

Compagnie EX VOTO À LA LUNE [contact@exvotoalalune.com](mailto:contact@exvotoalalune.com)

## PROJET TRANSMÉDIA

CRARI OR NOT - PARTIE 1 : INSTAGRAM

CRARI OR NOT - PARTIE 2 : RÉALITÉ VIRTUELLE

CRARI OR NOT - PARTIE 3 : SPECTACLE EN SALLE

# CRARI OR NOT

compagnie Ex Voto à la lune

CRARI OR NOT est un récit numérique et théâtral. Les différentes expériences au travers desquelles il 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. **CRARI OR NOT - GENRE OU PAS GENRE, FRIME OU PAS FRIME ?**

Le transmédia immerge le spectateur dans le monde virtuel et réel d'adolescents, avant, pendant et après une soirée : immersion dans leur groupe d'amis par l'expérience d'une fête en VR, et plongée dans leur intimité et leurs conflits internes lors du spectacle en salle.



## 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, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI (en cours)**  
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 *photomatlontl* : **Maxime LETHELIER**  
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**  
Chargée d'administration : **Ophélie LEMETTEIL**



## 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.*



## CONTACT

**Nathalie UNTERSINGER** : [contact@exvotoalalune.com](mailto:contact@exvotoalalune.com) - 06 60 47 65 36  
**Émilie Anna MAILLET** : [emilieanna.m@gmail.com](mailto:emilieanna.m@gmail.com) - 06 62 17 11 45

# CRARI OR NOT UN RÉCIT TRANSMÉDIA

GENRE OU PAS GENRE - FRIME OU PAS FRIME

« 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 charnière où l'on teste, choisit, 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 de la vie. CRARI OR NOT 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 ou ce qu'on cache ?

Ces masques et postures vont nous accompagner toute notre vie, ils varient en fonction des autres, de l'âge, et c'est bien à l'adolescence que nous les testons réellement. Mais ne sont-ils pas mensonges, arrangement avec nous-même et les autres, désir d'être autre, ne sont-ils pas en réalité totalement virtuels ?

Pour traiter de ces questions, j'ai souhaité plonger le spectateur dans l'univers d'adolescents de notre époque « numérique » hautement questionnée par la virtualité, en lui faisant traverser des expériences numériques, théâtrales et sensibles très fortes.

C'est l'histoire de 11 jeunes 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 ? Que se passe-t-il quand les masques tombent et que tout craque ?...

Le récit se fait en 3 parties.

## PARTIE 1 : INSTAGRAM - un monde fictionnel qu'on croit réalité

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.

La partie 1, Instagram est une création numérique du profil des personnages et des liens qui unissent ces amis fictionnels sur le réseau bien « réel » qu'est Instagram. Nous avons travaillé sur le réalisme des posts. Tout semble vrai comme sur Instagram mais qu'est ce qui est vrai sur Instagram ? Instagram n'est-il pas déjà un théâtre de soi ?

Les profils Instagram des personnages : plus de 400 contenus - vidéos, photos, textes, commentaires - donnent vie à ces personnages de fiction de manière très réaliste.

Ces comptes seront sans cesse augmentés 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 le dossier ateliers en milieu scolaire.*)



Le profil Instagram CRARI OR NOT synthétise les différents posts et construit une dramaturgie des événements de ce groupe d'amis - visite au Louvre, défi entre eux, en classe, blagues, engagement politique etc...

Le foisonnement des posts nous plonge dans leur monde, leurs facéties, leur profondeur mais aussi leur cruauté et leur tendresse.

Le spectateur accède à un récit éclaté, numérique et ludique, qui est le propre d'Instagram.

Ces profils sont conçus pour être consultés avant ou après la représentation.

**INSTAGRAM :** Une manière ludique de lancer la communication tout en familiarisant le spectateur avec l'histoire.

Pendant plusieurs jours avant l'exploitation des installations et du spectacle, nous postons sur Instagram des stories scénarisées : vidéos, photos des personnages invitant les spectateurs à une soirée chez Alma, avec l'adresse du théâtre et les informations pratiques.

## PARTIE 2 : VR - INSTALLATION PERFORMATIVE DE RÉALITÉ VIRTUELLE - la fête chez ALMA

6 courts films subjectifs réalisés à 360° qui se répondent et se complètent : Les spectateurs assistent à la soirée chez Alma du point de vue d'un des six personnages principaux - Marilou, Jules-Élie, Safia, Victor, Anaïs ou Gabriel. Ils voient la soirée par les yeux d'un personnage et éprouvent ses sensations. S'ils changent de casque, ils vivent les choses d'un autre point de vue.

Pour mieux encore se perdre entre réel et virtuel, les spectateurs s'installent sous casque VR dans le décor qui a servi au tournage. Ils sont également sollicités par une performeuse tout au long de leur immersion. Ils naviguent ainsi entre vision à 360° et sensations physiques bien réelles.

