

TO LIKE OR NOT – spectacle augmenté sur l'adolescence

(Installation immersive et interactive + Spectacle)

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

Re-création à la MC2: Maison de la Culture de Grenoble le 5 novembre 2024

TO LIKE OR NOT – spectacle augmenté sur l'adolescence est un récit numérique et théâtral en deux volets qui se déploie à travers différentes expériences, complémentaires les unes des autres :

- CRARI OR NOT – Installation immersive et interactive
incluant une performance en VR et une websérie
- TO LIKE OR NOT- Spectacle en salle
incluant un live Instagram

Contact presse | Agence Plan Bey

Dorothee Duplan, Camille Pierrepont et Fiona Defolny,
assistées de Thaïs Aymé

01 48 06 52 27 / bienvenue@planbey.com

SOMMAIRE

A photograph of three young people sitting in a row, wearing VR headsets. They are looking towards the right side of the frame with focused expressions. The person on the left is wearing an orange beanie, the middle person a blue cap, and the person on the right a light-colored cap. They are all wearing blue long-sleeved shirts. The background is dark, suggesting an indoor setting with low lighting.

- **Page 3** - Générique et Mentions obligatoires
- **Page 4-5** - Note d'intention à la mise en scène
Déploiement et temporalité du récit
- **Page 6-7** - CRARI OR NOT | Installation immersive et interactive
Composée de 7 modules numériques dont une performance en VR
- **Page 8-10** - TO LIKE OR NOT | Spectacle en salle
+ spectacle-live Instagram scénarisé | **nouvelle extension du projet**

GENERIQUE & MENTIONS

TO LIKE OR NOT

Conception, mise en scène : Émilie Anna MAILLET / **Acteurs** : Farid BENCHOUBANE, Jeanne GUITTET, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI / **Collaboratrice artistique** : Marion SUZANNE / **Assistant mise en scène** : Tom LEJARS / **Chorégraphe** : Jessica NOITA / **Scénographe** : Benjamin GABRIÉ / **Régisseur général et création lumière** : Laurent BEUCHER / **Ingénieur vidéo** : Maxime LETHELIER / **Vidéastes** : Noé MERCKLÉ et Arthur CHRISP / **Ingénieur son et régie vidéo** : Hippolyte LEBLANC / **Création musicale** : Thibaut HAAS « Bleu COUARD » / **Régisseuse plateau** : Louise DIEBOLD / **Costumes** : Émilie Anna MAILLET / **Masques** : Anne LERAY

CRARI OR NOT

Performeur.se.s : Sarah DONSIMONI, Alexandre LOCATELLI / **Régie générale** : Damien RIVALLAND / **Acteur.ice.s pour les films VR et Instagram** : Farid BENCHOUBANE, Jeanne GUITTET, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI, Fanny CARRIERE, 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 / **Création musicale VR**: Thibaut HAAS « Bleu COUARD » / **Création masques** : Anne LERAY / **Créateur Vidéo FX, développeur du photomatlon!** : Maxime LETHELIER / **Montage VR** : Arthur CHRISP / **Montage son VR** : Thibault NOIROT / **Musique VR** : Bagarre « Danser seul (ne suffit pas) » / **Chef opérateur et étalonneur VR** : Noé MERCKLÉ / **Perruquière maquilleuse sur la VR** : Noé QUILICHINI / **Assistante réalisation pour la VR** : Rose ARNOLD / **Développement numérique**: Antoine MESSONIER, Benjamin KUPERBERG / **Ingénieur réseau**: Thibaut LEGARREC / **Ingénieur son VR** : Hippolyte LEBLANC / **Graphisme Instagram** : Sarah WILLIAMSON / **Montage Instagram** : Alexandre LOCATELLI, Arthur CHRISP, Charlotte ISSALY, Noé MERCKLÉ / **Développement VR** : Sylvain HAYOT / **Filtres graphisme 3D** : Adrien GENTILS

Production à la création : Cie Ex Voto à la lune

Production à la re-création : Cie Ex Voto à la lune, MC2: Maison de la Culture de Grenoble – Scène Nationale

