

# TO LIKE OR NOT

*Spectacle augmenté*

# CRARI OR NOT

Parcours d'installations, performance en VR & Web Série

Ce diptyque est un récit numérique et théâtral. Les différentes expériences et installations numériques au travers desquelles l'histoire se déploie, permettent de saisir et d'éprouver les sensations des adolescents sans cesse confrontés à leur besoin vital d'existence sociale virtuelle et réelle parmi leurs pairs.

# ÉQUIPE

---

**Conception, écriture, réalisation et mise en scène :** Émilie Anna MAILLET

**Collaboratrice artistique et dramaturgique :** Marion SUZANNE

**Assistante mise en scène :** Clarisse SELLIER

**Chorégraphe spectacle :** Jessica NOITA

**Création musicale VR et spectacle :** Thibaut HAAS « bleu COUARD »

**Acteurs du spectacle :** Farid BENCHOUBANE, Jeanne GUITTET, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI

**Avec pour les films VR et Instagram :** Farid BENCHOUBANE, Jeanne GUITTET, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, 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

**Scénographie :** Benjamin GABRIE et Émilie Anna MAILLET

**Costumes :** Émilie Anna MAILLET – Clarisse SELLIER – Marion SUZANNE

**Création masques :** Anne LERAY

**Créateur Vidéo spectacle, FX, développeur du photomatonl :** Maxime LETHELIER

**Régisseur Général et création lumière :** Laurent BEUCHER

**Chef opérateur et étalonneur VR & Vidéaste spectacle :** Noé MERCKLÉ

**Montage VR & Création Vidéo spectacle :** Arthur CHRISP

**Développement numérique :** Antoine MESSONIER, Benjamin KUPERBERG

**Ingénieur Réseau :** Thibaut LE GARREC

**Ingénieur son VR & Spectacle :** Hippolyte LEBLANC

**Montage son VR :** Thibault NOIROT

**Musique VR :** Bagarre « danser seul (ne suffit pas) »

**Performeur.ses pour la VR :** Clarisse SELLIER, Marion SUZANNE ou Tom LEJARS

**Régie tournée :** Pauline BEAUDOUX et Lucie GAUTIER

**Perruquière maquilleuse sur la VR :** Noé QUILICHINI

**Assistante réalisation pour la VR :** Rose ARNOLD

**Graphisme Instagram :** Sarah WILLIAMSON

**Montage Instagram :** A. LOCATELLI – A. CHRISP – C. ISSALY – N. MERCKLÉ

**Développement VR :** Sylvain HAYOT

**Filtres graphisme 3D :** Adrien GENTILS

**Stagiaire vidéo et montage vidéo instagram :** Alexis COHEN

**Stagiaire mise en scène :** Norma CONRATH

**Administration de production :** Nathalie UNTERSINGER



## Production

---

**Production :** Ex Voto à la lune avec le soutien de la DRAC Ile-de-France et de la Région Ile-de-France, du CNC dans le cadre de l'aide au développement XN, Fonds de soutien à la création artistique numérique - Fonds [SCAN] avec le soutien de la Région Auvergne-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 | Théâtre Quartier D'Ivry – CDN du-Val-de-Marne | ERACM – école régionale d'acteurs de Cannes et Marseille

**Soutiens :** le Fonds d'Insertion pour Jeunes Artistes Dramatiques, D.R.A.C. et Région SUD, Résidence d'écriture à Lilas en Scène, résidence en milieu scolaire - partenariat artistique – Région Ile de France, et DRAC Ile de France - à la cité scolaire VOLTAIRE – Paris 11, résidence à l'ERACM à la Friche de la Belle de Mai, et l'aide à la résidence du Grand R, scène nationale de la Roche-sur-Yon et du Théâtre Massalia, scène conventionnée.