### L'HISTOIRE DANS LA FÊTE

La fête est *le lieu de tous les CRARI*. Il faut faire genre, frimer, plaire, draguer, montrer qu'on est à l'aise. Et quand des jeux étranges sont organisés pour s'embrasser, pour se défier, il faut cacher ses difficultés, ses attirances, son mal être au sein du groupe. Mais les sensations deviennent trop fortes, physiques, les masques tombent, les petits mensonges et les secrets qui dévoilent nos faiblesses sont révélés aux yeux de tous. Pour les uns ou les autres les conséquences - bashing, harcèlement, obsession, perte de confiance, coming out - feront qu'après cette fête, rien ne sera plus pareil.



L'expérience VR CRARI OR NOT CRARI est le pivot du récit. C'est une "bascule" sensitive et physique qui propose aux spectateurs une immersion dans les profondeurs émotionnelles de ces adolescents coincés dans une représentation sans limite de soi sur les réseaux (*partie 1 : Instagram*). L'effondrement interne qu'ils traversent, souvent dans la solitude, sera développé dans le spectacle (*partie 3*). L'expérience VR CRARI OR NOT vise ainsi à permettre de vivre ou de revivre les troubles adolescents de manière sensible et immersive, mais aussi d'embrasser le point de vue d'autrui, de déplacer le regard pour vivre les sensations internes de l'autre-que-soi par le corps, déplacement que seul permet le médium VR.



1 point de vue subjectif : le personnage qu'on incarne ne parle pas, on n'entend pas non plus ses pensées, laissant ainsi la place aux spectateurs pour construire son récit émotionnel personnel du personnage. Tout est mis en jeu par les autres personnages (actions-texte), permettant ainsi d'éprouver le blocage du personnage qu'on incarne et sa difficulté à agir. Comme il est souvent le cas à cet âge, tout semble venir des autres.

Cette incapacité à agir va plonger les personnages dans un trouble métaphorisé, dans des perceptions modifiées. L'écriture est cinématographique, elle inclue des effets propres à la VR. L'immersion plonge le spectateur dans un univers qui lui fait éprouver l'état sensitif et émotionnel du personnage.

## PARTIE 3 : LE SPECTACLE EN SALLE

### LE RÉCIT DU SPECTACLE

Les parties 1 et 2 nous ont permis de créer un lien intime entre les spectateurs et les personnages, presque un lien physique grâce à la VR. Après la soirée, **des lives Instagram** sont postés, les personnages y tentent de réparer leurs dérapages, de reprendre le dessus. Mais les commentaires des uns et des autres vont révéler la violence des relations qu'ils entretiennent sous la surface de leur bande de copains. Les masques sont tombés.

Il s'agit alors d'essayer de protéger ses secrets coûte que coûte. Paradoxalement les personnages deviennent d'autant plus intolérants aux fragilités des autres qu'ils ont été eux-mêmes mis en difficulté. Il faut garder la face, se reconstruire une image. **Chacun se retrouve face à lui-même et confronté aux autres, dans un questionnement à la fois moral, émotionnel, et finalement existentiel.**

Anaïs, victime de bashing, est humiliée, et pour la première fois rejetée par sa communauté, Gabriel se prend de plein fouet ses mensonges et son désir pour elle, Safia est engloutie dans sa jalousie... **Coincés entre une image d'eux et des émotions violentes, ils plongent dans les affres que nous avons tous connus à un moment ou à un autre de notre vie...**

Une fille n'a pas été invitée à la fête, on la découvrira pour la première fois dans le spectacle. Elle incarnera par ailleurs le point de vue du spectateur qui n'a pas suivi les parties 1 et 2. Mais même si la soirée se finit mal, quoi de pire que ne même pas être invité à une soirée, d'être exclue ?

### LA QUESTION DU RÉEL ET DU VIRTUEL est un des fils conducteurs du projet.

Les mondes virtuels idéalisent souvent les rencontres en tenant la vie réelle à distance, comme si cette vie réelle était plus risquée. Le spectacle et l'incarnation réelle des personnages va faire voler en éclats cette mise à distance.

**Mais ce virtuel n'était-il pas leur réalité ? Ou peut-être une augmentation du réel ? Mais qui est vrai ? Qu'est-ce qui est vrai ? Quand est-on vrai, vraiment soi ? Qui être avec les autres ? Comment ce qu'on éprouve dans notre for intérieur peut coexister avec les autres dans le réel sans se mettre en péril ? Et dans les mondes virtuels, n'est-il peut-être pas plus facile de faire tomber certains masques ?**

**Il s'agit pour moi de mettre en jeu et en scène ces paradoxes existentiels, entre image de soi et vie émotionnelle secrète dans un univers scénique où réalité et virtuel se confondent, se croisent, s'augmentent.**

La représentation théâtrale est le lieu de l'incarnation de la fiction dans un temps réel. **En effet, le spectacle en salle est le lieu de l'incarnation physique, ici et maintenant. Pour la première fois, les personnages ont un corps réel et ils se débattent avec lui. Je veux sans cesse croiser sur scène leurs présences physiques et leur existence virtuelle,** les mettre en perspective, en écho.