Coproduction LUX – Scène Nationale de Valence, Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon, Le Grand R – Scène Nationale de La Roche-sur-Yon, Théâtre des Quartiers d'Ivry – CDN du Val-de-Marne, ERACM – École Régionale d'Acteurs de Cannes et Marseille, CNC dans le cadre de l'aide au développement XN et aide à la préproduction d'œuvres pour la création immersive, Fonds de soutien à la création artistique numérique - Fonds [SCAN] avec le soutien du préfet de la Région Auvergne-Rhône-Alpes

Soutiens : le Fonds d'Insertion pour Jeunes Artistes Dramatiques - D.R.A.C. Provence-Alpes-Côte d'Azur et Région SUD, Lilas en Scène, la cité scolaire Voltaire, Paris XI - Région Ile-de-France et DRAC Ile-de-France, La Friche de la Belle de Mai, la SPEDIDAM, le Théâtre des Quartiers d'Ivry – CDN du Val-de-Marne, Les Tréteaux de France – CDN.

Remerciements : Natacha POLIN, Etienne LAMOTTE, Bertrand LOUET, enseignants.

La Compagnie 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: Maison de la Culture de Grenoble – scène nationale

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 10 personnages de 15 ans.

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.

Parler des adolescents aujourd'hui demande de prendre à bras le corps leur monde et leurs outils. Réseaux sociaux, monde virtuel et réalité coexistent naturellement pour eux. Il s'agit de comprendre comment les questionnements existentiels que traversent les adolescents depuis toujours se transposent aujourd'hui dans des moyens d'expression nouveaux, qui accordent une place centrale à la subjectivité de chacun.

To like or not – spectacle augmenté sur l'adolescence reprend les deux volets proposés dans le projet initial (*Crari or not*, une installation immersive et interactive incluant 7 modules numériques dont une performance en VR + *To like or not*, un spectacle en salle auquel nous ajoutons une nouvelle extension : un spectacle-live Instagram.

FONCTIONNEMENT DU PROJET

Partir du téléphone du spectateur pour l'emmener progressivement dans la salle de spectacle.
Le récit se déploie en 3 temps, sur 3 médias et dans 3 espaces.

4 MOIS AVANT LA SOIRÉE D'ALMA

Le récit commence sur Instagram avec la possibilité de découvrir une websérie et les comptes fictionnels des personnages depuis son téléphone portable (en amont de la venue au théâtre). Découverte de ce que les personnages veulent montrer d'eux-mêmes : la construction de leurs masques sociaux virtuels.



LA SOIRÉE D'ALMA

Le récit se prolonge par une expérience en réalité virtuelle de la fête d'Alma avec la possibilité d'incarner un ou plusieurs des personnages pendant la fête et d'accéder à différentes visions subjectives de la soirée. On accède aux émotions que les personnages voudraient dissimuler : les masques tombent.

L'installation *Crari or not* proposée dans le hall des théâtres permet une immersion dans le groupe d'adolescents par le biais des différents modules numériques. On apprend à les connaître, on « connecte » avec eux (ou pas).



LES 7 JOURS APRES LA SOIRÉE

Le récit se poursuit en salle avec un spectacle où les personnages cherchent à démêler le fil de la soirée passée et se débattent avec les révélations qui y ont été faites. Le spectateur appréhende les paradoxes entre émotions intérieures et comportement social de protection : comment garder la face.



Les différents récits sont indépendants mais se complètent les uns les autres et permettent différentes approches pédagogiques, collaboratives ou participatives.

CRARI OR NOT - Une installation immersive et interactive

Crari or not se compose de 7 modules numériques qui forme un parcours déambulatoire dans le hall des théâtres. L'installation plonge le spectateur dans une communauté d'adolescents de 15 ans : il expérimente leurs images savamment construites sur les réseaux sociaux (websérie & comptes fictionnels Instagram), il crée des « affinités » progressives, se « rapproche » avec un ou plusieurs d'entre eux (vidéos mash-up, QCM, photomatlon!) pour finalement accéder à leur intimité et à leurs troubles existentiels (performance en VR) et observer l'éclatement de leurs masques sociaux.

