

KANT

THÉÂTRE
& ART NUMÉRIQUE
DÈS 8 ANS
JON FOSSE
& ÉMILIE ANNA MAILLET
DU 2 AU 7 FÉV.

AM, 15
STRAM, 15
GRAM, 15
16 THÉÂTRE
ENFANCE
JEUNESSE

THÉÂTRE AM STRAM GRAM ROUTE DE FRONTENEX, 56 / 1207 GENÈVE / 022 735 79 24
WWW.AMSTRAMGRAM.CH / LOCATION SERVICE CULTUREL MIGROS GENÈVE, RUE DU PRINCE 7.
Le Théâtre Am Stram Gram est subventionné par la Ville de Genève et la République et canton de Genève.



DOSSIER DE PRESSE

Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot
56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 - www.amstramgram.ch
La Ville de Genève, la République et canton de Genève soutiennent le Théâtre Am Stram Gram

KANT

Théâtre & Art numérique

Du 2 au 7 février

Texte **Jon Fosse**

Traduction **Terje Sinding** (L'Arche éditeur)

Conception, mise en scène et scénographie **Emilie Anna Maillet**

Avec **Régis Royer**

Création lumière **Laurent Beucher** / Création vidéo **Maxime Lethelier** / Graphisme 3D **Adrien Gentils, Joseph Sajous, Raphaël de Paris, Théo Rambur** / Compositeur **Dayan Korolic** / Régie et spatialisation son **Jean-Francois Domingues** / Assistante mise en scène **Léa Carton** de Grammont et **Clarisse Sellier** / Construction & plateau **Simon Maurice**

Production Compagnie Ex voto à la lune en coproduction avec C.D.A. d'Enghien les Bains, Le Granit Scène nationale Belfort, L-EST/Laboratoire Européen Spectacle vivant et Transmédia en préfiguration, la MAC de Créteil, la Gare Numérique de Jeumont. Avec l'aide de DRAC Île de France, Arcadi Île de France - dispositif Dicréam, le Conseil Général du 95, Ecole supérieure d'infographie Pôle IIID, Spedidam.

Calendrier des représentations

Tout public

Mardi 2 février à 19h

Samedi 6 février à 17h

Dimanche 7 février à 17h

Scolaires

Lundi 1er février à 14h15

Mardi 2 février à 14h15

Jeudi 4 février à 14h15

Vendredi 5 février à 14h15

Accessibilité

Spectacle tout public dès 8 ans

Le texte est représenté en français.

Informations pratiques

Durée : 1h

Billetterie : Places en vente au service culturel Migros, rue du Prince, 7.

Ou par tél 022 735 79 24 (du lundi au vendredi de 8h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h30)

Tarifs : en abonnement de 12 à 18 CHF. Hors abonnement 25.- adultes / 16.- enfants, étudiants, AVS / groupes 12.-/18.- / carte 20/20 francs 10.-

Relations presse : Marion Vallée +41 79 397 86 32 / +41 22 735 79 24
marion.vallee@amstramgram.ch

Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot

56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 - www.amstramgram.ch

La Ville de Genève, la République et canton de Genève soutiennent le Théâtre Am Stram Gram

PRÉSENTATION

Kristoffer a huit ans, il est au cours élémentaire. Le soir, quand il se couche, il reste souvent éveillé et il pense. Quand il ne pense pas, il lit souvent Mickey. Maintenant il est dans son lit et il pense. Dans le salon il entend son papa marcher.

Tout à l'heure il pensait à l'univers. L'univers, c'est quelque chose qu'il n'arrive pas à comprendre. Il n'arrive pas à 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, qui y a-t-il après l'endroit où il finit ?

Avec la délicatesse d'une dentellière, **Jon Fosse** fait résonner quelques-unes des grandes questions de l'enfance; celles qu'on se pose, le coude à la fenêtre, en lorgnant vers les étoiles. Mêlant astronomie, cosmologie, rêves, cauchemars et Mickey Mouse, sa pièce aborde, avec une grande simplicité, des questions philosophiques: l'indicible, l'invisible et les grands doutes de l'existence.

