



PROJET VOLET CITOYENNETÉ

COMPAGNIE CYBEROMBRE - Maison Persane
De l'écran à la scène, médiation artistique et citoyenneté numérique

COMPAGNIE

La Compagnie CyberOmbre est une compagnie de théâtre qui développe des projets de médiation culturelle à destination des jeunes, en particulier en milieu scolaire, autour des usages du numérique et des réseaux socionumériques (RSN). Son travail repose sur une démarche de recherche-crédation, articulant pratique artistique, réflexion critique et action pédagogique. Elle s'appuie sur un réseau d'artistes et de chercheurs (théâtre d'ombre, musique, danse, arts visuels, sciences sociales) et

collabore régulièrement avec des établissements d'enseignement supérieur et des structures culturelles. Les projets sont conçus et coordonnés par Fardin Mortazavi, artiste-chercheur en lien avec le champ universitaire et les sciences de l'information et de la communication.

DISCIPLINES ARTISTIQUES DU PROJET

Théâtre d'ombre - Marionnette - Masque - Danse
Écriture de récit scénique - Rythme et musique
Dessin avec encre de Chine

INFORMATIONS PRATIQUES

COMPAGNIE CYBEROMBRE - MAISON PERSANE
Maison des 3 Quartiers - 25 rue du Général Sarrail - 86000 POITIERS
06 07 01 54 02
fardin@cyberombre.org - www.cyberombre.org
www.maisonpersane.fr

ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ

Le projet s'appuie sur des thèmes transversaux en lien avec l'éducation à la citoyenneté et les enjeux contemporains du numérique. Par une pratique artistique collective, immersive et inclusive, les collégiens seront amenés à réfléchir aux questions du vivre-ensemble, de la liberté, de l'émancipation, ainsi qu'aux relations entre vie numérique et vie quotidienne. Les ateliers aborderont les RSN, l'histoire des technologies, la construction de soi à l'adolescence et le pouvoir d'agir en tant que sujet et citoyen. Une attention particulière sera portée au développement de la pensée critique, à la capacité de prendre du recul sur les usages numériques et à l'expression personnelle et collective à travers différents supports artistiques.

DÉMARCHE ARTISTIQUE ET PÉDAGOGIQUE, ACCOMPAGNEMENT À LA CRÉATION

Le projet débutera par une réflexion collective sur l'histoire des technologies, du feu au numérique, afin d'interroger ce dont elles nous libèrent et ce en quoi elles peuvent aussi nous conditionner. À partir des questions soulevées, les collégiens mèneront une enquête sur la manière dont les RSN les affectent dans leur quotidien. Les échanges autour des résultats de cette enquête conduiront à un travail d'écriture, fondé sur leurs expériences vécues sur les réseaux. Sur scène, ces récits seront mis en dialogue avec des œuvres littéraires et artistiques, dont le mythe de Gilgamesh, qui constitue un fil dramaturgique structurant. Par le détour du mythe, les élèves aborderont de manière distanciée et symbolique des questions fondamentales et universelles : le rapport à la nature et à l'environnement, la vie en société, le pouvoir, l'amitié, les limites, l'identité, le progrès technique et la finitude. Ce va-et-vient entre expériences contemporaines et récits fondateurs permettra de dépasser le simple témoignage individuel, de transcender les récits personnels et d'inscrire la réflexion des élèves dans une perspective historique, collective et citoyenne. L'objectif est de permettre aux élèves de s'autoriser à écrire, penser et à se représenter le monde dans lequel ils vivent, en s'appuyant sur la pratique du théâtre où ils expérimenteront différents rôles (jeu, ombre, écriture, etc.). La scène devient un espace distinct du cadre scolaire ordinaire, favorisant l'observation, la réflexion et l'expression. Les élèves sont invités à interroger leurs

usages des réseaux socionumériques pour développer une posture réflexive, autonome et responsable. Il s'agit de renforcer leur capacité à agir en tant que sujets et citoyens. Cette démarche artistique collective leur permet, à travers leurs propres expériences, de développer leur imaginaire et de réfléchir sur les enjeux liés à l'environnement numérique. La coopération, l'engagement de chacun et la création collective conduiront à une forme artistique partagée.

RESTITUTION

En première année et en deuxième année, les collégiens suivront un parcours de création et réaliseront une performance d'ombre musicale qui sera présentée lors d'une restitution publique, idéalement organisée dans une salle de spectacle.

MATIÈRES

- Français
- Histoire
- Musique
- Arts Plastiques
- Technologie
- Education morale civique

NIVEAUX

Tous niveaux de la 6^e à la 3^e idéalement avec les mêmes élèves sur 2 ans.

INTERVENANTS

- Fardin Mortazavi, mise en scène, coordination
- Alexandra Naudet, chorégraphe
- Daphné Mortazavi, comédienne, marionnettiste
- Livio Jammet, production et manipulation des masques

À FOURNIR PAR LE COLLÈGE

Salle de classe, grande salle type gymnase et, idéalement, salle de spectacle équipée (au sein de l'établissement ou à proximité) pour la restitution. Petit matériel (crayons, encre de Chine, etc.) et objets recyclables collectés auprès des familles (boîtes à œufs, bouteilles, etc.).

À NOTER :

- En cas de transport vers un lieu de diffusion, des frais complémentaires sont à prévoir à la charge du collège.
- En cas de représentation professionnelle, des frais complémentaires sont également à prévoir à la charge du collège s'il est organisateur. Dans ce cas, le collège peut solliciter une aide à la diffusion culturelle professionnelle auprès du Département (prendre l'attache de la Direction Culture et Tourisme, contacts et modalités sur le site du Département lavienne86.fr/page/Culture-diffusion-culturelle).

Pour tout renseignement sur le dispositif

Direction Culture et Tourisme

05 49 55 66 58

culture@departement86.fr