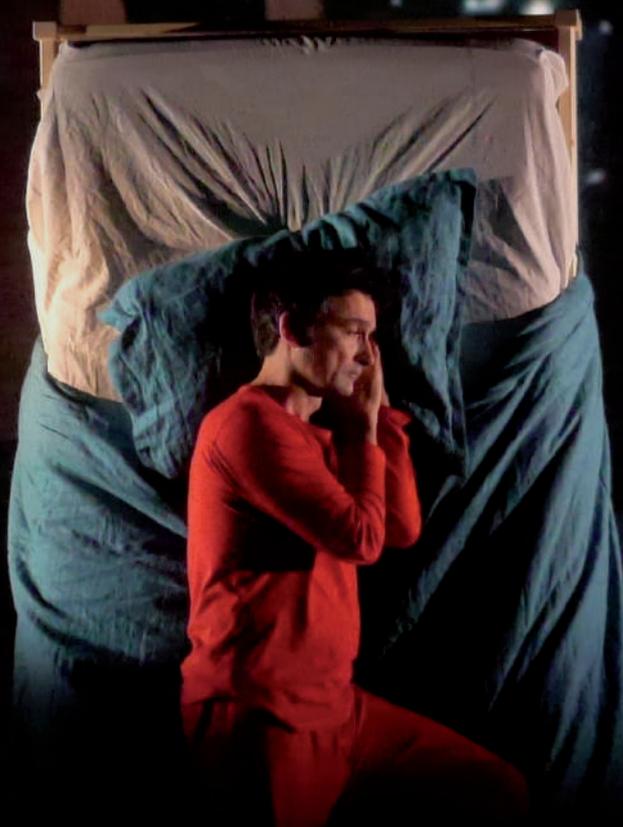




HEXAGONE
SCÈNE NATIONALE
ARTS — SCIENCES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



KANT
13 / 14 FÉVRIER

Dossier réalisé par Elodie Moleins, professeur relais
+ d'info > Magalie Gheraieb - magalie.gheraieb@theatre-hexagone.eu
04 76 90 94 24

LES-IMMERSIVES

2

Grâce à cette constellation transmédia, vous passerez de la fiction proposée par le spectacle *Kant* à l'expérience sensible, avec trois installations immersives.

KANT

EN FAMILLE



FÉVRIER

MERCREDI 13
JEUDI 14

10H
19H30

DURÉE
55 MIN

À PARTIR DE
8 ANS

TARIFS

NORMAL 22 €
RÉDUIT 17 €
ABONNÉ 14 € 10 € 8 €
JEUNE, SOLIDAIRE 9 €
FAMILLE 14 € 9 €

Texte

Jon Fosse

Traduction

Terje Sinding (L'Arche Éditeur)

Mise en scène, conception et scénographie

Émilie Anna Maillet

Création virtuelle et co-conception

transmédia

Judith Guez

Avec

Régis Royer

Création vidéo

Maxime Lethelier

Régie vidéo

Maxime Lethelier

ou **Camille Cotineau**

Compositeur

Dayan Korolic

Création lumière et régie générale

Laurent Beucher

Régie et spatialisation son

Jean-Francois Domingues

Construction

Simon Maurice

Régie plateau

Simon Maurice

ou **Micky Jack**

Création 3D virtuelle

Guillaume Bertinet

Création graphique 3D

Adrien Gentils

Joseph Sajous

Raphaël De Paris

Théo Rambur

Plasticien

Paatrice Marchand

Développeur QR Code

Tom Magnier

Création numérique et site

Web

Julie & Arnaud Mamias

Assistants à la mise en scène

Léa Carton De Grammont

Clarisse Sellier



Kant, le conte philosophique de Jon Fosse, aborde les peurs de Kristoffer, un garçon de 8 ans, face à l'immensité de l'univers et au vertige de l'infini. Le spectacle, grâce à un dispositif inventif construit autour de la vidéo 3D, de dispositifs holographiques, de la manipulation d'objets réels, nous plonge dans un monde magique. Une expérience multi-sensorielle vertigineuse entre réel et virtuel !

Le texte de Jon Fosse raconte avec une grande simplicité les questionnements de cet enfant sur le monde, l'espace, la véracité même de l'existence, où se mêlent astronomie, rêves, et cauchemars. Pour tenter d'y répondre Kristoffer invente alors sa propre cosmogonie, une origine du monde, une explication. Pourtant le vertige demeure. Son père lui parle alors de Kant et de notre impossibilité à tout comprendre. Grandir n'est-ce pas apprivoiser ses peurs et ses doutes ?

Production Ex Voto À La Lune avec l'aide à la création de la DRAC Île-de-France, soutien ARCAD Île-de-France, aide au développement et à la création DICREAM, aide de la SPEDIDAM et du Conseil départemental du Val d'Oise. **Coproduction** CDA/SC Art numérique - Enghien-les-Bains, Le Granit, Scène nationale - Belfort, L-EST - Laboratoire européen spectacle vivant et transmédia (VIADANSE-CCNFCB - MA Scène nationale - Pays de Montbéliard, Le Granit, Scène nationale - Belfort). Compagnie en résidence CDA/SC Art numérique - Enghien-les-Bains, Le Granit, Scène nationale - Belfort, Gare Numérique, Maison des Arts de Créteil. Ex Voto À La Lune est conventionnée par le ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Île-de-France.