**Remerciements :** Natacha POLIN & Etienne LAMOTTE – professeurs - et la classe de Seconde 7 du Lycée Voltaire – Paris 11. *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. / Crédits photo : Noé Mercklé – Olivier Quero – Auréline Paris, Ex voto à la lune.*

## Contact

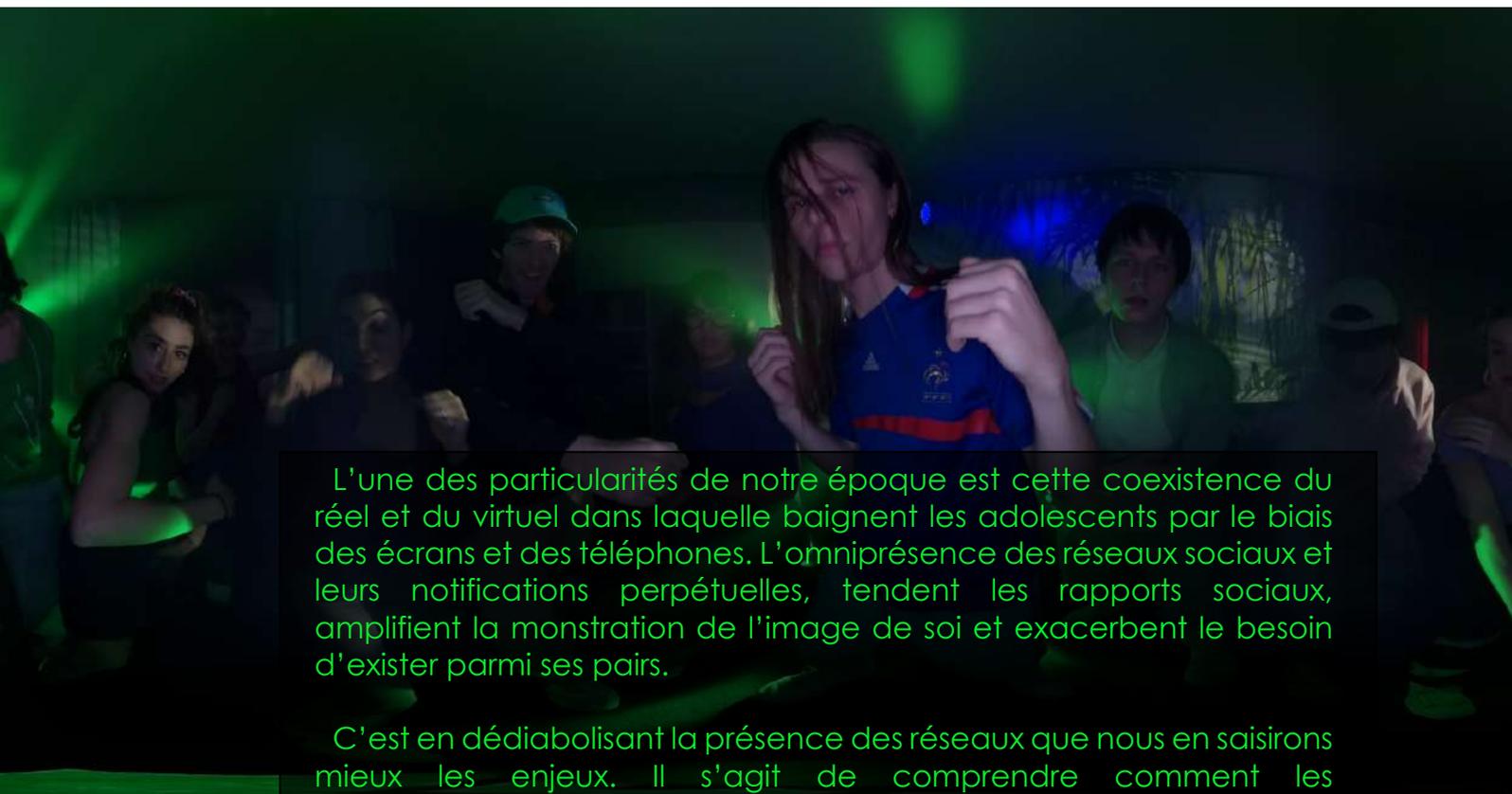
---

**Nathalie UNTERSINGER :** [contact@exvotoalalune.com](mailto:contact@exvotoalalune.com) – 06 60 47 65 36

**Émilie Anna MAILLET :** [emilieanna.m@gmail.com](mailto:emilieanna.m@gmail.com) – 06 62 17 11 45

L'adolescence est le moment où l'on expérimente des postures, des masques sociaux pour exister et coexister parmi ses pairs tout en traversant les affres émotionnelles et existentielles propres à cet âge. **Le projet nous parle des paradoxes entre ce qu'éprouve intérieurement un adolescent et ce qu'il doit montrer pour exister parmi les autres.**

