

TO LIKE OR NOT

Spectacle augmenté

CRARI OR NOT

Parcours d'installations, performance en VR

TO LIKE

Web Série sur Instagram - Saison 1 (@crari_or_not)

Ce récit numérique et théâtral est une fresque sur l'adolescence. 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 LETHÉLIER
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 : Lycée VOLTAIRE - Paris 11, Christophe LABORDE, proviseur, Natacha POLIN, Etienne LAMOTTE, Bertrand LOUET et Marie JOLIOT, enseignants, les classes de Seconde 7 et 8 et les élèves optionnaires de théâtre 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 – 06 60 47 65 36

Emilie Anna MAILLET : emilieanna.m@gmail.com – 06 62 17 11 45

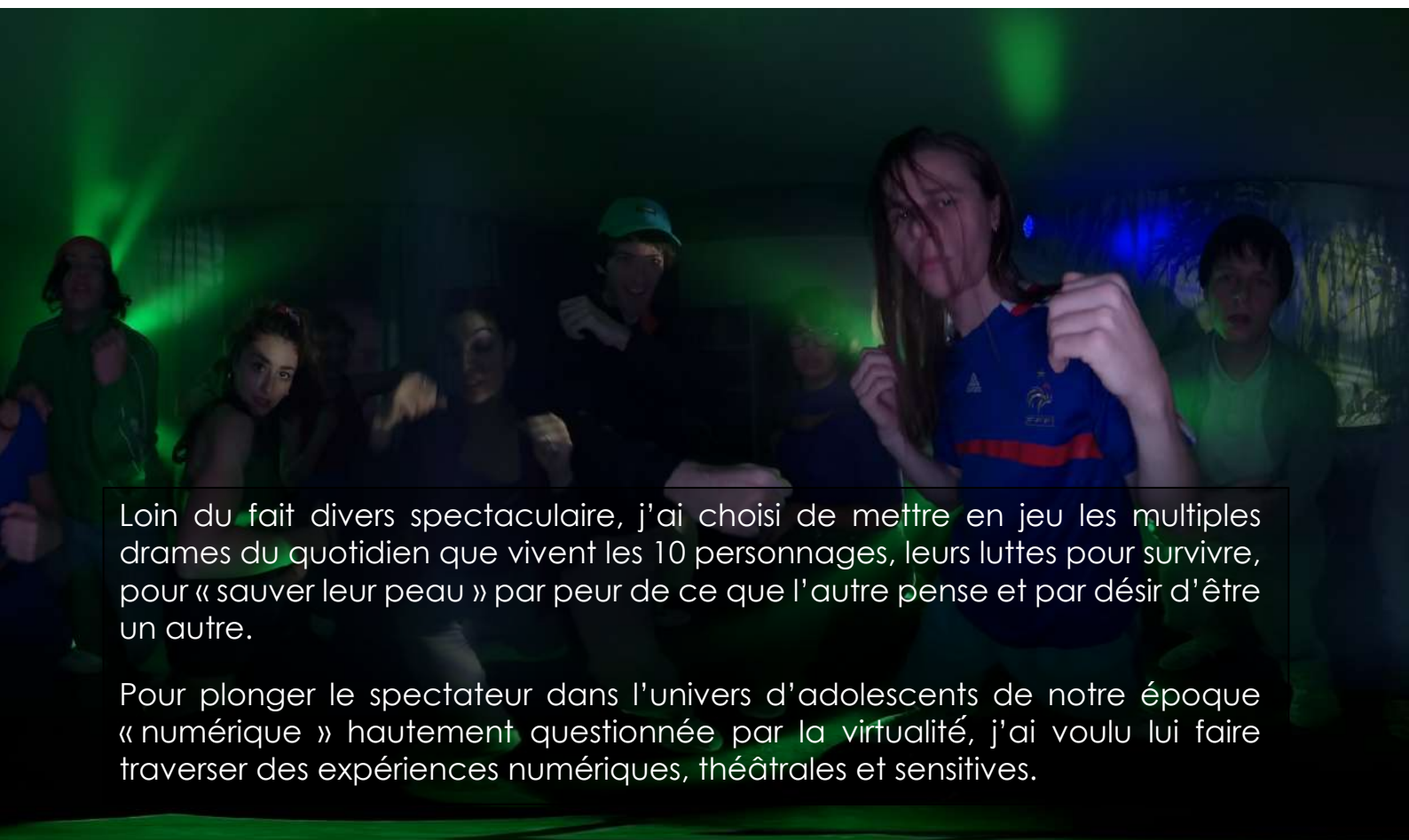
NOTE D'INTENTION

Une fresque sur l'adolescence dans un monde où réel et virtuel coexistent

Les paradoxes sont parfois violents entre ce que ressent intérieurement un adolescent et ce qu'il doit montrer pour exister parmi les autres. Ce sont ces décalages qui le font agir souvent « de travers », cherchant à masquer ses fragilités. L'adolescence est donc le moment charnière où l'on expérimente de manière brutale des postures, des masques sociaux pour exister et coexister parmi ses pairs tout en traversant les affres émotionnelles et existentielles propres à cet âge de la vie.

