

TO LIKE OR NOT

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

SPECTACLE AUGMENTÉ SUR L'ADOLESCENCE

CRARI OR NOT - Installations et performance VR

TO LIKE OR NOT - Spectacle + live Instagram

Ce récit numérique et théâtral se déploie à travers différentes expériences permettant d'éprouver les sensations des adolescents sans cesse confrontés à leur besoin vital d'existence sociale virtuelle et réelle.



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 Borne

(...) 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



NOTE D'INTENTION

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



Loin du fait divers spectaculaire, j'ai choisi de mettre en jeu les multiples drames du quotidien que vivent les 10 personnages. 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 où le corps est en pleine mutation. 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 font souvent agir « 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.

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

FONCTIONNEMENT

Partir de la poche du spectateur (smartphone) pour aller progressivement dans la salle de spectacle.

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 :

4 MOIS AVANT LA SOIRÉE

Ce que les personnages veulent montrer d'eux-mêmes : la construction de leurs masques sociaux virtuels



LA SOIRÉE D'ALMA

Grâce à la réalité virtuelle, accédez aux émotions que les personnages voudraient dissimuler : les masques tombent.



LES 7 JOURS APRES LA SOIRÉE

Appréhender les paradoxes entre émotions intérieures et comportement social de protection : comment garder la face



Cette fresque numérique et théâtrale 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 présents 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 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, au dévoilement sur la 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

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* est pensé comme un kaléidoscope sur l'adolescence et ses complexes mutations. 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. 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.

LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL DRAMATURGIQUE



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. Il s'agit de s'inscrire dans le réel et de le décaler, créer une métaphore du monde adolescent en partant de leur univers.

Smartphones & Instagram

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 !

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 de regarder par leurs yeux. Sur scène, les Lives des personnages, les commentaires en direct, les notifications permanentes permettent de croiser les présences réelles et leurs existences virtuelles et numériques 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, sont regardés à la loupe et sans cesse tournés vers le regard de l'Autre. La danse est toujours un angle important dans mon travail ; nous avons travaillé le corps en utilisant des qualités de mouvements inspirées des effets vidéo : ralenti, 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.



JOUR 3

Je me sens très calme, très vide,
je dois me sentir l'oeil d'une tornade
qui se déplace tristement
au milieu du chaos généralisé
SYLVIA PLATH

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 les acteurs réels, des textes et des vidéos et de juxtaposer différentes luminosités d'écrans. 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>