La jeune metteuse en scène **Émilie Anna Maillet** met en scène la courte pièce de l'auteur norvégien en puisant dans la magie poétique des arts numériques, grâce aux outils de la réalité virtuelle (3D, hologrammes... etc.) pour que s'enchevêtrent mieux le réel, l'imaginaire et le doute existentiel.

Un conte philosophique du XXIème siècle, tendre et humaniste, pour apprivoiser sa peur du noir, du vertige, de l'immensité, de l'inconnu.

*** Trailer vidéo de présentation :**

<http://www.amstramgram.ch/#kant>

*** Microtrottoir** mené à Genève autour de la question

« L'UNIVERS A-T-IL UNE FIN, OUI OU NON ? » : <http://www.amstramgram.ch/#kant>

Un tryptique TRANSMEDIA autour du spectacle « **Kant** »

*** LA CHAMBRE DE KRISTOFFER : Le spectateur expérimente, à travers un voyage dans la réalité virtuelle, les doutes existentiels de l'enfant du spectacle.** Installation 3D interactive & individuelle au casque de réalité virtuelle (Oculus Rift) et capteurs, accessible une heure avant et une heure après le spectacle dans la petite salle du théâtre, dans la limite des places disponibles. Gratuit pour les spectateurs de Kant. Durée 5 min env./pers.

*** LABYRINTHE COSMOGONIQUE : Le spectateur découvre, cherche, se perd dans les rêves et les métaphores de nos origines via un parcours « QR Code »** (accessible via smartphone ou tablette) installé au sein de l'espace du théâtre et présentant différentes explications de nos origines (cosmologique, cosmogonique, philosophique, cinématographique, littéraires, enfantines...).

Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot

56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 - www.amstramgram.ch

La Ville de Genève, la République et canton de Genève soutiennent le Théâtre Am Stram Gram

KANT

« Dans le spectacle *Kant*, nous travaillons notamment à perturber les perceptions du spectateur. Nous voulons semer le doute alors quant à ce qui est réel et ce qui ne l'est pas en utilisant la réalité augmentée croisée avec le réel, modifiant ainsi « le réel dans le réel ».

Un dispositif hologrammique de Magie Nouvelle et des créations 3D plongent les spectateurs dans cette réalité augmentée, créant un univers métaphorique, pictural, musical et immersif. La manipulation d'objets réels interagit également avec des images vidéos. »



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 Jon Fosse et la création sonore.

EXTRAIT

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 à comprendre comment il peut être infini, car tout à une fin, tout à 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 fini ?

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.

C'est pour ça que j'ai envie d'appeler mon papa. Il faut que je lui pose des questions sur l'univers.

Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot

56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 - www.amstramgram.ch

La Ville de Genève, la République et canton de Genève soutiennent le Théâtre Am Stram Gram

NOTE D'INTENTION

Conte philosophique pour enfants, ce texte aborde les peurs d'un garçon de 8 ans face à l'immensité et au vertige que celle-ci provoque. L'enfant se questionne sur l'univers, l'infini, mais également sur la véracité de l'existence. Mon désir pour le texte «Kant», de Jon Fosse, est venu, tout d'abord des questions de l'enfant : « *si l'univers a une fin, il y a peut-être un géant qui vit derrière... et si on existait que dans le rêve du géant ?... et si le géant se réveille ?* » ... Cette immensité absolue lui fait éprouver sa dimension d'humain et cela crée un enchevêtrement du réel, de l'imaginaire et du doute existentiel. L'enfant invente une cosmogonie, une origine du monde, une explication. Pourtant, le vertige reste toujours. Ne faut-il pas accepter ses doutes et les intégrer pour grandir ?

