

# KANT

## LA CHAMBRE DE KRISTOFFER LE LABYRINTHE COSMOGONIQUE LE RÊVE DU GEANT

*d'après « Kant » de Jon Fosse  
Conception et mise en scène Emilie Anna Maillet*



**Théâtre, Arts numériques & Installations**

**[www.exvotoalalune.com](http://www.exvotoalalune.com)**

Production : EX VOTO A LA LUNE avec l'aide de la DRAC Île-de-France, du DICREAM, d'ARCADI Île-de-France, de la SPEDIDAM et du Conseil départemental du Val d'Oise | Coproductions : CDA/Scène conventionnée Art numérique d'Enghien-les-Bains, Le Granit/Scène Nationale de Belfort, et L-EST/Laboratoire Européen Spectacle vivant et Transmédia (VIADANSE-CCNFCB / MA scène nationale-Pays de Montbéliard / Le Granit scène nationale de Belfort) | Compagnie en résidence au CDA/Scène conventionnée Art numérique, au Granit/Scène Nationale de Belfort, à la Gare Numérique, et à la Maison des Arts de Créteil.

*Ex Voto à la lune est conventionnée par le Ministère de la Culture et de la Communication-DRAC Ile-de-France.*

## UNE CONSTELLATION TRANSMEDIA

Le projet est un parcours transmédia pour le jeune public basé sur la pièce *Kant* de Jon Fosse, conte philosophique qui évoque les questions et les peurs d'un enfant face à l'immensité de l'univers et au vertige de l'infini.

Comment transcrire artistiquement les questionnements métaphysiques que provoque la contemplation de l'univers ? Face à l'immensité, nous avons plusieurs manières de réagir, ou nous nous sentons petit et perdu, ou au contraire, nous nous sentons profondément vivant, et il peut aussi nous sembler que notre corps se prolonge dans l'espace... L'immensité est révélatrice de la sensation étrange d'être vivant. Elle nous interroge alors sur la notion même d'être, et par ricochet sur l'origine du monde.

L'utilisation des nouvelles technologies permet de rendre sensible la première antinomie kantienne : il est à la fois possible ET impossible que l'univers soit fini ou infini. Machines à rêver d'aujourd'hui, elles modifient notre rapport à la réalité, troublent nos perceptions, stimulent notre imaginaire et notre réflexion. Elles permettent d'enchevêtrer le réel et l'imaginaire, de créer le doute sur ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, et d'évoquer ainsi de manière sensible les questions existentielles qu'affronte Kristoffer, l'enfant de la pièce de Jon Fosse.

Le projet est construit comme un parcours initiatique dont la narration est éclatée sur différents médias, le média maître étant constitué par le spectacle. La narration n'est pas celle d'une histoire préexistante développée sur plusieurs supports, mais une "narration sensitive éclatée" sur différents médias. C'est le spectateur lui-même qui, au fil de son parcours, élabore librement sa propre narration, passant de la fiction (*Kant, Le Rêve du géant* : arts numériques, hologrammes) à l'expérimentation sensible de l'infini (*La Chambre de Kristoffer*, installation immersive au casque de réalité virtuelle), et au parcours actif qui consiste à explorer et chercher des réponses (*Labyrinthe cosmogonique* : parcours QR code & art plastique /smartphone ou tablette).

Les 3 installations sont conçues pour être associées au spectacle mais il peut arriver qu'elles soient présentées séparément.



## KANT

### Théâtre, magie nouvelle, arts numériques

*Texte : Jon Fosse – Traduction : Terje Sinding, L'Arche Editeur – Mise en scène, conception & scénographie: Emilie Anna Maillot – Acteur : Régis Royer ou Guillaume Hincky – Compositeur : Dayan Korolic – Création vidéo : Maxime Lethelier – Création lumière : Laurent Beucher – Son : Jean-François Domingues – Construction : Simon Maurice – Création graphique 3D : Adrien Gentils, Joseph Sajous, Raphael de Paris, Théo Rambur – Assistantes à la mise en scène : Léa Carton de Grammont et Clarisse Sellier*

*Kant* est le volet central de notre Constellation transmedia. Il s'agit d'une expérience collective.

