient du rester cachées....

Épisode 3 / LIVE - TO LIKE OR NOT TO LIKE - LIVE - *En lien avec les actions artistiques - 4 ou 6h d'atelier*

Anaïs, Gabriel, Marilou, Alma ou Djibril lancent des lives sur Instagram quelques jours, ou quelques heures avant l'épisode 4.

Tous ont des choses à régler... Ils reviennent sur la soirée de l'épisode 2 et réagissent **aux posts publiés après la fête** : ils se justifient, règlent leurs comptes, soulèvent les malentendus, avouent certaines choses Chacun de ces *lives* poursuit le récit.

5 lives différents d'une durée de 10 à 15 min chacun sont proposés. La performance numérique est visible par tout spectateur connecté.

Les personnages se livrent sous forme de monologues très vite « perturbés » par le surgissement de **« commentaires »**, postés par des **adolescents-complices** qui auront travaillé au préalable avec les acteurs sur une trame des *lives*.

Les spectateurs « classiques » pourront également poster des commentaires sans savoir qu'il y a des complices.

Les commentaires des adolescents complices vont diriger l'emballement sur le réseau et les acteurs réagiront en direct à l'ensemble des commentaires.

La situation se complexifie, les histoires s'emballent, des conflits éclatent, bashing ou reconnaissance par les autres, les cartes relationnelles sont rebattues...

Épisode 4/ #TLONTL

Anaïs, Solal, Mathis, Djibril, Gabriel, Jules-Elie, Yanis, Marilou, Lina, Alma, Joséphine, Victor, Enzo et Safia participent tous à la fiction, sur les réseaux et dans l'installation de réalité virtuelle, mais seulement huit d'entre eux sont incarnés par **quatre acteurs** lors du spectacle en salle (Anaïs - Marilou, Djibril - Jules Eli, Victor - Gabriel, Alma - Safia)

La soirée a provoqué révélations et réactions en chaîne. Sur le plateau, **l'intimité réelle des personnages, sans filtre ni numérique ni social, peut enfin s'exprimer** : leur difficulté à se sentir vivants, leurs métamorphoses, leurs peurs et leurs désirs profonds se heurtent aux injonctions sociales des réseaux et de leur communauté.

Ils vont se croiser, se rencontrer ou se fuir tant sur le plateau que sur différents médias. Ils ont « des fourmis dans le corps », une sorte de tétanie électrique, provoquée par un trop plein physique et une envie d'exploser.

Pour traduire l'électricité des corps et les pulsions adolescentes, le spectacle s'appuie sur une langue rythmique et imagée, sur la musique et sur la danse. Les téléphones portables, la captation et diffusion en direct, les *posts*, les *lives* et le monde virtuel deviennent pour nous de véritables outils de création.

2021 - 22 CRARI OR NOT CRARI - VR + CRARI INSTA

Épisode 1 et 2

Autonome par rapport à la création générale du projet #TLONTL, ces 2 premiers épisodes constituent un récit en soi.

Sur Instagram : relations du groupe, présentation des personnages et invitation à une soirée. En VR : la fête d'un point de vue subjectif. Puis à nouveau sur le réseau : l'après soirée

Instagram ouvre et ferme ces 2 volets.

L'épisode 1 est le croisement du travail dramaturgique de l'équipe de création avec les actions artistiques menées en parallèle.

L'épisode 2, l'installation VR, se déroule dans le hall du théâtre ou dans un espace dédié, et peut durer de 6 à 48 min.

FAIRE CRARI

Sur les réseaux ou dans une fête, on se retrouve souvent dans une image sociale où la popularité est essentielle. Il s'agit alors de se montrer, de faire genre, éventuellement d'impressionner, bref de faire CRARI...

Pendant la fête, et de manière subjective, nous avons accès progressivement à l'intimité des personnages, à leurs troubles, à leurs fragilités cachées.

