



# CRARI OR NOT

Déambulation à partir de 14 ans

Installations transmédia et performance en Réalité Virtuelle

C'est l'histoire d'un groupe d'adolescents de 15-16 ans, avant et pendant une soirée. Ils flirtent, dansent, font des erreurs, friment mais qu'éprouvent-ils réellement ?

CRARI OR NOT se décline à travers différents médias et différentes expériences afin d'éprouver les mutations adolescentes dans sa complexité émotionnelle et sensitive, en un temps où le virtuel et le réel se rencontrent en permanence. Au programme : découverte des personnages de la fiction sur les réseaux, installation performative de Réalité Virtuelle, QCM poétique, création de pastilles vidéo pour Instagram, etc.

La compagnie Ex Voto à la Lune propose aux spectateurs un parcours "d'incarnation" des personnages de la fiction CRARI OR NOT, vous naviguerez entre fiction, littérature, réalité virtuelle performative et réseaux sociaux. ]

Teaser : <https://vimeo.com/678101043>



# (ÉQUIPE)

## VR, INSTAGRAM ET INSTALLATION



Écriture, réalisation et mise en scène : Émilie Anna MAILLET / Performeuses : Clarisse SELLIER et Marion SUZANNE ou Tom LEJARS / Collaboration artistique : Marion SUZANNE / Assistante mise en scène : Clarisse SELLIER / Scénographie: Benjamin GABRIÉ et Émilie Anna MAILLET / Régie de tournée : Pauline BEAUDOUX / Musique : Bagarre « *Danser seul (ne suffit pas)* » / Création musicale : Thibaut HAAS « Bleu Couard » / Costumes : Émilie Anna MAILLET - Marion Suzanne - Clarisse SELLIER / Régisseur général et création lumière : Laurent BEUCHER / Chef opérateur : Noé MERCKLÉ / Vidéo, développement numérique, création des filtres et conception du « photomatontl » : Maxime LETHÉLIER / Montage VR : Arthur CHRISP / Montage son VR : Thibault NOIROT / Ingénieur son VR : Hippolyte LEBLANC / Développement VR : Sylvain HAYOT / Perruquière maquilleuse VR : Noé QUILICHINI / Assistante réalisation VR : Rose ARNOLD / Graphisme Instagram : Sarah WILLIAMSON / 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 / Stagiaire vidéo : Alexis COHEN Acteurs : Farid BENCHOUBANE, Fanny CARRIÈRE, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI et 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.

## WEB-SÉRIE



Réalisation : Émilie-Anna MAILLET et Arthur CHRISP / Assistant réalisation : Oscar LE POLLOTEC / Stagiaire assistante : Norma CONRATH / Scripte : Jaomin VASSEUR / Chef opérateur & étalonnage : Noé MERCKLE / Ingénieurs son et montage son : Thibaut HAAS et Sacha MIKOFF / Perchwoman : Loryne BONNEFOY / Assistants caméras : Olivier LUDOT et Alexandre LOCATELLI / Maquilleuse : Amélie BABOULENNE / Montage : Arthur CHRISP  
Acteurs : Farid BENCHOUBANE, Pierrick GRILLET, Cécile LECLERC, Roméo MARIANI, Jeanne GUITTET, Marion SUZANNE, Sébastien LALANNE, Juliette FRIBOURG, Max MILLET, Isham CONRATH, Martin MESNIER, Arthur Chrip / Avec la complicité des élèves de la seconde 8 et de l'option théâtre de Natacha Polin, Etienne Lamotte et Sophie Joliot du lycée Voltaire à Paris.

# (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 du préfet 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 d'Ivry | 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** : Lycée VOLTAIRE - Paris 11, Christophe LABORDE, proviseur, Natacha POLIN, Etienne LAMOTTE, Bertrand LOUET et Marie JOLIOT, enseignants - la classe de Seconde 8 et les élèves optionnaires de théâtre.

*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.*

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.

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.