Mais qu'est-ce qui est vrai ? Nos masques ne sont-ils pas un désir d'être autre ? Le grand narcissisme de cet âge, fascination pour sa propre transformation, engendre complexes et volonté d'exhibition à un moment où l'on plonge dans ses émotions existentielles.



L'une des particularités de notre époque est cette coexistence du réel et du virtuel dans laquelle baignent les adolescents par le biais des écrans et des téléphones. L'omniprésence des réseaux sociaux et leurs notifications perpétuelles, tendent les rapports sociaux, amplifient la monstration de l'image de soi et exacerbent le besoin d'exister parmi ses pairs.

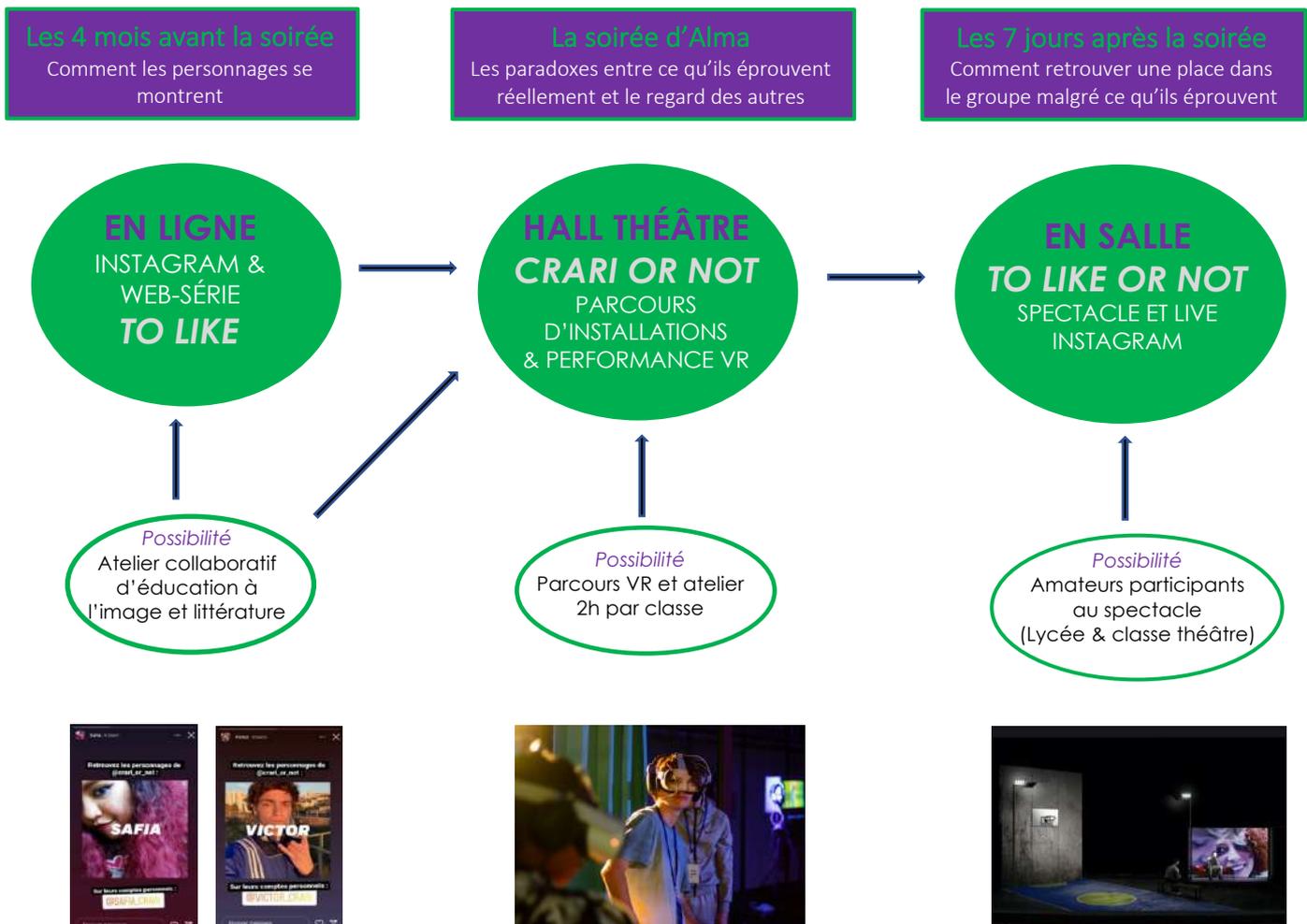
C'est en dédiant la présence des réseaux que nous en saisissons mieux les enjeux. Il s'agit de comprendre comment les questionnements existentiels et les émotions qui traversent l'adolescence depuis toujours se transposent aujourd'hui dans des moyens de création et d'expression nouveaux, qui accordent une place centrale à la subjectivité de chacun

