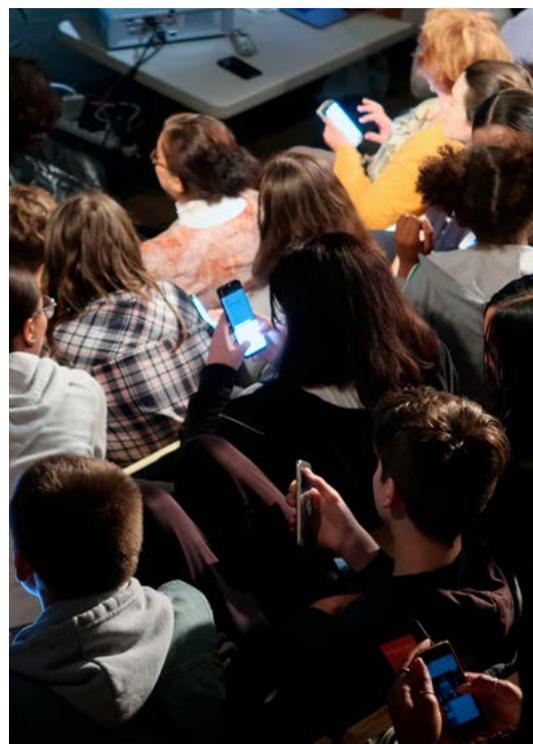


# SCREENAGERS

PIÈCE [DÉ]MONTÉE

N° 321 - Novembre 2019

DOSSIERS  
PÉDAGOGIQUES  
« THÉÂTRE »  
ET « ARTS  
DU CIRQUE »



LE GYMASE  
CENTRE DE DÉVELOPPEMENT CHORÉGRAPHIQUE NATIONAL  
ROUBAIX | HAUTS-DE-FRANCE

CANOPÉ  
ÉDITIONS

AGIR

---

**Directeur de publication**

Didier Lacroix

**Directrice de l'édition transmédia**

Stéphanie Laforge

**Directeur artistique**

Samuel Baluret et Gaëlle Huber

**Comité de pilotage**

Bertrand Cocq, directeur de Canopé Paris

Bruno Dairou, directeur territorial de Canopé  
Hauts-de-France

Ludovic Fort, IA-PR Lettres, académie de Versailles

Anne Gérard, déléguée aux Arts

et à la Culture de Canopé

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé,

conseiller Théâtre, délégation Arts et Culture  
de Canopé

Patrick Laudet, IGEN Lettres-Théâtre

Marie-Lucile Milhaud, IA-IPR Lettres-Théâtre

honoraire et des représentants

des Canopé académiques

**Auteure de ce dossier**

Denise-Marie Lecuyer, professeure de lettres

**Directeur de « Pièce [dé] montée »**

Jean-Claude Lallias, professeur agrégé,

conseiller théâtre, délégation Arts & Culture

**Responsable éditoriale Hauts-de-France**

Ariane Mizrahi

**Secrétariat d'édition et mise en pages**

Séverine Aubrée

**Conception graphique**

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

© Le Gymnase CDCN, 2019

**ISSN : 2102-6556**

**ISBN : 978-2-240-05013-7**

© Réseau Canopé, 2020

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

---

Tout ou partie de ce dossier sont réservés à un usage strictement pédagogique et ne peuvent être reproduits hors de ce cadre sans le consentement de l'auteur et de l'éditeur. La mise en ligne des dossiers sur d'autres sites que ceux autorisés est strictement interdite.