C'est en dédiant la présence des réseaux que nous en saisissons mieux les enjeux. Comment les questionnements existentiels et les émotions qui traversent l'adolescence depuis toujours se transposent aujourd'hui dans des moyens de création et d'expression nouveaux, qui accordent une place centrale à la subjectivité de chacun.

## UNE EXPERIENCE SENSITIVE

Le récit commence sur Instagram (**compte fictionnel, web série**), monde virtuel de la représentation de soi, ou pour mieux dire, de la publicité de soi.

Il se poursuit avec **l'expérience VR**, "bascule" sensitive et physique qui propose aux spectateurs une immersion dans les profondeurs émotionnelles 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.

Le projet propose aux publics, adolescents, scolaires ou adultes de vivre ou de revivre les troubles adolescents, mais aussi et surtout d'embrasser le point de vue d'autrui, de déplacer leur regard pour vivre les sensations internes de l'autre-que-soi par le corps, déplacement que seul permet le médium VR.

## (INSTAGRAM & VR – différentes manières subjectives d'aborder le récit )

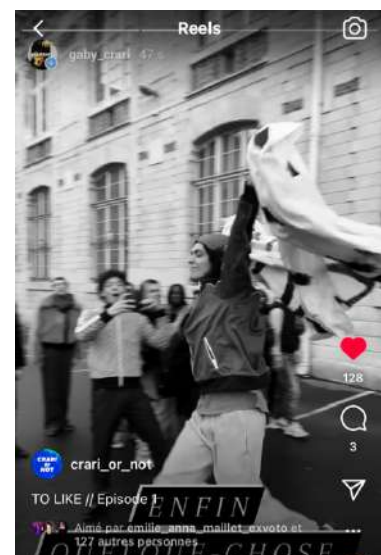
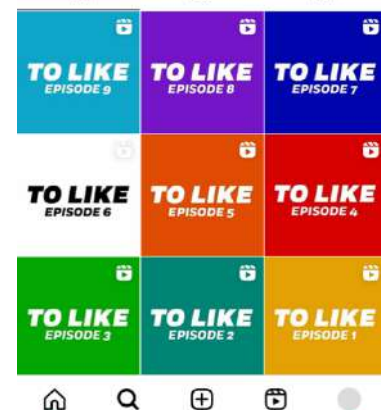
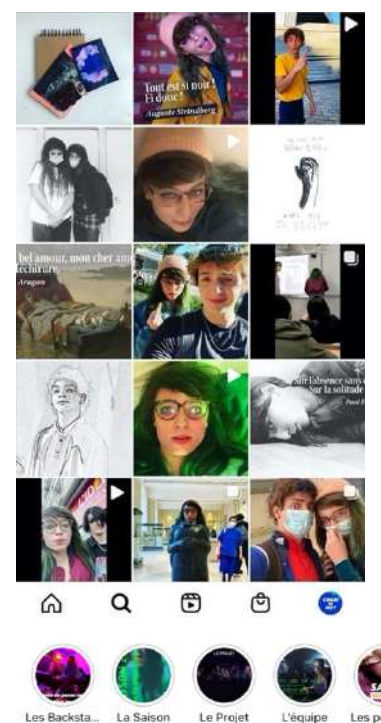
Le rapport au corps des adolescents, indissociable du rapport qu'il entretient avec autrui est bien au cœur du projet : corps fantasmé, caché, besoin d'être touché, découverte de la sexualité, peur d'être rejeté, de ne pas correspondre à la norme permettant d'être "validé" par les autres, sensation d'être étranger à ce qu'on est en train de devenir, mais aussi sensations conduites dangereuses pour éprouver la valeur de la vie et se sentir vivant. Tout est épidermique et sensation.

C'est pour cela que j'ai choisi d'aborder ce projet sous différents angles subjectifs, plonger dans leurs émotions de manière concrète et physique. **La question des subjectivités multiples est notre porte d'entrée vers le monde de l'adolescence.**

**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, il est consultable à n'importe quel moment, sans cesse augmenté et finalement vivant. En créant les comptes fictionnels il nous offre la possibilité de construire un récit croisé avec différents points de vue subjectifs. La diversité des points de vue permet au spectateur une immersion complexe dans l'histoire de nos personnages.