Retrouvez la librairie Les Modernes dans le hall du théâtre.
ME 13 / JE 14 FÉV

SÉMINAIRE NATIONAL DU PRÉAC THÉÂTRE ET ARTS DE LA SCÈNE autour du spectacle *Kant*.
13 > 15 FÉV / HEXAGONE

« Le théâtre augmenté par les technologies :

pour quels effets sur les interprètes ? »
Formation de 3 jours à destination des formateurs de formateurs.
Sur inscription.

SOMMAIRE

I . LA COMPAGNIE

- A. Présentation de la Compagnie
- B. La distribution

II. LE TRIPTYQUE

- A. Introduction
- B. Un projet transmedia
- C. Kant
- D. La Chambre de Kristoffer
- E. Le labyrinthe cosmogonique

III. PISTES PÉDAGOGIQUES

- A. Problématiques philosophiques
 - 1. Descartes, la réalité et le songe
 - 2. Les antinomies kantiennes
 - 3. Les cosmogonies imaginaires
 - a) Activités autour du labyrinthe
 - b) Activités autour des récits des origines
- B. Problématiques dramatiques : la scénographie

IV. LA PRESSE EN PARLE

I. LA COMPAGNIE

A. Présentation de la Compagnie

Créée en 2000 par Emilie Anna Maillet, Ex Voto à la Lune interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et l'espace scénique.

Fortement influencée par la peinture, formée très jeune à la musique et à la danse, Emilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multiforme, creuset d'une synthèse rêvée des différentes disciplines artistiques. Elle s'attache à développer de nouveaux outils poétiques permettant de modifier le rapport au spectateur. Le désir de créer une poésie scénographique et une abstraction issue des textes théâtraux pousse la compagnie à utiliser et à développer des outils comme l'art numérique, la Magie nouvelle, la spatialisation du son, l'art connecté, afin d'en faire des machines à rêver.

De ce point de vue, *Hiver* de Jon Fosse, créé à la Ferme du Buisson en 2012, marque un tournant. La pièce évoque nos glissements hors du monde, nos disparitions du réel. Ces sensations de vertige, de confusion, de doutes, sont rendus sensibles par l'utilisation de la Magie Nouvelle. La réalité augmentée, quant à elle, pose la question de la limite entre le réel et le virtuel, et du lieu de l'imaginaire, en nous faisant douter de nos sens et de nos sensations.

Kant / La Chambre de Kristoffer / Le Labyrinthe cosmogonique, triptyque transmedia philosophique conçu à partir de la pièce *Kant* de Jon Fosse et créé fin 2015 pour le jeune public, poursuit cette recherche, à la fois au plan de l'utilisation des nouvelles technologies et du croisement des disciplines artistiques. En associant un spectacle et trois installations numériques interactives, en utilisant le théâtre, les nouvelles technologies (Magie nouvelle / hologrammes, Casque Oculus Rift, QRCode), les arts plastiques, la création musicale, en intégrant l'action culturelle à la création artistique, la Cie assume pleinement un projet jeune public ambitieux qui décloisonne les disciplines et déplace cette fois la question de la limite sur le plan métaphysique.

La Cie poursuit cette recherche qui consiste à mettre en résonance plusieurs formes autour d'un texte. Elle invente des dispositifs qui déplacent le spectateur dans tous les sens du terme, qui modifient sa propre perception et celle qu'il a de l'espace public, qui stimulent son imaginaire et font de lui un acteur à part entière de la création. De même qu'il s'agit de rendre poreux les arts entre eux, de même il s'agit de décloisonner les espaces, d'imaginer des relations nouvelles et complémentaires entre les artistes, les publics, et l'espace public.

Les nouvelles technologies offrent pour cela des possibilités inédites et passionnantes. Familières, elles font partie de notre quotidien et font le lien entre le dedans et le dehors, entre l'intime et l'extime, entre le cercle familial et le monde ; elles modifient et donc interrogent notre rapport à la réalité, et permettent d'accéder à des contenus quasiment infinis. Autant de possibilités offertes à la création artistique, autant d'outils permettant de questionner notre rapport à la réalité, autant de média permettant d'inclure les publics et de susciter le débat.

B. La distribution

EMILIE ANNA MAILLET - Directrice Artistique, metteuse en scène et conceptrice



Avec une formation de musicienne, chanteuse, comédienne et une pratique de la danse, elle a cherché à réunir les arts. Elle a joué dans différents pièces : *La Hoberaute* d'Auberti, *Athalie* de Racine, *Le Songe d'une nuit d'été*, *Le Misanthrope*. Elle a mis en scène des cabarets, « *Beaucoup de bruit pour rien* » de Shakespeare, *Mademoiselle Julie* de Strindberg et un spectacle de théâtre et danse *Les deux pieds dans la flaque d'eau* avec une chorégraphe. Après avoir été reçue au CNSAD en mise en scène, Joël Jouaneau l'a sollicité pour créer un spectacle à Sartrouville *Odyssée 78*. Elle a alors monté *Le jeune prince et la vérité* de J-C Carrière. Elle a travaillé avec

P. Debauche, C. Benedetti, P. Fomenko, A. Engel, J-P Vincent, K. Lupa, J. Brochen, A. Françon... Elle a obtenu un Master 2 « mise en scène-dramaturgie » à Paris X, et le C.A en 2008.

