Compagnie EX VOTO À LA LUNE
contact@exvotoalalune.com / emilieanna.m@gmail.com / 06 62 17 11 55

PROJET TRANSMÉDIA

INSTAGRAM – RÉALITÉ VIRTUELLE – LIVE - SPECTACLE

#TLONTL *(To Like Or Not To Like)*

Spectacle en salle / Création janvier 2023

CRARI OR NOT CRARI

Parcours Installations numérique- instagram, VR / Création janvier 2022

Le projet transmédia #TLONTL + CRARI OR NOT CRARI 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. CRARI 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. **Lien teaser CRARI-#TLONTL**

Équipe //

Conception-écriture réalisation et mise en scène : **Émilie Anna MAILLET**
Assistante dramaturgie et performeuse – **Marion SUZANNE**
Scénographie - **Émilie Anna Maillet - Benjamin GABRIÉ**
Vidéo et développement numérique : **Maxime LETHELIER**
Chef opérateur : Noé **MERCKLE, Arthur CHRISP**
Ingénieur son : **Hippolyte LEBLANC**
Régisseur Général et création lumière : **Laurent BEUCHER**
Assistante réalisation : **Rose ARNOLD**
Développement VR : **Sylvain HAYOT**
Conseiller vidéo 360° - **CASTOR**
Construction système technique : **Simon MAURICE**
Développement numérique **Faouzi BEN ZAIED & Antoine MEISSONNIER**
Assistante mise en scène et performeuse : **Clarisse SELLIER**
Stagiaire vidéo : **Alexis COHEN**
Perruquière maquilleuse : **Noé QUILICHINI**
ACTEURS : **Pierrick Grillet, Cécile LECLERC, Farid BENCHOUBANE, Roméo MARIANI, Fanny CARRIÈRE**
L'ensemble 29 de l'ERACM : **Athéna AMARA, Aurélien BARÉ, Éloïse BLOCH, Antoine BUGAUT, César CAIRE, Marie CHAMPION, Alexandre DIOT-TCHEOU, Camille DORDOIGNE, Joseph LEMARIGNIER, Charlotte LÉONHART, Auréline PARIS**

Crédit photo : Noé Mercké

Production : Ex Voto à la lune avec le soutien de la DRAC Ile-de-France et de la Région Ile-de-France, CNC dans le cadre de l'aide au développement XN, Fonds de soutien à la création artistique numérique - Fonds [SCAN], région Rhône Alpes

Coproduction MC2 – Scène Nationale de Grenoble | LUX – Scène Nationale de Valence | Théâtre Nouvelle Génération – CDN Lyon | Le Grand R – Scène Nationale de la Roche sur Yon | ERACM – école régionale d'acteurs de Cannes et Marseille.
Ex voto à la lune est conventionnée par le Ministère de la culture-DRAC Ile-de-France et par la Région Ile-de-France au titre de la permanence artistique et culturelle (PAC). Émilie Anna Maillet est artiste associée à la MC2, Scène Nationale de Grenoble.

SOMMAIRE :

- PROPOS
- L'HISTOIRE - P3
- LE TRANSMEDIA (Instagram- VR- QCM- spectacle - live instagram) - - - - - - - - - - P4
- #TLONTL – spectacle en salle et live Instagram - P5
- CRARI OR NOT CRARI - *Parcours d'(in)FILTRation entre réel et virtuel* - - - - - - - - P7
- INSTALLATIONS POUR LE TOUT PUBLIC - P8
- PARCOURS POUR LES S COLAIRES */ Pour les classes de la 3ème à la terminale* - - P9
- EMILIE ANNA MAILLET : conceptrice - metteure en scène - - - - - - - - - - - - - - - - P10
- COMPAGNIE EX VOTO À LA LUNE - P10
- L'EQUIPE - P12

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 doivent paraitre 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.*
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.

« 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**

PROPOS

#TLONTL est une plongée abrupte dans les expériences de l'adolescence. Au centre du projet, il y a le rapport au corps des adolescents, indissociable du rapport qu'il entretient avec autrui : le corps fantasmé, le corps caché, la découverte de la sexualité, la peur d'être rejeté, de ne pas correspondre à la norme permettant d'être "validé" par les autres, la sensation d'être étranger à ce qu'on est en train de devenir, mais aussi les conduites dangereuses pour éprouver la valeur de la vie et se sentir vivant.

Mes souvenirs vivaces de cette période, traversés par mes enfants adolescents à l'ère du numérique et de la surexposition du soi, m'interrogent sur la brutalité, l'intransigeance vis-à-vis de l'autre, l'effondrement de l'enfance et la difficulté à être, caractéristiques de l'adolescence.

Le projet global est un récit qui commence sur Instagram, monde virtuel de la représentation de soi, ou pour mieux dire, de la publicité de soi. Il se poursuit avec l'expérience VR CRARI OR NOT CRARI qui nous plonge dans une fête où, au départ, l'image de soi semble définir le rapport aux autres, mais dans laquelle l'expérience spectateur permettant d'incarner un point de vue subjectif va petit à petit nous permettre de nous immerger dans les sensations réellement ressenties par les personnages adolescents que l'expérience propose d'incarner, sans frime, sans CRARI. Les possibilités cinématographiques offertes par le tournage à 360° et les effets 3D que nous combinerons à la vidéo, mais aussi les décors de théâtres, permettent de traduire des ressentis émotionnels en sensations physiques. L'expérience VR permet d'expérimenter une vision subjective sur le mode de la sensation et imprime finalement au spectateur une trace physique de la traversée de ce récit onirique et troublant.

À ce titre, l'expérience VR CRARI OR NOT CRARI est véritablement le pivot central du méta-dispositif transmédia TLONTL, une "bascule" sensitive et physique qui propose aux spectateurs une immersion dans les profondeurs émotionnelles de ces adolescents coincés dans une représentation sans limite du soi sur les réseaux - qui sera développé à travers le récit conçu pour Instagram -, et l'effondrement interne qu'ils traversent, souvent dans la solitude, qui sera développé dans le spectacle. L'expérience VR CRARI OR NOT CRARI vise ainsi à permettre de vivre ou de revivre les troubles adolescents, mais aussi et surtout d'embrasser le point de vue d'autrui, de déplacer leur regard pour vivre les sensations internes de l'autre-que-soi par le corps, déplacement que seul permet le médium VR.