La subjectivité des personnages présentée sur leur profil Instagram fictionnel, va s'amplifier dans l'expérience VR. Sur Instagram, les personnages se filment entre eux. Pendant l'expérience VR, nous voyons l'histoire directement à travers leurs yeux.

**Web série - TO LIKE**, hébergé par le compte mère du projet CRARI/ OR NOT, installe la fiction et nous permet de rencontrer les personnages, de comprendre leurs liens, leur place dans le groupe, leur peur de ne pas être accepté, leur besoin d'exister sur les réseaux et l'emballlement que celui-ci peut susciter.





## UNE EXPERIENCE DE REALITE MIXTE MELANT VR ET PERFORMANCE THEATRALE

L'œuvre invite les spectateurs à expérimenter le point de vue de 6 adolescents sur une même soirée. Les spectateurs sont guidés dans l'expérience par une performeuse qui interagit physiquement avec eux permettant ainsi d'incarner le personnage jusque dans ses déplacements et ces interactions avec les autres.

Selon le casque VR, les spectateurs deviennent Marilou, Jules Elie, Safia, Victor, Anaïs ou Gabriel et découvrent la fête et les autres personnages par leurs yeux... Chaque point de vue subjectif correspond à une expérience sensorielle différente : **chaque spectateur peut donc participer plusieurs fois à la performance de VR sans vivre deux fois la même chose.**

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 existentiels et nous plongeons dans des séquences plus expressionnistes, mêlant effet spéciaux, film 360° et 3D.**

CRARI OR NOT donne à expérimenter ce qui se cache derrière une apparemment banale communauté d'adolescents de 16 ans : une fête qui fait voler en éclat leurs images savamment construites sur les réseaux sociaux et des lendemains qui les laissent pantelant.e.s.

# CRARI OR NOT - Parcours d'installations

Un parcours d'installations numériques + performance en VR sur la fameuse soirée où tout a basculé.

Teaser : <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.

**Le parcours déambulatoire composé de différents modules numériques, accompagne la forme performative en réalité virtuelle et la web-série.** Les installations ludiques, littéraires et sensibles, créent 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 des personnages de la fiction.



# ( LES DIFFERENTS MODULES NUMERIQUES )

**Comptes Instagram & web-série** - Tablettes donnant accès aux 11 comptes fictionnels des personnages et à la Web série

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 augmentés par les acteurs et de manière collaborative grâce à la production de « pastilles » en ateliers d'éducation à l'image et sensibilisation à la littérature en milieu scolaire. (Voir dossier ateliers.)

**Forme performative en VR** - environ 30m2 (décor réel)

Expérience de 7 à 42 min / 1 à 6 films subjectifs qui se complètent. 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 ...

Le spectateur vit la soirée par les yeux d'un personnage. Il est sollicité par une performeuse et navigue entre vision à 360° (VR) et sensations physiques bien réelles.

**Installation vidéo mashup des comptes instagram** - 5 stèles fournies par la Cie.

10 mash-up vidéos issus des fils d'actualité Instagram des personnages principaux de la fiction, présentant l'univers des personnages : montages-photos graphiques, textes, selfies, mêmes, vidéos, do-it-yourself, commentaires.