Nous voulons nous adresser à un tout public / jeune public. Nous nous en souvenons tous, ces vertiges existentiels sont très forts dans l'enfance. En ce temps là, nous avons cherché des réponses à notre échelle. **Nous avons voulu revisiter et poétiser nos doutes existentiels de notre propre enfance en utilisant des «machines à rêver», les nouvelles technologies.** Le projet transmédia permet d'éprouver à proprement parler ces questionnements métaphysiques. Véritable initiation à la philosophie, il permet d'appréhender cet enchevêtrement du réel et de l'imaginaire, conséquence du doute existentiel qu'affronte pour la première fois Kristoffer, l'enfant de la pièce.

Comment matérialiser, faire vivre, exprimer ces doutes ? Ces thèmes me permettent une grande fantaisie poétique, sensitive et visuelle, m'inspirant de la cosmologie, des mathématiques, des symboles et de l'inconscient collectif. J'ai voulu croiser le réel et le virtuel, travailler sur différentes immersions, ouvrir pour les spectateurs différentes perceptions et points de vue, rêves.... Peut-être aussi pour l'amener à une relation plus personnelle à ce texte et aux sensations qui en découlent pour moi.

Trois supports ont été choisis pour mieux rendre sensible ensemble le fait qu'il est à la fois impossible et possible que l'univers soit infini, ou fini (première antinomie kantienne). Le spectateur passe de la fiction (le spectacle) à l'expérimentation sensible de l'infini (installation au casque immersif), puis s'empare, au sein du réel, de la démarche active de l'enfant, à la recherche de réponses (Installation Labyrinthe QR code). Nous développons un travail sur trois supports comme un parcours initiatique. La narration ne sera pas celle d'une histoire préexistante développée sur plusieurs supports, mais une « narration sensitive éclatée » sur différents médias : elle va emmener le spectateur dans sa propre narration, ses vertiges face à l'immensité de l'univers...

Les installations vont permettre d'enrichir ces sensations et questionnements dans d'autres contextes et dans la réalité de l'espace public. Le spectateur pourra avant ou après le spectacle vivre des types d'expériences qui brouillent les limites entre son réel et le virtuel en rendant ainsi la fiction plus présente. Cette forme particulière du transmédia, nous permet d'enrichir l'expérience du public en lui offrant la possibilité de ressentir au fil de son parcours, et donc à différents moments et lieux, ces questionnements. 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 notre réflexion.

LA CHAMBRE DE KRISTOFFER

Le spectateur expérimente, à travers un voyage dans la réalité virtuelle, les doutes existentiels de l'enfant du spectacle.

Installation 3D interactive & individuelle au casque de réalité virtuelle (Oculus Rift) et capteurs, accessible une heure avant et une heure après le spectacle dans la petite salle du théâtre, dans la limite des places disponibles. Gratuit pour les spectateurs de Kant. Durée 5 min env./pers.

Au départ, le spectateur voit le décor réel et vient s'asseoir sur la chaise. Il place le casque de réalité virtuelle Oculus Rift. le spectateur découvrira alors le morceau de chambre réel, à l'identique, mais en virtuel, et augmenté, il sera 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 va consister à créer des perturbations multi-sensorielles. Pour cela, l'environnement virtuel se modifiera petit à petit (, les objets s'animeront, le ciel par la fenêtre se transformera...) mais sans changement brusque pour ainsi 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 disparaîtront, l'immensité englobera le spectateur.



Le mur de la fiction est traversé, le spectateur s'installe dans la chambre de l'enfant, (celle-là même qu'il a vue dans le spectacle), 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, du vide.

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. Des images créées pour le spectacle «Kant», la musique ou la voix du père de l'enfant, projettent encore un peu plus le spectateur dans la pièce de théâtre.