L'HISTOIRE

C'est l'histoire de 13 adolescents de 15 - 16 ans pris sur le vif avant, pendant et après une fête, ils flirtent, dansent, palpitent, font des erreurs, se perdent … Et le lendemain ? Et les jours qui suivent ?

Anaïs, Solal, Mathis, Isham, Gabriel, Jules-Elie, Yanis, Marilou, Lina, Alma, Joséphine, Victor, Enzo et Safia sont des adolescents qui communiquent via les réseaux sociaux : ils s'y présentent au monde, s'y mettent en scène, y racontent leur vie – ce qu'ils veulent bien en dévoiler- y déballent leurs conflits, y affichent leurs amitiés, y séduisent, s'y font rire…

Le récit est lancé, il est à l'image de son support - les réseaux sociaux - rapide, morcelé, visuel et filmique. Il se déploie dans le temps au gré des contributions.

Et puis, une fête s'annonce chez les parents d'Alma qui partent en week-end. Tous s'y préparent, en attendent beaucoup ou hésitent à y participer, certains n'iront pas mais leur absence en racontera beaucoup aussi.
Une fête n'est pas un petit événement dans une communauté adolescente, il est le lieu de toutes les pulsions, de tous les désirs. On y joue gros, on y met en jeu ses amitiés, ses sentiments, sa place au milieu de tous. C'est le haut-lieu du CRARI, du faire genre, de la danse libératrice, des jeux dangereux… mais aussi des sensations intimes exacerbées, des troubles fondateurs : sentiments d'exclusion, d'humiliation, besoins de reconnaissance, perte de sens, émotions de cœur … Et Gabriel vole des images, et tout part une fois encore sur les réseaux...

Nouveaux problèmes : bashing, sauvetage, vengeance, tout s'emmêle et s'emballe. Anaïs, Gabriel, Marilou, Alma ou Isham lancent des lives, ils ont des choses à régler, ils se justifient, règlent leurs comptes, soulèvent les malentendus, avouent certaines choses et les commentaires de la communauté en réseau fusent : les cartes relationnelles sont rebattues, les conflits éclatent, les histoires s'emballent…

La soirée a donc provoqué révélations et réactions en chaine. Sur le plateau, l'intimité 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 heurtant aux injonctions sociales des réseaux et de leur communauté. 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 ?

Ils ont « des fourmis dans le corps », une sorte de tétanie électrique, provoquée par un trop plein physique et une envie d'exploser, qu'ils racontent dans une langue rythmique et imagée, en musique et en mouvement.

LE TRANSMÉDIA

Dans ce récit multimédia le réseau relationnel des personnages se tisse dans le réel et dans le virtuel, les adolescents ont assimilé en profondeur le monde virtuel et numérique dans la réalité.

Le numérique au service d'un « mouvement vers » les salles

L'écriture transmédia de ce projet embarque le spectateur dans un mouvement : il suivra le récit sur son téléphone portable, où qu'il se trouve, sera convié dans le hall du théâtre pour un parcours d'installations et une expérience en VR, retournera sur les réseaux puis assistera au spectacle en salle #TLONTL *(to like or not to like).*

INSTAGRAM - le fil conducteur

INSTAGRAM, PENSER LES POSTS COMME UNE VÉRITABLE ECRITURE ET UN MATÉRIEAU POÉTIQUE.
Le langage adolescent 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.
Nous commençons l'histoire de ce groupe d'adolescents à travers les 8 profils Instagram des personnages principaux. Sur Instagram, les posts, les commentaires, les pastilles vidéo, les photos racontent les adolescents et permettent d'entrer dans leur monde. L'enchainement des « posts » est scénarisé, il constitue un récit de soi parcellaire et discontinu et tisse les liens qui les unissent.

LES STORIES font avancer le récit à proprement parler. Les spectateurs abonnés aux profils des personnages suivent ainsi l'histoire comme une série : ils reçoivent l'invitation à la soirée, assistent aux réactions en chaîne des personnages, à tous les posts d'après la soirée, aux révélations, aux règlements de compte etc…

LA SOIRÉE EN RÉALITÉ VIRTUELLE / 6 films courts réalisés à 360°

Pour raconter la soirée, ce moment privilégié de la rencontre bien réelle, nous avons fait le choix de proposer une expérience en VR. Et pour mieux encore se perdre entre réel et virtuel, le spectateur s'installe sous casque VR dans une installation figurant le même salon du film, il est sollicité par un.e performeur.euse tout au long de son immersion. **Le spectateur navigue ainsi entre vision à 360° et sensations physiques bien réelles dans un décor réel.**

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

Cette installation nous fait vivre la fête chez les parents d'Alma. 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, perdu.e, troublé.e juste avant un premier baiser… Nous avons alors accès progressivement à l'intimité des personnages, à leurs troubles plus existentiels et nous plongeons dans des séquences plus expressionnistes, mêlant effet spéciaux, film 360° et machineries plateaux.

ÉCRIRE POUR LA VR

Il s'agit pour moi d'écrire de manière subjective, sans qu'on entende la voix ni les pensées du personnage incarné. Celles-ci appartiennent finalement au spectateur. je me suis appuyée sur les spécificités que proposent l'incarnation par le spectateur. Tout est mis en jeu par les autres personnages : actions, textes. Le spectateur se retrouve donc dans la situation du personnage qui, celui-ci reste mutique face à tout ce qui lui arrive. Cette incapacité de réaction va permettre finalement d'éprouver le blocage du personnage et sa difficulté à agir. Comme il est souvent le cas à cet âge, tout semble venir des autres.
Cette incapacité à agir, va plonger les personnages dans un trouble métaphorique, dans des perceptions modifiées, provoquant finalement une écriture plus cinématographique incluant des effets propres à la VR et l'immersion.
Je me suis donc attachée à écrire par actions, images, transpostions visuelles afin de plonger le spectateur dans un univers qui nous fait éprouver l'état sensitif et émotionnel du personnage. Il s'agit alors d'une autre forme d'écriture.

