



CRARI OR NOT CRARI

ÉMILIE ANNA MAILLET
COMPAGNIE EX VOTO À LA LUNE

DU 23 FÉVRIER AU 10 MARS 2022

Dossier de presse



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
—
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON





CRARI OR NOT CRARI

ÉMILIE ANNA MAILLET - COMPAGNIE EX VOTO À LA LUNE

C'est une soirée, vous êtes invité sur « Insta », ils sont 13 jeunes de 15 ans et vous êtes l'un d'eux... Cette installation connectée vous propose d'éprouver, physiquement et virtuellement, la complexité émotionnelle et sensible de l'adolescence en prise avec ses troubles, ses vertiges et égarements.

Sur les réseaux ou dans une fête, la popularité est essentielle. Il s'agit de se montrer, de « faire genre », éventuellement d'impressionner, bref de faire crari... Émilie-Anna Maillet s'intéresse aux mutations de l'adolescence confrontées à la représentation sociale et aux réseaux sociaux. Comment les adolescents assimilent-ils cette coexistence du réel et du virtuel dans leur propre constitution et sociabilité ? Elle nous invite à incarner l'un des personnages d'une fiction, d'une fête, pour y tenir un rôle. Littérature classique, histoires personnelles et réalité virtuelle se répondent dans la construction du récit et de l'expérience, tandis que de manière subjective, l'intimité psychologique des personnages se dévoile, révélant leurs émois et fragilités cachées...jusqu'à ce que tout bascule. L'installation questionne le rapport que les adolescents entretiennent avec leur image sur les réseaux sociaux : le corps caché, le corps fantasmé, les amours réels ou virtuels, la peur d'être rejeté ou de ne pas être « aimable ». Il en résulte une construction artificielle de soi, des sensations de toute puissance ou d'extrême faiblesse, parfois des conduites dangereuses pour éprouver la vie et se sentir vivant. C'est cette réactivation des émotions et sensations adolescentes que l'artiste met en jeu dans ce dispositif interactif théâtral.

DISTRIBUTION

Conception-écriture et mise en scène Émilie Anna Maillet **Assistante dramaturgie** Marion Suzanne **Dramaturgie Instagram** Arthur Chrisp, Léna Garrel, Charlotte Issaly, Émilie Anna Maillet, Noé Mercklé, Marion Suzanne, Clarisse Sellier **Scénographie** Émilie Anna Maillet, Benjamin Gabriele **Vidéo et développement numérique** Maxime Lethelier **Chefs opérateurs** Arthur Chrisp, Noé Mercklé **Ingénieur son** Hippolyte Leblanc **Régisseur général et création lumière** Laurent Beucher **Développement VR** Sylvain Hayot **Conseiller vidéo 360°** CASTOR **Construction système technique** Simon Maurice **Développement numérique** Faouzi Ben Zaied **Distribution** jeu en cours.

CRÉDITS

Production Ex Voto à la Lune **Soutiens** DRAC Ile-de-France, Région Ile-de-France **Coproduction** MC2 – Scène nationale de Grenoble, LUX – Scène nationale de Valence, Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon, Le Grand R – Scène nationale La Roche-sur-Yon.

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.

Au
TNG
Vaise

FÉVRIER

mar. 23 14h30*
mer. 24 14h30*
jeu. 25 14h30*

MARS

mer. 2 15h - 19h
sam. 5 15h
mer. 9 15h - 19h

Séances scolaires :

jeu. 3 10h - 14h30*
lun. 7 10h - 14h30*
mar. 8 10h - 14h30*
jeu. 10 10h - 14h30*

1h
14+

* ATELIER ET INSTALLATION

Durée 2h
Atelier d'écriture et tournage vidéo animé par les artistes.
Renseignements :
rp@tng-lyon.fr



Coproduction
Théâtre
Nouvelle
Génération

Présentation

Le projet transmédia CRARI OR NOT CRARI propose une plongée dans l'adolescence, dans sa complexité émotionnelle et sensitive, en un temps où le virtuel et le réel se rencontrent en permanence. CRARI se décline à travers différents médias et différentes expériences afin de saisir et d'éprouver les mutations adolescentes confrontées à la représentation sociale et aux réseaux sociaux.