LAURENT BEUCHER - Direction technique, création lumière

Créateur lumière auprès de compagnies de Magie Nouvelle notamment pour les spectacles «*Solo(s)*» et «*Vibrations*» de la Cie 14:20 (éclairage d'hologrammes, lévitations, ombres en captation infra-rouge), et pour des compagnies de théâtre et de marionnettes. Il travaille également à la conception d'effets et de machineries plateau pour les créations de la compagnie Monstre, d'Etienne Saglio («*le soir des monstres*», «*Les Limbes*»). Il a fait la création lumière de «*Hiver*» de J Fosse.

MAXIME LETHELIER - Concepteur numérique & régisseur vidéo

Diplômé d'un master en arts plastiques et création numérique, option scénographie à l'UVHC en 2008, il n'a cessé de partager ses activités entre ses deux passions, les installations interactives et la création de visuels pour la musique. Il a collaboré avec diverses compagnies de théâtre afin de développer des scénographies multimédia et est impliqué dans la création d'installations vidéo interactives. Son travail dans ce dernier domaine se concentre principalement sur les thèmes des espaces publics ou partagés, et la manière dont les gens interagissent avec leur environnement. Il a collaboré avec le collectif Hehe (Golden Nica 2008 pour *Art Hybride*) pour l'installation *Siren Shield*. Dans le domaine musical, il a réalisé des clips vidéos pour différents groupes ainsi que des installations scéniques impliquant du mapping, des écrans motorisés.... (Krazy Baldhead (Ed Banger records), Abstraxion....).

JUDITH GUEZ - Co-conceptrice transmédiâs, créatrice réalité virtuelle

Après une licence d'arts plastiques, de chimie/physique, une licence en science option électronique et informatique, un master 1 en arts et technologie de l'image et un master 2 en robotique, elle est doctorante au laboratoire INREV à Paris 8 (Image numérique et réalité virtuelle). Elle enseigne en théorique et pratique (programmation, réalisation de jeux vidéo, installations artistiques...).

AIRY ROUTIER - Comédien

Formé au théâtre entre autres auprès de J-F Sivadier et d'A. Vassiliev, ainsi qu'à la classe libre du cours Florent et à l'École du Théâtre national de Chaillot, il crée sa compagnie, signe plusieurs mises en scène, et joue de nombreux solos créés au théâtre Paris-Villette, Il a joué également dans des spectacles de F. Manzoni, P. Carbonneaux, S. Renaud, N. Vonderheyden, S. Lolov, N. Moreau, M. Denes, et P-Y Chapalain au Théâtre de la Tempête et au Théâtre de la Bastille. Après avoir joué dans *Hiver* de Jon Fosse, mise en scène E. A. Maillet, il joue au TGP dans *Le Triomphe de l'amour* de Marivaux mise en scène de Galin Stoev.

II LE TRIPTYQUE

A. Introduction

Kant de Jon Fosse est un conte philosophique qui aborde les peurs d'un garçon face à l'immensité de l'univers et aux vertiges de l'infini. L'enfant invente alors sa propre cosmogonie, une origine au monde, une explication. Pourtant, le vertige demeure. Son père lui parle alors de Kant et de notre impossibilité à tout comprendre. Car grandir, n'est-ce pas apprivoiser ses peurs et ses doutes ?

B. Un projet transmédia

L'utilisation de nouvelles technologies vise à rendre sensible la première antinomie kantienne : il est à la fois possible ET impossible que l'univers soit fini ou infini. Construit en triptyque, le projet fonctionne comme un parcours initiatique dont la narration sensitive « éclatée » s'appuie sur 3 supports technologiques :

- Arts numériques (hologrammes et vidéo) pour le spectacle *Kant*.
- Le casque de réalité virtuelle pour l'installation *La Chambre de Kristoffer*.
- Le QR Code pour le parcours pédagogique *Le Labyrinthe cosmogonique*.

Le spectateur passe ainsi de la fiction (spectacle) à l'expérimentation sensible de l'infini (installation immersive au casque), puis au parcours actif qui consiste à explorer, à chercher des réponses (parcours QR code). Soit les 3 étapes d'un parcours artistique et philosophique où l'utilisation des nouvelles technologies est induite par le projet lui-même. Machines à rêver d'aujourd'hui, elles modifient notre rapport à la réalité, troublent nos perceptions, stimulent notre imaginaire et éveillent notre intelligence.

C. Kant



Kant est une expérience collective mêlant astronomie, cosmologie, rêves et cauchemars, le texte de Jon Fosse aborde dans une grande simplicité les questions philosophiques et les doutes de l'existence. Pour éprouver ces questionnements, la compagnie utilise la réalité augmentée. Le dispositif holographique et la création 3D développent les troubles optiques et plongent le spectateur dans un univers métaphorique et pictural qui sème le doute quant au réel. L'écriture de Fosse devient la structure musicale et rythmique des interrogations métaphysiques de l'enfant. La poésie visuelle immersive prend alors tout son sens en résonance avec la musicalité des mots de Fosse.