*Kant* de Jon fosse est un conte philosophique qui aborde les peurs d'un garçon face à l'immensité de l'univers. L'enfant 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 ?

Mêlant astronomie, cosmologie, rêves et cauchemars, la pièce de Jon Fosse aborde dans une grande simplicité les questions philosophiques et les doutes existentiels qui surgissent dans l'enfance.

Pour éprouver ces questionnements, nous utilisons un dispositif holographique et la création 3D qui suscitent des troubles optiques et plongent le spectateur dans un univers métaphorique et pictural semant le doute quant au réel.

La poésie visuelle immersive prend alors tout son sens, en résonance avec la musicalité des mots de Jon Fosse et la création sonore. L'écriture de Fosse devient la structure musicale et rythmique des interrogations métaphysiques de l'enfant.

→ [www.exvotoalalune.com/creations/kant/](http://www.exvotoalalune.com/creations/kant/)



## LA CHAMBRE DE KRISTOFFER

### Installation au casque de réalité virtuelle HMD // Décor mixte réel-virtuel

*Conception & dramaturgie Emilie Anna Maillot - Co-conceptrice & créatrice réalité virtuelle Judith Guez - Création 3D & Graphisme 3D Guillaume Bertinet - Graphisme 3D Adrien Gentils - Scénographie Celine Diez - Sérigraphie Bernard Dessaut, Céline Diez, Régine Graille - Constructeurs Laurent Beucher, Henri Démonio*



*La Chambre de Kristoffer* est une installation interactive, immersive et individuelle au casque Oculus Rift et capteurs. Le spectateur s'installe dans la chambre de l'enfant, et traverse le mur de la fiction, il se retrouve projeté dans la pièce de Fosse. Par des jeux de proportion (chaise plus grande) et des interactions sonores, le spectateur retrouve les sensations du soir de sa propre enfance, à l'heure de s'endormir. Le voyage se poursuit 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 de sensations tactiles et visuelles. Le spectateur peut interagir par l'intermédiaire « d'objets-interfaces » présents dans le décor et modélisés virtuellement.



### Scénario du point de vue du spectateur

Le spectateur entre dans le décor réel, le ¼ de chambre, et vient s'asseoir sur la chaise. Il place le casque de réalité virtuelle Oculus Rift et découvre alors la chambre à l'identique, mais en virtuel, et augmentée : il est alors dans la chambre en entier. Après un temps, permettant l'adaptation du spectateur à cet environnement mixte, nous rentrons dans la deuxième étape du scénario qui consiste à créer des perturbations multi-sensorielles. L'environnement virtuel se modifie petit à petit (les objets s'animent, le ciel par la fenêtre se transforme...) mais sans changement brusque pour provoquer le doute de ce qu'il perçoit. Au final, le décor sera transformé par des éléments de l'imaginaire de l'enfant face à l'univers : les murs disparaissent, l'immensité englobe le spectateur.

Cette installation immersive et interactive invite le public à vivre de manière subjective et sensible l'expérience de l'enfant de la pièce *Kant*, et d'éprouver concrètement le doute et le

vertige existentiel. Durée 4'30.

→ [www.exvotoalalune.com/creations/chambre-de-kristoffer/](http://www.exvotoalalune.com/creations/chambre-de-kristoffer/)

## LE LABYRINTHE COSMOGONIQUE

### Parcours exploratoire // Arts Plastiques & QR Code

Sur une idée originale de Emilie Anna Maillet & Judith Guez - Dramaturgie & Scénographie Emilie Anna Maillet - Plasticien Paatrice Marchand - Création numérique & site web Julie et Arnaud Mamias - Création application Tom Magnier - Assistante dramaturgie & scénographie Léa Carton de Grammont



« - Si c'est vrai qu'on ne peut pas savoir si l'univers a une fin, ou s'il continue, si les deux sont possibles, alors il y a beaucoup de choses qui sont possibles.