Ces épisodes s'arrêtent quand tout craque. Les secrets divulgués sur les réseaux viennent percuter l'image sociale construite par les adolescents.



ÉPISODE 1 – INSTAGRAM – ACTIONS ARTISTIQUES

Dans cet épisode, nous croisons des productions (vidéos, photos, textes...) **réalisées par des classes ou des groupes d'ados** et des contenus (vidéos et photos) créés avec les acteurs et l'équipe du projet.

Instagram va donc être une plateforme collaborative croisant des productions amateurs et professionnelles... L'écriture collaborative par des adolescents va sans cesse s'enrichir et sera ainsi toujours connectée à l'actualité et à leurs préoccupations.

Nous pourrions suivre les personnages sur nos smartphones personnels mais aussi sur des tablettes mises à disposition au théâtre.

LE RÉCIT DE LA FÊTE QUI SE PROLONGE...

Lors de la diffusion de l'installation VR, la compagnie rajoutera sur Instagram des contenus qui seront issus de la soirée, des scènes qu'on ne voit pas dans la VR, filmées en cachette par un personnage, dans des pièces où les personnages de la VR ne sont pas allés (WC, cuisine, chambre etc...) **nous dévoilant ainsi un autre angle de la soirée sur Instagram.**

INSTAGRAM, PENSER LES POSTS COMME UNE VÉRITABLE ÉCRITURE....

Le langage adolescent d'aujourd'hui, en particulier celui utilisé sur les réseaux est fait de mots mais aussi d'images, de vidéos, de *likes*, de gifs ... C'est un territoire à explorer avec ses codes, ses règles, son esthétique, son rythme et sa musicalité. L'envie est de la travailler comme **un matériau poétique** tout au long d'ateliers d'écriture.

Instagram nous propose de réfléchir à une nouvelle écriture, une écriture visuelle, parcellaire et discontinuée qui constitue finalement un récit de soi et de nos liens aux autres.

Écrire un enchaînement de quelques photos, suivi d'une vidéo d'un événement particulier scénarisé et de textes courts, constitue un récit en soi, un scénario par pastille.

ÉPISODE 1 - ATELIERS

Il s'agit d'ateliers d'écriture et de réalisation, vidéo, photos, graphisme etc... en utilisant exclusivement les applications proposées sur les réseaux sociaux, Instagram bien sûr, mais aussi TIKTOK, SNAPCHAT... et de les détourner afin de raconter une histoire.

Plutôt que d'utiliser les outils habituels de montage ou de graphisme, nous allons nous servir des particularités et fonctionnalités développés sur ces réseaux. Par exemple, TIKTOK permet de réaliser de réels petits montages, du stop motion, et autres effets intéressants et détournables. INSTAGRAM a de vraies fonctionnalités graphiques, tant pour modifier les images que pour la mise en page, les filtres Snapchat sont très sophistiqués etc....

Les ados ont finalement entre leurs mains de vrais outils puissants et créatifs via leur smartphone.

Nous voulons, avec ces ateliers, développer leur regard et leur imaginaire en utilisant les outils qui sont les leurs tout en leur proposant une autre manière de s'en servir.

LES OUTILS CRÉÉS POUR LES ATELIERS :

- Nous allons construire **une bible par personnage**, cette bible pourra évoluer et s'enrichir au long des différents ateliers et rencontres avec les jeunes.
- Nous allons créer **13 profils** Instagram, avec certains contenus réalisés avec les acteurs de l'installation VR
- En parallèle, nous allons développer **10 à 13 filtres Instagram** représentant chaque personnage.

ATELIERS DE 12H OU 20H AVEC DES CLASSES ENTRE LA 4È ET LA 1ÈRE.



Il s'agit de travailler avec ces groupes sur **l'écriture scénaristique et la réalisation** de pastilles vidéo, de photos, d'écrits, de commentaires à partir des *bibles* fournies sur les personnages.

