

COMPAGNIE EX VOTO A LA LUNE

**Artistique** : Emilie Anna Maillet / 06 62 17 11 45 / emilieanna.m@gmail.com

**Administration** : Sophie Torresi / 06 13 09 74 47 / [contact@exvotoalalune.com](mailto:contact@exvotoalalune.com)

**Diffusion** : Collectif & Compagnie - Géraldine Morier-Genoud / 06 20 41 41 25 / [geraldinemoriergenoud@collectifetcie.fr](mailto:geraldinemoriergenoud@collectifetcie.fr)

Conception  
mise en scène  
réalisation  
**Emilie Anna Maillet**

# CRARI OR NOT CRARI

FAIRE GENRE, FAIRE CRARI, GENRE OU PAS GENRE

**INSTAGRAM**  
**INSTALLATION VR PERFORMÉE**  
**INSTALLATIONS NUMERIQUES**  
**ACTIONS ARTISTIQUES & INSTAGRAM**

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.

**Équipe** // Conception-écriture et mise en scène : **Émilie Anna MAILLET** / Assistante dramaturgie – **Marion SUZANNE** / Dramaturgie Instagram – **Marion SUZANNE, Léna GARREL, Clarisse SELLIER, Charlotte ISSALY, Noé MERCKLE, Arthur CHRISP, Émilie Anna MAILLET** / Scénographie - **Émilie Anna Maillet – Benjamin GABRIE** / Vidéo et développement numérique : **Maxime LETHELIER** / Chef opérateur : **Noé MERCKLE, Arthur CHRISP** / 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...

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. 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.



« 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 *ficha* 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.

## 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 cœur ...

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 révélation 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 TRANSMEDIA**

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 MATÉRIEU 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 enchaînements des posts est scénarisé, constitue 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 RÉALITÉ 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.

