

LES-IMMERSIVES

2

Grâce à cette constellation transmédia, vous passerez de la fiction proposée par le spectacle *Kant* à l'expérimentation 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 €

## Émilie Anna Maillet Jon Fosse

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**

Assistantes à la mise en scène

**Léa Carton De Grammont**

**Clarisse Sellier**

**Production** Ex Voto À La Lune avec l'aide à la création de la DRAC Île-de-France, soutien ARCADÎ Île-de-France, aide au développement et à la création DICREAM, aide de laSPEDIDAM et du Conseil départemental du Val d'Oise. **Co-production** CDA/SC Art numérique - Enghien-les-Bains, Le Granit, Scène nationale - Belfort, L-EST - Laboratoire européen spectacle vivant et transmédia (VIADANSE-CCNFCEB - 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.



*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 ?

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.

Pour poursuivre ce voyage entre réalité et fiction nous vous invitons à découvrir trois installations interactives et immersives... Gratuit.

**LES IMMERSIVES 2** sont présentées dans le cadre de « Une Saison dans les Étoiles », une programmation culturelle impulsée par Grenoble-Alpes Métropole et coordonnée par La Casemate.

Constellation transmédia  
**LA CHAMBRE DE KRISTOFFER**  
**LE LABYRINTHE COSMOGONIQUE**  
**LE RÊVE DU GÉANT**

Installations numériques interactives  
 Réalité virtuelle // QR code // Hologrammes  
 d'après « Kant » de Jon Fosse

Projet transmedia porté par la créatrice **Emilie Anna Maillet**



En collaboration avec Judith Guez pour l'installation *La Chambre de Kristoffer* 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.

Il propose d'éprouver à proprement parler ces questionnements métaphysiques. L'utilisation des nouvelles technologies permet en effet 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 spectateur passe ainsi de la fiction (*Kant & Le Rêve du géant* : arts numériques, hologrammes) à l'expérimentation sensible de l'infini (installation immersive au casque de réalité virtuelle : *La Chambre de Kristoffer*), puis au parcours actif qui consiste à explorer et chercher des réponses (*Labyrinthe cosmogonique* : parcours QR code & art plastique /smartphone ou tablette).

Les 3 installations *La Chambre de Kristoffer*, *Labyrinthe cosmogonique* et *Le Rêve du géant* ont été créées en lien avec le spectacle *Kant* de Jon Fosse, mis en scène par Emilie Anna Maillet.

« Une histoire transmédia se déploie au travers de multiples supports, chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble. » *Henry Jenkins, Convergence Culture.*

Comment transcrire artistiquement les questionnements métaphysiques et le vertige 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. Nous avons choisi de travailler sur les sensations, de troubler les perceptions du spectateur, en suscitant des doutes quant à ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Le projet se déploie sur trois supports. 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. Il éprouve le vertige de l'infini autant que sa propre mesure et le doute existentiel qui en résulte. Cette forme particulière du transmédia propose aux spectateurs une expérience multisensorielle entre réel et virtuel, entre sensations de la vie réelle (souvenirs...) et narration fictionnelle.

#### **Immersion / Troubles de la perception**

Pour référence, l'installation/Jeux VRlux, utilise une bougie comme «objet/interface»: une personne est assise en face d'une table et d'une bougie éteinte. Elle place un casque de réalité virtuelle. Elle voit un environnement virtuel comprenant notamment les mêmes objets. Lorsqu'elle prend réellement la bougie, ou touche la table, elle peut tactilement les sentir. L'environnement virtuel ajoute, modifie différentes sensations : la bougie est allumée, la table a une autre matière... brouillant ainsi la limite entre ce qui est vrai ou non. Cette expérience provoque ainsi un sentiment de présence dans cet environnement mixte réel/virtuel. Patrice Bouvier le définit dans sa thèse comme un «sentiment authentique d'exister dans un monde autre que le monde physique où notre corps se trouve», d'y être comme si on y était et que ce monde nous entourait pour de vrai.

Nous avons donc choisi de nous inspirer de «ces effets» pour créer le doute chez le spectateur. C'est au niveau de sa perception nous semons le doute, augmentant et déplaçant l'expérience du spectacle dans un autre espace et suscitant d'autres questionnements autour d'une expérience plus subjective.

Le spectateur pourra toucher les éléments réels autour de lui, en interaction dans cette réalité mixte, augmentant ainsi son immersion.

Un objet/interface réel posé sur la table sera modélisé en 3D (ex : la lampe). Pour repérer sa position et sa rotation dans l'espace nous utiliserons un capteur type capteur magnétique Razer-Hydra (à 6 degrés de libertés).

Du son, en cohérence avec les interactions du monde virtuel, viendra compléter ces illusions.

#### **LA CHAMBRE DE KRISTOFFER**

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

Installation interactive, immersive et individuelle au casque Oculus Rift et capteurs. Le mur de la fiction est traversé, le spectateur s'installe dans la chambre de l'enfant, le spectateur se retrouve « immergé » et projeté dans la pièce de Fosse. Par des jeux de proportion (chaise plus grande) et des interactions sonores du père, 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 » qui sont présents dans le décor et modélisés virtuellement.

L'installation est accessible avant ou après le spectacle ou à tout moment choisi. Elle peut également être présentée indépendamment du spectacle, avec les autres installations.