Ça commence sur votre téléphone...

C'est avec Instagram, réseau de prédilection des adolescents et véritable théâtre de soi, que les spectateurs accèdent en premier lieu au projet. En amont de leur venue au théâtre, ils peuvent visionner sur leurs téléphones une websérie (chaque épisode introduit un personnage) et commenter, liker et partager la vie des personnages sur des comptes Instagram fictionnels dont le contenu est sans cesse augmenté (par les personnages eux-mêmes). Instagram devient un espace théâtral, un récit croisé de différents points de vue subjectifs ; les spectateurs découvrent 4 mois avant la soirée d'Alma comment les personnages se présentent aux autres, « se montrent » sur les réseaux. [CRARI or NOT \(@crari_or_not\) • Photos et vidéos Instagram](#)

L'immersion se prolonge dans le hall du théâtre

Dans le hall du théâtre le spectateur est complètement « immergé » dans le groupe adolescent qui sera présent à la fête d'Alma. Par le biais de différents modules numériques, il découvre la personnalité des différents personnages (ses goûts, ses passions etc) et est amené à créer des « affinités », à « connecter » avec ceux et celles dont il se sent le plus « proche ».

Et une performance en VR !

La subjectivité des personnages va s'amplifier dans l'expérience VR. Celle-ci permet aux spectateurs (selon le casque VR qu'ils ont) d'incarner l'un des adolescents et de « vivre » la fête d'Alma en découvrant les autres personnages par leurs yeux... On accède ainsi à l'intimité et aux troubles existentiels de ces adolescents, coincés entre une représentation sans limite du soi sur les réseaux et l'effondrement interne qu'ils traversent – souvent dans la solitude.



7 modules numériques dont une performance en VR**

Proposé sous la forme d'un parcours déambulatoire dans le hall du théâtre

1 – WEB-SERIE : Elle installe la fiction et nous permet de rencontrer les différents personnages de la fête d'Alma, de comprendre leurs liens et leur place dans le groupe. La web-série est construite comme une suite de stories, chaque plan étant subjectif et nous incluant ainsi dans le groupe d'adolescent. [A découvrir sur le compte instagram @crari or not ou dans le hall du théâtre.](#)

2 – COMPTES FICTIONNELS INSTAGRAM – Possibilité d'accéder à 10 comptes Instagram de personnages, depuis chez soi sur son téléphone (ou depuis des tablettes mises à disposition par la compagnie lors du parcours déambulatoire). Les posts « réalistes » et scénarisés composent une fiction entre réel et virtuel permettant de voir comment les personnages « se montrent » sur les réseaux. [A découvrir sur le compte instagram @crari or not ou dans le hall du théâtre.](#)

>> La websérie et les comptes fictionnels Instagram peuvent être visionnés et commentés avant et après l'arrivée des spectateurs au théâtre, directement depuis leurs téléphones portables.

3 – VIDEO MASH-UP - 10 mash-up vidéo, issus des posts Instagram des personnages, présentant l'univers des personnages. [A découvrir dans le hall du théâtre uniquement.](#)

4 – QCM LITTERAIRE – Le spectateur a la possibilité de répondre à un QCM littéraire pour découvrir de quel personnage il est le plus proche dans le spectacle, et peut ainsi prendre les traits du personnage qui lui correspond le plus dans l'expérience VR. Chaque personnage de la fiction a été pensé et construit à partir d'extraits d'œuvres littéraires, poétiques et théâtrales (Shakespeare, Musset, Sylvia Plath) qui définissent leurs émotions. [A découvrir dans le hall du théâtre uniquement.](#)

5 - PHOTOMATLONTL – Par l'utilisation de différents filtres, fonds virtuels et citations, les spectateurs ont la possibilité de se prendre en photo pour ressembler aux personnages et se glisser dans leur « peau ». Les photos peuvent être postées sur les réseaux sociaux s'ils le désirent. [A découvrir dans le hall du théâtre uniquement.](#)

6 – ATELIER PASTILLES VIDEO – Espace dédié à un atelier de création de « stories » pour les scolaires. Tournage et Montage de pastilles vidéos avec un performeur. Les vidéos peuvent être envoyées au professeur accompagnant à l'issue de l'atelier.