Nous nous servirons des filtres créés pour chaque personnage pour leur donner corps dans les vidéos et les photos mises en ligne. Ainsi les adolescents sous le masque du filtre se trouveront plus libres dans leurs contributions.

POUR 20H D'INTERVENTION :

4 ateliers de 2h : *1 intervenant dramaturgie-écriture*
Écriture de scénarios en de pastilles visuelles et textuelles pour chaque personnage par petits groupes de 5. Des scénarii de courtes vidéos, de compositions de photos, de dialogues écrit pour des commentaires, etc...

6 ateliers de 2h : *1 intervenant dramaturgie-jeu + 1 intervenant vidéo*
Réalisation des scénarios avec les outils de montage des différents réseaux : TIKTOK, INSTAGRAM, SNAPCHAT, en utilisant les filtres.
En plus de la réalisation de photos, de graphisme et de vidéos, un atelier jeu sera proposé afin d'interpréter les personnages grâce aux filtres créés pour les incarner.

POUR 12H D'INTERVENTION

(La production sera moindre que pour 20h d'intervention, mais le projet sera le même)

3 ateliers de 2h : *1 intervenant dramaturgie-écriture*

3 ateliers de 2h : *1 intervenant dramaturgie-jeu + 1 intervenant vidéo*

ÉPISODE 2 – INSTALLATION VR PERFORMÉE – CRARI OR NOT CRARI

Le combat entre les pulsions intimes et la place sociale

RÉEL ET VIRTUEL

Cette installation nous fait vivre une fête dans un appartement chez les parents d'Alma. Au cours de la soirée, chacun vit des expériences et éprouve des « troubles » à travers son personnage. **Chaque scénario met l'accent sur des expériences que nous avons toutes et tous connues à l'adolescence : se sentir attiré.e, harcelé.e, rejeté.e, pris.e pour cible, perdu.e, troublé.e juste avant un premier baiser.... L'expérience VR nous permet de transposer ces sensations.**

L'expérience se termine par l'irruption violente du « réel » qui met fin à cette dérive du récit : un *live* sur Instagram. C'est donc paradoxalement le virtuel qui nous projette à nouveau dans le réel.

Ce *live*, réalisé par l'un des adolescents présents, rend public le mal-être d'un des leurs, qui craque. C'est un choc. Les troubles émotionnels, existentiels et intimes qu'ils éprouvent tous mais qu'ils cachent et qu'ils viennent tous de traverser sont susceptibles d'être vus et cette mise à nu peut remettre en cause la place sociale qu'ils se sont patiemment construite.



Le casque de VR permet d'aborder la question du monde virtuel et de l'immersion, mais aussi, paradoxalement, celle du rapport au corps. La virtualité du corps dans la VR confrontée aux interactions de la performeuse qui fait surgir le réel, augmentera l'intensité de l'expérience immersive vécue. Le rapport au corps de l'autre, la sensation d'être isolé.e ou oppressé.e seront alors concrètement vécus par le spectateur.

Les possibilités cinématographiques offertes par le tournage à 360° et les effets 3D que nous combinerons à la vidéo permettent de transposer des ressentis émotionnels en sensations physiques : se sentir minuscule, oppressé.e, en train de chuter... On passe grâce à ces procédés du sens figuré au sens propre.

C'est cette combinaison d'effets entre le réel et le virtuel qui transformeront ces films 360° en expériences sensibles et physique du récit, basées sur l'immersion du spectateur.