« Les adolescents sont des mutants corporels, soumis au deuil du corps infantile avec la nécessité de faire sien un corps nouveau, imprévisible, incontrôlable, et bien souvent non conforme au corps rêvé. Ce corps en mutation bouleverse inévitablement la sensibilité au monde, à autrui et à soi-même. Comment dire le sensible quand l'interface corporelle avec le monde devient une instance si instable, si surprenante, si étrangère ? »

L'adolescence ou les intermittences du corps, Ivan Darrault-Harris

Cadre du projet

L'INFLUENCE DE LA VIE « VIRTUELLE » des adolescents sur leur vie réelle

- À un âge où la construction de la personnalité dépend plus que jamais du regard de l'autre, l'importance de leur « existence » sur les réseaux est primordiale pour les ados. Elle influence leur sentiment d'existence et de puissance.
- Leurs selfies doivent paraître véridiques et sincères. Ils n'en sont pas moins une mise en scène de soi.
- Les réseaux sociaux permettent de faire communauté mais peuvent aussi devenir une arme de destruction redoutable, comme en a témoigné l'explosion des comptes fitcha dédiés au Revenge porn.
- Le réseau idéalise souvent les rencontres en tenant la vie réelle à distance, comme si cette vie réelle était plus risquée. Ce n'est pas un phénomène nouveau, l'histoire est peuplée de ces amours épistolaires et platoniques incapables de se réaliser concrètement, comme dans le trio Cyrano, Roxane, Christian...

Toutes ces questions de représentation sociale, de popularité, de lynchage, d'amour virtuel et de coming-out sur les réseaux sont le point de départ de notre réflexion. Mais il faut aller plus loin et constater aussi que ce tissage complexe du réel avec le monde numérique et virtuel exacerbe les sensations bien concrètes liées aux mutations physiques et émotionnelles des adolescents : le corps fantasmé, le corps caché, les frontières physiques qui se créent et le besoin d'être touché, la découverte de la sexualité, la peur d'être rejeté, la sensation d'être étranger à ce qu'on est en train de devenir, de n'être pas l'humain qu'on avait imaginé ou qui correspond à la norme,, la peur de ne pas être « aimable » mais aussi les sensations de toute puissance ou d'extrême faiblesse qui se côtoient en permanence, les conduites dangereuses pour éprouver la valeur de la vie et se sentir vivant.

Récit transmédia

L'histoire

C'est l'histoire de 13 adolescents de 15 - 16 ans pris sur le vif avant pendant et après une fête, ils flirtent, dansent, palpitent, font des erreurs, se perdent ... Et le lendemain ? Et les jours qui suivent ?

Anaïs, Solal, Mathis, Djibril, Gabriel, Jules-Elie, Yanis, Marilou, Lina, Alma, Joséphine, Victor, Enzo et Safia sont des adolescents qui communiquent via les réseaux sociaux : ils s'y présentent au monde, s'y mettent en scène, y racontent leur vie – ce qu'ils veulent bien en dévoiler- y débattent leurs conflits, y affichent leurs amitiés, y séduisent, s'y font rire... **Le récit est lancé, il est à l'image de son support – les réseaux sociaux – rapide, morcelé, visuel et filmique.** Il se déploie dans le temps au gré des contributions.

Et puis, une fête s'annonce chez les parents d'Alma qui partent en week-end. Tous s'y préparent, en attendent beaucoup ou hésitent à y participer, certains n'iront pas mais leur absence en racontera beaucoup aussi.

Une fête n'est pas un petit événement dans une communauté adolescente, il est le lieu de toutes les pulsions, de tous les désirs. On y joue gros, on y met en jeu ses amitiés, ses sentiments, sa place au milieu de tous. C'est le haut-lieu du CRARI, du faire genre, de la danse libératrice, des jeux dangereux... mais aussi des sensations intimes exacerbées, des troubles fondateurs : sentiments d'exclusion, d'humiliation, besoins de reconnaissance, perte de sens, émotions de coeur ... Et Gabriel vole des images, et tout part une fois encore sur les réseaux...

Nouveaux problèmes : bashing, sauvetage, vengeance, tout s'emmêle et s'emballe.

Anaïs, Gabriel, Marilou, Alma ou Djibril lancent des lives, ils ont des choses à régler, ils se justifient, règlent leurs comptes, soulèvent les malentendus, avouent certaines choses et les commentaires de la communauté en réseau fusent : les cartes relationnelles sont rebattues, les conflits éclatent, les histoires s'emballent...

