

TRIPTYQUE TRANSMÉDIA

CRARI OR NOT

Installation et performance VR

TO LIKE

Web-Série

TO LIKE OR NOT

Spectacle augmenté

TO LIKE OR NOT

CONCEPTION, ECRITURE ET MISE EN SCÈNE D'ÉMILIE ANNA MAILLET

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.



LA PRESSE EN PARLE - EXTRAITS

(...) Émilie Anna Maillet crée un spectacle immersif et théâtral sur l'usage du smartphone, miroir 2.0 du XXIe siècle. Elle pousse très loin l'exploration de son sujet, sous un angle participatif des plus diversifiés et pertinents et surprend à chaque étape du spectacle, autant sur le fond que sur la forme. La conception transmédia d'Émilie Anna Maillet, ainsi que la web-série en ligne, constituent une innovation dans le spectacle vivant sur un sujet à haute tension. Remarquable. (...)

Franceinfo - Culture - Jacky Bornet

(...) L'autrice et metteuse en scène marie le langage argotique de la génération qu'elle dépeint à des envolées lyriques qu'elle invente pour ses personnages. On retiendra encore les séquences de jeu vidéo en ligne, où les écrans juxtaposés des joueurs en co-op laissent redoubler, par l'image de jeux, les querelles et attractions qui se jouent entre eux. Voilà peut-être la plus belle idée de la pièce : que les adolescents ordinaires puissent sublimer leurs vies par leurs propres moyens, et avec les références qui n'appartiennent (presque) qu'à eux. (...)

L'œil d'Olivier - Samuel Gleyze-Esteban

Crari or not / To like or not to like, une création transmédia d'Émilie Anna Maillet Un projet hors norme qui ouvre sur le monde de l'adolescence en réinventant les champs d'intervention et d'expression du théâtre. Tout cela est admirablement pensé, écrit et réalisé. On se laisse embarquer par les récits impressionnistes de cette fresque qui éclaire de façon très intelligente la question du rapport à l'autre et à soi-même. On est touchés par les mouvements de l'être, les agitations d'un monde surconnecté au sein duquel réel et virtuel se confondent dangereusement. Ample, ambitieux, sensible, le projet d'Émilie Anna Maillet évite l'écueil du surplomb. Il augmente le théâtre, crée de l'universel en jetant des ponts entre les générations.

La terrasse - Manuel Piolat Soleymat



Équipe

Conception, écriture, réalisation et mise en scène : Émilie Anna MAILLET / **Collaboratrice artistique et dramaturgique** : Marion SUZANNE / **Assistante mise en scène** : Clarisse SELLIER & Tom LEJARS / **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 / **Acteurs 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 photomatlon!** : Maxime LETHÉLIER / **Régisseur General 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

Production

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

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 et CNC - aide à la préproduction d'œuvres pour la création immersive" -Fonds [SCAN] avec le soutien de la Région Auvergne-Rhône-Alpes et la SPEDIDAM.

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, Tom Lejars, Ex voto à la lune.

Contact

Arnaud Lisbonne : contact@exvotoalalune.com - lisbonne@lebruitneuf.fr – 06 62 55 09 81

Émilie 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

L'adolescence est 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. Et 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. 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. Et 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

LES 4 MOIS AVANT LA SOIRÉE

Comment les personnages se montrent



Possibilité

Atelier collaboratif d'éducation à l'image et littérature

LA SOIRÉE D'ALMA

Les Paradoxes entre ce qu'ils éprouvent réellement et le regard des autres

HALL THÉÂTRES

CRARI OR NOT

PARCOURS D'INSTALLATIONS
& PERFORMANCE VR

Possibilité

Parcours VR et atelier 2h par classe

LES 7 JOURS APRES LA SOIRÉE

Comment retrouver une place dans le groupe malgré ce qu'ils éprouve

EN SALLE

TO LIKE OR NOT

SPECTACLE ET LIVE INSTAGRAM

Possibilité

Amateurs participants au spectacle (Lycée & classe théâtre)

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 et Instagram : @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 - Spectacle augmenté

La pièce de théâtre *TO LIKE OR NOT* vient compléter le récit du parcours numérique *CRARI OR NOT*. L'histoire, 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 livres 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 morale, émotionnel et finalement existentiel.

RÉCIT AUGMENTÉ POURQUOI ET COMMENT ?