Pour se protéger, à quel point ment-on aux autres et surtout à soi-même ? Qu'est-ce qui est vrai ? Ces questions sont particulièrement aiguës à notre époque où coexistent réel et virtuel avec l'utilisation des téléphones, des écrans et des réseaux sociaux.

C'est en dédramatisant la présence des réseaux et des mondes virtuels que nous en saisissons mieux les enjeux. Il s'agit de comprendre comment les questionnements existentiels et les multiples émotions que traversent les adolescents 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.



Loin du fait divers spectaculaire, j'ai choisi de mettre en jeu les multiples drames du quotidien que vivent les 10 personnages, leurs luttes pour survivre, pour « sauver leur peau » par peur de ce que l'autre pense et par désir d'être un autre.

Pour plonger le spectateur dans l'univers d'adolescents de notre époque « numérique » hautement questionnée par la virtualité, j'ai voulu lui faire traverser des expériences numériques, théâtrales et sensibles.

FONCTIONNEMENT

Un dispositif interactif théâtral et numérique

Parler de l'adolescence aujourd'hui demande de prendre à bras le corps leur monde et leurs outils. Réel, virtuel et numérique coexistent en permanence. Le récit se déploie en 3 temps, sur 3 médias et dans 3 espaces. Le projet utilise les nouveaux médias pour raconter une histoire autrement :