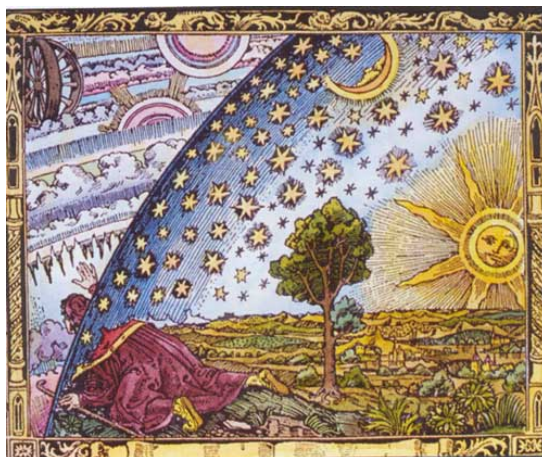
Vidéo de présentation : <https://vimeo.com/103594445>

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

LABYRINTHE COSMOGONIQUE

Le spectateur découvre, cherche, se perd dans les rêves et les métaphores de nos origines via un parcours « QR Code » (accessible via smartphone ou tablette) installé au sein de l'espace du théâtre et présentant différentes explications de nos origines (cosmologique, cosmogonique, philosophique, cinématographique, littéraires, enfantines...).

De tout temps, l'humanité a tenté de trouver des explications sur son existence. Aujourd'hui beaucoup d'éléments scientifiques ont été découverts, cependant, malgré tout notre savoir, les mythes restent des moyens 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 se construit sa propre connaissance du monde.



Fonctionnement de l'installation : *Le labyrinthe Cosmogonique* est un parcours « QR Code » au sein de l'espace public du théâtre. Ce labyrinthe permet aux spectateurs de découvrir au fil de son cheminement, des documents sur la cosmogonie, cosmologie, philosophie, les rêves et métaphores de nos origines. Nous plaçons alors les spectateurs dans la démarche de recherche de l'enfant du spectacle, dans un jeu labyrinthe.

De son esthétique, un QR code se rapproche du labyrinthe, qui est le symbole de l'infini dans le fini. Un plasticien a créé des oeuvres 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. Nous avons voulu 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 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.

Découvrez les 54 propositions du labyrinthe en ligne ici :
<http://www.exvotoalalune.com/creation-installation-qrcode/>

Dramaturgie & Scénographie **Emilie Anna Maillet** / Plasticien **Patrice Marchand** / Création numérique & site web **Julie et Arnaud Mamias** / Création application **Tom Magnier** / Assitante dramaturgie & scénographie **Léa Carton de Grammont** / sur une idée originale de **Emilie Anna Maillet & Judith Guez**.



L'une des illustrations du Labyrinthe Cosmogonique – Crédit Patrice Marchand
(Le QR Code se trouve en bas au centre)

LA COMPAGNIE EX-VOTO À LA LUNE

« Si la peinture détourne le réel dans l'espace de l'image, la magie nouvelle détourne le réel dans le réel. »

R. Navarro

La compagnie Ex voto à la Lune travaille sur différents dispositifs au service d'un texte, d'une ligne dramaturgique ou d'une question. Créée en 2000, elle se place dans une réflexion sur les formes théâtrales, les sens et le rapport aux publics et donc l'espace scénique. Se posant toujours la question de l'immersion, nous cherchons la transposition scénique de sens de l'oeuvre.

Le premier spectacle, « *Revendications Galantes ou le Cabaret des filles de joie* » fut créé pour les bars où le public averti rencontrait les clients du lieu. Il était développé un théâtre d'intervention, un théâtre invisible et en relation directe avec le spectateur.

