

DYPTIQUE

TO LIKE OR NOT TO LIKE

Spectacle

CRARI OR NOT

Parcours d'installations & Performance en VR

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. Ce projet transmédia immerge 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.



Équipe

Conception, écriture, réalisation et mise en scène : Émilie Anna MAILLET
Assistante dramaturgie et recherche littéraire : Marion SUZANNE
Assistante mise en scène : Clarisse SELLIER
Musique : Bagarre « *danser seul (ne suffit pas)* »
Acteurs principaux : Farid BENCHOUBANE, Fanny CARRIÈRE, Pierriek GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI
Avec pour les films VR et Instagram 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
Performeuses : Clarisse SELLIER et Marion SUZANNE
Scénographie : Benjamin GABRIE et Émilie Anna MAILLET
Vidéaste FX et développeur du *photomaton/l* : Maxime LETHÉLIER
Régisseur Général et création lumière : Laurent BEUCHER
Chef opérateur et étalonneur VR : Noé MERCKLÉ
Consultant VR : CASTOR
Montage VR : Arthur CHRISP
Montage son : Thibault NOIROT
Ingénieur son : Hippolyte LEBLANC
Développement VR : Sylvain HAYOT
Création musicale : Thibaut HAAS « *bleu COUARD* »
Perruquière maquilleuse : Noé QUILICHINI
Costumes : Émilie Anna MAILLET – Clarisse SELLIER
Assistante réalisation : Rose ARNOLD
Graphisme Instagram : Sarah WILLIAMSON
Recherche littéraire : Marion SUZANNE
Dramaturgie Instagram : Émilie Anna MAILLET - Marion SUZANNE – Clarisse SELLIER – Charlotte ISSALY – Arthur CHRISP – Lena GARREL
Réalisation et montage Instagram : Alexandre LOCATELLI - Arthur CHRISP - Charlotte ISSALY - Noé MERCKLÉ
Développement numérique : Antoine MESSONIER et Faouzi BEN ZAIED
Filtres graphisme 3D : Adrien GENTILS
Régie tournée : Pauline BEAUDOUX et Marinette BUCHY
Stagiaire vidéo et montage vidéo : Alexis COHEN
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

Remerciement : Etienne LAMOTTE – professeur - 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 – 06 60 47 65 36

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

« Le monde entier est un théâtre, et les hommes et les femmes ne sont que des acteurs ; ils ont leurs entrées et leurs sorties. Un homme, dans le cours de sa vie, joue différents rôles »
William SHAKESPEARE

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.

La particularité de notre époque est une coexistence du réel et du virtuel dans lesquels baignent les adolescents à travers les écrans et leur smartphone qui ne les quitte jamais. Tout est alors amplifié par l'omniprésence des réseaux sociaux et ses notifications perpétuelles, la monstration incroyable de l'image de soi et le besoin d'exister parmi ses pairs, tant dans le monde réel que virtuel.



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 soi 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 dans ces objectifs, 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 : post, story, live, tuto. 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 !*

Smartphone - objet-média de dramaturgie

Le spectacle commence dès le hall du théâtre avec un live sur Instagram. Les spectateurs suivront le live sur leur smartphone et pourront commenter. Des écrans dans le hall relayeront 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, commentaires en direct, les notifications permanentes, permettront de faire « exister » les 10 personnages. La création en direct et sur scène de posts, de tutos à destination du réseau va nous permettre d'ouvrir d'autres points de vue, d'offrir des contrechamps, de mettre en jeu des paradoxes.

Le spectacle, séquencé autour des questions existentielles, croisera 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 allons travailler 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 existeront 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 y 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, notification, audio, 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 allons nous inspirer de ces références. La scénographie permettra de superposer dans une seule image les acteurs réels, des textes et des vidéos. Nous travaillerons pour cela sur des textures transparentes pour les projections croisant la luminosité des écrans. La vidéo et les supports de projection seront conçus dans la verticalité comme sur les téléphones. Les gros plans, selfies et obsessions de soi seront également des outils visuels pour la composition des images et des scènes.

CRARI OR NOT - Parcours d'installations

Un parcours d'installations numériques + 1 petite forme performative en VR sur la fameuse soirée où tout a basculé.

Teaser installations : <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

Il s'agit d'une création numérique de 11 profils (personnages et groupe) et des liens qui unissent ces amis fictionnels. 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 sans cesse augmentés par les acteurs et de manière collaborative grâce à la production de nouvelles « pastilles » en ateliers d'éducation à l'image et de 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>

Une expérience de 7 à 42 min / 1 à 6 films subjectifs qui se complètent à expérimenter. 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 montages vidéos 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.

4 Installation QCM - 3 bancs et 3 tablette 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...

5 Le Photomatlonl : fais CRARI - boîte de 3m2

Le PHOTOMATLONL 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.

6 Atelier de réalisation de pastille vidéo (atelier à partir de la 3ieme)

Cet atelier est inclus dans le parcours déambulatoire 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, effet vidéo, tournage et montage, les classes collaborent de manière décalée aux profils des personnages.

Publics

- Cette déambulation est proposée **pour des classes avec 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 va falloir du temps afin de sensibiliser les publics à ces formats satellitaires et numériques, mais **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.

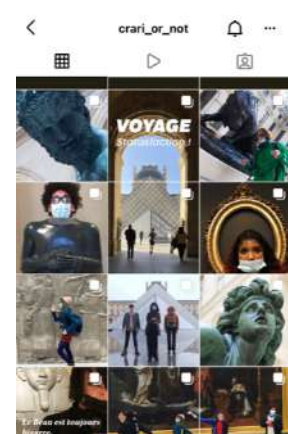
Le parcours déambulatoire + petite forme performative VR est géré à chaque fois **par les équipes de la compagnie**, à savoir, **1 performeuse, 1 médiatrice-intervenante et une technicienne**.

Il est demandé au théâtre 1 ou 2 personnes de leur équipe en médiation ou relation public.

Installations numériques et petite forme performative en VR



Les compte Instagram fictionnels : @crari_or-not



Propositions participatives et collaboratives

Adolescents à partir de 15 ans

Ateliers participatifs au spectacle

lives « commentaires » - **Adolescents complices**

Théâtre + 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 3ieme

Dans le récit du spectacle :

Un peu avant le spectacle, les personnages se livrent sur un live Instagram. Ces lives participent pleinement à 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.trice s'adaptera en permanence aux commentaires des spectateurs.

Objectif de cet atelier : 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.

Déroulé

Lors de la séance organisée avec 1 des acteur.trice du spectacle et la metteure en scène, les élèves travailleront autour du monologue proposé pour le live.

Ils aborderont la question du personnage et à partir d'exercice d'improvisation théâtrale, l'équipe de la compagnie préparera les élèves à intervenir dans le live. Ils examineront à quels types de réactions et de commentaires, ce monologue pourrait donner naissance et construiront différents points de vue.

Lors des lives Instagram, ouverts à tous les spectateurs, le groupe d'adolescents est alors complice. Leurs interventions numériques et sous forme finalement d'improvisations vont contribuer au récit et modifier le jeu de l'acteur.trice.

Atelier 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 atelier en milieu scolaire*)