# PIÈCE [DÉ]MONTÉE

N° 321 - Novembre 2019

Une création de la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème / Giuseppe Chico et Barbara Matijević

Performance, théâtre  
Pièce tout public à partir de 10 ans  
Durée : 1h10

**Conception :** Giuseppe Chico et Barbara Matijević

**Interprétation :** Pierre-Erick Lefebvre

**Régie :** Stéphane Leclercq

**Production :** compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème

**Coproduction :** L'Atelier de Paris - CDCN ; La Place de la Danse - CDCN Toulouse-Occitanie ; Pôle Sud - CDCN Strasbourg ; Le Lux, Scène Nationale Valence ; Le Parvis, Scène nationale Tarbes ; CdA, Scène conventionnée pour les écritures numériques d'Enghien-les-Bains ; Hexagone Scène nationale Arts Sciences - Meylan ; NEXT Festival

Avec le soutien de la DRAC Île-de-France

**Création** les 29 et 30 novembre 2019 à l'Atelier de Paris - CDCN

Dossier réalisé en partenariat avec **Le Gymnase CDCN**, à Roubaix

---

# Sommaire

---

5 Édito

---

6 **AVANT DE VOIR LE SPECTACLE,  
LA REPRÉSENTATION EN APPÉTIT !**

6 La danse, ses définitions et ses déclinaisons

6 L'univers de la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème

8 Exploration et mise en valeur du potentiel créatif des usages  
des écrans par les jeunes générations

---

10 **APRÈS LA REPRÉSENTATION,  
PISTES DE TRAVAIL**

10 Retour(s) sur le spectacle

12 Création(s) à partir du spectacle

Le spectacle de Barbara Matijević et Giuseppe Chico, *Screenagers*, construit à partir des usages d'Internet familiers aux adolescents, permet de les ouvrir au champ des multiples déclinaisons du spectacle vivant.

En effet, cette création ne relève pas du champ strict de la chorégraphie et procède du grand mouvement des arts visuels, favorisé par l'évolution des moyens techniques et de l'expansion de l'usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

Ce spectacle propose une mise en abîme de nos rapports avec les écrans et un positionnement des artistes face à l'immersion dans l'univers du web, créé par l'unique interprète Pierre-Erick Lefebvre.

Depuis déjà plusieurs spectacles (*Forecasting*, 2011, *I've never done this before*, 2015, et *Our daily performance*, 2018), les usages engendrés par les révolutions numériques sont interrogés et mis à distance : « Nous pensons que le théâtre doit prendre en considération la façon dont la technologie est en train de réécrire nos corps, notre compréhension de la narration, notre relation avec la culture et notre compréhension de la présence<sup>1</sup>. »

*Screenagers* explore plus particulièrement les rapports si complexes entretenus par les adolescents avec les écrans, les différentes strates et fonctionnalités d'Internet étant utilisées comme objets du spectacle par l'artiste Pierre-Erick Lefebvre, « musicien, artiste de réseau, concepteur de jeux vidéo, programmeur, interprète multimédia et bricoleur<sup>2</sup> ». Le dispositif est interactif et immersif, proposant l'utilisation du smartphone, mais pouvant être abordé sans cet outil.

Cet avant-spectacle propose aux élèves, dans un premier temps, de mettre à jour leur propre définition de la danse, afin de travailler sur leurs attentes par rapport au spectacle *Screenagers*. Dans un deuxième temps, il leur fait découvrir la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème, dont l'univers artistique révèle le potentiel créatif des pratiques liées à Internet. Enfin, les élèves exploreront leur propre lien avec les écrans afin d'anticiper sur la dimension artistique que la compagnie peut tirer des usages d'Internet.

Les EPI au collège, les ateliers artistiques et les projets interdisciplinaires au lycée, peuvent servir de cadre à ces propositions.

N.B. : ces activités donneront lieu à la constitution progressive d'un dossier en ligne via une plateforme partagée, permettant de garder une trace de cette rencontre avec le spectacle vivant.

---

<sup>1</sup> Entretien avec Claire Counilh pour le Festival d'Automne à Paris, 2012 : [www.premierstratageme.net/entretien-avec-claire-counilh-pour-le-festival-dautomne-a-paris-2012/](http://www.premierstratageme.net/entretien-avec-claire-counilh-pour-le-festival-dautomne-a-paris-2012/)

<sup>2</sup> Plaquette du Festival « Les Petits Pas », du 16 novembre au 18 décembre 2019, p. 27

---

# Avant de voir le spectacle, la représentation en appétit !

---

## LA DANSE, SES DÉFINITIONS ET SES DÉCLINAISONS

### À LA RECHERCHE DE NOS REPRÉSENTATIONS DE LA DANSE

Écrire individuellement, pendant quelques minutes, tous les termes associés librement autour du mot « danse » (pas de rédaction, le moins de relecture possible, privilégier les associations d'idées).