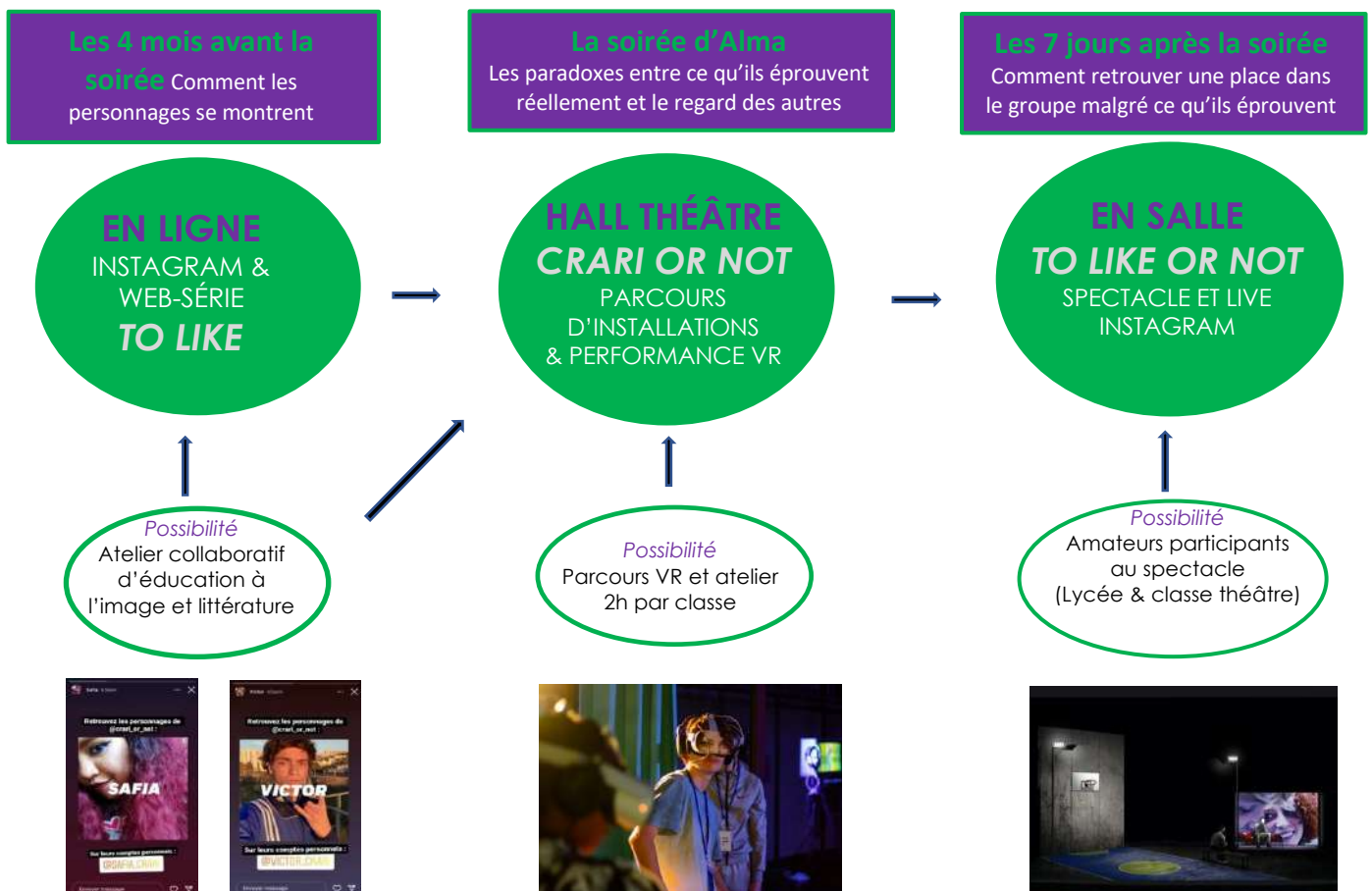
Le téléphone portable @Crari_or_not : pour découvrir ce que les personnages veulent montrer d'eux-mêmes

La réalité Virtuelle - Crari or not : pour accéder aux émotions que les personnages tentent de dissimuler à tout prix.

Le spectacle en salle : pour appréhender les paradoxes entre émotion intérieure et comportement social de protection.

Cette fresque numérique et théâtrale retrace les histoires et les drames du quotidien de 10 jeunes de 15-16 ans, avant pendant et après une soirée qui a mal tournée. Ils ont flirté, dansé, fait des erreurs, se sont perdus.... Mais les jours qui suivent ? Que se passe-t-il quand les masques tombent ? Chacun dans sa propre problématique aura des choix à faire vis-à-vis de lui-même et des autres.

Ce projet immerge le spectateur dans leur monde virtuel et réel, avant, pendant et après la 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.



TO LIKE OR NOT TO LIKE

Spectacle

Pas de récit maître, pas de fait divers, pas de résolution classique mais une multitude de drames du quotidien : le texte de *To like or not to like* est composé de fragments, il est pensé comme un kaléidoscope sur l'adolescence et ses complexes mutations.

La pièce de théâtre *To like or not to like* vient compléter le récit du parcours numérique *Crari or not*. L'œuvre, interprétée par les adolescents cette fois en chair et en os, cherche à démêler le fil de la soirée. Les 10 personnages vont devoir se débattre avec les révélations qui émaillent le spectacle. Sur scène, l'intimité se protège ou, au contraire, se dévoile sans filtre. Chacun cherche à se forger une identité dans ce moment de pleine mutation, hanté par les paradoxes.

Les désirs individuels, le besoin d'être aimé, d'être accepté, d'être soi percutent les phénomènes de groupe et de lynchage sur les réseaux et dans la vie réelle. Ils se heurtent à l'homophobie, à la grossophobie, à la mise en place publique de leurs amours cachées, se confrontent à de multiples injonctions et à leurs peurs de l'avenir.