Le corps mutant est regardé à la loupe, sans cesse tourné vers le regard de l'Autre. Il sert de pivot à l'expression de la difficulté d'être, et ce corps pousse à défier la vie pour se sentir vivant. Leurs présences réelles physiques et explosives seront rêvées et développées avec **un.e chorégraphe afin de chercher une transposition théâtrale et physique des sensations complexes de l'adolescence.**

**En parallèle,** dans leur existence virtuelle (réseaux - jeux vidéo en ligne) le corps est omniprésent. Leur plastique y peut y être retouchée, ils vont jusqu'à y incarner des héros immortels, aux vies multiples. En particulier, le jeu en ligne crée des chimères qui ont l'avantage d'être partagées avec des êtres de chair, il s'agit de vivre dans un ailleurs magique dans lequel on peut ne pas penser et de se re-narcissiser sans bouger de chez soi tout en participant à une vie collective. On incarne de multiples personnages, parfois aux antipodes de ce qu'on est. D'un point de vue existentiel, que cela implique-t-il ? **Je souhaite écrire des séquences croisant jeu en ligne et jeu théâtral pour 4 des personnages. J'envisage le jeu en ligne comme un espace où tout peut se dire, où à travers le filtre des personnages du jeu, la parole se libère.**

Afin de pousser encore plus loin ce croisement entre réel et virtuel, nous allons alors faire surgir le réel des spectateurs dans la fiction en lançant des lives Instagram, des jeux en ligne et des vidéos en direct sur leurs téléphones portables.

### UN SPECTACLE CONSTRUIT EN SÉQUENCES

Le spectacle sera séquencé autour de thématiques distinctes tout en conservant le fil du récit engagé dans les parties 1 et 2. Ce sera un parcours fragmenté dans lequel chaque séquence met en jeu une dualité, un paradoxe, une question existentielle, dans le groupe, mais surtout dans la solitude. Ces fragments métaphoriques croiseront à chaque fois le réel et le virtuel de manière poétique. Des séquences purement filmiques, de posts filmés en live pour Instagram viendront ponctuer le récit et peut-être s'inscrire en contradiction totale avec ce qu'ils vivent.

## PARCOURS D'INSTALLATIONS + SPECTACLE, COMMENT CA MARCHE ?

*Parcours d'1h pour 30 personnes - tout public à partir de 15 ans. Plusieurs parcours sont proposés par jour.  
Parcours ateliers de 2h - 1 classe de 30.*

La compagnie a imaginé un « parcours sensible d'incarnation » composé de plusieurs modules installés dans les halls des théâtres, et disponible quelques jours avant les représentations théâtrales et après le spectacle. Dans ces installations, chaque spectateur est invité à se glisser dans la peau d'un des personnages de la fiction, à découvrir au travers des œuvres littéraires qui ont contribué à lui donner chair ce qu'il montre et ce qu'il cache, à s'identifier à l'un d'entre eux et à s'approprier la fiction...

Les outils pour ce parcours font naviguer le spectateur entre réel et virtuel :

Le parcours est composé d'un espace de découverte des profils INSTAGRAM des personnages, d'une INSTALLATION PERFORMÉE DE RÉALITÉ VIRTUELLE, d'un QCM d'identification, d'un espace de 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. Le parcours peut durer 1h ou 2h, il est construit avec un atelier (*voir le dossier ateliers en milieu scolaire.*)



### INSTALLATION VR : sous le CRARI, ça craque

Une expérience de 8 à 48min / 1 à 6 films à expérimenter - Espace pour la performance reproduisant une partie du salon de la fête / environ 30m2 (décor réel)

#### COMMENT SE DÉROULE L'INSTALLATION-PERFORMANCE VR :

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 l'émotion d'un personnage en particulier.

Une performeuse intervient et crée des interactions virtuel/réel : lui faire sentir un parfum, l'aider à se lever...

### INSTALLATION VIDÉO : 10 profils / 10 CRARIS / une borne vidéo par personnage / 5 stèles fournies par la compagnie avec 2 écrans par stèle à disposer dans un espace du hall.

10 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, vidéos, do-it-yourself, commentaires.

### 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'œuvres littéraires, poétiques et théâtrales : Safia s'interroge comme Hamlet, les émotions d'Alma ont été calquées sur celles de Sylvia Plath...

### LE PHOTOMATLONTL : fais CRARI / Photomaton avec filtres des personnages à poster sur les réseaux / boîte de 3m2 / Le PHOTOMATLONTL 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.