**Installation QCM** - 3 bancs et 3 tablette fournis par la compagnie.

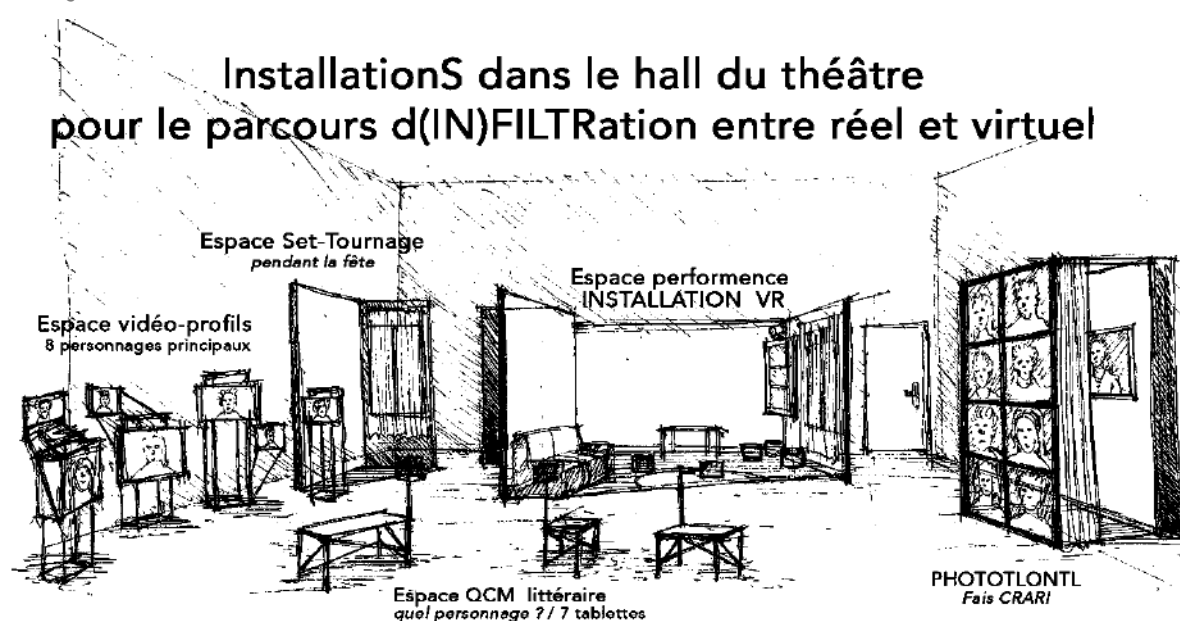
Par le biais d'un QCM littéraire, les spectateurs sont amenés à s'identifier à l'un des protagonistes de la fiction. Chaque personnage a été construit à partir d'extraits d'œuvres littéraires et théâtrales : Safia s'interroge comme Hamlet, Alma comme Sylvia Plath...

**Le Photomatlonl** : fais CRARI - boîte de 3m2

Le PHOTOMATLONL est un photomaton utilisant des filtres visage à l'image des personnages, un fond virtuel et une citation des personnages. Les participants vont ainsi incarner les personnages et pouvoir la poster sur les réseaux. De manière ludique, les spectateurs collaborent à la vie des personnages sur les réseaux, à leur façon de faire CRARI, de faire genre.

**Ateliers de réalisation de pastille vidéo** (ateliers à partir de la 3<sup>ème</sup>)

Cet atelier participe au parcours 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, effets vidéo, tournage et montage, les classes collaborent de manière décalée aux profils des personnages.



## (PUBLICS)

- Cette déambulation est proposée **pour des classes pour lesquelles elle est augmentée par 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 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<sup>ème</sup>** - 2 classes par jour  
Parcours numérique + petite forme VR + atelier / 2h par classe