Mon papa me regarde, il fait oui de la tête, et je vois qu'il ouvre grands les yeux.

- S'il y a beaucoup de choses qui sont possibles, dis-je, alors il est possible aussi qu'il y ait un géant là-bas dans l'univers, un géant si gros que personne ne peut le voir.

Mon papa me regarde, il fait oui de la tête.

- Et alors, dis-je, alors il se pourrait que j'existe seulement dans le rêve de ce géant. Que je sois quelque chose que le géant aurait rêvé. »

Kant, Jon Fosse

### Le doute existentiel et l'origine du monde // Les cosmogonies



"Devenir adulte, c'est apprendre à vivre dans le doute et l'incertitude"  
Hubert Reeves

Théorie mythique ou scientifique expliquant la formation de l'univers. En essayant de trouver des explications tangibles, l'humanité a construit sa propre interprétation grâce à des images mythologiques. Avec les sciences actuelles, elle essaie d'expliquer la création du monde de manière pragmatique et de récolter des informations sur l'apparition des êtres sur terre. Beaucoup d'éléments ont été découverts, cependant la question initiale demeure. Les mythes sont des moyens archaïques d'interpréter le

monde en images et en symboles. C'est par l'intuition et l'inspiration, le rêve et l'imagination que l'homme construit sa propre connaissance du monde.

## Fonctionnement de l'installation



Parallèlement à l'expérience sensitive que constitue *La Chambre de Kristoffer*, nous proposons au public d'expérimenter *Le Labyrinthe cosmogonique*, un parcours exploratoire Code QR qui se déploie dans les différents espaces du théâtre.

Cette installation permet aux spectateurs, de découvrir au fil de leur cheminement, des documents sur la cosmogonie, la cosmologie, la philosophie, les rêves et les métaphores de nos origines, en scannant les QR codes disséminés dans les différents espaces. Le spectateur est alors dans la démarche de l'enfant qui consiste à chercher des réponses par lui-même, à élaborer, à inventer si besoin.

Le graphisme d'un QR code évoque un labyrinthe, qui est précisément le symbole de l'infini dans le fini. Le plasticien Paatrice Marchand a créé un labyrinthe en noir et blanc, dans lequel de vrais QR codes sont incrustés, mélangés, camouflés. Nous avons souhaité créer une cohérence esthétique dans un univers graphique fort, tout en conservant la diversité des contenus.

60 QR codes dévoilent autant de versions de nos origines : de Ptolémée aux Shadocks, de Descartes à Hubert Reeves, de la mythologie égyptienne aux Multivers, du Coran aux versions enfantines...

L'objectif est de faire entendre différentes versions de l'origine de l'univers, du monde, de l'existence, à travers le prisme de la mythologie, des contes du monde entier, des religions, des théories scientifiques, de la philosophie, ou encore de la fiction - comme autant de réponses à nos questions existentielles, sans hiérarchie de vérité ni de beauté. Cette installation permet d'ouvrir le champ des interrogations et des connaissances. Elle est un support pour de nombreux prolongements pédagogiques.



Elle s'adresse à tous les publics, enfants et adultes. Nous nous souvenons tous de ces vertiges existentiels de l'enfance. Nous cherchions alors des réponses à notre échelle. Revisiter les questions de notre enfance en accompagnant et en poétisant celles des enfants, c'est aussi traverser l'histoire des origines de l'humanité.

Les contenus du *Labyrinthe cosmogonique* sont accessibles par l'intermédiaire des Smartphones des spectateurs ou de tablettes tactiles mises à disposition du public. Ils

sont constitués de textes, d'images, de vidéo, de sons...

Un QCM tactile et ludique est associé à chaque QRCode afin de mémoriser son contenu manière ludique. Tous les contenus des QRcodes sont accessibles en ligne.