Ouverture publique : ME 13 / JE 14 / 10H > 19H30 + 1h après le spectacle / Pour 1 personne — Durée : 4'30

#### **LE LABYRINTHE COSMOGONIQUE**

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

« - 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.

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.

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.

Ouverture publique : horaires de la billetterie

### LE RÊVE DU GÉANT // COSMOGONIE DE KRISTOFFER

Installation holographique

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* est la dernière des 3 installations créée. Elle a l'avantage, lorsque les installations sont présentées sans le spectacle, de renforcer le lien dramaturgique entre elles.

Ouverture publique : horaires de la billetterie / Durée : 1'30

## L'ÉQUIPE

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

Après une formation en musique et en danse, elle se forme au théâtre auprès de Pierre Debauche. Très tôt, elle commence la mise en scène avec *L'Opéra de quat'sous* de Brecht, puis *Beaucoup de Bruit pour rien* de Shakspeare, *Mademoiselle Julie* de Strinberg, des cabarets...

Elle travaille comme assistante à la mise en scène pour des shows au POPB et sous chapiteaux.

Reçue à l'Unité Nomade de formation à la mise en scène au CNSAD en 2001, Joel Jouanneau la sollicite pour créer *Le Prince et la vérité* au CDN de Sartrouville. Elle monte ensuite différents spectacles en Ile-de-France avec sa compagnie Ex Voto à la lune : *Revendications Galantes ou le Cabaret des filles de joie*, *Les 2 pieds dans la flaque d'eau*, *L'Épreuve*, *La Petite Histoire* d'E. Durif...

Comme comédienne, elle a travaillé avec Pierre Debauche, Christian Benedetti, Piotr Fomenko, André Engel, Jean-Pierre Vincent, Kristya Lupa, Julie Brochen.

En 2008, elle obtient un Master 2 de mise en scène à l'université Paris X, puis le CA. Elle développe une activité pédagogique au sein de Conservatoires à Rayonnement régional.

En 2012, à la suite d'un travail de recherche avec Clarisse Bardirot, elle crée *Hiver* de Jon Fosse à la Ferme du Buisson. Ce spectacle croise le texte de Fosse avec les arts numériques et la magie nouvelle. Il a été joué plus de 40 fois depuis sa création. Le triptyque *Kant* poursuit et développe cette recherche sur les nouvelles technologies comme support dramatique, constitutif de la conduite d'un récit théâtral.

Emilie Anna Maillet dirige la Compagnie Ex Voto à la lune depuis 2000. Elle interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et les espaces scéniques. Elle développe des propositions artistiques qui modifient le rapport à l'espace, des dispositifs immersifs qui déplacent le spectateur dans tous les sens du terme, qui modifient sa perception et celle qu'il a de l'espace public, théâtral, et virtuel.

Cette recherche consiste à mettre en résonance plusieurs formes, plusieurs relations aux publics, plusieurs espaces scéniques autour d'un texte, d'une question. De même qu'il s'agit de rendre poreux les arts entre eux, il s'agit de décloisonner les espaces et d'imaginer des relations nouvelles et complémentaires entre les publics, l'espace public, la ville.

Les nouvelles technologies offrent pour cela des possibilités inédites et passionnantes. Familières, elles font partie de notre quotidien ; elles font le lien entre le dedans et le dehors, entre l'intime et l'extime, entre le cercle familial et le monde ; elles sont une porte ouverte au merveilleux, elles modifient et questionnent notre rapport à la réalité, permettent d'inclure les publics et de susciter le débat.

L'association des arts et des techniques permet à la Cie de développer de nouveaux outils poétiques. L'art numérique, la Magie nouvelle ou la spatialisation du son deviennent des machines à rêver et modifient le rapport au spectateur.

Ainsi le triptyque *Kant* créé la saison dernière pour le jeune public associe-t-il un spectacle (dont la scénographie repose sur l'utilisation de la vidéo 3D et de la réalité augmentée et met l'acteur au centre d'un univers constitué d'hologrammes), une boîte holographique, une installation au casque Oculus Rift et un parcours QRcode. *Fenêtres Sur*, sa prochaine création pour l'espace public et pour spectateurs connectés, poursuivra cette recherche consistant à croiser les espaces, les formes artistiques et les nouvelles technologies.

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

## Collaborations

### **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 cybersychologie 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 5e Sommeil*. Il est titulaire d'un Master Arts et Technologies de l'Image (Paris 8).

### **RÉGIS ROYER** // Acteur

Formé au CNSAD, il joue sous la direction de Roger Planchon, Georges Lavaudant, Victor Gauthier-Martin, Jean Boillot, Jacques Lassalle, Alain Françon, Patrick Pineau, Patrick Sueur et Paule Groleau. En 2014, il joue aux côtés d'Anne Alvaro mise en scène Arnaud Meunier. Il joue au cinéma dans *La Lectrice* de Michel Deville, Arthur, Adèle Blanc-Sec et Malavita de Luc Besson, et interprète Lautrec dans le film éponyme réalisé par Roger Planchon.

### **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 Jon Fosse.

### **CÉLINE DIEZ** / Scénographe

Diplômée de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, elle travaille pour le cinéma et le Espectacle vivant. En 2010, elle suit une formation de micro-mécanique appliquée au spectacle. Elle a travaillé avec Étienne Saglio (*Monstre(s)*), la Compagnie 14:20, Louise Lévêque (*Vivre dans le feu*), sur les installations immersives et magiques de Stormy Weather / *Plus loin* présenté au CentQuatre en 2014.