# FONCTIONNEMENT

## DU PROJET TRANSMÉDIA NUMÉRIQUE ET THÉÂTRAL

Ce projet immerse le spectateur dans le monde virtuel et réel d'adolescents, avant, pendant et après une soirée : immersion dans leur groupe d'amis sur **Instagram**, expérience subjective **en VR** de **la fête** complétée par différentes **installations numériques déambulatoires**, plongée enfin dans leurs conflits internes lors du **spectacle** en salle. Chaque proposition est indépendante. Elles se complètent les unes les autres et permettent différentes approches pédagogiques, collaboratives ou participatives.

Le récit se déroule en 3 temps. **La première partie** se trouve sur les réseaux et raconte 4 mois de la vie des personnages, leurs relations, leur besoin d'être liké, aimé. **La deuxième partie** se situe dans le hall des théâtres, ludique, pédagogique et sensitive elle permet de se plonger dans l'univers des personnages et de vivre la soirée d'Alma dans une performance VR afin d'éprouver ce que les personnages traversent intérieurement. **La dernière partie, le spectacle**, se déroule sur 7 jours après la soirée. Il s'agit de retrouver les personnages et de les voir se débattre avec leur paradoxe alors que les masques tombent.



# TO LIKE OR NOT TO LIKE

## Spectacle

### Le récit

C'est l'histoire de 10 jeunes de 15-16 ans, après une soirée qui apparemment a mal tournée. Ils ont flirté, dansé, fait des erreurs et se sont perdus, un peu... Mais le lendemain, et les jours qui suivent ? Que se passe-t-il quand les masques tombent et que tout craque ?...

Le fil de la soirée va se reconstruire sous nos yeux. Tout au long du spectacle, chaque personnage va se débattre avec les révélations qui y ont été faites. Ils vont alors tenter de reprendre le dessus. Chacun aura des choix à faire vis-à-vis de lui-même et des autres.

Le spectacle commence par des lives de justification sur Instagram, mais les commentaires des uns et des autres vont révéler la violence des relations qu'ils entretiennent sous la surface. Les masques sont tombés. Il s'agit alors d'essayer de protéger ses secrets, de ne pas sombrer. Paradoxalement les personnages deviennent d'autant plus intolérants aux fragilités des autres qu'ils ont été eux-mêmes mis en difficulté. Il faut se reconstruire une image, ne pas chuter dans un questionnement à la fois moral, émotionnel et finalement existentiel.



### Récit augmenté pourquoi et comment ?

#### Objectif parallèle et essentiel

Les adolescents sont souvent vus comme un public captif. Ils viennent avec leurs professeurs. Mais si on leur donne envie de venir en allant les cueillir dans leur endroit, par leurs outils numériques ? Ils sont le public de demain et nous devons inventer d'autres manières de les sensibiliser au théâtre. **Il me semble essentiel aujourd'hui de réfléchir à comment écrire avec les outils de notre monde. Comment inventer une communication théâtrale en storytelling ? Comment partir des habitudes du spectateur pour le plonger dans un récit et toucher de nouveaux publics ?**