→ [www.exvotoalalune.com/creation-installation-qrcode/](http://www.exvotoalalune.com/creation-installation-qrcode/)

## LE RÊVE DU GÉANT // COSMOGONIE DE KRISTOFFER

### Installation holographique

*Idée originale : Emilie Anna Maillet – Texte : Jon Fosse, traduction Terje Sinding - Dramaturgie : Emilie Anna Maillet et Léa Carton de Grammont - Acteur : Régis Royer - Vidéo : Camille Cotineau - Construction : Simon Maurice - Graphiste 3 D : Joseph Sajous- Musique : Dayan Korolic*



Ce dispositif holographique de Magie Nouvelle associé à la création de vidéos 3D suscite des troubles optiques et plonge les spectateurs dans une réalité augmentée, dans un univers métaphorique, immersif et pictural. Dans cette installation, le personnage de la pièce *Kant* de Jon Fosse, invente sa propre cosmogonie.

Le spectateur qui observe Kristoffer en proie à ses questionnements depuis le dessus de la boîte occupe de fait la place du géant qui rêve l'univers...

*Le Rêve du Géant* a l'avantage, lorsque les installations sont présentées sans le spectacle, de renforcer le lien dramaturgique entre elles.

Durée : 1'30

→ [www.exvotoalalune.com/le-reve-du-geant/](http://www.exvotoalalune.com/le-reve-du-geant/)

## FONCTIONNEMENT DU PROJET DANS UN THEATRE

Les outils technologiques sont des machines à rêver, autant que des éléments intégrés à la vie quotidienne. Ils constituent des passerelles permettant de conduire le jeune public au théâtre. Ils sont en outre d'excellents supports pour sensibiliser aux questions philosophiques.

En général les installations sont présentées sur la même période que le spectacle mais elles peuvent également rester en place plus longtemps (en amont ou en aval des représentations)

L'installation QR codes *Labyrinthe cosmogonique* est disponible en permanence, visible par les spectateurs au gré de leurs déambulations.

L'installation au casque *La Chambre de Kristoffer*, expérience individuelle d'une durée de 5 mn, nécessite de s'inscrire selon des horaires établis par le théâtre.

*Le Rêve du Géant* est en accès libre. Les installations peuvent être expérimentées par le public en amont ou en aval des représentations.

Pour les représentations scolaires, nous proposons le parcours QR code *Labyrinthe cosmogonique*, qui compte tenu de ses nombreux contenus et de son accès ludique est un outil pédagogique puissant pour les enseignants qui peuvent s'en emparer avant ou après leur venu au théâtre (tous les contenus sont en libre accès sur le site de la Cie). Pour cette installation, nous mettons à disposition des tablettes fonctionnant hors réseau. Et nous proposons aux élèves de revenir avec leurs parents hors temps scolaire expérimenter l'installation *La Chambre de Kristoffer*. Ainsi, ce sont les enfants qui amèneront leurs parents

au théâtre, favorisant la circulation entre l'école, la famille et le théâtre.



## EQUIPE



### **EMILIE ANNA MAILLET // Conception // Mise en scène // Scénographie**

Avec une formation de musicienne, chanteuse, comédienne et une pratique de la danse, Émilie Anna cherche à réunir les arts. Elle a travaillé avec P. Debauche, C. Benedetti, P. Fomenko, A. Engel, J-P Vincent, K. Lupa, J. Brochen, A. Françon. Elle met en scène *Beaucoup de bruit pour rien* de Shakespeare, *Mademoiselle Julie* de Strindberg, *La Petite histoire d'E. Durif*, *Tout dépend du crâne* d'après B. Brecht, *L'Épreuve* de Marivaux... Elle est reçue à l'unité Nomade de formation à la mise en scène au CNSAD en 2001, à la suite de quoi Joël Jouanneau la sollicite pour créer un spectacle à Sartrouville (Odysée 78) où elle présente *Le Jeune Prince et la vérité* de J-C Carrière. En 2012, elle crée *Hiver* de Jon Fosse à La Ferme du Buisson, et en 2015, le triptyque *Kant* d'après Jon Fosse également. Elle travaille actuellement au projet de création transmédia *Jeux de massacre* d'après Norén et Feydeau. Elle est titulaire d'un Master 2 *Mise en scène-dramaturgie* (Paris X), et du C.A et enseigne au CMA du 19<sup>e</sup> arrdt de Paris.