#TLONTL *(TO Like Or Not To Like)* - SPECTACLE en salle

A travers le flux « hystérique » d'images de soi des **profils Instagram,** nous avons pu découvrir les dix personnages principaux et leur manière de se présenter virtuellement au monde. **La VR** révèle les troubles émotionnels et contradictoires qui les habitent, la violence des relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres sous la surface de la bande de copains. On les voit protéger leur intimité et leurs secrets coûte que coûte par des procédés violents, être paradoxalement intolérants aux fragilités des autres, être de mauvaise foi pour garder la face.
Coincés entre une image d'eux qu'ils ont patiemment construite et défendue et des émotions violentes, ils plongent dans les affres que nous avons tous connus à un moment ou à un autre de notre vie…

Le spectacle en salle part de cet endroit. Anaïs, victime de bashing, humiliée, et pour la première fois rejetée par sa communauté, Gabriel, se prenant de plein fouet ses mensonges et son désir pour elle, Safia engloutie dans son mal-être et sa jalousie… chacun se retrouve face à lui-même et confronté aux autres, **dans un questionnement à la fois moral, émotionnel, et finalement existentiel.**

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'il devenait 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 cet 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 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 » ?

JEUX VIDEO EN LIGNE

4 personnages de la fiction (Jules-Elie, Gabriel, Solal et Safia) jouent en ligne. La nature des relations qui se nouent autour du jeu a son importance, la communication induite par Internet s'effectue « *par écran interposé* », sans l'intervention du corps réel. Le jeu crée des chimères qui ont l'avantage d'être partagées avec des êtres de chair, elles deviennent quasi-vivantes, parfois plus vivantes que sa propre existence.
Il s'agit de vivre dans un monde légendaire, un ailleurs magique qui permet de ne pas penser et de se re-narcissiser sans bouger de chez soi tout en participant à une vie collective et permettant d'incarner de multiples personnages, parfois aux antipodes de ce qu'on est.
La mythologie est un élément important dans les jeux en réseau. Les multiples références aux dieux, à la Nature, la nécessité de la « survie » apportent des sensations existentielles fortes.

Jules-Elie est sans doute proche de l'addiction, dans l'engloutissement de sa vie réelle dans le jeu, une fuite de la réalité tant corporelle que de ce qui l'entourent, Le jeu lui évite probablement un effondrement narcissique mais bloque le travail de deuil du corps infantile nécessaire au passage à l'adolescence.

Les mondes parallèles et virtuels créés par les jeux vidéo croiseront le réel tant sur le plateau que sur les réseaux. Ces univers grandioses et hautement existentiels serviront de caisse de résonnance aux émotions vécues par les personnages. Ce qui leur arrivera dans le jeu en réseau – les alliances, les batailles, la violence, la solidarité – viendra percuter leurs relations dans la vraie vie. Tout s'imbriquera dans l'écriture du spectacle.

5 ACTEURS - 10 rôles – une écriture issue du plateau

Après la création en janvier 2022 des installations (VR + Instagram), nous allons commencer les répétitions du spectacle : des sessions de 15 jours au plateau avec l'équipe technique et les acteurs et des temps d'écriture à la table dans les intervalles. Il est essentiel de pouvoir tester et expérimenter différentes manières d'écrire avec les outils numériques. Il nous faudra du temps entre les sessions de résidences avec les acteurs pour chercher techniquement, pour écrire, pour construire le dispositif scénique.

Le travail au plateau va être fondamental. Les 5 acteurs sortent à peine des écoles supérieures (ERACM), ils sont très proches de l'adolescence et ils ont grandi avec les réseaux sociaux et les jeux en réseaux. A partir des bibles littéraires qu'on aura construites ensemble, et riches de leurs expériences, nous allons chercher par des improvisations en connexion avec le récit, les enjeux physiques et sensibles de chaque personnage.

Les acteurs incarnent deux personnages distincts. Je pense qu'une partie de ce qui nous définit et de ce qui nous positionne dans l'existence **trouve sa racine dans notre rapport à notre propre corps, et que celui-ci influence bien plus qu'on le pense nos relations aux autres.** Cela est amplifié à l'adolescence et particulièrement à l'ère des réseaux où la maîtrise de l'image de soi semble fondamentale pour exister dans le groupe.
Un même corps donc pour deux manières de l'envisager, deux personnalités et deux manières d'habiter la même enveloppe charnelle. Ce choix est déterminant, il invite à une réflexion sur la subjectivité et la construction de son rapport au monde. Cette recherche nous permettra de définir la manière de chaque personnage d'exister dans leur groupe, mais aussi leurs complexes, leurs désirs et leurs difficultés. La recherche avec la plasticienne pour le travail sur les perruques et les visages s'annonce également passionnant.