D. La Chambre de Kristoffer



La Chambre de Kristoffer est une installation interactive, immersive et individuelle au casque Oculus Rift. Le spectateur franchit le mur de la fiction : il s'installe avec le casque dans *La chambre de Kristoffer*, celle-là même qu'il a vue dans le spectacle. Il se trouve ainsi immergé, « projeté », dans la pièce de Jon Fosse. Jouant sur les proportions (chaise plus grande) et sur les éléments sonores (voix du père), l'installation permet au spectateur de retrouver des sensations familières de l'enfance, à l'heure du coucher. Le voyage se produit dans la réalité virtuelle augmentée pour finir au milieu de l'univers. Terrain de perturbations multi-sensorielles, le dispositif permet d'éveiller des questions existentielles par le biais des sensations tactiles et visuelles.

Conception & dramaturgie Emilie Anna Maillet — Co-conception et création réalité virtuelle Judith Guez — Création 3D virtuelle Guillaume Bertinet — Création graphique 3D Adrien Gentils — Scénographie Celine Diez — Compositeur Dayan Korolic — Sérigraphie Bernard Dassaut, Celine Diez, Regine Graille — Construction Laurent Beucher, Henri Demonio

E. Le Labyrinthe cosmogonique



Le Labyrinthe cosmogonique est un parcours Code QR (au nombre de 54) au sein de l'espace du théâtre qui permet au spectateur de scanner via smartphone ou tablette, des documents sur la cosmogonie, la cosmologie, la philosophie, les rêves et les métaphores liés à nos origines. Tel Kristoffer dans la pièce de Jon Fosse, le spectateur crée lui-même son parcours exploratoire. Cette installation permet d'ouvrir le champ des interrogations et des connaissances. Elle est un support pour de nombreux prolongements pédagogiques.

Dramaturgie et Scénographie Emilie Anna Maillet — Plasticien Paatrice Marchand — Création numérique et site Web Julie & Arnaud Mamias — Développeur QR Code Tom Magnier — Assistanat dramaturgie et scénographie Léa Carton De Grammont.

III. PISTES PÉDAGOGIQUES

A. Problématiques philosophiques

1. Descartes, la réalité et le songe

L'UNIVERS DU TRIPTYQUE / LA VIE EST-ELLE UN SONGE ?

Extrait 1 : *Kant* de Jon Fosse

« Je pense qu'il y a un géant là-bas dans l'univers. Il est si gros qu'on ne voit pas qu'il est là, personne ne sait que le géant est là. Mais le géant est là tout le temps.

Et le géant dort, et le géant rêve. Et moi j'existe seulement dans le rêve du géant. Ca, je le pense souvent, et ça me fait peur. »

Extrait 2 : *Le Monde de Sophie* de Jostein Gaarder

Le rêve, ou plus précisément la capacité à distinguer le rêve de la réalité est un problème philosophique majeur, que se pose précisément le héros de Kant. Descartes, qui souhaitait établir la vérité quant à la nature de l'existence, réactive ce questionnement. Commencant par douter de tout, il affirme que nous ne pouvons pas nous fier à nos sens :

« Quand nous rêvons, nous croyons bien vivre quelque chose de réel. Qu'est-ce qui différencie nos perceptions à l'état de veille de celle de nos rêves ? » Quand je considère attentivement cela, je ne trouve pas une seule qualité qui sépare nettement la veille du rêve », écrit Descartes. Et de poursuivre : « Comment être sûr que toute la vie n'est pas un rêve ? »

Descartes voulait partir de zéro et ce doute fondamental était sa première et unique certitude. Mais s'il doute, il doit aussi être sûr qu'il pense, et s'il pense, il doit être un être pensant. Ou comme il le dit lui-même : Cogito ergo sum (« je pense donc je suis »).

Descartes comprend que ce « je pensant » est plus réel que le monde matériel perçu par nos sens. »

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Niveau : Primaire - Collège - Lycée

Captation vidéo d'un court atelier philosophique animé par Jean-Paul Monin, auteur des Petits Platons. Il s'agit, par cette activité, de comprendre ce qui distingue le rêve de la réalité à l'aide de questionnements et d'expériences.

<https://www.lespetitsplaton.com/fr/les-ateliers-philo>

Niveau : Collège

Travail autour de l'extrait n°2

Questions possibles :

- Quel problème philosophique le rêve pose-t-il à Descartes ?
- Pour quelle raison Descartes ne se fie-t-il pas aux sens pour distinguer le rêve de la réalité ?
- Quelle place le doute occupe-t-il dans la démarche philosophique de Descartes ?
- Qu'est-ce qui pour Descartes est plus réel que ce que nous percevons à l'aide de nos sens ?

Niveau : 5^e - 4^e (latin)

Une séquence de latin sur le Cogito cartésien : <https://enseignement-latin.hypotheses.org/1511>

Niveau : Collège - Lycée

Analyse de l'extrait n°3 pour travailler

- La traduction dramatique/linguistique d'un désespoir métaphysique.
- Les caractéristiques du monologue au théâtre.