Sélectionner l'un de ces termes et aller le noter, les uns après les autres, sur un « Post-it » qui sera ensuite fixé au tableau. Ne pas en changer si le mot a déjà été noté.

À partir de cette liste, proposer un classement de ces termes par rubriques comme : techniques, genres, lieux où l'on danse, artistes, musiques... Repérer ce qui revient dans ces définitions, et en trouver le plus petit dénominateur commun.

### À CHACUN SA DANSE

Illustrer, dans un travail personnel, par des vidéos, des tutoriels, des photos, etc. trouvés sur Internet, la définition de la danse formulée par le groupe.

Constituer collectivement, après une mise en commun des choix des élèves, une vidéothèque du groupe, et commencer la construction d'un dossier sur une plateforme partagée en ligne, qui gardera une trace de ces activités (avant-spectacle et après-spectacle).

## L'UNIVERS DE LA COMPAGNIE 1<sup>er</sup> STRATAGÈME

### À PARTIR DU RÉPERTOIRE DE LA COMPAGNIE

À partir du visionnage du teaser d'une durée de 02 min 37 s présentant le spectacle *Forecasting* : [vimeo.com/51215377](https://vimeo.com/51215377)

#### **Activité d'analyse**

- Définir le dispositif scénique : place centrale de l'ordinateur, manipulation de ce dernier par l'interprète...
- Définir quelles conditions doivent remplir les images pour pouvoir entrer en jeu avec le corps de l'interprète.
- Formuler le lien entre l'ordinateur, la vidéo, l'image, et le corps de l'interprète (substitution d'une partie du corps, augmentation, interaction) et effet produit sur le spectateur.

#### **Activité de création**

- Expérimenter cette hybridation à partir d'un schéma de la silhouette de chacun des élèves. Comme pour un cadavre exquis, chaque grande partie du corps (tête, tronc, membres) figure sur une feuille A4, et peut être remplacée par un élément choisi par capture d'écran sur Youtube, à la manière du spectacle *Forecasting*. Les élèves testeront les possibilités d'augmenter, de déformer, de transformer cette silhouette.

À partir du visionnage d'un extrait de *Our daily performance*, « Chute à domicile » (18 min 30s - 26 min 13s) et la transition avec la séquence suivante « *Mouvements primitifs* » : [vimeo.com/275980296](https://vimeo.com/275980296)

#### **Activité d'analyse**

- Identifier le point de départ du spectacle : chaque scène correspond à un tutoriel repéré sur Internet, mettant en scène les gestes quotidiens.
- Analyser les effets produits sur le spectateur par le décalage entre le texte et le mouvement.

- Repérer la transition par une posture entre les différents moments (la reptation entre « Chute à domicile » et « Mouvements primitifs ») : en effet les artistes expliquent que c'est le corps, la posture des interprètes qui sert de link, comme lorsque nous naviguons sur le web.

### Activité de création

- Choisir chacun son propre tutoriel et le mettre en corps et en voix, seul ou en groupe.
- Proposer une restitution de ce travail aux autres groupes, qui commenteront les effets produits, en justifiant leurs commentaires (visibilité du propos, cohérence de la tonalité choisie) et l'effet produit sur les spectateurs.



1 : *Our Daily Performance*  
© Matthieu Edet

2 : *Forecasting*  
© Yelena Remetin

### À QUELS GENRES A-T-ON AFFAIRE ?

Travail sur la présentation des spectacles dans les programmations des salles de spectacle.

Lire la programmation des différents spectacles de la compagnie, en consultant sur internet leurs différentes présentations.