LIVES INSTAGRAM + ATELIER ADOLESCENTS COMPLICES

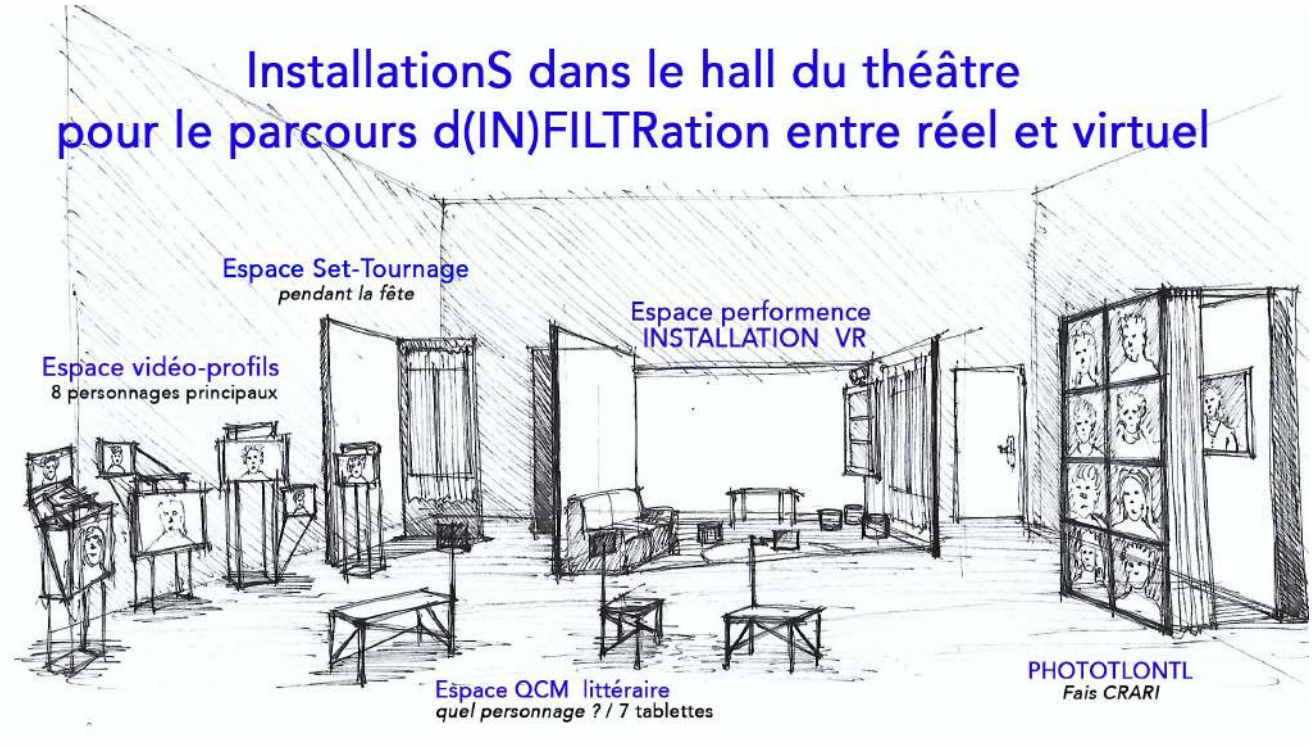
4 PETITES FORMES INTERACTIVES SUR RÉSEAU

Un peu avant le spectacle, les personnages se livrent dans un *live* Instagram. Ces lives participent pleinement de l'écriture de la fiction. Ils sont directement liés à ce qui ce qui s'est passé à la soirée. Ce sont des monologues numériques, aveux publics ou règlements de compte, qui deviennent dialogues avec les commentaires des autres protagonistes de la fiction. Les spectateurs et les adolescents-complices peuvent suivre et commenter *les lives*.

Les commentaires jouent un rôle actif, de manière individuelle et collective (phénomènes de groupe). L'acteur s'adaptera en permanence aux commentaires des spectateurs. En temps réel, des adolescents complices avec lesquels les acteurs auront travaillé reproduiront les phénomènes viraux si courants sur les réseaux : lynchage, coming-out ou aveux ont alors lieu concrètement, dans une fiction théâtralisée.

ATELIER: JEU ET COMMENTAIRE LIVE INSTAGRAM / Classe d'adolescents-complices -1 séance de 3h - L'un des acteur.trice aborde avec les adolescents la question du personnage et **les prépare à intervenir dans le *live* en improvisant** avec eux. Les élèves examinent à quels types de réactions et de commentaires, ce monologue pourrait donner naissance et construisent différents points de vue. Lors des *lives* Instagram, **ouverts à tous les spectateurs**, le groupe d'adolescents est alors **complice**. Leurs interventions numériques **contribuent ainsi au récit.**

CRARI OR NOT CRARI - Parcours d'(in)FILTRation entre réel et virtuel



La compagnie a imaginé un « parcours sensible d'incarnation ». Chaque spectateur est invité à se glisser dans la peau d'un des personnages de la fiction, à découvrir au travers des œuvres littéraires qui ont contribué à lui donner chair ce qu'il montre et ce qu'il cache, à s'identifier et à s'approprier la fiction… Les outils pour ce parcours font naviguer le spectateur entre réel et virtuel : découverte des profils INSTAGRAM des personnages, INSTALLATION PERFORMÉE DE RÉALITÉ VIRTUELLE, QCM d'identification, CONTRIBUTION VIDÉO ET PHOTO, le spectateur devient acteur, il revêt un FILTRE qui lui donne le visage d'un des personnages de la fiction et à son tour l'incarne

.

INSTALLATIONS POUR LE TOUT PUBLIC

INSTALLATION VR : *sous le CRARI, ça craque*
- Une expérience de 6 à 36 min / 1 à 6 films à expérimenter - **Espace pour la performance reproduisant une partie du salon de la fête /** *environ 30m2 (décor réel)*

L'installation est un vrai moment partagé entre les spectateurs. Elle se déroule dans un vrai décor, qui reconstitue partiellement le salon de la fête. Les spectateurs entrent dans cet espace dédié par groupe de 6 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…**

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.
- 6 spectateurs entrent dans un décor reconstituant une partie du salon du film.
- Chaque scenario permet au spectateur d'éprouver véritablement l'émotion d'un personnage en particulier.
- Une performeuse intervient et crée des interactions virtuel/réel : lui faire sentir un parfum, l'aider à se lever…

Dans chaque scénario, le personnage-spectateur n'est jamais responsable des conflits ou des rencontres qu'il vit, **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 ». Comme une partie de Cluedo, les spectateurs peuvent ensuite discuter de la manière dont leur personnage s'est confronté aux autres dans la version qu'ils auront éprouvée.