L'idée qu'il peut être difficile de distinguer le rêve de la réalité a beaucoup inspiré les dramaturges, en particulier au cours de la période baroque. Shakespeare, déjà, écrivait : « Nous sommes de l'étoffe dont les rêves sont faits, et notre petite vie est entourée de sommeil ». Le poète espagnol Calderon de la Barca, quant à lui, a écrit une pièce intitulée *La vie est un songe* dans laquelle il s'interroge : « Qu'est-ce que la vie? Une folie. Qu'est-ce que la vie? Une illusion, une ombre, une fiction et le bien suprême a peu de valeur car la vie tout entière n'est qu'un rêve ». Ces mots sont extraits du monologue de Sigismond, le personnage principal de la pièce (Journée II, scène 19).

Un enregistrement audio est également disponible à l'adresse suivante :

<http://www.litteratureaudio.com/livres-audio-gratuits-mp3/tag/pedro-calderon-de-la-barca>

Extrait 3 : Calderon de la Barca

« SIGISMOND - Cela est vrai. Réprimons donc cette humeur farouche, cette fureur, cet esprit de domination, si jamais le rêve recommence ; et nous ferons ainsi, puisque nous sommes dans un monde si étrange que vivre n'est que rêver, et que l'expérience m'enseigne que l'homme qui vit rêve ce qu'il est, jusqu'au moment où il s'éveille. Le roi rêve qu'il est roi, et vivant dans son illusion, il commande, il dispose, il gouverne. Et ces

ovations qu'il reçoit et qui ne lui sont que prêtées, s'inscrivent dans le vent et en cendres la mort les change, cruelle infortune ! Et que l'on veuille encore régner, quand il faut finir par s'éveiller dans le sommeil de la mort ! Le riche rêve de sa richesse qui lui donne tant de soucis ; le pauvre rêve qu'il subit sa misère et sa pauvreté. Il rêve, celui qui commence à s'élever ; il rêve, celui qui s'agite et sollicite ; il rêve, celui qui offense et outrage. Dans ce monde, en conclusion, chacun rêve ce qu'il est, sans que personne s'en rende compte. Moi, je rêve que je suis ainsi, chargé de ces fers, et j'ai rêvé que je me voyais dans une autre condition plus flatteuse. Qu'est-ce que la vie ? - Une fureur. Qu'est-ce que la vie ? - Une illusion, une ombre, une fiction, et le plus grand bien est peu de chose, car toute la vie est un songe, et les songes mêmes ne sont que songes. »

2. Les antinomies Kantiennes

Le philosophe Emmanuel Kant, dans la *Critique de la raison pure*, se pose la question de ce que nous pouvons connaître. Ces choses que nous ne pouvons pas comprendre, Kant les appelle des antinomies. Or, la première antinomie pose la question du caractère fini ou infini de l'univers. Cependant, selon le philosophe, ces deux hypothèses sont impossibles.

En effet :

Si l'univers a une fin, qu'est-ce qu'il y a après la fin de l'univers ? S'il y a quelque chose, c'est qu'il n'est pas fini. Et s'il y a du vide à l'infini, alors l'univers est dans quelque chose d'infini. Il est donc impossible que l'univers soit fini.

Si l'univers est infini, il existe depuis toujours. Ce qui est infini n'a ni début ni fin. Si l'univers est infini, il ne peut pas avoir commencé. Mais pour que l'univers existe, il faut qu'il ait commencé, sinon il n'existe pas. Il est donc impossible que l'univers soit infini.

C'est cette première antinomie que le texte de Jon Fosse met en scène à travers les interrogations de Kristoffer, un enfant de huit ans.

Extrait 1 : *Kant* de Jon Fosse

« Je m'appelle Kristoffer, et j'ai huit ans.

Tout à l'heure je pensais à l'univers.

L'univers, c'est quelque chose que je n'arrive pas à comprendre.

Je n'arrive pas comprendre comment il peut être infini, car tout a une fin, tout a un bord, à un endroit ou à un autre.

Mais si l'univers a une fin, qu'est-ce qu'il y a après l'endroit où il finit ? Peut-être rien mais qu'est-ce que c'est, rien ? Car rien ne peut être rien tout de même ? Je ne comprends pas et je pense tout le temps à l'univers (...)

Soit il y a un bord, là-bas, et alors l'univers finit après ce bord, mais alors qu'est-ce qu'il y a après l'endroit où ça finit ? Soit il n'y a pas de bord, et alors il continue à l'infini, mais ce n'est pas possible que ça continue à l'infini.

Ce n'est pas possible que l'univers continue à l'infini, et ce n'est pas possible non plus qu'il ait une fin. Les deux sont possibles, et ni l'un ni l'autre n'est possible.

Ça me fait peur (...)

- Ça ne sert à rien d'y penser, dit mon papa. Moi non plus je ne comprend pas (...) J'ai lu les livres d'un homme qui s'appelle Kant, et après les avoir lu j'ai un peu mieux compris pourquoi je n'arrivais pas à tout comprendre. Il y a des choses que nous ne comprenons pas à cause de notre manière de penser. C'est parce que nous sommes des humains que nous ne comprenons pas, à mon avis. » *Kant*, Jon Fosse, 1990

Extrait 2 : *Le Monde de Sophie* de Jostein Gaarder

Kant, philosophe allemand du XVIII^e siècle, pense que nous ne pouvons pas tout comprendre à cause de notre manière de penser. Selon lui, nous analysons le monde à l'aide de nos sens (perceptions) et de notre raison (entendement). Notre incapacité à décider du caractère fini ou infini de l'univers est liée au fait que, concernant cette question, nous ne pouvons bénéficier du soutien de nos sens. Seule, la raison imagine alors des hypothèses contradictoires.

