

REPRISE ET RE-CRÉATION DU **DIPTYQUE** POUR LA JEUNESSE

LE VOYAGE DE KRISTOFFER *D'APRES « KANT » DE JON FOSSE*



Kant de Jon Fosse - Spectacle

Kristoffer au bord de l'univers

Installations immersives

La chambre de Kristoffer (Réalité virtuelle) -

Le rêve du Géant (installation holographique) -

Le Labyrinthe Cosmogonique (parcours en réalité augmenté)

NOTES DE REPRISE ET RE-CREATION

Créé en 2014-2015, *Kant – transmédia pour la jeunesse* fut une œuvre pionnière mêlant spectacle vivant, hologrammes, magie, réalité virtuelle et parcours interactif via QR codes. Ce projet, à la croisée des récits cosmogoniques et des technologies immersives, proposait une expérience globale en trois volets : une performance scénique, une installation VR individuelle, et un parcours numérique.

Malgré les contraintes techniques et les usages encore émergents à l'époque (QR codes peu répandus, réalité virtuelle confidentielle), *Kant* a connu une belle diffusion. Plus de 100 représentations ont été données sur cinq saisons dans des scènes nationales et des CDN, malgré la complexité du dispositif. Les technologies d'alors, bien que novatrices, limitaient cependant la fluidité de l'expérience et l'appropriation par certaines structures.

Ce projet a profondément transformé ma manière d'écrire et de penser le spectacle. Il a posé les bases d'une narration transmédia, capable de prolonger le propos au-delà de la scène, et a inspiré les créations suivantes, telles que *To like or not* et *Crari or not*, pensées dès leur conception dans une dynamique de circulation fluide entre les formats, les espaces et les publics, avec une attention particulière portée à la médiation culturelle.

Aujourd'hui, avec le recul, l'évolution des technologies et des usages, une reprise de *Kant* devient non seulement envisageable, mais nécessaire. Les outils numériques ont gagné en accessibilité et en maturité : *la chambre de Kristoffer* peut désormais être repensée pour accueillir huit spectateurs simultanément en réalité virtuelle, dans une version enrichie du récit, plus fluide, plus immersive, et techniquement plus robuste. Le *Labyrinthe cosmogonique* trouvera lui aussi une nouvelle forme, en réalité augmentée, s'appuyant sur les œuvres picturales de Paatrice Marchand et sur un tissage de nouveaux récits cosmogoniques.

Cette recreation ouvre aussi la voie à un important volet participatif : des ateliers cosmogoniques (films, stop motions, podcasts...) menés avec des élèves permettant d'enrichir le dispositif QR code, prolongeant l'univers du spectacle tout en favorisant l'appropriation par les publics.

Ce projet me tient particulièrement à cœur. Il est le fruit d'une intuition venue trop tôt – techniquement, culturellement, institutionnellement – mais qui trouve aujourd'hui un terrain propice à son épanouissement. Dans un contexte où les récits hybrides, l'interactivité et la transversalité entre les disciplines sont mieux compris et mieux accueillis, *Kant* peut enfin déployer toute sa puissance poétique, immersive et collective.

Les thématiques et les formes de cette création sont, pour moi, essentielles aujourd'hui. Créer des spectacles à forte esthétique visuelle, portés par une écriture musicale puissante et des phrases simples mais philosophiques, c'est une manière de semer chez les jeunes générations des images et des pensées fondatrices, à un âge où tout se construit.

Émilie Anna Maillet

PROPOS

« Quand je considère la faible partie de l'espace que je peux toucher ou voir, perdue dans l'immensité infini des espaces que je ne connais pas et qui ne me connaît pas, je suis effrayé et étonné de me voir ici au lieu de là. »

Blaise Pascal

À partir de la première antinomie de Kant, *« il est à la fois possible ET impossible que l'univers soit fini ou infini. »* Jon Fosse imagine un conte philosophique destiné aux enfants. Il y explore les angoisses d'un jeune garçon face à l'immensité de l'univers, au vertige de l'infini, et interroge la réalité même de l'existence. Pour apaiser ses peurs, Kristoffer, l'enfant, invente sa propre cosmogonie — une origine du monde, une explication. Mais le vertige persiste. Son père évoque alors Kant et l'idée que certaines choses dépassent notre compréhension. Et si grandir, c'était justement apprendre à vivre avec ses peurs, à apprivoiser l'incertitude, écrivait Hubert Reeves.

Le texte de Jon Fosse met en lumière des questions philosophiques profondes et les doutes qui les accompagnent. Pour les faire ressentir au public, Émilie Anna Maillet a conçu une mise en scène immersive : le spectateur est plongé dans un univers en réalité augmentée, mêlant images, sons et métaphores, brouillant les frontières entre le réel et l'imaginaire.

Grâce à ce spectacle et à ses installations immersives, la philosophie devient une expérience sensible, rendue accessible par les technologies contemporaines. Le spectateur passe de la fiction (spectacle) à l'expérimentation sensible de l'infini (installation au casque de réalité virtuelle), puis au parcours actif qui consiste à explorer, des réponses (parcours QR code et réalité augmenté).