La soirée a donc provoqué révélations et réactions en chaîne. Sur le plateau, l'intimité des personnages, sans filtre ni numérique ni social, peut enfin s'exprimer : leur difficulté à se sentir vivants, leurs métamorphoses, leurs peurs et leurs désirs profonds se heurtant aux injonctions sociales des réseaux et de leur communauté. Que vivent-ils vraiment ? Qui sont-ils vraiment ? Que cachent-ils et derrière quoi se cachent-ils pour exister dans leur communauté ? Comment gèrent-ils leurs pulsions, leurs désirs, leurs frustrations et leurs peurs ? Ils ont « des fourmis dans le corps », une sorte de tétanie électrique, provoquée par un trop plein physique et une envie d'exploser, qu'ils racontent dans une langue rythmique et imagée, en musique et en mouvement.

Le transmédia

Dans ce récit multimédia le réseau relationnel des personnages se tisse dans le réel et dans le virtuel, les adolescents ont assimilé en profondeur le monde virtuel et numérique dans la réalité.

Le numérique au service d'un « mouvement vers » les salles

L'écriture transmédia de ce projet embarque le spectateur dans un mouvement : il suivra le récit sur son téléphone portable, où qu'il se trouve, sera convié dans le hall du théâtre pour un parcours d'installations et une expérience en VR, retournera sur les réseaux et assistera enfin au spectacle en salle # TLONTL (To like or not to like) au cours de la saison 22/23

INSTAGRAM – le fil conducteur

INSTAGRAM, PENSER LES POSTS COMME UNE VÉRITABLE ECRITURE ET UN MATÉRIEAU POÉTIQUE.

Le langage adolescent utilisé sur les réseaux est fait de mots mais aussi d'images, de vidéos, de likes, de gifs ... C'est un territoire à explorer avec ses codes, ses règles, son esthétique, son rythme et sa musicalité. Nous commençons l'histoire de ce groupe d'adolescents à travers les 8 profils Instagram des personnages principaux. Sur Instagram, les posts, les commentaires, les pastilles vidéo, les photos racontent les adolescents et permettent d'entrer dans leur monde. Les enchainements des post est scénarisé, constituent un récit de soi parcellaire et discontinue et tissent les liens qui les unissent.

LES STORIES font avancer le récit à proprement parlé. Les spectateurs abonnés aux profils des personnages suivent ainsi l'histoire comme une série : ils reçoivent l'invitation à la soirée, assistent aux réactions en chaînes des personnages, à tous les posts d'après la soirée, aux révélations, aux règlements de compte etc...

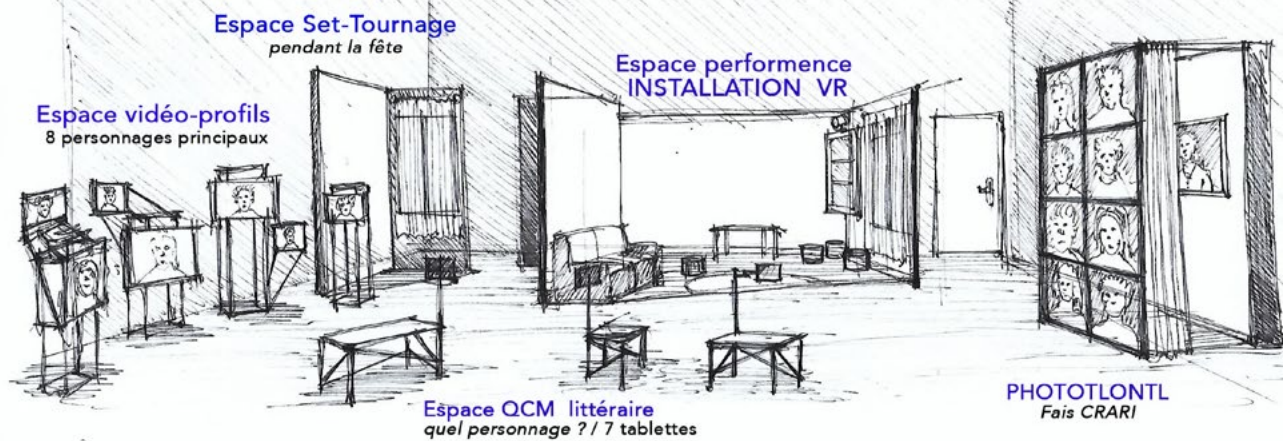
LA SOIRÉE EN RÉALITE VIRTUELLE / 6 films courts réalisés à 360°