« Avant Kant, les philosophes se sont posés de « grandes » questions philosophiques, à savoir si l'homme a une âme immortelle, si la nature est composée de minuscules particules ou encore si l'univers est fini ou infini...

Oui.

Eh bien Kant pensait que répondre à ces questions n'étaient pas du ressort de l'homme (...) Concernant les problèmes de cette importance, Kant pensait que c'était un trait caractéristique de la raison de l'homme que de se poser ce type de questions. Ainsi, quand nous nous demandons si l'univers est fini ou infini, nous posons une question sur un tout dont nous ne formons qu'une infime partie. C'est pourquoi nous ne pouvons prétendre parvenir à connaître ce tout.

Pourquoi pas ?

Quand nous nous interrogeons sur l'origine du monde et hasardons des hypothèses, la raison tourne en quelque sorte à vide [car nos sens ne nous disent rien de l'univers, nous n'en avons pas de perception car nous ne pouvons pas l'observer]. Nous ne pouvons pas faire l'expérience de la totalité qui nous englobe. S'agissant de ces problèmes fondamentaux, la raison, sans le secours de l'observation produira toujours deux thèses tout aussi probables ou improbables qui s'affronteront.

Des exemples s'il te plaît !

On peut tout aussi bien affirmer que le monde a commencé un jour ou que le monde a toujours existé. Les deux possibilités sont tout aussi inimaginables pour la raison humaine. Nous pouvons affirmer que l'univers a été de tout temps, mais est-il possible que quelque chose ait toujours existé sans qu'il y ait eu un jour un commencement ? Si on suit le raisonnement inverse, nous disons que le monde a eu un commencement, ce qui revient à dire qu'il est né du néant [du rien]. Mais quelque chose peut-il naître du néant ?

Le Monde de Sophie de Jostein Gaarder

ACTIVITÉS**Niveau : Primaire - Collège - Lycée**

Activité 1 : Comprendre un texte et en saisir les enjeux philosophiques [EXTRAIT 1]

- Questions possibles à poser avant la lecture du texte de Fosse : Qu'est-ce que l'univers ? Est-il selon vous fini ou infini ? A quoi ressemblerait un univers fini ? Infini ?

- Questions possibles à poser après la lecture de Fosse :

- a) Que Kristoffer ne parvient-il pas à comprendre ?
- b) Expliquez le paradoxe (la contradiction) que propose l'enfant.
- c) Pourquoi Kristoffer affirme-t-il que « ce n'est pas possible que l'univers continue à l'infini, et que ce n'est pas possible non plus qu'il ait une fin » ?

Niveau : Collège- Lycée

Activité 2 : Comprendre les antinomies de Kant avec un extrait du *Monde de Sophie* de Jostein Gaarder [EXTRAIT 2]

a) Comprends-tu mieux à présent pourquoi Kant pense que nous ne pouvons répondre à la question de Kristoffer ?

b) Explique de quels moyens dispose l'homme pour comprendre le monde qui l'entoure. (Il dispose, selon Kant, de ses sens et de sa raison. Néanmoins, si vous souhaitez poursuivre l'activité 3, vous verrez que les perceptions sont déterminées par des « tendances » de la raison que Kant nomme les « formes a priori de la sensibilité »).

Activité 3 : Pour aller plus loin

Niveau : 4^e - 3^e - Lycée

En réalité, Kant donne une définition plus complexe de notre perception sensible du monde. Selon lui, cette dernière est conditionnée, structurée, limitée par le fonctionnement de la raison humaine qui ne peut « voir » le monde qu'à travers deux filtres que sont : la causalité et l'ancrage de tout événement dans l'espace et le temps.

Voici une petite expérience qui peut permettre aux élèves de comprendre cette notion philosophique.

Expérience proposée par Jostein Gaarder dans *Le Monde de Sophie* : Montrer que la raison humaine est configurée par une logique de causalité.

- Imagine-toi un chat couché dans le salon. Une balle se met à rouler à travers la pièce. Que va faire le chat à ton avis ? (C'est très simple, il va courir après la balle).

- Imagine-toi que c'est toi qui est dans la pièce. Aurais-tu eu la même réaction que le chat ?

(Non, tu te serais probablement retourné pour voir d'où venait la balle car tu es un être humain, tu es porté à t'interroger sur la cause de chaque événement. La loi de causalité est inhérente à la constitution de l'être humain).

3. Cosmogonies imaginaires

« Je pense qu'il y a un géant là-bas dans l'univers. Il est si gros que personne ne sait que le géant est là. Mais le géant est là tout le temps. » *Kant, Jon Fosse*

Quand Kristoffer imagine que l'univers est composé d'un géant dont nous ne serions que le rêve, il livre une explication possible de l'univers, ce qu'on appelle une cosmogonie. En effet, la cosmogonie désigne « les ensembles de récits mythiques et de conjectures scientifiques cherchant à expliquer l'origine et l'évolution de l'univers » (Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales).