Machines à rêver d'aujourd'hui, les nouvelles technologies modifient notre rapport à la réalité, troublent nos perceptions, stimulent notre imaginaire et éveillent notre intelligence.

La PRESSE en a parlé en 2015

Une totale réussite. Magique, spectaculaire, merveilleux ! Une pleine expérience sans équivalent. Courrez y pour redevenir un enfant de l'univers ! Et découvrir cette formulation enfantine de « la première antinomie de la raison pure, dans la Critique de la raison pure » de Kant.

L'Est Républicain

La technologie donne corps aux peurs et interrogations de l'enfance dans ce spectacle inventif et émouvant. (...) Une belle plongée dans une psyché enfantine en plein émoi. (...) Impossible de résister à la performance d'acteur de Régis Royer, qui, avec un talent monstre, donne vie au tumulte intérieur du petit Kristoffer, tour à tour émouvant et drôle, dans des séquences ébouriffantes ou burlesques. –

Les 3 coups

Une expérience exceptionnelle et fascinante ! Ce spectacle et les dispositifs qui l'entourent offrent une initiation à la philosophie, un voyage dans l'univers qui captivera petits et grands.

Théâtre Actuel



KANT de Jon Fosse

Traduction Terje Sinding

SPECTACLE

Conception & mise en scène – Émilie Anna Maillet

Durée du spectacle : 55 min - A partir de : 7 ans

Mêlant astronomie, cosmologie, rêves et cauchemars, le texte de Jon Fosse aborde avec une grande simplicité les grandes questions de l'existence, les angoisses face à l'infini, les doutes liés à la perception du monde. À travers le regard d'un enfant, ces interrogations métaphysiques prennent une dimension sensible et universelle.

Pour faire éprouver ces vertiges au spectateur, la mise en scène s'appuie sur un dispositif holographique et à des créations 3D, l'espace se transforme en un paysage mental, pictural et métaphorique. Les illusions d'optique troublent les repères, perturbent les perceptions, et créent un climat d'incertitude propice à la réflexion philosophique.

L'écriture de Jon Fosse devient alors bien plus qu'un récit : il constitue la trame musicale et rythmique de cette expérience sensorielle. Son écriture, faite de répétitions et de silences, épouse la création sonore et entre en résonance avec la poésie visuelle projetée autour des spectateurs.

Ce spectacle immersif, expérience collective, invite chacun à ressentir la complexité de notre rapport au réel. Il ne cherche pas à résoudre les questions, mais à les habiter pleinement, dans une forme d'éveil sensible où l'art, la pensée et la technologie ne font plus qu'un.



KRISTOFFER AU BORD DE L'UNIVERS

INSTALLATIONS

LA CHAMBRE DE KRISTOFFER - **Réalité virtuelle** - 10 min

Conception & dramaturgie Émilie Anna Maillet - Co-conception et création réalité virtuelle Judith Guez - Création 3D virtuelle Guillaume Bertinet - Création graphique 3D Adrien Gentils - Scénographie Céline Diez - Compositeur Dayan Korolic - Sérigraphie Céline Diez, Régine Graille.

Dans *La Chambre de Kristoffer*, le spectateur y franchit le mur de la fiction pour devenir Kristoffer, dans sa propre chambre, telle qu'aperçue dans la pièce de Jon Fosse. L'expérience repose sur une reconstitution à échelle modifiée (une chaise démesurée, des voix familières comme celle du père), et convoque les sensations de l'enfance à l'heure du coucher. Le voyage, d'abord intime, s'ouvre peu à peu vers une exploration de l'univers à travers une réalité virtuelle, mêlant perceptions tactiles, visuelles et sonores pour provoquer une expérience sensorielle et existentielle.

Créée en 2014, cette première version proposait une expérience individuelle dans un décor physique partiel, limitée par les technologies immersives de l'époque, notamment en termes d'interactions et de mobilité.

La recreation : une expérience enrichie et collective

Nous souhaitons aujourd'hui recréer et faire évoluer *La Chambre de Kristoffer* en tirant parti des avancées technologiques. Grâce aux nouveaux casques de réalité virtuelle, nous allons enrichir le récit et rendre les interactions plus fluides et intuitives. Le spectateur pourra vivre la scène dans la chambre depuis différents angles subjectifs : dans le lit, sous le lit, à son bureau...Également, le scénario sera développé en profondeur : les objets de la chambre prendront vie, l'imaginaire de Kristoffer s'ouvrira vers un univers onirique et surréaliste.

Cette nouvelle version permettra également une expérience collective : **jusqu'à 8 participants** pourront traverser l'installation simultanément. Une scénographie plus légère et stylisée facilitera l'adaptation à différents lieux, tout en augmentant la portée du projet.