### **JUDITH GUEZ // Co-conception de l'installation *La Chambre de Kristoffer* // Interaction temps réel**

Artiste-chercheuse en réalité virtuelle et mixte, et docteure en art numérique (INREV Paris 8). Entre art, science et nouvelles technologies, elle s'est nourrie de son parcours en robotique, en art (Paris 1, Paris 8), en informatique (Paris 6, Paris 8) et en cyberpsychologie (UQO) pour explorer l'utilisation des illusions entre le réel et le virtuel comme nouvelles formes artistiques. Développeuse et conceptrice, elle explore depuis une dizaine d'années le domaine de la réalité virtuelle et augmentée. Elle a exposé plusieurs installations artistiques (Laval Virtual, Beaux-arts d'Athènes, Futur en Scène, Ars Electronica, Gaité Lyrique, GoogleLab, BPI Centre Pompidou, Centre des arts Enghein, Mac Créteil) et participé au développement de plateformes de réalité virtuelle et augmentée (CUBE, CITU, Université du Québec en Outaouais, INREV). Elle est membre CA du ParisACMSIGGRAPH et de l'AFRV, membre des VRGeeks et Présidente des Algoristes. Elle est cofondatrice du collectif VRAC (Virtual Reality Art Collective) → <https://judartvr.wordpress.com/>

### **Guillaume Bertinet // créateur graphisme 3D**

Spécialisé dans le domaine de l'image temps réel et de la composition en réalité virtuelle, Il a travaillé en cyberpsychologie au sein de l'équipe de S. Bouchard. Il a participé au *Projet Orphée* initié par F. Chalifour, puis avec Balthazar Auxietre autour des projets d'installations immersives *Eidolon*, *Le conseil des 100 clochers*, et *Le 5ème Sommeil*. Il est titulaire d'un Master Arts et Technologies de l'Image (Paris 8).

### **Guillaume Hincky // Acteur**

Formé au Théâtre-école de Pierre Debauche, il y rencontre Emmanuel Vérité et Benoît Lambert avec qui joue *Les Fourberies de Scapin*, *Lorenzaccio*, *Jours de Colère*, *Pour ou contre un monde meilleur*, *MaîtrePuntilla et son valet Matti*, *Ca ira quand même*, *Le Misanthrope*, *We are la France*, *We Are l'Europe*, *Enfants du siècle...* Parallèlement, il s'installe au Liban où il crée la cie Fonction Mu (M) et plusieurs spectacles dont *Exécuteur 14* et *Age Tendre et Gueule de Bois*. Il a créé *Ce qu'on essaye avec* de A Abecassis, *Etat Critique* et *Dialogue avec un Cube* dont il est l'auteur. Il collabore avec G de Richaud à Clermont-Ferrand et J Fabre à Vire (*L'Invention de Moi*). En 2018 il intègre le collectif Les Ombres du soir dirigé par Y Abi-Ayad à (*Nous Sommes Tous des Enfants*).

### **Maxime Lethelier // créateur numérique, régie vidéo**

Il suit une formation en IUP des arts de l'image et des spectacles vivants UVHC Master arts plastiques, création numérique option scénographie à Valenciennes Il y acquiert des compétences en scénographie multimédia, intégration de la vidéo sur scène, gestion temps réel à l'aide de capteurs et de tracking vidéo, et en vidéo conception et réalisation de scénario, tournage. Il réalise la conception de plusieurs clip vidéo pour différents groupes et pratique le vdj vidéo.

### **Laurent Beucher // créateur Lumière, conseiller magie**

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), il travaille aussi à la conception d'effets et de machineries plateau pour les créations d'Etienne Saglio (*Le Soir des monstres*). Il a réalisé la création lumière de *Hiver* de J Fosse.