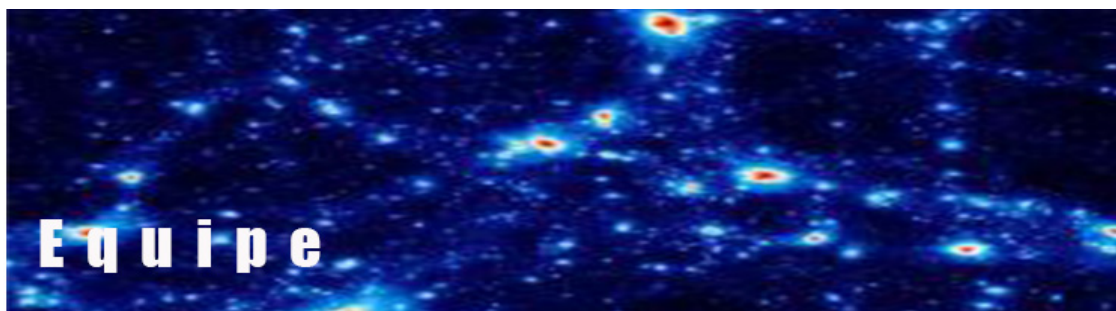
« *La Petite histoire* » d'E. Durif fut créée pour des écoles, bibliothèques, Jardins, parcs,... Complètement indépendante, cette proposition nous a permis de développer un système d'éclairage avec des batteries, des lampes torches, des miroirs, et un décor itinérant qui se construit en direct. Il pouvait se jouer n'importe où. Il a été conçu avec un stage pour adolescents, ces derniers intervenaient pendant le spectacle.

Les autres créations de la compagnie sont dans une recherche de rencontre des arts : « *Mademoiselle Julie* » et « *Les 2 pieds dans la flaque d'eau* », furent avant tout un travail sur le théâtre et le corps, la danse à l'origine du jeu d'acteur. « *Le Prince et la vérité* » et « *l'Épreuve* » engagèrent un travail rythmique et musical.

Avec « *Hiver* » de Jon Fosse, qui parle du glissement hors du monde, de la disparition du réel, la recherche a porté sur les sensations de vertige, de confusion, de doute sur notre matière même et notre réalité. Cela nous a conduit à la Magie Nouvelle, qui permet de rendre visible l'invisible, de créer le doute, de dépasser le domaine visuel pour s'adresser aux autres sens.

La Magie Nouvelle : « *Le trouble de la perception est un principe créateur.... C'est aussi l'une des rares techniques qui ne soit pas incarnée au départ, elle peut prendre n'importe quelle forme, tant qu'elle arrive, dans le réel, à incarner ce qui n'existe pas.* » Raphael Navarro. (Cie 14:20)

Le désir de créer une poésie et une abstraction issue des textes théâtraux, pousse la compagnie à chercher des outils, des machines à rêver, comme l'art numérique, la magie nouvelle, la spatialisation du son, des installations...



Emilie Anna Maillet / metteur en scène - scénographe

Formation de musicienne, comédienne, et pratique de la danse, elle a cherché à réunir les arts. Elle a travaillé avec P. Debauche, C. Benedetti, P. Fomenko, A. Engel, J-P. Vincent, K. Lupa, A. Françon. Elle a mis en scène «*Beaucoup de Bruit pour rien*» de Shakespeare, «*Revendications galantes*», «*la petite histoire*» d'E. Durif, un Opéra pour enfant avec la soutien de la DMDTS. Avec une chorégraphe, elle a mis en scène «*Mademoiselle Julie*» de Strindberg. Après avoir été reçue au CNSAD à l'unité Nomade de formation à la mise en scène en 2001, J.Jouaneau l'a sollicitée pour la mise en scène d'un spectacle jeune public au CDN de Sartrouville. Elle a alors monté «*Le jeune prince et la vérité*» de J-C Carrière. En 2007 Elle a obtenu un master 2 mise en scène-dramaturgie à Paris X et en 2008 le C.A. En 2009, elle prend la direction du département Art dramatique au CRR de Vesailles, puis du conservatoire du 19ième., En 2010, elle crée «*Hiver*» de Jon Fosse à La Ferme du Buisson et au théâtre de l'étoile du Nord. Ce spectacle est repris au printemps 2014 au théâtre de l'opprimé, théâtre de l'Onde et au théâtre 95.