Coincés entre complexes et volonté de s'exhiber, ils cherchent finalement à être eux-mêmes. Si le réel et le virtuel se confondent tout au long de cette expérience, les émotions, elles, répondent toujours présentes.

Le récit

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 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 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.

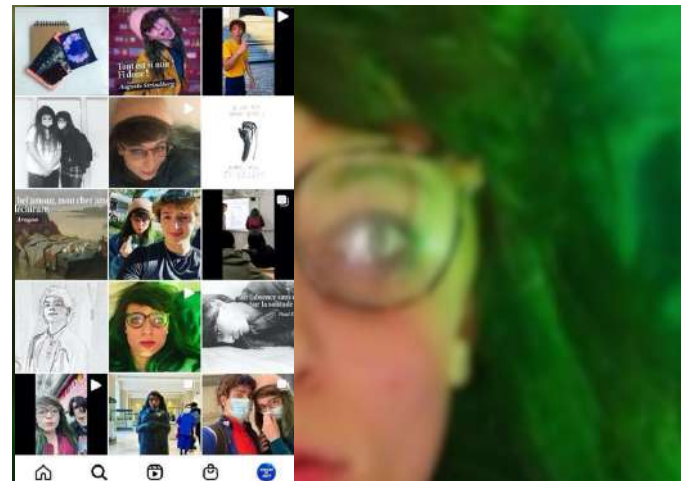
Le **smartphone** est une sorte de prolongement de soi, de lien aux autres et la porte vers le virtuel. La connexion permanente plonge pourtant chacun dans une solitude « en réseau ». Il y a quelque chose de profondément existentiel dans ce besoin d'être liké.

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 : Réels, posts, stories, lives, tutos. Il est consultable à n'importe quel moment, sans cesse augmenté et finalement vivant. 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 regarder toujours à travers leurs yeux à eux.

Sur scène, les lives des personnages, les commentaires en direct, les notifications permanentes permettent de faire « exister » les 10 personnages. La création en direct de posts, de commentaires audios à destination du réseau nous permet de croiser les présences réelles 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 l'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.