UNE EXPÉRIENCE DE 6 À 48 MIN / 1 à 8 films à expérimenter

L'installation est un vrai moment partagé entre les spectateurs. Tout d'abord, **l'installation se déroule dans un vrai décor**, qui reconstitue partiellement le salon de la fête. Les spectateurs entrent dans cet espace dédié par groupe de 8 et se mettent à la place exacte de leur personnage dans le film (assis sur un canapé, adossé contre un mur...). **Ils mettent le casque de VR et se retrouvent virtuellement dans le même salon, l'histoire commence...**

Dans chaque scénario, le personnage-spectateur n'est jamais responsable des conflits ou des rencontres qu'il vit. En effet, **la subjectivité de l'expérience modifie les versions du récit.** Comme dans la vie, il est toujours complexe de se sentir responsable ou initiateur lors d'un conflit ou d'une rencontre amoureuse. Mais si le spectateur renouvelle l'expérience d'un autre point de vue, il pourra envisager les choses sous un autre angle et appréhender une autre « vérité ». **Chaque spectateur peut donc participer plusieurs fois à la performance de VR sans vivre deux fois la même chose.** Comme une partie de Cluedo, les spectateurs pourront ensuite discuter de la manière dont leur personnage s'est confronté aux autres dans la version qu'ils auront éprouvée.

COMMENT SE DÉROULE L'INSTALLATION – PERFORMANCE

- L'installation se trouve dans le hall du théâtre ou dans autre lieu choisi en concertation avec le théâtre.
- 8 spectateurs entrent dans un décor reconstituant une parcelle du salon du film, pour 7 min de film.
- Chaque scénario permet au spectateur d'éprouver véritablement le trouble et l'émotion d'un personnage en particulier.
- Une performeuse intervient dans chaque scénario et crée des interactions virtuel/réel : lui faire sentir un parfum, le bousculer légèrement, l'aider à se lever...

2022 - 23 #TLONTL + CRARI (Insta, VR, spectacle)

Sur la saison 22-23, nous reprendrons les épisodes 1 et 2 et les ateliers associés, et nous créerons le spectacle #TLONTL accompagné des *lives*.

ÉPISODE 3 - LIVES INSTAGRAM + ADOLESCENTS COMPLICES

5 PETITES FORMES INTERACTIVES SUR RÉSEAU

La veille du spectacle ou un peu avant, 5 des personnages incarnés par les acteurs se livrent sur un *live* Instagram. Il s'agit d'une suite directe de la soirée de l'épisode 2 et des posts publiés sur Instagram après la fête. Ces *lives* vont avoir des conséquences dans l'épisode 4, le spectacle en salle. Ces **5 lives** constituent une véritable écriture scénique. Il s'agit au départ de monologues numériques, d'aveux publics ou règlement de compte, qui deviennent dialogues quand s'y ajoutent les commentaires postés.

Tout spectateur pourra suivre *les lives* en s'abonnant aux profils des personnages et **pourra « commenter »** tout comme **les adolescents-complices**. Les commentaires jouent un rôle actif, de manière individuelle (différents points de vue) et collective (phénomènes de groupe). **L'acteur réagira en permanence aux posts** des adolescents-complices et des spectateurs. Les commentaires des complices influenceront les posts éventuels des autres spectateurs. Le scénario d'origine s'adaptera en temps réel aux commentaires.

LES COMMENTAIRES SUR INSTAGRAM

- Dans les *lives* Instagram, les commentaires, qu'ils soient dénigrants ou valorisants, sont aussi importants que la prise de parole initiale. Ils influencent et modifient le propos de l'auteur du *live*. Il s'agit finalement d'un réel dialogue.
- Le principe du « commentaire » sur les réseaux sociaux incite à se sentir détaché et libre de dire tout ce qu'on pense. Cela amplifie les phénomènes de groupe, néfastes ou positifs.

Nous utilisons cette propension des réseaux en faisant intervenir en temps réel **des adolescents complices**. Les phénomènes de lynchage, de montée ou de descente d'une cote de popularité, le coming out ou la déclaration d'amour ont alors bien lieu concrètement, en temps réel, mais dans une fiction théâtralisée.