Judith GUEZ / Conceptrice monde virtuel 3D / Interaction temps réel

Après une licence d'Arts plastiques, de chimie/physique, une licence 3 en science option électronique et informatique, un Master 1 en Arts et technologie de l'image et un master 2 en robotique et systèmes intelligents, elle est actuellement doctorante au laboratoire INREV à Paris 8 (Image Numérique et Réalité Virtuelle). Depuis 2012, elle enseigne des cours aussi bien au niveau théorique (arts et programmation, arts et nouveaux médias ; réalité virtuelle et augmentée) et pratique (robot mindstorm, installations interactives avec la Kinect, langage de programmation python, processing, logiciel temps réel Unity 3D et Virtools utilisés aussi bien pour la réalisation de jeux vidéos que d'installations artistiques) dans différentes universités (Marnes-La-Vallée, Paris8). Elle est attachée de recherche au laboratoire AIAC/INREV et participe au projet CIGALE (Capture et interaction avec des gestes artistiques, expressifs et langagiers). Elle participe à différentes expositions (au festival de réalités virtuelles à Laval Virtual, à l'école des Beaux Arts d'Athènes). Son sujet de thèse pose la question de la création de dispositifs mis en relation avec le spectateur, par des perturbations multi-sensorielles dans des espaces à la convergence de plusieurs frontières : entre réel et virtuel, nouvelles et anciennes technologies et illusion/ magie.

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 en 2007. 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, mais également en vidéo conception et réalisation de scénario, tournage. Il réalise la conception d'un clip vidéo pour des groupes en 2005, d'un clip vidéo pour des Musique électronique en 2006. Il travaille aussi pour le prêt-à-porter Esteem Project. En 2007 il réalise un clip vidéo pour woodish- abstract hip-hop/ acid jazz et conçoit la vidéo et la scénographie. Depuis 2011, il fait les créations et les régies vidéo pour les shows de Mickael Gregorio en parallèle à sa recherche personnel

Laurent Beucher / créateur Lumière, conseiller magie

Depuis 2004, il travaille auprès de compagnies de Magie Nouvelle. Il se forme aux spécificités inhérentes aux techniques magiques en tant que créateur lumière pour les spectacles Solo(s) et Vibrations de la Cie 14:20 (éclairage d'hologrammes, lévitations, ombres en captation infra-rouge) et à la conception et réalisation d'effets et de machineries plateau pour l'«*soir des monstres*» d'Etienne Saglio (Cie Monstres) et la prochaine création en cours de cette Cie (2014 festival Mettre en scène à Rennes). Parallèlement à ses activités de tournée en tant que régisseur lumière, plateau ou régisseur général sur des événements de magie (festival C'Magic au 104), il travaille en tant que créateur lumière pour la compagnie de marionnettes La Magouille, la compagnie de théâtre Vivre dans le Feu (L'Ailleurs peut être...) et la compagnie de théâtre/magie nouvelle Ex Voto à la Lune («*Hiver*» de Jon Fosse).

Airy Routier / Acteur

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'Ecole du Théâtre National de Chaillot, il crée sa compagnie en 1995, signe plusieurs mises en scène, «*Idiots*» d'après Dostoievski, «*Trouée dans les nuages*» de Chi Li... et joue de nombreux solos : «*Faust*» (Goethe) créé au théâtre Paris-Villette, «*La Nuit juste avant les forêts*» (Koltès), ainsi que des textes de Flaubert ou Borges («*Mémoires d'un fou*», «*L'immortel*»). Il a joué également dans des spectacles de F. Manzoni, P. Carbonneaux, S. Renauld, N. Vonderheyden, S. Lolov, N. Moreau, M. Denes... Il collabore depuis plusieurs années comme acteur aux spectacles de P-Y Chapalain dans «*La Lettre*», au Théâtre de la Tempête et dans «*Absinthe*» au Théâtre de la Bastille. Pour le cinéma et la télévision, il a tourné sous la direction de E Chatillez, P-E Sorlin, J-P Mocky, D Le Pêcheur, S Moati, P Dewolf, N Companeze, et en 2010, sous la direction de S Neumann dans «*L'œil de l'astronome*», avec Denis Lavant. Après avoir joué dans «*Hiver*» de Jon Fosse, mise en scène EA Maillet, en 2011, et en 2013, il joue au TGP dans «*le triomphe de l'amour*» de Marivaux mise en scène de Galin Stoev.