INSTALLATION VIDEO : *8 profils / 8 Craris* / **une borne vidéo par personnage /4 stèles fournies par la compagnie avec 2 écrans par stèle à disposer dans un espace du hall.**
8 Montages vidéo issus des fils d'actualité Instagram des personnages principaux de la fiction, **présentant l'univers de chaque personnage : montages photos graphiques, textes, selfies, mêmes, vidéos, do it yourself, commentaires.** Les spectateurs se familiarisent avec leurs goûts, leur vie, les métaphores de leurs sensations et découvrent les relations qui les lient.

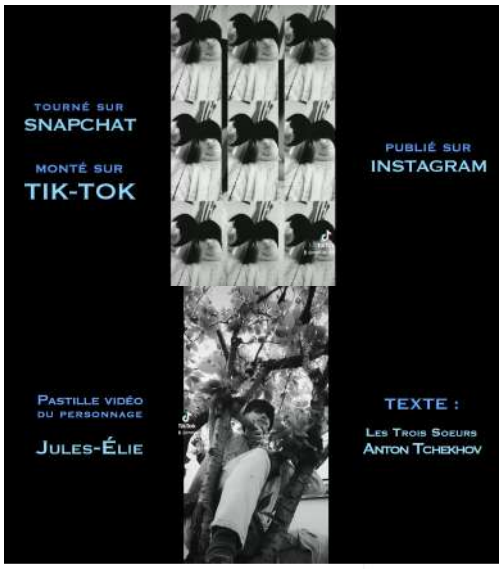
INSTALLATION QCM : *Arrête de faire CRARI* / **9 tablettes permettant de découvrir à quel personnage le spectateur va pouvoir s'identifier / recoin tranquille + 3 bancs et 9 tablettes fournis par la compagnie.**
Par le biais d'un QCM ludique et littéraire, les spectateurs sont amenés à s'identifier à l'un ou l'autre des protagonistes de la fiction. Chaque personnage de la fiction a été pensé, inspiré et construit à partir d'extraits d'œuvres littéraires, poétiques et théâtrales : Safia s'interroge comme Hamlet, les émotions d'Alma ont été calquées sur celles de Sylvia Plath

LE PHOTOTLONTL : *fais CRARI* / **Photomaton avec filtres des personnages à poster sur les réseaux** / *boite de 3m2*
Le PHOTOTLONTL est un photomaton qui prend des photos en appliquant un filtre visage à l'image des personnages de la fiction, un fond virtuel et une citation des personnages. Les participants vont ainsi incarner les personnages, choisir une situation, et pouvoir la poster sur les réseaux, tant sur le profil des personnages que sur leur profil personnel ! De manière ludique, les spectateurs collaborent à la vie des personnages sur les réseaux, à leur façon de faire CRARI, de faire genre.

PARCOURS POUR LES SCOLAIRES / *Pour les classes de la 3ème à la terminale*

EN CLASSE + SORTIE : Ateliers de 16h, 20h ou 24h + 1h du parcours VR

Ateliers d'écriture et de réalisation, vidéo, photos, graphisme etc… en utilisant les applications proposées sur les réseaux sociaux, Instagram bien sûr, mais aussi TIKTOK, SNAPCHAT.



A partir *d'œuvres littéraires* qui ont inspiré la construction des personnages, **il s'agit d'interroger les outils techniques mis à la disposition de tous comme moyens de raconter, de faire récit et œuvre créative.** Nous nous servirons des filtres créés pour chaque personnage pour leur donner corps dans les pastilles mises en ligne. Les adolescents sous le masque du filtre se trouveront plus libres dans leurs contributions et dans l'incarnation des personnages.
TIKTOK permet de réaliser de réels petits montages, du stop motion etc… INSTAGRAM a de vraies fonctionnalités graphiques, tant pour modifier les images que pour la mise en page… Les ados ont finalement entre leurs mains de vrais outils puissants et créatifs via leur smartphone. **Nous voulons 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**.

POUR 20H D'INTERVENTION - 6h d'atelier par élèves -9h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants
2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo
1 ateliers de 3h classe entière - Écriture de scénarios de pastilles visuelles et textuelles pour chaque personnage par petits groupes de 5. Des scénarios de courtes vidéos, de compositions de photos, de dialogues écrits pour des commentaires, etc…
1 ateliers de 3h par demi-classe – **Réalisation des scénarios** avec les outils de montage des différents réseaux : TIKTOK, INSTAGRAM, SNAPTCHAT, en utilisant les filtres. En plus un atelier jeu sera proposé afin d'interpréter les personnages grâce aux filtres créés pour les incarner.

POUR 16H D'INTERVENTION - 5h d'atelier par élèves - 7h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants
2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo
1 atelier de 3h en classe entière - écriture
1 atelier de 2h : par demi-classe (soit 2 ateliers de 2h) réalisation

POUR 24H D'INTERVENTION - 7h d'atelier par élèves - 11h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants
2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo
1 atelier de 3h **en classe entière - écriture**
2 ateliers de 2h : par demi-classe (soit 4 ateliers de 2h) - **réalisation**

AU THEATRE ATELIER + INSTALLATIONS : 2h du parcours pour des classes de la 4ème à la Terminale

Équipe : *1 Régisseur, 1 Performeur.euse, 1 intervenant.e atelier*

1. **ESPACE INSTALLATION VR**
2. **LE PHOTOTLONTL**
3. **ESPACE 8 BORNES VIDEO**
4. **ESPACE QCM**

PARCOURS EN + :

ATELIER D'ECRITURE : 20 textes proposés à réécrire à sa manière en groupe de 4 à 6 élèves.
ESPACE SET DE TOURNAGE : 1 angle du salon de la fête, installé dans le hall. Cet espace est organisé pour le tournage des petites séquences écrites lors de l'atelier écriture. Nous tournerons avec des tablettes ou des téléphones portables, en utilisant les filtres des personnages **/ 5 m2**