ATELIER JEU ET COMMENTAIRE LIVE INSTAGRAM / ADOLESCENTS COMPLICES

- En amont de la représentation, nous proposons des ateliers à des classes de collèges et de lycées du territoire.
- **Ces ateliers - 2 séances de 2h** - ont lieu peu de temps avant la représentation de l'épisode 4.
- L'un des acteurs ou actrice du spectacle aborde avec les adolescents la question du personnage, de sa structuration, les initie à la notion de « monologue » et **les prépare à intervenir dans le live en improvisant** avec eux. Il ou elle improvise avec eux et examine à quels types de réactions et de commentaires, ce monologue pourrait donner naissance. Les élèves construisent ainsi différents points de vue.
- Lors des *lives* Instagram, **ouverts à tous les spectateurs**, le groupe d'adolescents est alors **complice**. Leurs interventions numériques sont prises en compte en temps réel par l'acteur ou l'actrice, et **contribuent ainsi au récit**.

ÉPISODE 4 - #TLONTL – to like or not to like - spectacle en salle

QUATRE ACTEURS / HUIT PERSONNAGES

4 acteurs vont jouer Anaïs, Marilou, Djibril, Jules-Eli, Victor, Gabriel, Alma et Safia. Les autres personnages seront toujours présents sur les réseaux, apparaissant sur scène. Nous arrivons à un point de récit où les conflits ont explosés, des secrets ont été révélés, des vengeances ont eu lieu. Sur le plateau, se croisent les relations sur les réseaux, les phénomènes de groupe, les réactions en chaîne suite aux lives, et l'intimité et les secrets de chacun....

DANS UN ESPACE SCÉNIQUE en construction et en déconstruction

En s'inspirant de jeux vidéo comme Fortnite ou Minecraft, je souhaite une scénographie qui se construit et se déconstruit sans cesse. La coexistence de l'intimité de leur chambre et de leurs multiples relations virtuelles, modèle l'espace scénique.

DES FOURMIS DANS LE CORPS

On dit que la communication virtuelle sur les réseaux contraint à des postures physiques passives : le corps est au repos, penché sur l'écran, seuls les doigts courent sur le clavier mais paradoxalement ce corps est le centre de toutes les préoccupations des adolescents.

En effet, ce corps mutant est un corps étranger regardé à la loupe, ce corps sexué est sans cesse tourné vers le regard de l'Autre, ce corps souffrance sert de pivot à l'expression de la difficulté d'être, et ce corps expérimental pousse à défier la vie pour se sentir vivant. *C'est le travail avec un.e chorégraphe qui permettra la transposition théâtrale et physique des sensations complexes de l'adolescence.*

UN BAIN VIRTUEL

Au théâtre, on demande aux spectateurs d'éteindre leur téléphone. Mais s'ils devenaient un outil scénique ? Si le fait de voir tous les téléphones allumés participait d'une esthétique ? Et si le fait de les entendre vibrer en même temps, sonner en même temps, contribuait à créer un bain sonore ?

Et si cette espace intime devenait, le temps de la représentation, un nouvel espace de jeu ?

Afin d'augmenter encore l'espace de la représentation, les téléphones des spectateurs sont investis par des envois de textos, de vocaux, de vidéos live comme autant d'adresses directes à chacun de nous.

Et si la salle entière, chaque spectateur et tous ensemble appartenaient à la communauté, et s'ils faisaient tous partie du « réseau » ?

CONTACTS

Artistique / Emilie Anna Maillet 06 62 17 11 45 emilieanna.m@gmail.com

Administration / Sophie Torresi 06 13 09 74 47 contact@exvotoalalune.com

Diffusion / Collectif & compagnie.

Géraldine Morier-Genoud 06 20 41 41 25 geraldine.moriergenoud@collectifctcie.fr

Estelle Delorme 06 77 13 30 88 estelle.delorme@collectifctcie.fr

Production Ex Voto à la lune

Coproduction MC2 / Scène Nationale de Grenoble, LUX / Scène nationale de Valence.

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). Emilie Anna Maillet est artiste associée à la MC2, Scène Nationale de Grenoble.