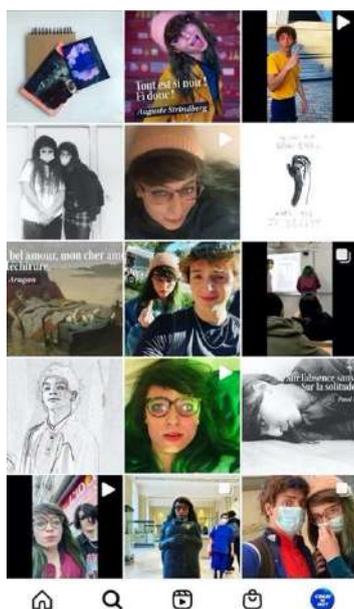
Ce projet a été conçu avec cet objectif : partir de « la poche » du spectateur (son smartphone) et le conduire pas à pas vers un récit et le lieu théâtre.

## Au plus près de mon sujet

Il s'agit de m'inscrire dans le réel et de le décaler petit à petit, créer une métaphore de la réalité du monde adolescent en partant de leur univers et de leurs outils.

Le **smartphone** est une sorte de prolongement de soi, de lien aux autres et la porte vers le virtuel. La connexion permanente plonge pourtant chacun dans une solitude « en réseau ». Il y a quelque chose de profondément existentiel dans ce besoin d'être liké.

**Instagram** est le réseau de prédilection des adolescents, et pour moi, un théâtre de soi. En s'extrayant des stéréotypes qu'il nous inspire, Instagram nous permet de rêver un récit dans différentes temporalités, codes et formats d'écriture : posts, stories, lives, tutos. Il est consultable à n'importe quel moment, sans cesse augmenté et finalement vivant. Il nous permet également d'inventer une communication en storytelling, qui participe au récit général. Il peut être un vrai outil créatif pour le théâtre !



## INSTAGRAM / SMARTPHONES DES OUTILS DRAMATURGIQUES

Choisir de filmer à partir des téléphones portables des personnages tant pour la web-série que pour le spectacle n'est pas un choix anodin, et permet encore une fois de ne prendre aucune distance avec ce groupe, de regarder toujours à travers leurs yeux à eux.

## Smartphone - objet-média de dramaturgie

Le spectacle commence dès le hall du théâtre avec un live sur Instagram. Les spectateurs suivent le live sur leur smartphone et peuvent commenter. Des écrans dans le hall relayent également le live pour les spectateurs non habitués aux réseaux. Dans ce live, le récit commence brutalement par des justifications et la violence des commentaires.

Une fois dans la salle, les smartphones des personnages, les lives, les commentaires en direct, les notifications permanentes permettent de faire « exister » les 10 personnages. La création en direct et sur scène de posts, de tutos à destination du réseau nous permet d'ouvrir d'autres points de vue, d'offrir des contrechamps, de mettre en jeu des paradoxes.

Le spectacle, séquencé autour des questions existentielles, croise les présences réelles des personnages et leurs existences virtuelles et numériques de manière métaphorique ou en contrechamp des scènes dialoguées.

## Incarnation et virtualité

Sur scène et pour la première fois, les personnages ont un corps réel et se débattent avec lui. Ce corps mutant et expression de la difficulté d'être est regardé à la loupe et sans cesse tourné vers le regard de l'Autre. Il pousse à défier la vie pour se sentir vivant.

**La danse** est toujours un angle important dans mon travail ; nous avons travaillé le corps en utilisant **des qualités du mouvement inspirées des effets vidéo** : ralenti extrême, arrêt brutal sur image, retour en arrière, boucle, gif etc... créant ainsi une confusion entre réel et virtuel.

J'ai souhaité que **chaque acteur incarne 2 personnages** : un même corps, deux façons de l'habiter, deux images de soi différentes, deux masques sociaux, notre façon d'habiter notre corps détermine beaucoup notre place sociale. Les 10 personnages existent au plateau en réel, en virtuel bien sûr, grâce à la spatialisation du son, leur existence visible sur les réseaux, mais aussi par des marionnettes réalistes, autre virtualité de soi, autre masque.