LA CLASSE EST DIVISEE EN 3 GROUPES / 2 groupes de 12, et 1 groupe de 6.
Le PHOTOTLONTL est disponible à tout moment et permet de faire la jonction entre les ateliers.
1er TEMPS / 40 min : **Groupe 1** = installation VR / **Groupe 2 et 3** = QCM + découverte des personnages.
2ème TEMPS / 40 min : **Groupe 1** = = QCM + découverte des personnages. / **Groupe 2** = installation VR / **Groupe 3** = écriture et réalisation
3ème TEMPS / 40 min : **Groupe 1 et 2** : écriture et réalisation / **Groupe 3** : installation VR

EMILIE ANNA MAILLET : conceptrice - metteure en scène

Fortement influencée par la peinture, formée très jeune à la musique et à la danse, Émilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multiforme. Formée à École supérieure Pierre Debauche , elle y travaille avec Sylvain Maurice, Alan Boon, Christian Benedetti, Piotr Fomenko, André Engel, Jean-Pierre Vincent, Krystian Lupa, David Lescot, Julie Brochen, Alain Françon, Nadine Darmon,…
Elle monte plusieurs cabarets au Théâtre du Jour (Agen), ainsi que *Beaucoup de bruit pour rien* de Shakespeare.
Elle est reçue à l'Unité Nomade de formation à la mise en scène du CNSAD en 2001, et Joël Jouanneau la sollicite pour créer *Le Jeune Prince et la vérité* de J-C Carrière à Sartrouville (Odyssée 78).
Elle monte ensuite plusieurs spectacles associant théâtre et d*anse,* comme *Mademoiselle Julie* de *Strindberg ou Les deux pieds dans la flaque d'eau* pour le jeune public. En 2005, elle monte *Dodeka*, un opéra contemporain pour 200 enfants, au Conservatoire d'Yerres en partenariat avec la DMDTS et *tout dépend du crâne*, d'après Brecht en théâtre de rue.

Avec la *Cie Ex Voto à la lune* qu'elle créé en 2000, elle développe une recherche qui porte sur l'espace et le rapport au spectateur. Elle monte *La Petite Histoire* d'Eugène Durif, petite forme itinérante autonome, puis avec *Revendications Galantes ou le Cabaret des filles de joie*, expérimente un théâtre d'intervention en lien direct avec les spectateurs.
La création de *HIVER* de Jon Fosse en 2012 à la Ferme du Buisson marque un tournant dans son travail, à la fois sur le plan dramaturgique et sur le plan esthétique. Elle y développe une poésie scénographique basée sur l'utilisation de la magie nouvelle et l'art numérique. Cette recherche se poursuit avec *KANT* de Jon Fosse créé en 2015 pour le jeune public.
Entourée d'une équipe de techniciens-créateurs et de développeurs, elle y affirme une maitrise scénographique basée sur l'association de techniques traditionnelles et numériques. Consciente que notre environnement ultra connecté modifie en profondeur notre mode de vie et fragmente notre rapport au monde, Émilie Anna Maillet cherche à repenser la manière de raconter des histoires, de construire un récit.
Elle poursuit cette recherche avec le projet Norén / Feydeau (*TOUTE NUE* et *Extim*), pour adultes cette fois, et lance un nouveau projet de création transmedia *#TLONTL (To like or not to like)*, et parcours installations *CRARI OR NOT CRARI,* pour et avec les ados. Depuis Janvier 2021, elle est artiste associée à la MC2 Grenoble.
Émilie Anna Maillet est également pédagogue. Elle a un Master 2 « Mise en scène-dramaturgie », ainsi que le CA. De 2008 à 2010, elle enseigne au conservatoire de Versailles, et depuis 2009, au CMA 19 (Paris) ; outre l'interprétation, elle y traite des questions de mise en scène. En partenariat avec le CMA, le Théâtre Paris-Villette et différents collèges et lycées de Paris et Seine-Saint-Denis, elle monte des projets de manière à ce que ses élèves jouent dans les classes des scènes au programme

COMPAGNIE EX VOTO À LA LUNE / lien site : exvotoalalune.com

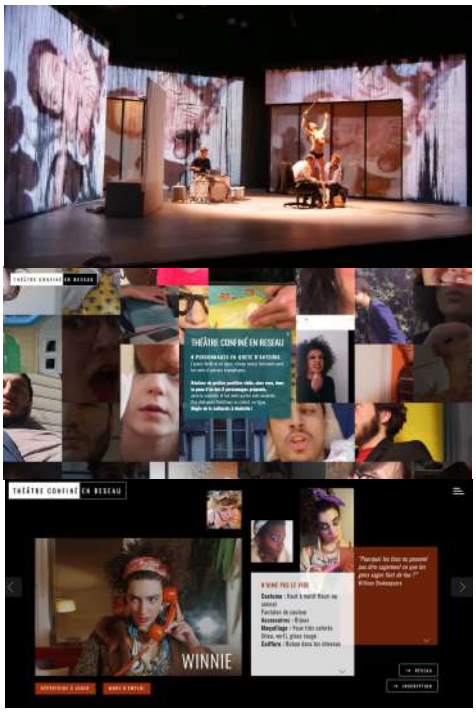
Créée en 2000 à l'initiative de Émilie Anna Maillet, Ex Voto à la Lune croise le théâtre et les autres arts, et interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et l'espace scénique.
Les premiers spectacles associent théâtre et danse (*Mademoiselle Julie* de Strindberg, 2000), s'essaient à des formes itinérantes (*La Petite Histoire* d'Eugène Durif, 2005) ou encore expérimentent un théâtre d'intervention (*Revendications Galantes ou le Cabaret des filles de joie*).
A partir de 2012, la ligne artistique de la Cie se précise. *HIVER* de Jon Fosse, créé à la Ferme du Buisson puis repris en tournée en 2014–2015, pose les bases d'une véritable poésie scénographique. Glissements hors du monde, sensations de doutes et de vertiges sont rendus sensibles par l'utilisation de la Magie Nouvelle.

Associant les arts et les techniques, la Cie développe alors de nouveaux outils permettant de modifier le rapport au spectateur : **la Magie nouvelle, mais aussi l'art numérique, ou la spatialisation du son deviennent des machines à rêver.**
.