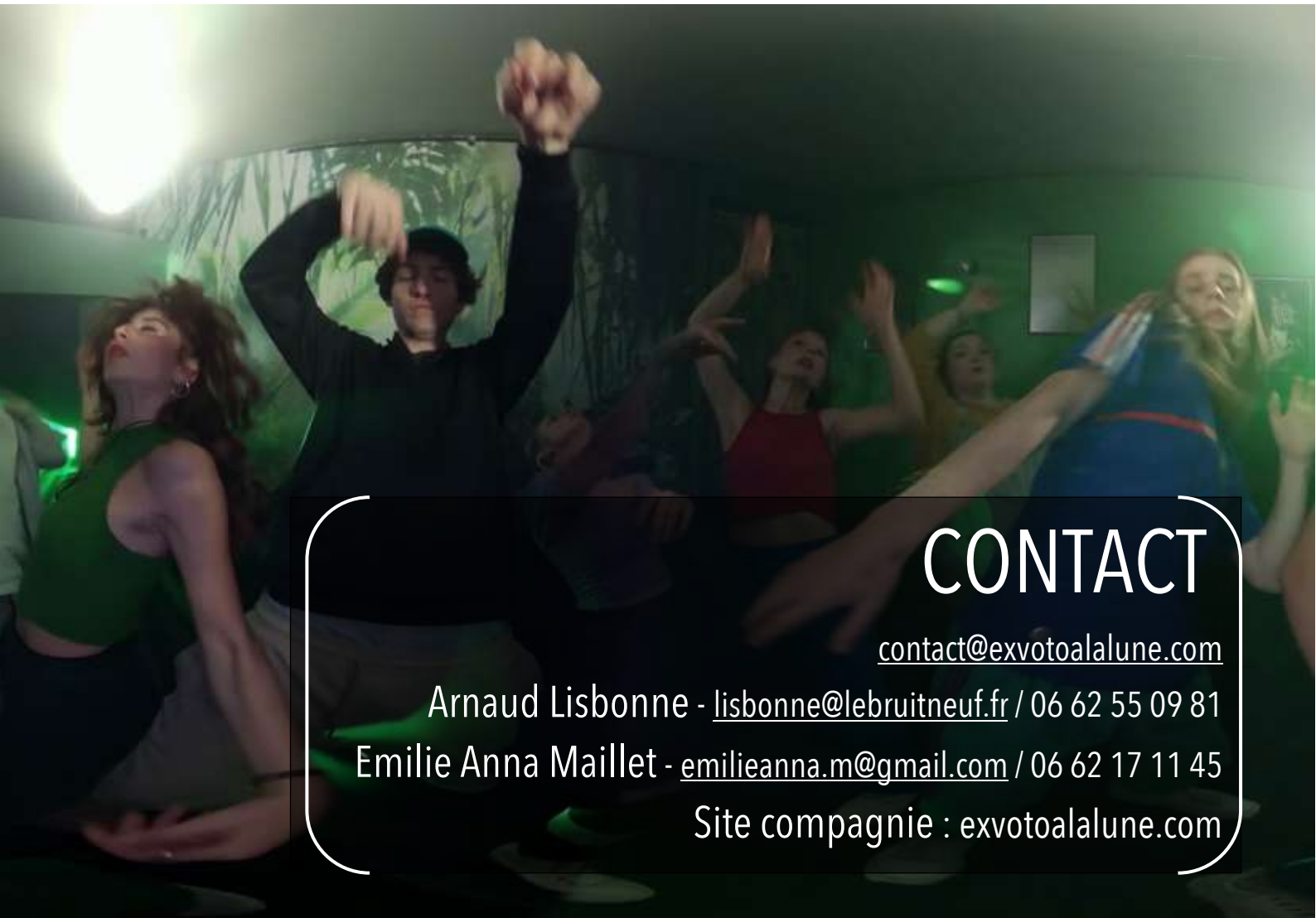
- **Tout public à partir de 14 ans** (30 pers par parcours)  
Parcours numérique + petite forme VR / 1h15 par groupe

**Soit environ 120 personnes par jour.**

Le parcours déambulatoire + petite forme performative VR sont toujours conduits **par les équipes de la compagnie : 1 performeuse, 1 médiatrice-intervenante et une technicienne.** Il est nécessaire que les théâtres augmentent cette équipe d'une ou deux personnes en RP.







# CONTACT

[contact@exvotoalalune.com](mailto:contact@exvotoalalune.com)

Arnaud Lisbonne - [lisbonne@lebruitneuf.fr](mailto:lisbonne@lebruitneuf.fr) / 06 62 55 09 81

Emilie Anna Maillet - [emilieanna.m@gmail.com](mailto:emilieanna.m@gmail.com) / 06 62 17 11 45

Site compagnie : [exvotoalalune.com](http://exvotoalalune.com)