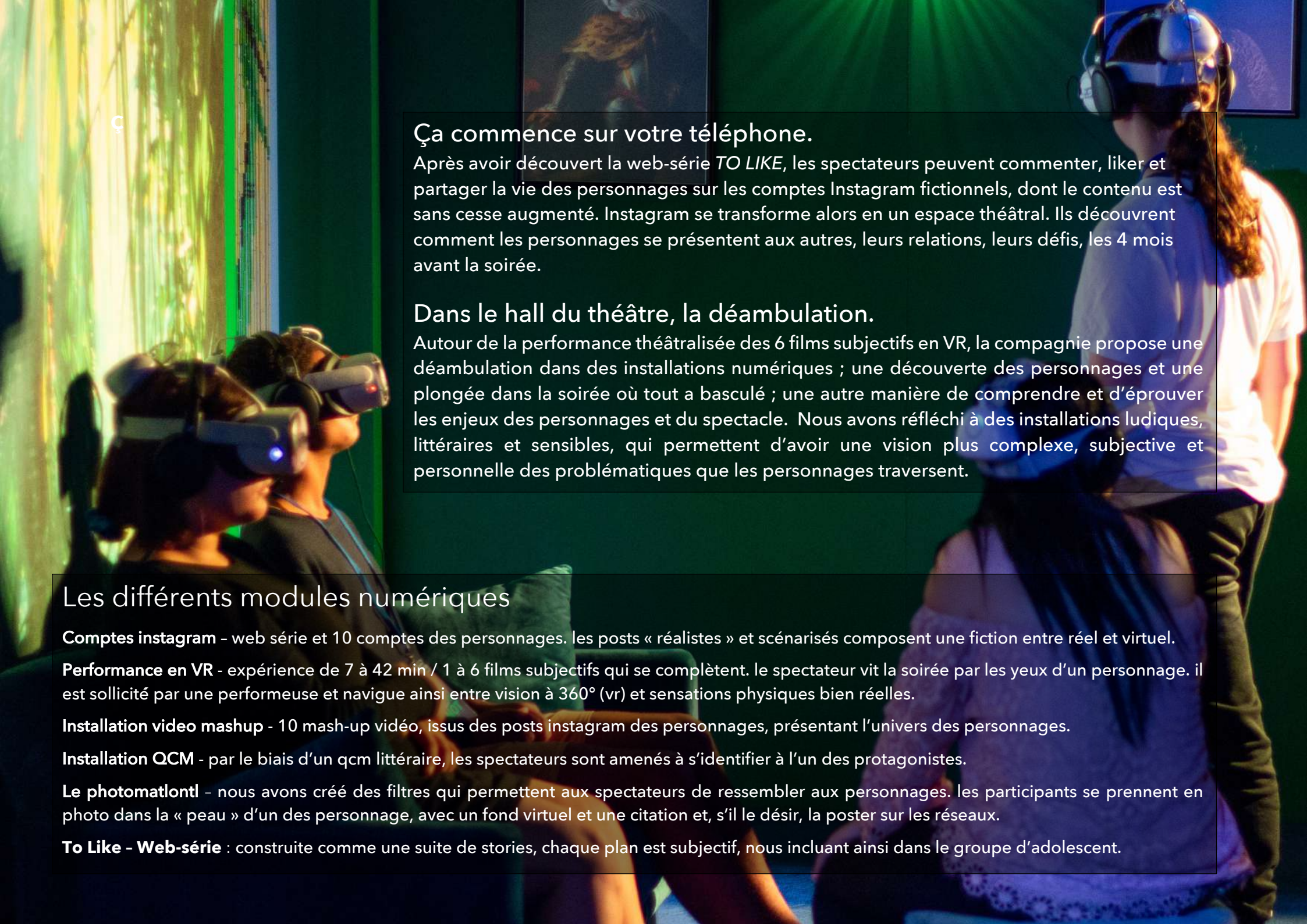
La question des subjectivités multiples est notre porte d'entrée vers le monde de l'adolescence. **Instagram** est le réseau de prédilection des adolescents, et un théâtre de soi. En s'extrayant des stéréotypes qu'il nous inspire, Instagram nous permet de rêver un récit dans différentes temporalités 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'emballlement 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 ses 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 cette 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.



Ç

Ça commence sur votre téléphone.

Après avoir découvert la web-série *TO LIKE*, les spectateurs peuvent commenter, liker et partager la vie des personnages sur les comptes Instagram fictionnels, dont le contenu est sans cesse augmenté. Instagram se transforme alors en un espace théâtral. Ils découvrent comment les personnages se présentent aux autres, leurs relations, leurs défis, les 4 mois avant la soirée.

Dans le hall du théâtre, la déambulation.

Autour de la performance théâtralisée des 6 films subjectifs en VR, la compagnie propose une déambulation 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 réfléchi à des installations ludiques, littéraires et sensibles, qui permettent d'avoir une vision plus complexe, subjective et personnelle des problématiques que les personnages traversent.

Les différents modules numériques

Comptes instagram - web série et 10 comptes des personnages. les posts « réalistes » et scénarisés composent 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 video mashup - 10 mash-up vidéo, issus des posts 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.

Le photomatlonl - nous avons créé des filtres qui permettent aux spectateurs de ressembler aux personnages. les participants se prennent en photo dans la « peau » d'un des personnage, avec un fond virtuel et une citation et, s'il le désire, la poster sur les réseaux.

To Like - Web-série : construite comme une suite de stories, chaque plan est subjectif, nous incluant ainsi dans le groupe d'adolescent.

Équipe

Conception, écriture, réalisation et mise en scène : Émilie Anna MAILLET / **Collaboratrice artistique et dramaturgique** : Marion SUZANNE / **Assistante mise en scène** : Clarisse SELIER & 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 SELIER - Marion SUZANNE / **Création masques** : Anne LERAY / **Créateur Vidéo spectacle, FX, développeur du photomatlontl** : Maxime LETHELIER / **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** : Tom LEJARS - Noémie Salmeron / **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 | T.N.G - CDN Lyon || 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 - 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, enseignants, les classes de Seconde 7 et 8 et les élèves optionnaires de théâtre.

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.



COMPAGNIE EX VOTO A LA LUNE

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

Production et développement : Sonia Gaspard :
contact@exvotoalalune.com - 07 66 44 34 59

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