Théâtre Am Stram Gram - Direction Fabrice Melquiot

56, route de Frontenex - 1207 Genève - +41 22 735 79 24 – www.amstramgram.ch
La Ville de Genève, la République et canton de Genève soutiennent le Théâtre Am Stram Gram

Théâtre Am Stram Gram

Un théâtre de création pour tous

Lieu pluridisciplinaire, le Théâtre Am Stram Gram s'adresse à tous les publics, dès le plus jeune âge. L'enfance y est, pour l'équipe qui l'anime et pour les artistes qui s'y produisent un espace-temps à explorer pour le traduire en formes, une source de mémoire et d'imaginaire, un enjeu artistique, culturel et politique majeur. Le Théâtre Am Stram Gram est dirigé depuis 2012 par Fabrice Melquiot, écrivain, qui a succédé à Dominique Catton, metteur en scène et fondateur d'Am Stram Gram.

UNE PROGRAMMATION OÙ LES ARTS DIALOGUENT

Que vous soyez enfants, adolescents ou adultes, autorisez-vous à flâner avec nous, à collectionner des instants et des ailleurs, à faire jouer votre regard dans les fenêtres que nous ouvrons pour vous ! Fenêtres ouvertes sur le temps, sur l'horizon, sur la haute opinion que nous avons des enfants, qui habitent le monde mieux que personne. L'Enfance est à libérer du sentimentalisme, de représentations fossilisées, de stéréotypes qui la plombent. Nous nous employons, de saison en saison, à dynamiser la création Enfance et Jeunesse. Et dans le cadre du Laboratoire Spontané (des dispositifs de rencontre, des performances, des soirées événements...), on ne coupe pas les cheveux en quatre, on ne cherche pas midi à quatorze heures, on célèbre l'éphémère et l'instantané.

UNE MAISON À L'ÉCOUTE DE TOUS LES PUBLICS

Plusieurs spectacles de la saison sont accessibles aux spectateurs non-francophones : *J'ai horreur du printemps*, *VieLLeicht*, *Loto poétique*, *Party littéraire*. Avec le soutien de la Ville de Genève, plusieurs spectacles sont également rendus accessibles aux spectateurs aveugles et malvoyants (audio-description) et aux personnes sourdes et malentendantes (surtitrage ou interprétariat en LSF). Enfin, des personnes défavorisées sont accueillies régulièrement dans le cadre de partenariats avec des associations.

THÉÂTRE ET PÉDAGOGIE

Parce qu'un théâtre Enfance & Jeunesse est aussi un théâtre de pédagogie, rencontre avec les artistes, visites du théâtre, événements hors les murs, expositions, ateliers de pratique artistique pour enfants et intergénérationnel (adolescents et adultes), ateliers d'écriture pour jeunes auteurs, théâtre dans les classes (plus de 100 représentations dans les cycles et collèges du canton de Genève), éditions, diffusion de la littérature dramatique dans les « Valises Théâtre » sont également proposés tout au long de la saison.

UN LIEU DE CRÉATION ET DE DIFFUSION

Notre théâtre s'engage auprès des artistes, commande régulièrement des textes à des auteurs contemporains, soutient et accompagne les projets des compagnies et des théâtres romands et francophones. Ces créations sont diffusées auprès d'un large public; plusieurs de nos productions ou coproductions sont ainsi en tournée dans l'espace francophone durant la saison.