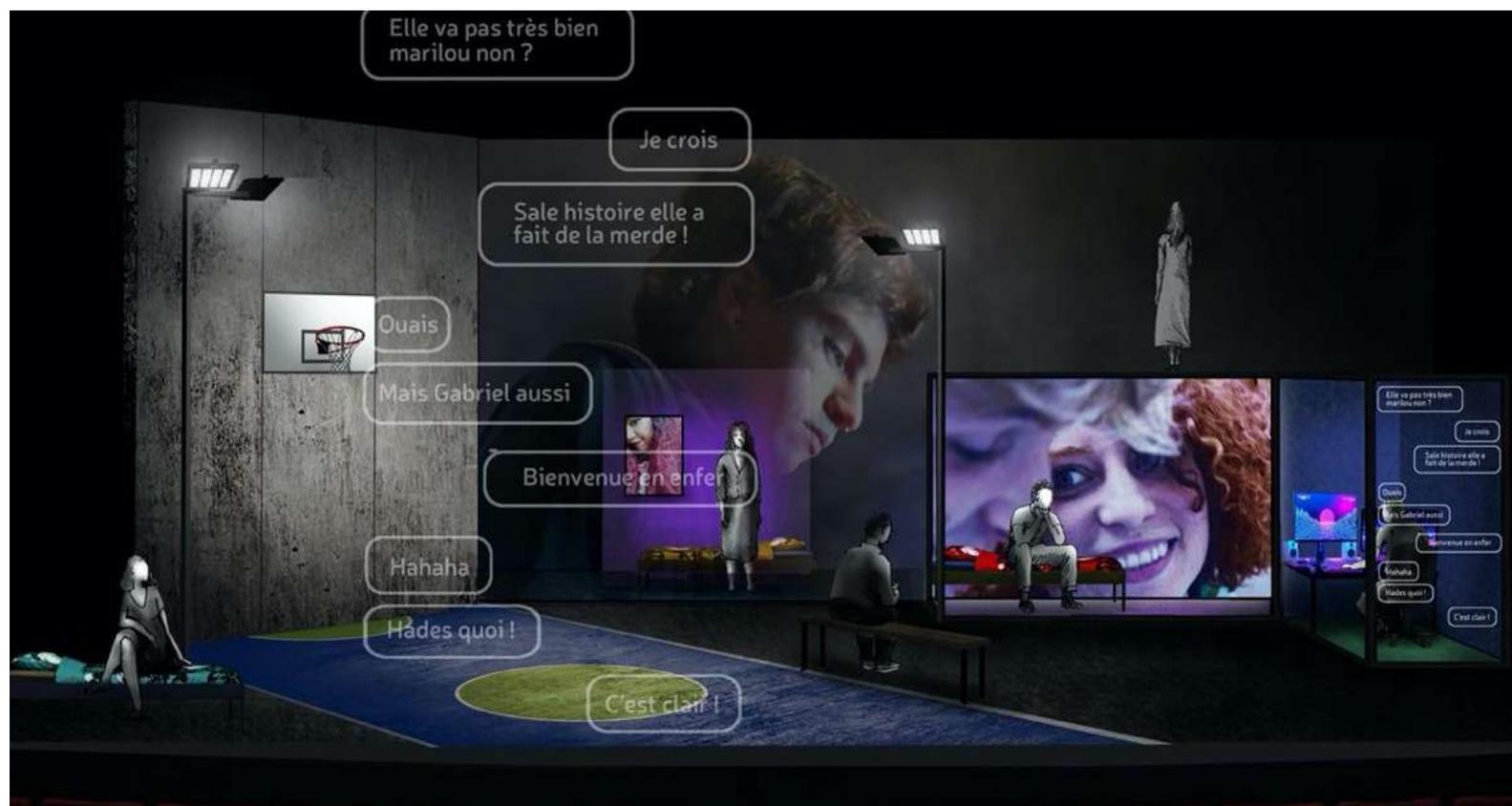
## Espace augmenté – jeu en ligne

Dans leur existence virtuelle, (réseaux - filtre - jeux vidéo) le corps est omniprésent. Leur plastique peut y être retouchée. Le jeu en ligne permet de vivre dans un ailleurs magique sans bouger de chez soi tout en participant à une vie collective. On incarne des personnages aux vies multiples, parfois aux antipodes de soi. D'un point de vue existentiel, que cela implique-t-il ? En croisant des séquences de jeu en ligne et de jeu théâtral, le jeu en ligne pourrait devenir un espace où tout peut se dire, où à travers le filtre des personnages du jeu, la parole se libère.