[Attention, ce 6^{ème} module numérique ne peut être proposée qu'en séance scolaire.](#)

7 - PERFORMANCE THEATRALISEE EN VR - expérience de 7 à 42 min où le spectateur, équipé d'un casque VR, est entraîné dans la soirée d'Alma. Dans le décor réel de la soirée (environ 30m²), il prend la même place que le personnage qu'il va incarner et peut ainsi expérimenter 1 à 6 films subjectifs qui se complètent. Sollicité par une performeuse, qui interagit physiquement avec lui, le spectateur navigue entre vision à 360° en VR et sensations physiques bien réelles : il incarne ainsi le personnage jusque dans ses déplacements et ses interactions avec les autres. Une thématique sensible est abordée dans chaque film : harcèlement et exclusion, objectivation, homophobie, jalousie extrême...

*** L'installation CRARI OR NOT est proposée au tout public et pour le public scolaire en amont, en parallèle ou en aval des représentations du spectacle en salle TO LIKE OR NOT. Pour plus de renseignements sur la modélisation du planning, nous contacter.*

TO LIKE OR NOT – Spectacle en salle

La pièce de théâtre *TO LIKE OR NOT* vient poursuivre le récit initié par l'installation 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 passée. 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.

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 un angle important dans la mise en scène ; il y a eu tout un travail sur 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. Chaque acteur incarne 2 personnages : un même corps, deux façons de l'habiter, deux images de soi différentes, deux masques sociaux.

SMARTPHONES ET 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 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 ! 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.

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.



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.

NOUVEAUTE | SPECTACLE-LIVE INSTAGRAM

Les coulisses scénarisées du spectacle *TO LIKE OR NOT*

Monté et diffusé simultanément pendant le spectacle | à voir en ligne uniquement !

Avec la recréation du spectacle en salle *To like or not* en novembre 2024 à la MC2, Emilie Anna Maillet propose d'ajouter une nouvelle extension au projet transmédia : un spectacle-live Instagram, offrant aux spectateurs, en simultané du spectacle en salle, un spectacle en ligne qui serait les coulisses scénarisées de ce qui est en train de se jouer au plateau.

Un nouveau récit complémentaire, accessible uniquement depuis chez soi sur son téléphone portable, pendant que la représentation en salle se joue.

Le spectateur est ainsi invité à découvrir l'envers du décor et les 5 acteurs-10 personnages (chaque acteur interprète 2 personnages) juste avant d'entrer en scène. Face aux miroirs de leurs loges, on les verra changer de costumes, s'adresser à eux-mêmes et aux spectateurs sur Instagram. Tandis que le spectateur accède progressivement à leurs monologues intérieurs, acteurs et personnages se rencontrent et se fondent et on devine ce que les personnages cachent aux autres. Les coulisses deviennent le lieu de fabrication de vérité(s) et d'intimité(s) alors qu'acteurs et personnages mettent leurs « masques » et que l'on ne sait plus ce qui est vrai.

Permettant une interaction directe entre un public à domicile et les acteurs/personnages en jeu/en ligne, ce live Instagram repose sur l'hybridation réel-virtuel-réel-fiction et construit une « narration du dévoilement » de l'acteur : il devient « réel » sans perruque, sans maquillage et sans masques. Le live Instagram mêlera vidéo en live et vidéo pré-enregistrée, permettant ainsi de flouter la frontière entre réel et fictionnel.

En étant accessible uniquement en ligne depuis chez soi, ce nouveau récit permet de retourner à « la poche » du spectateur (par l'utilisation de son téléphone portable) et ainsi de boucler la boucle du projet initié également en ligne sur Instagram.