Paradoxalement, pour raconter la soirée, ce moment privilégié de la rencontre bien réelle, nous avons fait le choix de proposer une expérience en VR, expérience hautement virtuelle s'il en est. Et pour mieux encore se perdre entre réel et virtuel, le spectateur s'installe sous casque VR dans une installation figurant le salon des parents, là même où se passe la soirée, il est sollicité par un.e performeur.euse tout au long de son immersion. Le spectateur navigue ainsi entre vision à 360° et effets 3D en VR, sensations physiques bien réelles dans un décor réel.

Selon le casque VR qu'ils choisissent, les spectateurs incarnent l'un des six personnages principaux et ont donc une vision subjective et différente du déroulement de la soirée. Ils deviennent Marilou, Jules-Élie, Safia, Victor, Anaïs ou Gabriel et voient par leurs yeux... Six points de vue subjectifs dans la fête, six expériences sensorielles différentes : chaque spectateur peut donc participer plusieurs fois à la performance de VR sans vivre deux fois la même chose.

Cette installation nous fait vivre la fête chez les parents d'Alma. 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 plus existentiels et nous plongeons dans des séquences plus expressionnistes, mêlant effet spéciaux, film 360° et 3D.

InstallationS dans le hall du théâtre pour le parcours d(IN)FILTRation entre réel et virtuel



La compagnie a imaginé un « parcours sensible d'incarnation ». Chaque spectateur est invité à se glisser dans la peau d'un des personnages de la fiction, à découvrir au travers des oeuvres littéraires qui ont contribué à lui donner chair ce qu'il montre et ce qu'il cache, à s'identifier et à s'appropriier la fiction... Les outils pour ce parcours font naviguer le spectateur entre réel et virtuel : découverte des profils INSTAGRAM des personnages, INSTALLATION PERFORMÉE DE RÉALITÉ VIRTUELLE, QCM d'identification, CONTRIBUTION VIDÉO ET PHOTO, le spectateur devient acteur, il revêt un FILTRE qui lui donne le visage d'un des personnages de la fiction et à son tour l'incarne.

Pour le tout public

INSTALLATION VR : sous le CRARI, ça craque - Une expérience de 6 à 36 min / 1 à 6 films à expérimenter

Espace pour la performance reproduisant une partie du salon de la fête / environ 30m2 (décor réel)

L'installation est un vrai moment partagé entre les spectateurs. Elle se déroule dans un vrai décor, qui reconstitue partiellement le salon de la fête. Les spectateurs entrent dans cet espace dédié par groupe de 6 et se mettent à la place exacte de leur personnage dans le film (assis sur un canapé, adossé contre un mur...). **Ils mettent le casque de VR et se retrouvent virtuellement dans le même salon, l'histoire commence...**

Dans chaque scénario, le personnage-spectateur n'est jamais responsable des conflits ou des rencontres qu'il vit, **la subjectivité de l'expérience modifie les versions du récit**. Comme dans la vie, il est toujours complexe de se sentir responsable ou initiateur lors d'un conflit ou d'une rencontre amoureuse. Mais si le spectateur renouvelle l'expérience d'un autre point de vue, il pourra envisager les choses sous un autre angle et appréhender une autre « vérité ». Comme une partie de Cluedo, les spectateurs peuvent ensuite discuter de la manière dont leur personnage s'est confronté aux autres dans la version qu'ils auront éprouvée.

> L'installation se trouve dans le hall du théâtre ou dans autre lieu choisi en concertation avec le théâtre.

> 6 spectateurs entrent dans un décor reconstituant une partie du salon du film.

> Chaque scénario permet au spectateur d'éprouver véritablement le trouble et l'émotion d'un personnage en particulier.

> Une performeuse intervient dans chaque scénario et crée des interactions virtuel/réel : lui faire sentir un parfum, le bousculer légèrement, l'aider à se lever...

INSTALLATION VIDEO : 8 profils / 8 Craris - / une borne vidéo par personnage / 4 stèles fournies par la compagnie avec 2 écrans par stèle à disposer dans un espace du hall.