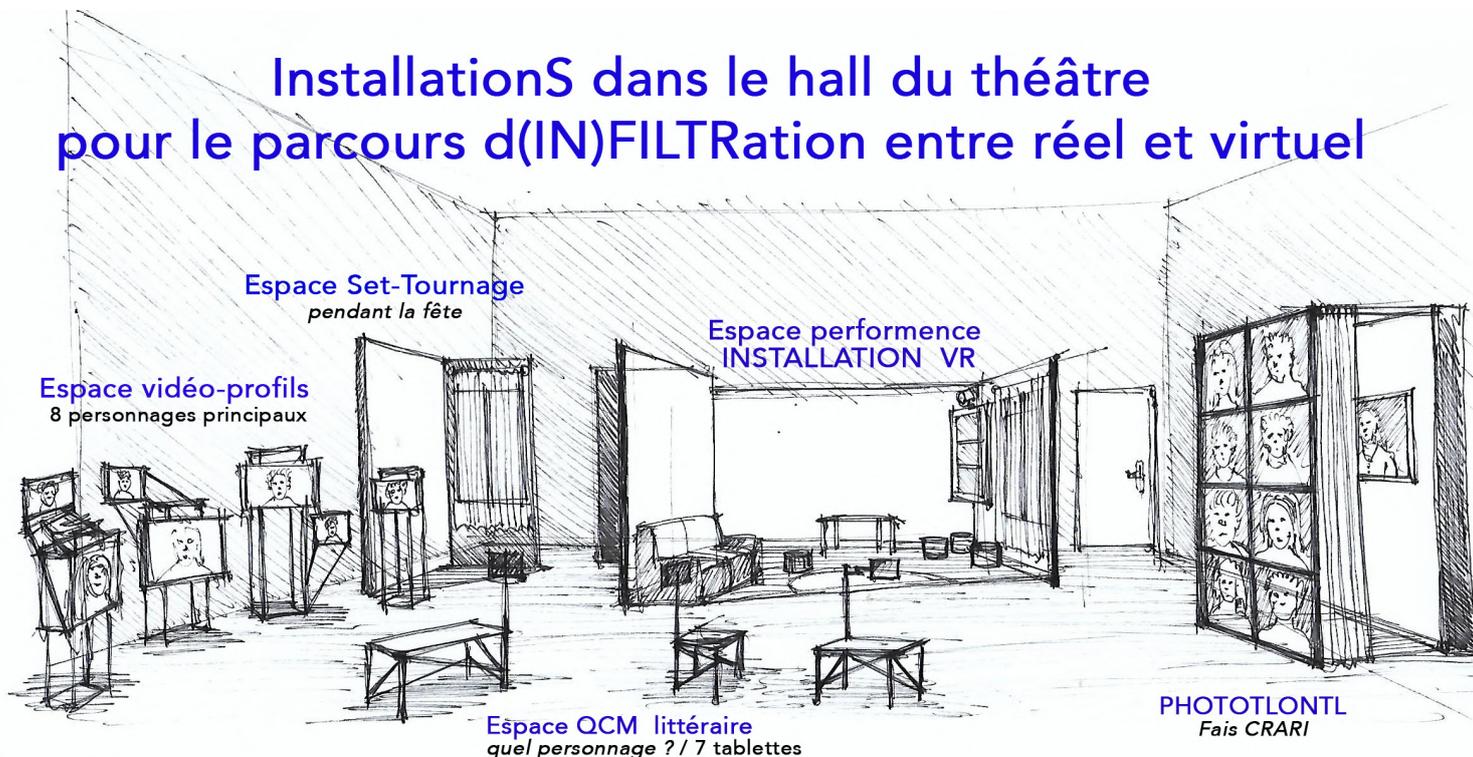


Cette installation nous fait vivre la fête chez les parents d'Alma. Chaque scénario met l'accent sur des expériences que nous avons toutes et tous connues à l'adolescence : se sentir attiré.e, harcelé.e, rejeté.e, perdu.e, troublé.e juste avant un premier baiser... Nous avons alors accès progressivement 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.

**CRARI OR NOT CRARI**

**Parcours d'(in)FILTRation entre réel et virtuel**

## 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 œuvres 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.



## 1/ 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'œuvres 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.

**EN CLASSE + SORTIE** / Ateliers de 16h, 20h ou 24h + 1h du parcours VR

Ateliers d'écriture et de réalisation, vidéo, photos, graphisme etc... en utilisant les applications proposées sur les réseaux sociaux, Instagram bien sûr, mais aussi TIKTOK, SNAPCHAT.



A partir d'œuvres littéraires qui ont inspiré la construction des personnages, **il s'agit d'interroger les outils techniques mis à la disposition de tous comme moyens de raconter, de faire récit et œuvre créative.** Nous nous servirons des filtres créés pour chaque personnage pour leur donner corps dans les pastilles mises en ligne. Les adolescents sous le masque du filtre se trouveront plus libres dans leurs contributions et dans l'incarnation des personnages.

TIKTOK permet de réaliser de réels petits montages, du stop motion etc... INSTAGRAM a de vraies fonctionnalités graphiques, tant pour modifier les images que pour la mise en page... Les ados ont finalement entre leurs mains de vrais outils puissants et créatifs via leur smartphone. **Nous voulons, avec ces ateliers, développer leur regard et leur imaginaire en utilisant les outils qui sont les leurs tout en leur proposant une autre manière de s'en servir.**

**POUR 20H D'INTERVENTION** - 6h d'atelier par élèves - 9h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants

2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo

1 atelier de 3h classe entière - **Écriture de scénarios** de pastilles visuelles et textuelles pour chaque personnage par petits groupes de 5. Des scénarios de courtes vidéos, de compositions de photos, de dialogues écrits pour des commentaires, etc...

1 atelier de 3h par demi-classe - **Réalisation des scénarios** avec les outils de montage des différents réseaux : TIKTOK, INSTAGRAM, SNAPCHAT, en utilisant les filtres. En plus un atelier jeu sera proposé afin d'interpréter les personnages grâce aux filtres créés pour les incarner.

**POUR 16H D'INTERVENTION** - 5h d'atelier par élèves - 7h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants

2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo

1 atelier de 3h en classe entière - **écriture**

1 atelier de 2h : par demi-classe (soit 2 ateliers de 2h) **réalisation**

**POUR 24H D'INTERVENTION** - 7h d'atelier par élèves - 11h par classe + 2h de mise en forme par les intervenants

2 INTERVENANTS A CHAQUE ATELIER : 1 intervenant dramaturgie-écriture + 1 intervenant vidéo

1 atelier de 3h en classe entière - **écriture**

2 ateliers de 2h : par demi-classe (soit 4 ateliers de 2h) - **réalisation**

**AU THEATRE ATELIER + INSTALLATIONS** : 2h du parcours pour des classes de 3<sup>ème</sup> à Terminale

*Équipe* : 1 Régisseur, 1 Performeur.euse, 1 intervenant.e atelier

1.ESPACE INSTALLATION VR

2.LE PHOTOTLONTL

3.ESPACE 8 BORNES VIDEO

4.ESPACE QCM

**PARCOURS EN + :**

**ATELIER D'ÉCRITURE** : 20 textes proposés à réécrire à sa manière en groupe de 4 à 6 élèves.

**ESPACE SET DE TOURNAGE** : 1 angle du salon de la fête, installé dans le hall. Cet espace est organisé pour le tournage des petites séquences écrites lors de l'atelier écriture. Nous tournerons avec des tablettes ou des téléphones portables, en utilisant les filtres des personnages / 5 m2

**LA CLASSE EST DIVISÉE EN 3 GROUPES** / 2 groupes de 12, et 1 groupe de 6.

Le PHOTOTLONTL est disponible à tout moment et permet de faire la jonction entre les ateliers.