Or, *Le Labyrinthe cosmogonique*, proposé par La Compagnie Ex Voto à la Lune, permet justement aux spectateurs de découvrir, au fil de son cheminement, des documents sur la cosmogonie, la cosmologie, la philosophie, les rêves et les métaphores de nos origines :

« Nous plaçons alors les spectateurs dans la démarche de recherche de l'enfant du spectacle, dans un jeu labyrinthique. Dans son esthétique, un QR code se rapproche du labyrinthe, qui est le symbole de l'infini dans le fini. Un plasticien a créé des œuvres inspirées des QR codes usuels. Des vrais QR Codes sont incrustés et mélangés à ses créations. 54 QR Codes dévoilent 54 versions de nos origines.

La compagnie a souhaité créer une cohérence esthétique dans univers graphique fort, tout en conservant la diversité des contenus. En effet, des versions d'enfants sont présentées à la même valeur que des textes sacrés, scientifiques ou philosophiques.

Les contenus (textes ou vidéos) sont accessibles par l'intermédiaire des smartphones des spectateurs ou de 7 tablettes tactiles mises à disposition du public. Un QCM tactile et ludique est proposé à chaque QR Code permettant d'intégrer le contenu. » (La Compagnie Ex Voto à la Lune)



Les 54 QR Codes sont disponibles sur le site de la compagnie, à l'adresse suivante : <http://www.exvotoalalune.com/creation--installation--qrcode/>

Bereshit pereq aleph, premier chapitre du *Livre de la Genèse*, écrit sur un œuf, musée Israël.
Yggdrasil, l'arbre cosmique, assure la cohérence verticale des mondes de la mythologie nordique, tandis que le serpent de Midgard assure sa cohérence horizontale. Peinture attribuée à Oluf Bagge.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

a) Activités autour du labyrinthe

Pour en savoir davantage sur cette forme mythique, consultez les annexes !

Activité 1

Niveau : Primaire - Collège

Découvrir *le mythe du Minotaure* à l'aide de deux vidéos

Une minute, un mythe : le mythe du Minotaure

www.youtube.com/watch?v=uBvve8mTdJA

Thésée ou Les ravages de l'oubli (Arte)

www.youtube.com/watch?v=uBvve8mTdJA

(Passage sur le Minotaure : à partir de 11:06)

Activité 2

Niveau : Primaire

Thésée et le Minotaure : les enjeux philosophiques

http://www.sedrap.fr/image/produit/afr3gu_int.pdf

Activité 3 : Mathématiques

Niveau : 5^e

Une activité alliant les TICE aux mathématiques

www.pedagogie.ac-nantes.fr/mathematiques/enseignement/groupe-derecherche/actions-nationales-2015-2016/labyrinthe-931029.kjsp

Activité 4 : Jeu pédagogique

Parcourez des labyrinthes et dédales créés de manière interactive avec le site MAFALDA

www.echodelta.net/mafalda/mafalda.htm

b) Activités autour des récits des origines

Les liens proposés ci-dessous renvoient à des activités relatives aux contes étiologiques, ces récits ayant pour but de donner une explication (imaginaire) à un phénomène ou une situation courante.

Activité 1

Niveau : Primaire

Une séquence très complète proposée par l'académie de Rouen

http://ecoles.ac-rouen.fr/circdarnetal/new_darn/actions/jour_contes/explication08.pdf

Activité 2

Niveau : Primaire - 6°

Lien vers le film d'animation tiré *des Histoires comme ça* de Kipling (1902).

Les Histoires comme ça sont sans doute les plus connus des contes étiologiques contemporains.

www.youtube.com/watch?v=50XDUOOSANU

B. Problématiques dramatiques : la scénographie

Selon Victor Thimonier, la scénographie proposée par Émilie Anna Maillet bouleverse la relation que le spectateur entretient avec l'espace théâtral. En effet, la scénographie « déborde[rait] au-delà de la scène pour éveiller. Elle construi[rait] l'espace pour nous faire éprouver, théoriquement et physiquement, la profondeur dialectique d'une question, que cette question soit d'ordre politique ou métaphysique. En débordant de ses formes traditionnelles, l'espace scénographique vien[drait] proposer un passage à la porte de notre réel. » À propos de son projet scénographique, Émilie Anna Maillet explique que :

« Cette scénographie est un labyrinthe à l'intérieur du théâtre. C'est-à-dire un espace infini dans un espace fini. Le théâtre joue déjà ce jeu. La cage de scène est prise dans la démonstration de l'écart entre un espace fini et un espace infini, espace concret, matériel, des corps en contact, et espace fictionnel infini des corps mourants, naissants, vivants dans un temps et un lieu qui peut n'être pas ici et ne pas dépendre des mêmes normes que celles qui s'appliquent aux acteurs ou aux spectateurs. »

En outre, à l'aide des arts numériques, utilisés dans le spectacle *Kant*, la représentation théâtrale déborde l'espace scénique, le dilatant pour esquisser le vertige de l'enfant face à un univers potentiellement illimité. Par ailleurs, la pièce de Jon Foss, s'achevant sur la traduction du terme « Kant » (bords en norvégien) semble inviter le lecteur à envisager toute délimitation comme nécessairement arbitraire.