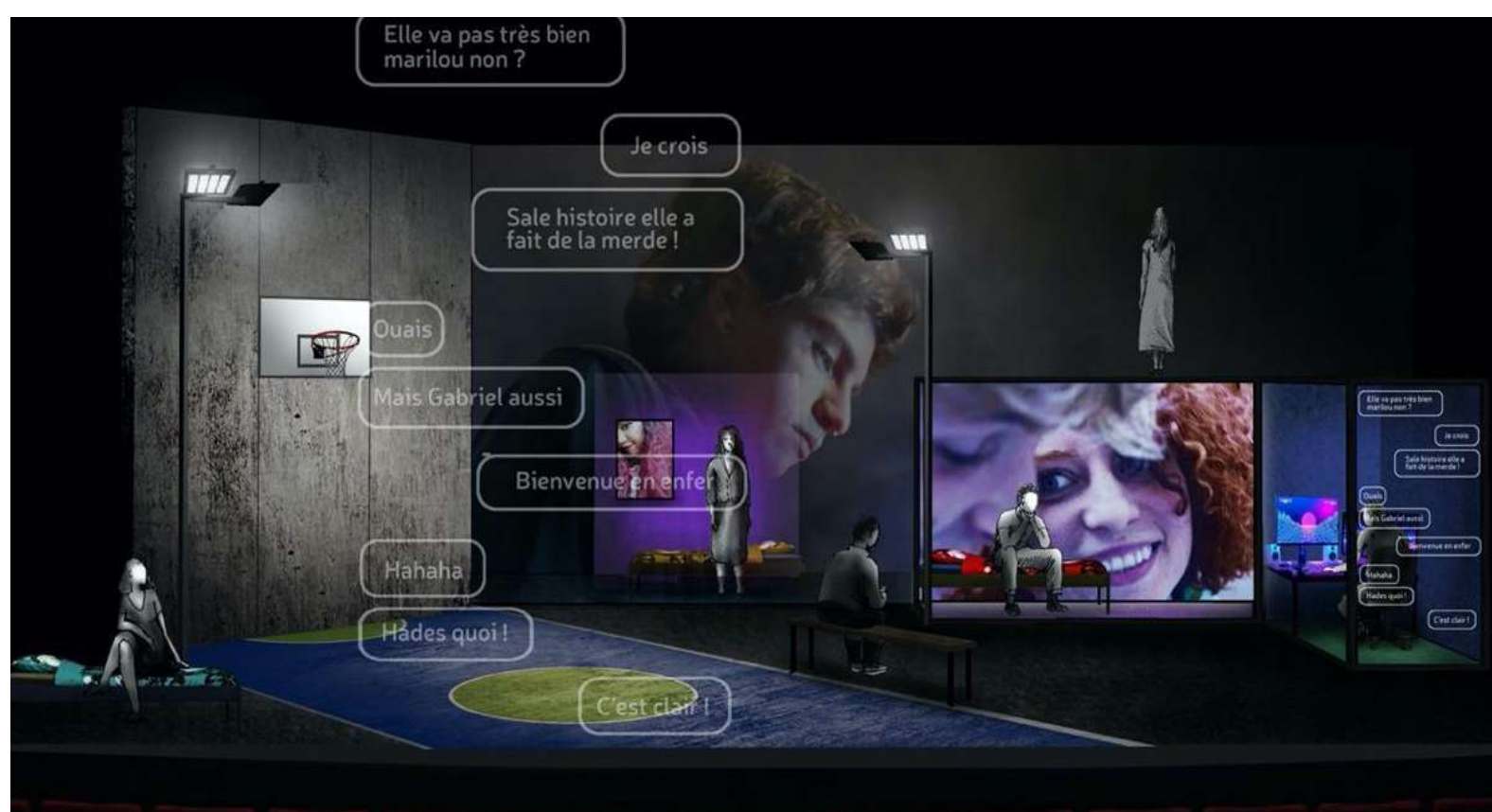
Espace augmenté – jeu en ligne

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 induit 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

Un parcours d'installations numériques + 1 forme performative en VR

Teaser : <https://vimeo.com/678101043>

Ça commence sur votre téléphone !

Après avoir découvert la saison 1 de la web-série **to like**, les spectateurs sont invités à interagir avec les comptes Instagram des personnages, dont le contenu est sans cesse augmenté. Instagram se transforme alors en un espace théâtral. Les spectateurs peuvent commenter, liker et partager la vie des personnages. Ils découvrent comment les personnages se présentent aux autres, leurs relations, mais aussi une course au buzz et leurs défis sur la web-série, avant que se déroule la soirée.

Dans le hall du théâtre, la déambulation !

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.

Le parcours d'installation est composé de différents modules numériques qui accompagnent la performance 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 mises en jeu dans le spectacle.



Les différents modules numériques

- 1 Comptes Instagram** – Web série et 10 comptes fictionnels des personnages. Les posts « réalistes » et scénarisés nous plongent dans une fiction entre réel et virtuel. *Lien Instagram* : @crari_or-not.
- 2 Performance en VR** - Expérience de 7 à 42 min / 1 à 6 films subjectifs qui se complètent. 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** - 10 mash-up vidéos issus des fils d'actualité Instagram des personnages présentant l'univers des personnages.
- 4 Installation QCM** - Par le biais d'un QCM littéraire, les spectateurs sont amenés à s'identifier à l'un des protagonistes de la fiction qui a été construit à partir d'extraits d'œuvres littéraires.
- 5 Le Photomatontl** - 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.

Publics & autour du spectacle

- 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^{ème}** – 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 - *Voir dossier ateliers en milieu scolaire*

La compagnie a inventé plusieurs ateliers collaboratifs pour les adolescents autour des questions du rapport à l'image de soi, des réseaux et du besoin d'existence sociale et virtuelle.

Ateliers participatifs au spectacle : Adolescents complices

1/ 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^{ème}.

2/ Atelier théâtre-danse de 4h + 2h répétition avec l'équipe avant la représentation. A partir de la 1^{ère}

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

À partir de la littérature, écriture, réalisation, interprétation, montage et effet de pastilles vidéo alimentant les comptes des personnages, en utilisant des filtres Snapchat et les applications des smartphones.