1<sup>er</sup> TEMPS / 40 min : Groupe 1 = installation VR

Groupe 2 et 3 = QCM + découverte des personnages.

2<sup>ème</sup> TEMPS / 40 min : Groupe 1 = = QCM + découverte des personnages.

Groupe 2 = installation VR

Groupe 3 = écriture et réalisation

3<sup>ème</sup> TEMPS / 40 min : Groupe 1 et 2 : écriture et réalisation

Groupe 3 : installation VR

# Saison 22-23 : #TLONTL + CRARI + Installations

## LIVES INSTAGRAM + ATELIER ADOLESCENTS COMPLICES

### 4 PETITES FORMES INTERACTIVES SUR RÉSEAU

**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 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 s'adapte en permanence aux commentaires** des spectateurs. 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

### ATELIER JEU ET COMMENTAIRE LIVE INSTAGRAM / Classe d'adolescents-complices

**1 séance de 3h** - L'un des acteur.trice aborde avec les adolescents la question du personnage et **les prépare à intervenir dans le live en improvisant** avec eux. Les élèves examinent à quels types de réactions et de commentaires, ce monologue pourrait donner naissance et construisent différents points de vue. Lors des *lives* Instagram, **ouverts à tous les spectateurs**, le groupe d'adolescents est alors **complice**. Leurs interventions numériques **contribuent ainsi au récit**.

## #TLONTL (to like or not to like) spectacle en salle

### LE RÉCIT DE HUIT PERSONNAGES / QUATRE ACTEURS

A travers le flux « hystérique » d'images de soi des **profils Instagram**, nous avons pu découvrir les huit personnages et leur manière de se présenter virtuellement au monde. **La VR** révèle les troubles émotionnels et contradictoires qui les habitent, la violence des relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres sous la surface de la bande de copains. On les voit protéger leur intimité et leurs secrets coûte que coûte par des procédés violents, être paradoxalement intolérants aux fragilités des autres, être de mauvaise foi pour garder la face.

**Coincés entre une image d'eux qu'ils ont patiemment construite et défendue et des émotions violentes, ils plongent dans les affres que nous avons tous connus à un moment ou à un autre de notre vie...**

**Le spectacle en salle part de cet endroit.** Anaïs, victime de *bashing*, humiliée, et pour la première fois rejetée par sa communauté, Gabriel, se prenant de plein fouet ses mensonges et son désir pour elle, Safia engloutie dans son mal-être et sa jalousie... chacun se retrouve face à lui-même et confronté aux autres, **dans un questionnement à la fois moral, émotionnel, et finalement existentiel.** Autant de situations qui peuvent à cet âge conduire à des tentatives de suicide...

**Quatre acteurs incarnent deux personnages chacun.** Un même corps donc pour deux manières de l'envisager et deux personnalités. Ce choix est déterminant, il invite à une réflexion sur la subjectivité et la construction de son rapport au monde.

### DES FOURMIS DANS LE CORPS

On dit que la communication virtuelle sur les réseaux contraint à des postures physiques passives : le corps est au repos, penché sur l'écran, seuls les doigts courent sur le clavier mais paradoxalement ce corps est le centre de toutes les préoccupations des adolescents.

En effet, ce corps mutant est un corps étranger regardé à la loupe, ce corps sexué est sans cesse tourné vers le regard de l'Autre, ce corps souffrance sert de pivot à l'expression de la difficulté d'être, et ce corps expérimental pousse à défier la vie pour se sentir vivant. **C'est le travail avec un.e chorégraphe qui permettra la transposition théâtrale et physique des sensations complexes de l'adolescence.**

### UN BAIN VIRTUEL

Au théâtre, on demande aux spectateurs d'éteindre leur téléphone. Mais s'il devenait un outil scénique ? Si le fait de voir tous les téléphones allumés participait d'une esthétique ? Et si le fait de les entendre vibrer en même temps, sonner en même temps, contribuait à créer un bain sonore ? Et si cette espace intime devenait, le temps de la représentation, un nouvel espace de jeu ?

Afin d'augmenter encore l'espace de la représentation, les téléphones des spectateurs sont investis par des envois de textos, de vidéos live comme autant d'adresses directes à chacun de nous. Et si la salle entière, chaque spectateur et tous ensemble appartenaient à la communauté, et s'ils faisaient tous partie du « réseau » ?