KANT d'après Jon Fosse, voit le jour en 2015. En associant un spectacle et trois installations numériques interactives, en utilisant le théâtre, les nouvelles technologies, les arts plastiques, la musique, en intégrant l'action culturelle à la création artistique, la Cie imagine un projet philosophique pour le jeune public qui décloisonne les disciplines. Créé fin 2015, *Kant* a été joué plus de cent fois depuis sa création, en France et à l'international. **(Teaser Kant)**

Kant marque le point de départ d'un nouvel axe de recherche portant sur le théâtre et le transmédia. Il s'agit de faire résonner un propos dans différentes temporalités, dans différents espaces, sur différents médias, avec différents publics. La représentation théâtrale constitue alors ce qu'on appelle dans le langage transmédia le Média Maitre**. (lien actions artistique et transmédia Kant)**

La Cie se structure autour d'une équipe technique fidèle, composée d'un créateur lumière, de vidéastes, d'ingénieurs du son et de développeurs.



Nos projets de création actuels questionnent les liens entre la représentation sociale, la quête de reconnaissance, et l'intime. Bien entendu, la question des réseaux sociaux et du web y est centrale. C'est pourquoi nous avons cherché et créé des dispositifs techniques utilisant les principes des réseaux sociaux (selfies, textes, vidéo, temps réel, interactions…).

Entre 2017 et 2020, Ex Voto à la lune a développé un projet de création transmédia Feydeau / Norén destiné à un public adulte qui questionne le rapport homme/femme à travers la place des femmes et les injonctions de réussite faite aux hommes. Il est composé de ***Extim*** (projet web participatif et installation vidéo, création janvier 2019 au Granit / SN de Belfort) **(lien teaser extim)** et de ***TOUTE NUE*** (volet salle, création 2019 au Théâtre de Rungis et tournée). **(lien teaser Toute nue)**

Lors du premier confinement, la compagnie a créé un site collaboratif, ***THÉÂTRE CONFINÉ EN RÉSEAU*** / 8 personnages en quête d'auteurs version WEB. Ce site a été une vraie création collective et collaborative avec la classe du CMA 19 et 5 acteurs professionnels à partir des grands auteurs dramatiques (Tchekhov, Becket, Shakespeare, Musset, Ibsen) autour de la sensation d'enfermement du premier confinement. Le site participatif est toujours en fonctionnement et disponible : https://theatre-confine-en-reseau.com/

À partir de la rentrée 2020, Ex Voto à la lune démarre le développement de ***#TLONTL (To like or not to like),*** et le parcours d'infiltrations numériques ***CRARI OR NOT CRARI,*** un projet transmédia pour et avec les ados, sur l'image de soi et les réseaux sociaux. Conduit sur 2 ans, il se compose d'une installation VR, de profils et de *lives* fictionnels sur les réseaux et d'une création scénique pour spectateurs connectés. Ce projet débute en 2021-22 par le tournage de la VR à l'ERACM et la diffusion d'installations accompagnées d'ateliers en milieu scolaire. Pour cela, la compagnie a obtenu une résidence territoriale en milieu scolaire à la cité Voltaire, Paris 11ème.
(lien teaser CRARI-#TLONTL)

EQUIPE

Avec la participation de l'ensemble 29 de l'ERACM : Athéna AMARA, Aurélien BARÉ, Éloïse BLOCH, Antoine BUGAUT, César CAIRE, Marie CHAMPION, Alexandre DIOT-TCHEOU, Camille DORDOIGNE, Joseph LEMARIGNIER, Charlotte LÉONHART, Auréline PARIS

Farid Benchoubane / Acteur – Autodidacte en piano, guitare et ocarina et Farid est formé en jonglage, porté trapèze/sol, danse hip-hop et contemporaine. Après une licence en art de la scène, il entre au CRR de Lille en théâtre et chant lyrique., il a alors travaillé avec Anne Caillère, Marie Levavasseur mais surtout Marcus Borja. En 2019, Il est reçu à l'ERACM où il travaille avec Claude Duparfait, Alain Zaepffel, Catherine Baugué, Ludovic Lagarde, Didier Galas, Victor de Oliveira, Laurent Brethome...

Cécile Leclerc / Actrice – après une formation au Conservatoire à Rayonnement Régional de La Réunion, en théâtre Cécile entre à l'ERACM en 2019, ou elle a pu travailler avec Claude Duparfait, Ludovic Lagarde et Joao Fiadeiro. Par ailleurs, elle a suivi une formation assidue en danse, (classique, le modern jazz et tango). Aujourd'hui, la danse contemporaine et le mouvement libre prennent de plus en plus de place dans sa recherche et son envie de mouvement.

Fanny Carrière / Actrice - Depuis toujours Fanny développe une sensibilité aux arts plastiques et vivants et à la danse classique et danse libre.C'est en intégrant la formation « le hangar » à Toulouse qu'elle décide de continuer de sonder l'art du théâtre. Elle passe par l'école de Stéphane Auvray- Nauroy à Paris, puis acquiert son D.E.T au conservatoire de Lyon sous la direction de Philippe Sire, formation qui la soutient et l'aide à intégrer l'ERACM en 2018 où elle travaille notamment avec Maelle Poesy Anne Alvaro, Baptiste Amann, Nadia Vonderheyden, Alain Zaepffel, Catherine Germain ...

Roméo Mariani / Acteur - Roméo pratique l'alto depuis l'âge de 7 ans au CRR de Strasbourg, Après avoir vécu un an en Inde, il intègre le CRR de Colmar en théâtre. Il travaille en parallèle comme doubleur voix pour des documentaires ARTE. En 2017, il intègre l'ERACM, où il a l'occasion de travailler avec des artistes comme François Cervantès, Gérard Watkins, Olivier Py, Catherine Germain, Eric Louis...depuis sa sortie de l'ERACM, Il travaille avec Tommy Milliot dans *La brèche* (Avignon IN 2019) et avec Vladia Merlet pour la saison 2021- 2022.