- Pour *Forecasting* : [tjp-strasbourg.com/forecasting](http://tjp-strasbourg.com/forecasting) <https://laplacedeladanse.com/forecasting>.
- Pour *Our daily performance* : [laplacedeladanse.com/forecasting](http://laplacedeladanse.com/forecasting) [www.larose.fr/](http://www.larose.fr/) Rubrique : Saison 19-20 > Rubrique : Tous les mois > Rubrique : Décembre > Our daily Performance  
Relever les termes les définissant : « performance chorégraphique », « théâtre »... et les comparer à ceux qui présentent *Screenagers* ([gymnase-cdcn.com/spectacles/screenagers/](http://gymnase-cdcn.com/spectacles/screenagers/)) : « performance », « théâtre ».

Chercher la définition, en lien avec les arts plastiques, du mot « performance ». Pour cela, consulter *Qu'est-ce qu'une performance?* de Gérard Mayen [mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Performance/](http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Performance/) et <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/149818/149818-22050-28047.pdf> Démarche, p. 4.

Réaliser une présentation numérique de ces définitions, associées à des photos ou des vidéos les illustrant. Lire les éléments de biographie disponibles sur la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème et sur Pierre-Erick Lefebvre, alias Jankenpopp ([franceculture.fr/emissions/la-vignette-13-14?p=25](http://franceculture.fr/emissions/la-vignette-13-14?p=25)), afin de repérer leurs formations et leurs pratiques.

### Recherche des sources de ces genres à travers l'histoire de la danse

Consulter la ressource numérique Data-danse et sa rubrique sur « Les repères » pour appréhender les notions de « Théâtralité », « Performance », « Croisement » et « Numérique » : [data-danse.numeridanse.tv/monde-de-danse/les-reperes/](http://data-danse.numeridanse.tv/monde-de-danse/les-reperes/)

À partir des vidéos proposées pour illustrer ces catégories (*May B* de Maguy Marin, *Parades and changes* d'Anna Halprin, *Cavale*, de Yoann Bourgeois et *Pixel* de Mourad Merzouki) formuler des rapprochements avec les extraits visionnés des spectacles de la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème : quelle place y occupent le texte, les objets, la vidéo, les gestes quotidiens.

Compléter le dossier en ligne en illustrant les différents éléments évoqués par des notices, des vidéos et des photos des artistes étudiés ; ce dossier en lien avec l'histoire des arts sera complété après avoir assisté à la représentation de *Screenagers*.

## EXPLORATION ET MISE EN VALEUR DU POTENTIEL CRÉATIF DES USAGES DES ÉCRANS PAR LES JEUNES GÉNÉRATIONS

### LES GESTES DU QUOTIDIEN

#### Activité de lecture/écriture

- Faire lire à voix haute des extraits de l'ouvrage de Georges Perec *Penser/Classer* (éditions du Seuil, 2003, p. 125 à 128) : l'auteur propose un inventaire des différentes situations de la vie quotidienne dans lesquelles on lit (lieux, postures, moments).
- Montrer comment cette liste, organisée comme un exposé scientifique, provoque le rire par la variété et le prosaïsme des situations évoquées.
- De la même manière, transférer ces observations de la lecture des livres à celle des écrans, en rédigeant un texte « à la manière de » Georges Perec (cf. Annexe, « Le corps ») avec comme phrase amorce : « On peut classer les lectures selon les fonctions corporelles » (longueur du texte : une page).
- Conserver le ton pseudo-sérieux de l'auteur, visant à produire un effet comique.

#### Activité de mise en scène

- Produire un moment de théâtre à partir de ces textes, mettant en scène des utilisateurs d'écran.