Enfin, l'usage de la réalité virtuelle dans *La chambre de Kristoffer* génère un franchissement du mur de la fiction. « L'installation fonctionne comme une chambre d'échos de l'éveil car le dispositif est construit de façon à ce qu'on ressente directement le vertige métaphysique du personnage. Le spectateur s'installe dans une reproduction de la chambre de l'enfant du spectacle (...) Progressivement, les murs et le sol se dissolvent créant un effet de vertige (...) Il prend la place de Kristoffer, l'enfant de l'histoire, pour expérimenter la sensation de l'infini. »

Activités

Avant le spectacle : le traitement de l'espace étant un des signes distinctifs d'une œuvre dramatique, il pourrait être intéressant de travailler, en amont de la représentation, la distinction entre espace scénique et espace dramaturgique. Il s'agira d'insister sur le fait que si le premier est tangible et délimité (il désigne en effet la partie du théâtre où se déroule le spectacle) le second est un espace fictif conçu par le dramaturge (lieu dramatique et lieu virtuel).

Après la représentation : il semblerait que la scénographie d'Émilie Anna Maillet revisite ces espaces traditionnels de la représentation théâtrale. L'espace scénique tend à l'abstraction, s'ouvrant sur l'infini grâce à l'utilisation des arts numériques et, tandis qu'il perd de sa matérialité, le dispositif instauré par la Compagnie donne à voir la virtualité des possibles cosmogoniques et immerge physiquement le spectateur dans les réflexions métaphysiques de l'enfant.

Demander aux élèves ce qu'il ont observés de la scénographie ? Quelles nouvelles technologies que vous identifiez sont utilisées dans le spectacle ? Celles-ci influencent-elles le comédien dans son jeu ? Et comment ? Quelles valeurs ajoutées les nouvelles technologies apportent-elles à la représentation ?

IV. LA PRESSE EN PARLE

L'Est Républicain, le 12/01/2016

« Sensations inédites dans « l'installation au casque de réalité augmentée » qui permet en cinq minutes de passer d'une chambre où l'on redevient un enfant grâce à son mobilier surdimensionné à... l'univers tout entier, que l'on observe en lévitation dans l'espace ! Perte de repère, disparition de ses propres membres, et vertige des sensations de peur éprouvées dans l'enfance quand, seul dans sa chambre, on pouvait voir une ombre se transformer en objet et l'inquiétude envahir notre cerveau et notre corps tout entier ! « Difficile de synthétiser un projet construit en trois séquences » constate Émilie Anna Maillet, metteur en scène, et grande prêtresse ès lumières. Il y a le spectacle, Kant, d'après le texte de Jon Fosse, la séquence de 5 mn dans la chambre de Kristoffer, et un labyrinthe de QR Codes à parcourir avec une tablette numérique. Trois expériences autour du même thème et une nouvelle approche du théâtre, vraiment nouvelle, issue d'une résidence longue durée. »

Katherine Abhervé

« Après avoir monté il y a deux ans Hiver, de John Fosse, la jeune metteur en scène français Emilie Anna Maillet s'est intéressée à Kant qu'elle présentait en décembre dernier dans la région parisienne à un public scolaire. Ce spectacle est en sorte une grande fantaisie poétique, sensitive et visuelle s'inspirant de la cosmologie, des mathématiques, des symboles et de l'inconscient collectif (...) c'est une expérience multi-sensorielle entre réel et virtuel. »

Les Trois coups, Journal du spectacle vivant, 4/12/2016

« La technologie donne corps aux peurs et interrogations de l'enfance dans ce spectacle inventif et émouvant. Tel l'esprit de Kristoffer, son personnage principal âgé de huit ans, Kant grouille d'idées et d'images bizarroïdes, tantôt fascinantes, tantôt inquiétantes. Si dans l'univers sommeillait un géant dont nous peuplons les rêves ? Et si le géant un jour se réveillait, qu'advierait-il de nous ? Et qu'est-ce que cette histoire d'univers infini ? Dans Kant, le jeune garçon se trouve, d'une façon aussi soudaine qu'angoissante, aux prises avec des questions vertigineuses. C'est cette découverte de sa propre faculté de penser, et des limites de son propre entendement, que met très joliment en scène ce spectacle qui s'adresse à tous les publics. À travers ce personnage de petit garçon curieux, Émilie-Anna Maillet réussit une belle plongée dans une psyché enfantine en plein émoi. Et par là même, comme par un effet boomerang, un retour à nos interrogations personnelles d'adultes qui, avec le temps, nous sommes résignés à « ne pas comprendre certaines choses ».

Sceneweb.fr, L'actualité du spectacle vivant, 15/02/2017

« Un dispositif hologrammique de Magie Nouvelle et la création de vidéos 3D vont développer les troubles optiques, et plonger les spectateurs dans une réalité augmentée, dans un univers métaphorique, immersif, pictural et musical. Les éléments réels vont être mis en doute par des procédés de magie, manipulation d'objets réels, et les croiser, les interagir avec des images vidéos, ou des hologrammes, Nous sèmeront le doute alors quant à ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. L'écriture de Fosse devient la structure musicale et rythmique des interrogations métaphysiques de l'enfant. La poésie visuelle immersive prends alors tout son sens en résonance avec la musicalité des mots de Jon Fosse et la création sonore. »