Objectif parallèle et essentiel

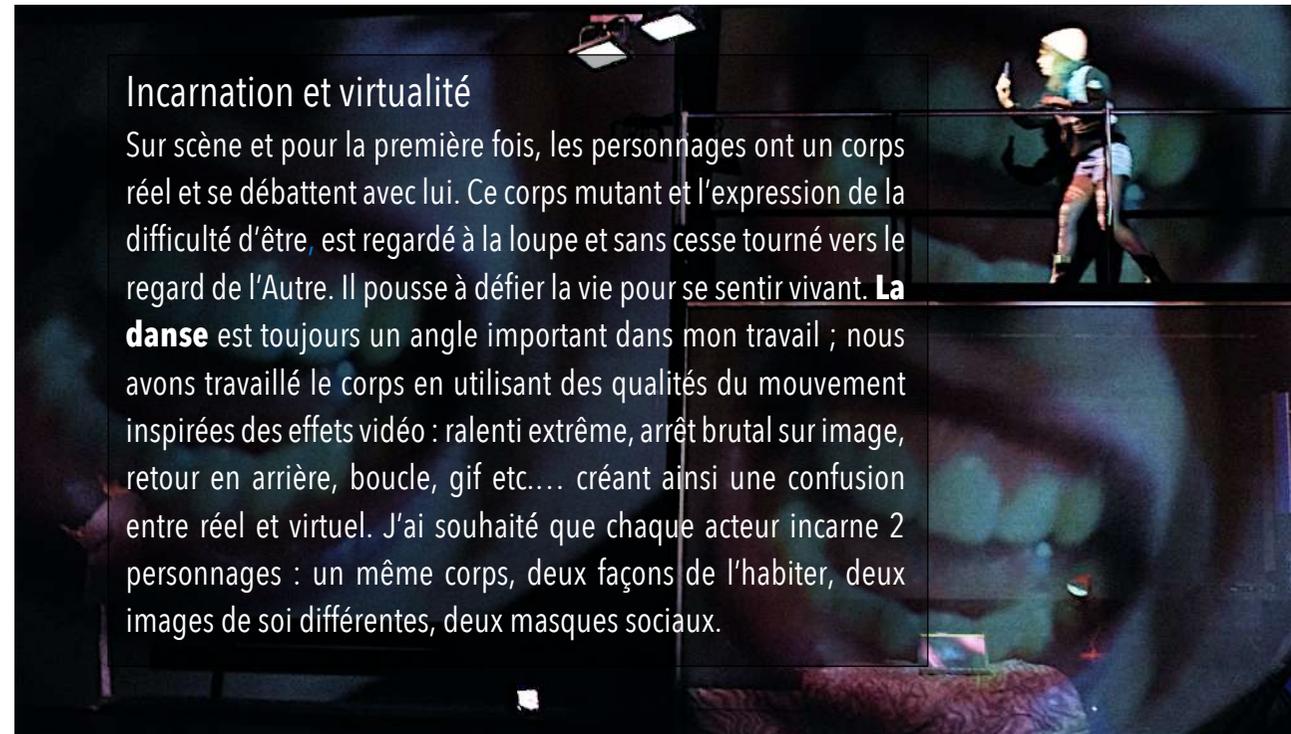
Les adolescents sont le public de demain et nous devons inventer d'autres manières de les sensibiliser au théâtre. Il est essentiel de réfléchir à comment écrire avec les outils de notre monde. Comment partir des habitudes du spectateur pour le plonger dans un récit et toucher de nouveaux publics ? Ce 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 s'inscrire dans le réel et de le décaler, créer une métaphore 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, livres, 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 - 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, camera, 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

- parcours d'installations numériques + performance en VR / Teaser : <https://vimeo.com/678101043>



La question des subjectivités multiples est notre porte d'entrée vers le monde de l'adolescence.

Instagram est le réseau de prédilection des adolescents, et un théâtre de soi. En s'extrayant des stéréotypes qu'il nous inspire, Instagram nous permet de rêver un récit dans différentes temporalités et formats d'écriture, il est consultable à n'importe quel moment, sans cesse augmenté et finalement vivant. En créant les comptes fictionnels il nous offre la possibilité de construire un récit croisé avec différents points de vue subjectifs. La subjectivité des personnages présentée sur leur profil Instagram fictionnel, s'amplifie dans l'expérience VR, où nous voyons l'histoire directement à travers leurs yeux.

Web série - TO LIKE, hébergé par le [compte mère du projet CRARI OR NOT](#), installe la fiction et nous permet de rencontrer les personnages, de comprendre leurs liens, leur peur de ne pas être accepté, leur besoin d'exister sur les réseaux et l'emballement que celui-ci peut susciter.

Les 6 films en VR invitent les spectateurs à expérimenter le point de vue de 6 adolescents sur une même soirée. Les spectateurs sont guidés dans l'expérience par une performeuse qui interagit physiquement avec eux permettant ainsi d'incarner le personnage jusque dans ses déplacements et ces interactions avec les autres.

Selon le casque VR, les spectateurs deviennent Marilou, Jules Elie, Safia, Victor, Anaïs ou Gabriel et découvrent la fête et les autres personnages par leurs yeux... Chaque point de vue subjectif correspond à une expérience sensorielle différente. 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 existentiels et nous plongeons dans des séquences plus expressionnistes, mêlant effet spéciaux, film 360° et 3D.

CRARI OR NOT donne à expérimenter ce qui se cache derrière une apparemment banale communauté

d'adolescents de 16 ans : une fête qui fait voler en éclat leurs images savamment construites sur les réseaux sociaux et des lendemains qui les laissent pantelant.e.s.

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

Comptes Instagram - Web série et 10 comptes fictionnels des personnages. Les posts « réalistes » et scénarisés nous plongent dans une fiction entre réel et virtuel.

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.

Installation vidéo mashup - 10 mash-up vidéo issus des fils d'actualité Instagram des personnages présentant l'univers des personnages.

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.

Le Photomatlon! - 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.



COMPAGNIE EX VOTO A LA LUNE

<https://www.exvotoalalune.com/>

contact@exvotoalalune.com

Administrateur : Arnaud Lisbonne
lisbonne@lebruitneuf.fr – 06 62 55 09 81

Directrice artistique : Émilie Anna Maillet
emilieanna.m@gmail.com – 06 62 17 11 45

Régie Générale : Laurent Beucher
beucherlaurent@gmail.com – 06 85 18 72 60