## Esthétique

Les applications, réseaux, notifications, audios, caméra, vocaux ont modifié les habitudes et les codes. Les selfies, l'omniprésence de l'image, le croisement textes + commentaires + images, le cadrage vertical induits par les fonctionnalités des smartphones, ont créé de véritables esthétiques et une autre manière de composer des images.

**Nous nous inspirons de ces références.** La scénographie permet de superposer dans une seule image les acteurs réels, des textes et des vidéos. Nous travaillons pour cela sur des textures transparentes pour les projections croisant la luminosité des écrans. La vidéo et les supports de projection sont conçus dans la verticalité comme sur les téléphones. Les gros plans, selfies et obsessions de soi sont également des outils visuels pour la composition des images et des scènes.



# CRARI OR NOT - Parcours d'installations

Un parcours d'installations numériques + 1 forme performative en VR sur la fameuse soirée où tout a basculé. Teaser : <https://vimeo.com/678101043>

Autour de 6 films subjectifs en VR, la compagnie propose une déambulation sensible dans des installations numériques ; **une découverte des personnages et une plongée dans la soirée où tout a basculé** ; une autre manière de comprendre et d'éprouver les enjeux des personnages et du spectacle.

Nous avons créé un **parcours déambulatoire composé de différents modules numériques qui accompagnent la petite forme performative en réalité virtuelle**. Nous avons réfléchi à des installations ludiques, littéraires et sensibles, afin de créer une réelle empathie et un lien presque physique avec les personnages grâce à l'installation VR. Elles permettent d'avoir une vision plus complexe, subjective et personnelle des problématiques mise en jeu dans le spectacle.



## Les différents modules numériques

---

- 1 **Comptes Instagram** - Tablettes donnant accès aux 11 comptes fictionnels des personnages  
Lien Instagram : @crari\_or-not

Les posts « réalistes » et scénarisés nous plongent dans une fiction entre réel et virtuel. Tout semble vrai comme sur Instagram mais qu'est ce qui est vrai sur Instagram ?

Ces comptes sont augmentés par les acteurs et de manière collaborative grâce à la production de « pastilles » en ateliers d'éducation à l'image et sensibilisation à la littérature en milieu scolaire. (Voir dossier ateliers.)

## 2 Petite forme performative en VR - environ 30m2 (décor réel)

Lien teaser VR : <https://vimeo.com/685815779>

Expérience de 7 à 42 min / 1 à 6 films subjectifs qui se complètent. Dans une fête, il faut « faire genre », les sensations sont parfois trop fortes. Une thématique sensible est abordée dans chaque film : harcèlement et exclusion, objectivation, homophobie, jalousie extrême...

Le spectateur vit la soirée par les yeux d'un personnage. Il est sollicité par une performeuse et navigue ainsi entre vision à 360° (VR) et sensations physiques bien réelles. L'expérience VR permet de déplacer le regard et de vivre les sensations internes de l'autre-que-soi, physiquement.

## 3 Installation vidéo mashup des comptes instagram - 5 stèles fournies par la Cie.

10 mash-up vidéos issus des fils d'actualité Instagram des personnages principaux de la fiction, présentant l'univers des personnages : montages-photos graphiques, textes, selfies, mêmes, vidéos, do-it-yourself, commentaires.

## 4 Installation QCM - 3 bancs et 3 tablette fournis par la compagnie.

Par le biais d'un QCM littéraire, les spectateurs sont amenés à s'identifier à l'un des protagonistes de la fiction. Chaque personnage a été construit à partir d'extraits d'œuvres littéraires et théâtrales : Safia s'interroge comme Hamlet, Alma comme Sylvia Plath...