### LA CRÉATIVITÉ LANGAGIÈRE PRODUITE PAR CES USAGES

#### Activité autour du vocabulaire

- Repérer les termes empruntés aux usages des techniques numériques, aux échanges sur les réseaux sociaux (à partir de l'anglais) et montrer dans des exemples d'utilisation précis, leur utilisation dans la vie quotidienne.  
Exemple :
  - Like utilisé pour approuver une publication sur Facebook, va donner par suffixation *liker* : apprécier, approuver, qui va être ensuite utilisé dans les conversations *in real life*.
  - *Faire le Buzz* qui signifie avoir un grand retentissement sur la toile et dans l'actualité, signifie « se rendre intéressant, se faire remarquer », dans la vraie vie.
- Traduire le titre du spectacle *Screenagers*, mot-valise, et chercher d'autres termes désignant leur génération née avec les écrans.
- Choisir deux ou trois de ces mots ainsi devenus d'usage courant et rédiger pour chacun une « fausse » notice de dictionnaire, imitant la structure de ce type d'ouvrage (relire de vraies notices du *Petit Robert*, par exemple, pour déterminer les constantes de ce type d'écrit). Donner la nature du mot, sa définition, son emploi dans une citation, et ses synonymes et antonymes.
- Élaborer un lexique en ligne regroupant les mots trouvés par le groupe : ce lexique est destiné à s'accroître et à s'enrichir d'expressions nouvelles.
- Préparer, en petit groupe, une interview dans laquelle un linguiste répondra très sérieusement à un journaliste, et présentera quelques définitions élaborées précédemment.

### NARRATIONS ET MISES EN SCÈNE DE SOI

#### Activité d'écriture

- Consigner pendant une journée, au plus près de l'usage de l'écran, dans un journal de bord, les connexions effectuées.
- Les transcrire sous forme de carte mentale, pour faire apparaître les cheminements des connexions et constituer un récit de la journée.

**Activité de mise en voix**

- Visionner un extrait du spectacle de la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème : *I am 1984* (2008) [vimeo.com/64007014](https://vimeo.com/64007014) et présenter au groupe, sous forme de conférence, le récit de sa journée élaborée précédemment.

**Activité d'invention**

- Choisir parmi la profusion virale des mèmes<sup>1</sup> circulant sur les réseaux sociaux celui qui retient le plus leur attention, en analyser la fabrication (origine de l'image, lien avec le texte, repérage des détournements effectués et des effets produits par l'association texte/image) [fr.wix.com/blog/](https://fr.wix.com/blog/), choisir la page 16 > Rubrique : Le phénomène des mèmes : explication et mode d'emploi.
- Mettre en rapport ces procédés avec deux œuvres appartenant à l'histoire d'un mouvement artistique, le dadaïsme [mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm](https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm) le détournement de la Mona Lisa de Léonard de Vinci par Marcel Duchamp en 1919, *L.H.O.O.Q.*, et le *ready-made* du même artiste : *Fontaine*. Pour aller plus loin : « Dada », TDC n° 901, 1<sup>er</sup> octobre 2005, [reseau-canope.fr/](https://reseau-canope.fr/) Rubrique > Rechercher : saisir « TDC Dada ».
- Placer ces références dans le dossier partagé en ligne élaboré à la fin de la première partie de cet avant-spectacle « Mise à jour des différentes représentations de la danse chez les élèves », montrant l'influence des innovations artistiques jusqu'à notre quotidien.
- Construire son propre mème en sélectionnant une image et un texte dessinant leur autoportrait de manière ludique.
- Mettre en commun ces productions, les mettre en ligne et surveiller leur circulation sur le web.

---

<sup>1</sup> Un mème internet est un élément ou un phénomène repris et décliné en masse sur Internet, formé le plus souvent d'une image et d'un texte associés par détournement.

---

# Après la représentation, pistes de travail

---

## RETOUR(S) SUR LE SPECTACLE

### VOIR

**Ordonner les commentaires spontanés dans un cahier de bord individuel, en s'aidant de la grille proposée par le site Data-Danse** [data-danse.numeridanse.tv/](http://data-danse.numeridanse.tv/) menu : Le journal du spectateur > rubrique : Grille de lecture. En s'appuyant sur la rubrique « Lire : l'espace scénique », préciser le dispositif du spectacle :

- faire un schéma du plateau et des objets en scène avant l'arrivée de l'interprète ;
- expliciter l'interactivité sur laquelle repose le déroulement du spectacle.