## LIGNE ARTISTIQUE

Ex Voto à la Lune croise le théâtre et les autres arts, et interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et l'espace scénique. Posant la question de l'immersion, et désireuse de créer une véritable poésie scénographique, la Cie associe les arts et les techniques, et développe de nouveaux outils permettant de modifier le rapport au spectateur : l'art numérique, la Magie nouvelle, ou la spatialisation du son deviennent des machines à rêver. Ainsi, *Hiver* de Jon Fosse, créé à la Ferme du Buisson, en 2014 évoque nos glissements hors du monde, rendus sensibles par l'utilisation de la Magie Nouvelle qui permet de rendre visible l'invisible, de susciter le doute, de dépasser le domaine visuel pour s'adresser aux autres sens.

*Kant* poursuit cette recherche. En associant un spectacle et 3 installations numériques, en utilisant le théâtre, les nouvelles technologies, les arts plastiques, la musique, en intégrant l'action culturelle à la création artistique, la Cie propose un projet jeune public qui décloisonne les disciplines. *Kant* est en tournée cette saison pour la 4<sup>e</sup> année consécutive, et aura été joué plus de 100 fois depuis sa création fin 2015 : *Espace Lino Ventura de Garges-lès-Gonesse, CDA d'Enghien-les-Bains, Granit SN de Belfort, Festival Momix, Théâtre AmstramGram de Genève, MAC de Créteil, Les Quinconces au Mans, Le Safran à Amiens, Théâtre Paris-Villette (en partenariat avec le Théâtre de la Ville et la Grande Halle de la Villette dans le cadre du Parcours Jeunesse), L'Estran à Guidel, Le Grand Bleu à Lille, Espace Jean Legendre à Compiègne, Cirque Théâtre Elbeuf, CDN de Caen, Théâtre de Sénart SN, Théâtre Massalia à Marseille, La Faïencerie Théâtre de Creil, Grand R / SN de la Roche-sur-Yon, Théâtre Nuithonie de Fribourg, La Garance / SN de Cavaillon, Comédie de St Etienne / CDN, Hexagone / SN de Meylan, Festival International Jon Fosse, Oslo.*

La Cie Ex Voto à la lune est désormais pleinement engagée dans une recherche sur le théâtre et le transmédia. Aujourd'hui, notre continuum de vie est sans cesse fragmenté par les objets connectés. Ceci constitue une modification substantielle de notre existence qui n'est vraisemblablement pas sans incidence sur notre cerveau. D'un point de vue artistique, cette évolution saisissante de notre mode de vie, et plus largement de notre rapport au monde, nous incite à repenser la manière de raconter des histoires, de construire un récit. C'est pourquoi nous imaginons des projets qui cherchent à faire résonner un propos dans différentes temporalités, dans différents espaces, sur différents médias, avec différents publics etc. Autrement dit, nous cherchons à mettre en jeu le théâtre avec le transmédia.

Le nouveau projet de recherche et de création d'Emilie Anna Maillet est destiné cette fois-ci à un public adulte. Il s'agit de questionner la représentation sociale à travers le prisme de la réussite et du rapport homme/femme, en faisant dialoguer Feydeau, Norén et les nouvelles technologies. *Extim*, le volet web et installation vidéo a été créé en 2019 au Granit / SN de Belfort ; *Toute Nue*, le volet spectacle en salle sera créé le 7 novembre 2019 au théâtre de Rungis.

[www.exvotoalalune.com](http://www.exvotoalalune.com)

### ⇒ Contacts

→ Artistique	Emilie-Anna Maillet	06 62 17 11 45	emilieanna.m@gmail.com
→ Technique	Laurent Beucher :	06 85 18 72 60	beucherlaurent@gmail.com
→ Administration	Sophie Torresi	06 13 09 74 47	contact@exvotoalalune.com



Association Ex Voto à la lune - contact@exvotoalalune.com  
siège : 8 rue des Oiseaux 91130 Ris-Orangis France – correspondance : 202 avenue Jean Jaurès 75019 Paris  
SIRET : 44173995000067 // APE : 9001Z // Licence : N°2-1115264 - TVA intracom FR 42 441739950