## 5 Le Photomatlonl : fais CRARI - boîte de 3m2

Le PHOTOMATLONL est un photomaton utilisant des filtres visage à l'image des personnages, un fond virtuel et une citation des personnages. Les participants vont ainsi incarner les personnages et pouvoir la poster sur les réseaux. De manière ludique, les spectateurs collaborent à la vie des personnages sur les réseaux, à leur façon de faire CRARI, de faire genre.

## 6 Ateliers de réalisation de pastille vidéo (ateliers à partir de la 3<sup>ème</sup> )

Cet atelier participe au parcours pour les scolaires, Il s'agit d'un atelier d'écriture et de réalisation de pastille vidéo à partir du corpus de texte qui a servi à construire notre récit. Filtres, effets vidéo, tournage et montage, les classes collaborent de manière décalée aux profils des personnages.

## Publics

- Cette déambulation est proposée **pour des classes pour lesquelles elle est augmentée par des ateliers** d'écriture et de réalisation de posts métaphoriques sur les personnages.
- Les différentes installations, dans le hall du théâtre, sont également proposées au **tout public avant et après la représentation théâtrale à partir de 14 ans**.  
Nous avons bien conscience que l'ensemble du public ne pourra pas faire l'installation VR, mais les autres installations les plongeront dans l'univers. Il s'agit déjà d'éveiller la curiosité en les voyant dans les halls des théâtres.

### Nous proposons par jour :

- **Sur le temps scolaire à partir de la 3<sup>ème</sup>** – 2 classes par jour  
Parcours numérique + petite forme VR + atelier / 2h par classe
  - **Tout public à partir de 14 ans** (24 pers par parcours)  
Parcours numérique + petite forme VR / 1h15 avant et 1h15 après le spectacle.
- Soit environ 110 personnes par jour.**

Le parcours déambulatoire + petite forme performative VR sont toujours conduits **par les équipes de la compagnie : 1 performeuse, 1 médiatrice-intervenante et une technicienne**. Il est nécessaire que les théâtres augmentent cette équipe d'une ou deux personnes en RP.



## Propositions participatives et collaboratives

Adolescents à partir de 15 ans

---

### Ateliers participatifs au spectacle : lives et « commentaires »

#### Adolescents complices :

Atelier théâtre et sensibilisation aux phénomènes de groupe sur les réseaux. Atelier de 2 à 3h le jour de la représentation ou la veille - à partir de la 3<sup>ème</sup>.

#### Dans le récit du spectacle :

Avant l'entrée en salle, le soir du spectacle, un des personnages se livre sur un live Instagram au lendemain de la soirée (Films VR). Ce monologue numérique devient dialogue grâce aux commentaires des autres. L'acteur s'adapte en permanence aux commentaires des spectateurs qui jouent donc un rôle actif.

**Objectif de cet atelier :** En temps réel, des adolescents complices avec lesquels l'acteur aura travaillé reproduisent dans une fiction théâtralisée, les phénomènes viraux si courants sur les réseaux.

#### Déroulé

Lors de la séance avec un acteur du spectacle et la metteuse en scène, les élèves travaillent autour du monologue proposé pour le live. Ils abordent la question du personnage. À partir d'exercices d'improvisation théâtrale, l'équipe de la compagnie prépare les élèves à intervenir dans le live. Ils 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 et improvisées contribuent au récit et modifient le jeu de l'acteur.**

### Ateliers en milieu scolaire- formule courte, EAC...

---

Autour du projet CRARI OR NOT, la compagnie a inventé plusieurs ateliers collaboratifs et participatifs pour les adolescents autour des questions du rapport à l'image de soi, des réseaux, du besoin vital d'existence sociale et virtuelle.

**Les réseaux, souvent vus comme des outils de communication et de consommation d'image, deviennent pour nous un nouvel espace dramaturgique. Proposer des ateliers utilisant les outils numériques de façon créative en les plaçant au centre d'une écriture contemporaine nous semblait primordial.**

Lors d'une résidence en milieu scolaire, nous avons élaboré et mis en place différents ateliers pouvant aller de formules courtes à des EAC. La compagnie s'est équipée de matériel technique transportable et d'une méthodologie afin de réaliser ces différents ateliers. *(Voir dossier ateliers en milieu scolaire)*