Le LABYRINTHE COSMOGONIQUE - parcours QR code & Réalité augmentée - 50 min

Dramaturgie et Scénographie Émilie Anna Maillet — Plasticien Patrice Marchand — Développeur QR Code Tom Magnier — dramaturgie : Léa Carton De Grammont

Le **Labyrinthe Cosmogonique** est un parcours immersif et interactif basé sur 54 QR codes disséminés dans l'espace du théâtre. Le spectateur, muni de son smartphone ou d'une tablette, scanne les codes pour accéder à des contenus variés sur l'origine du monde : cosmogonies, philosophies, textes sacrés, scientifiques, extraits de films, récits d'enfants... Il se retrouve dans la démarche active de Kristoffer, et trace son propre chemin de réflexion dans un jeu d'exploration labyrinthique. L'esthétique du projet repose sur la forme même du QR code, qui évoque visuellement le labyrinthe, symbole de l'infini dans le fini. Patrice Marchand, plasticien, a imaginé des œuvres en noir et blanc dans lesquelles sont incrustés des QR codes, révélant chacun une version possible de nos origines.

La recreation : une exploration en réalité augmentée

Pour cette nouvelle version, le *Labyrinthe Cosmogonique* sera repensé en y ajoutant la réalité augmentée. Kristoffer, modélisé en 3D, guide les visiteurs dans les labyrinthes réels. Il croisera les personnages des œuvres picturales de Patrice Marchand, qui s'animeront eux aussi en réalité augmentée. Ce personnage agira comme un fil conducteur dynamique, incitant les visiteurs à explorer davantage, à passer d'un QR code à l'autre, et à s'immerger dans un voyage visuel, sensoriel et narratif. Contrairement à la réalité virtuelle, la réalité augmentée est adaptée aux enfants dès le plus jeune âge, ce qui fait de cette version un support idéal pour une expérience à la fois ludique, artistique et pédagogique.

Un volet pédagogique accompagnera cette recreation. Des ateliers de création de récits et QR codes seront proposés aux classes, qui enrichiront le labyrinthe avec leurs propres contenus : vidéos, podcasts, stop-motion, 3D, RA... Un projet vivant, évolutif, mêlant apprentissage, créativité et nouvelles technologies, dans une démarche collaborative tout en inscrivant le projet dans une dynamique territoriale.

LE REVE DU GEANT - Boite holographique - 2 min

Quand Kristoffer imagine que l'univers a une limite, il se demande ce qu'il pourrait bien y avoir au-delà. Et si, derrière ce bord, dormait un géant... et que tout ce que nous connaissons – le monde, les étoiles, lui-même – n'était que le rêve de ce géant endormi ? Il propose ainsi une cosmogonie : une tentative poétique d'expliquer l'origine de l'univers par un récit. Mais une question vertigineuse surgit : que se passerait-il si le géant se réveillait ?

Dans cette installation, le spectateur incarne le géant. En regardant à travers des ouvertures dans une boîte, il observe Kristoffer d'en haut, miniature, dans sa chambre, se posant ses grandes questions, s'adressant à lui directement.

Un décor miniature, combiné à une vidéo holographique, crée un trouble entre réel et virtuel et met en jeu la possibilité même de la disparition. Le spectateur n'est plus seulement celui qui observe : il devient celui qui rêve. Celui dont l'éveil pourrait tout dissoudre, comme un univers suspendu à la frontière du songe



ÉQUIPE

Développement de la réalité virtuelle: JUDITH GUEZ / Création vidéo : MAXIME LETHELIER & CAMILLE COTINEAU / Compositeur : DAYAN KOROLIC / Acteur : en cours / Création lumière et régie générale : LAURENT BEUCHER / Régie et spatialisation son : JEAN-FRANCOIS DOMINGUES / Construction et régie plateau : SIMON MAURICE / Création graphique 3D du spectacle : ADRIEN GENTILS, JOSEPH SAJOUS, RAPHAËL DE PARIS, THÉO RAMBUR / Création et développeur 3D pour la réalité virtuelle : GUILLAUME BERTINET / Plasticien : PAATRICE MARCHAND / Développeur QR Code : TOM MAGNIER / Création numérique et site Web : JULIE & ARNAUD MAMIAS. *En cours*

PRODUCTION

PRODUCTION de 2014 : avec l'aide à la création de la DRAC Île-de-France, le soutien d'ARCADI Île-de-France, l'aide au développement et à la création du DICREAM, l'aide 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 en préfiguration, Pôle Européen de création, un projet commun de VIADANSE-CCNBFCB, MA scène nationale-Pays de Montbéliard et 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.*

PRODUCTION 2025 : Compagnie Ex Voto à la lune & MC2 Grenoble - Scène nationale, Opération soutenue par l'État dans le cadre du dispositif « Expérience augmentée du spectacle vivant » de France 2030, opéré par la Caisse des Dépôts. *En cours.*

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

CONTACT

Administratrice : Alexandra Servigne – 06 28 55 36 44 - admin@exvotoalalune.com

Technique : Laurent Beucher – 06 85 18 72 60

Artistique : Émilie Anna Maillet – 06 62 17 11 45