Pierrick Grillet / Acteur – Dès l'age de 15 ans, Pierrick est embauché par Fanny de Chaillé dans le spectacle « les Grands » qui se joue pendant 2 ans notamment aux scènes nationales de Chambéry et d'Annecy, au centre Pompidou à Paris, au CCN de Caen, au CDN de Montpelier... Il joue et fait la régie dans la compagnie Le rire d'Ariane pendant 2 ans. En parallèle, Pierrick suit le cursus d'art dramatique au CRR de Chambery. En 2019, Il est reçu à l'ERACM où il travaille avec Claude Duparfait, Alain Zaepffel, Ludovic Lagarde, Didier Galas, Victor de Oliveira, Laurent Brethome...

Marion Suzanne / Performeuse et assistante dramaturgie - Comédienne et performeuse, elle s'entraîne quotidiennement par la pratique du yoga, de la boxe française et de la danse - *Gaga movement language* de Ohad Naharin – dans un engagement sensible, physique et précis. Au théâtre, elle a travaillé avec Colline Serreau Benno. Besson, Nicolas Liautard, Jean-Louis Hourdin… Elle joue sous la direction d'Émilie Anna Maillet dans *« Toute Nue »*.

Clarisse Sellier / Performeuse et assistante mise en scène - Formée au conservatoire Jacques Ibert (Paris XIXe), elle est diplômée d'une licence d'études théâtrales à la Sorbonne-Nouvelle. Elle fait partie du collectif Plateforme où elle joue dans *Trafic* puis dans *Seul.e.s.*. Avec la Cie Ex Voto à la lune, elle est assistante à la mise en scène d'Emilie Anna Maillet sur les spectacles *Kant* et *Toute Nue*. Elle joue également dans la performance associée à l'installation vidéo *Extim*.

Maxime Lethelier / vidéaste VR - développeur *Snapchat + Phototlontl* - Artiste multimédia, diplômé d'un Master en Arts Plastiques et création numérique option scénographie, il développe ses compétences dans différents domaines : Installations interactives, dispositifs scénographiques augmentés pour le théâtre (Hologramme + captation en direct), solutions scéniques interactives pour des concerts ou de création de vidéos. Site web : www.maximelethelier.com

Benjamin Gabrié / scénographe - Suite à une formation en design d'espace à l'école Boulle, il intègre les Arts Décoratifs en scénographie. Il collabore avec différents metteurs en scène, en tant que scénographe, mais aussi constructeur, créateur lumière, et concepteur, notamment Alexandre Zeff, Simon Bourgade et Camille Bernon, Emilie Anna Maillet… Site web : https://www.benjamingabrie.com/

Laurent Beucher / créateur lumière- RG - Créateur lumière et régisseur plateau sur différents spectacles de MAGIE NOUVELLE (Cie 14 : 20, Etienne Saglio et Yann Frisch) ce qui lui donne une grande connaissance de principes lumineux complexes et de dispositifs croisant les arts. Il signe les créations lumières des créations holographique et vidéastique des spectacles d'Émilie Anna Maillet, *Hiver*, *Kant, Toute Nue.*

Noé Mercklé / chef opérateur - Diplômé de l'ENS Louis-Lumière en cinéma, il travaille en tant que chef opérateur au cinéma en fiction, clip ou publicité. À travers cette pratique, il apporte les solutions techniques adéquates et son point de vue esthétique. C'est dans le cadre de son mémoire autour de la vidéo en direct au théâtre qu'il rencontre Emilie Anna Maillet.

Hippolyte Leblanc / Ingénieur du son - Après une formation Classe Préparatoire Ciné-Sup, il intègre École Nationale Supérieure Louis-Lumière en Section Son. Il allie expérience dans le cinéma et au théâtre pour différents réalisateurs et metteur en scène. Il réalise lui-même une mise en scène et la création sonore d'un spectacle théâtrale.

Noé Quilichini / perruquière – maquilleuse Après deux ans passés dans une CPGE en partenariat avec le théâtre Nanterre Amandiers à expérimenter le jeu et la scène de l'intérieur, Noé Quilichini décide de revenir à ses premières amours, le vêtement et l'image. Forte de collaborations étroites avec Isabelle Deffin, elle commence à dessiner les enjeux que posent sa pratique de la costumigraphie. Elle a travaillé avec, le collectif JOKLE (désormais Le Sycomore), In Carne, Gaëlle Hermant, d'Eric Louis.

Rose Arnold / assistante réalisation - Après une licence de Lettres et d'Arts à Paris-Diderot et un Master d'écriture et de réalisation au DHEC Paris, elle travaille avec des compagnies de théâtre en tant que vidéaste et photographe. Elle est assistante réalisation sur différents court-métrages, websérie et sur le projet CRARI de la compagnie EX Voto La lune

Arthur Chrisp - Après CinéSup de Nantes il intègre l'Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière. Il sort de l'école diplômé avec un mémoire sur l'évolution historique du scénario, en parallèle d'une formation d'art dramatique au conservatoire du XIXème arrondissement dans la classe d'Emilie-Anna Maillet. Actuellement, il travaille alternativement en tant que chef-opérateur et acteur sur des court-métrages et des séries. Il réalise les créations vidéo de la Cie du Delta Zéro et de la Cie Écraser des Mouches.

Sylvain Hayot – Développeur Unity et d'application pour casque VR - Après un master Informatique parcours Ingénierie de l'Image, Sylvain a travaillé en tant que Développeur Gameplay, (jeux multiplateformes sur mobile). Il est aussi développeur Unity, C# et VR pour DVgroup, pour différentes œuvres immersives en réalité virtuelle : Théâtre immersif mocap temps réel single et multi-user, et dans le développement de l'interactivité de l'ensemble des expériences VR du studio.

Castor – consultant VR - L'homme de l'ombre sur de nombreuses créations en XR soit en solution caméra soit en déplacement du rig, ainsi que des améliorations de siège 6dof, il est superviseur vidéo 360° et directeur technique VR depuis 2015 sur plus de Plus de 50 projets. Il est également Chef Machiniste *depuis 1996* et Stéréographe.