8 Montages vidéo 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. Les spectateurs se familiarisent avec leurs goûts, leur vie, les métaphores de leurs sensations et découvrent les relations qui les lient.

INSTALLATION QCM : Arrête de faire CRARI / 9 tablettes permettant de découvrir à quel personnage le spectateur va pouvoir s'identifier / recoin tranquille + 3 bancs et 9 tablettes 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'oeuvres littéraires, poétiques et théâtrales : Safia s'interroge comme Hamlet, les émotions d'Alma ont été calquées sur celles de Sylvia Plath ...

LE PHOTOTLONTL : fais CRARI / Photomaton avec filtres des personnages à poster sur les réseaux / boîte de 3m2

Le phototlontl 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.

Émilie Anna Maillet



Fortement influencée par la peinture et formée très jeune à la musique et à la danse, Émilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multiforme. Formée à l'École supérieure Pierre Debauche, elle y travaille avec Sylvain Maurice, Alan Boon, Christian Benedetti, Piotr Fomenko, André Engel, Julie Brochen, ou encore Nadine Darmon. Elle monte plusieurs cabarets au Théâtre du Jour (Agen), ainsi que *Beaucoup de bruit pour rien* de Shakespeare. Elle est reçue à l'Unité Nomade de formation à la mise en scène du CNSAD en 2001, et Joël Jouanneau la sollicite pour créer *Le Jeune Prince et la vérité* de J-C Carrière à Sartrouville (Odysée 78).

Elle monte ensuite plusieurs spectacles associant théâtre et danse, comme *Mademoiselle Julie* de Strindberg ou *Les deux pieds dans la flaque d'eau* pour le jeune public. En

2005, elle monte *Dodeka*, un opéra contemporain pour 200 enfants au Conservatoire d'Yerres, en partenariat avec la DMDTS. Avec la Cie Ex Voto à la Lune qu'elle crée en 2000, elle développe une recherche qui porte sur l'espace et le rapport au spectateur. Elle monte *La Petite Histoire d'Eugène Durif*, une petite forme itinérante autonome, puis avec *Revendications Galantes* ou *le Cabaret des filles de joie*, elle expérimente un théâtre d'intervention en lien direct avec les spectateurs.

La création *Hiver* de Jon Fosse en 2012 à la Ferme du Buisson, marque un tournant dans son travail, à la fois sur le plan dramaturgique et sur le plan esthétique. Elle y développe une poésie scénographique basée sur l'utilisation de la magie nouvelle et l'art numérique. Cette recherche se poursuit avec *Kant* de Jon Fosse créé en 2015 pour le jeune public. Entourée d'une équipe de techniciens-créateurs et de développeurs, elle y affirme une maîtrise scénographique basée sur l'association de techniques traditionnelles et numériques. Consciente que notre environnement ultra connecté modifie en profondeur notre mode de vie et fragmente notre rapport au monde, Émilie Anna Maillet cherche à repenser la manière de raconter des histoires, de construire un récit.

Elle poursuit cette recherche avec le projet Norén/Feydeau (*Toute Nue et Extim*), pour adultes cette fois, et lance un nouveau projet de création transmedia #TLONTL (*To like or not to like*), pour et avec les adolescents.

Émilie Anna Maillet est également pédagogue. Elle a un Master de mise en scène et dramaturgie, ainsi que le CA. De 2008 à 2010, elle enseigne dans les conservatoires de Versailles et de Paris 19ème. Depuis 2009, elle enseigne au CMA du 19ème arrondissement de Paris : outre l'interprétation, elle y traite des questions de mise en scène. En partenariat avec le CMA, le Théâtre Paris-Villette et différents collèges et lycées de Paris et Seine-Saint-Denis, elle monte des projets de manière à ce que ses élèves jouent dans les classes des scènes au programme.

Teaser du spectacle



© Noé Mercklé



© Noé Mercklé

Soutenu
par



Le Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national, est subventionné par le ministère de la Culture, la Ville de Lyon, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, la métropole de Lyon. Avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale et de CANOPÉ.

CONTACT PRESSE

Virginie Pailler, directrice de la communication et des relations presse
virginie.pailler@tng-lyon.fr - 06.07.13.59.81

LE TNG - VAISE

23 rue de Bourgogne
Lyon 9

WWW.TNG-LYON.FR
04.72.53.15.15

LES ATELIERS - PRESQU'ÎLE

5 rue Petit David
Lyon 2