Demander à chaque élève à quel moment du spectacle il s'est senti le plus sollicité, afin qu'il le décrive en quelques mots (par exemple : connexion au réseau, déroulement du spectacle, votes s'inscrivant sur les écrans, *selfies* et photos envoyées lors de la séquence sur la création de son propre même).

Mettre en commun ces différents exemples de l'interactivité du spectacle, et compléter le cahier de bord personnel de cet apport collectif.

Compléter et enrichir les tentatives de définition de la danse proposées dans la première partie du dossier en débattant des questions suivantes : quelle est la place du mouvement dans le spectacle, sur le plateau, sur les écrans, dans le public ?

### POUR ALLER PLUS LOIN

En utilisant les recherches faites dans la première partie du dossier et en retrouvant des références précises au spectacle, les élèves s'interrogeront par groupe sur les points suivants :

- Le rapport danse/objets : quelle place interprète occupe-t-il parmi les écrans (regard, gestuelle, costume) ? Comment les chorégraphes mettent-ils en scène les activités de cet artiste du Net ?
- Le rapport mouvement/parole/images : le spectacle raconte-t-il une histoire ? quelle est la place du corps de l'artiste au centre des images projetées ?
- Comment ces sources de mouvement se combinent-elles ? (cf. extrait du spectacle : « Raconter un roman de science-fiction », qui reprend le procédé d'hybridation corps/écran de *Forecasting*, cf. première partie du dossier.)
- Le rapport danse/espace : y a-t-il un point de fixation du regard du spectateur ? Comment choisit-il « son » spectacle parmi les différents centres d'intérêt proposés (les différents écrans, sur scène et dans le public, les déplacements de l'interprète, les échanges avec le voisin) ?

**Replacer ces recherches collectives sur la plateforme initiée avant le spectacle, dans la perspective d'un travail sur l'histoire de la danse, en montrant les changements de perspective du rapport entre le public et le spectacle proposés au cours du **xx<sup>e</sup>** siècle, avec l'exemple de Merce Cunningham** ([numeridanse.tv/](http://numeridanse.tv/)) (Rubrique : Vidéothèque, recherche par titre : La minute du spectateur : Merce Cunningham), et en montrant quelle importance prend la sollicitation du regard du spectateur sur des points différents de la scène ([numeridanse.tv/](http://numeridanse.tv/) > Rubrique : themas).

## RESSENTIR

**Choisir quelques éléments récurrents dans les réactions des élèves, avec une référence précise à un moment du spectacle, et nommer les sentiments éprouvés : les élèves doivent aller afficher, à l'aide de post-it®, un mot qualifiant quelques réactions retenues pendant le spectacle et les justifier oralement.**

Par exemple :

- L'impatience dans le moment d'attente créé par le vote.
- La compétition dans la séquence « Faire preuve d'intelligence collective », l'attention fixée à la fois sur son propre écran et l'écran central sur scène.
- Le rire dans la séquence « Construisez votre mère », avec l'inquiétude et le plaisir à la fois de retrouver sa propre photo.
- La déception, lorsqu'un autre choix que le sien est validé, etc.

**Identifier les différentes fonctions d'Internet mises en jeu, celles qui mobilisent le plus.**

Par exemple :

- La navigation sur Internet (« Rap avec les médias ») et le traitement du son par le numérique.
- Le jeu vidéo avec la séance collective « Mario ».
- La circulation virale d'images, avec « La fabrication de son propre mère ».
- La diffusion de stories dans « Exprimer un sentiment indicible ».

Établir une correspondance entre l'usage que les élèves ont eux-mêmes de ces fonctions et celles utilisées par l'artiste, sous forme d'un tableau collectif où chacun vient mentionner ses propres utilisations d'Internet. Les entrées possibles sont déterminées par les élèves en fonction de leurs propres pratiques (jeux vidéo, réseaux sociaux comme Instagram ou Snapchat), le tableau ainsi constitué révélant des histoires communes.

**Formuler, dans un court texte de présentation du spectacle, leur point de vue sur l'introduction dans un spectacle sur ces pratiques qui relèvent du quotidien.**

## INTERPRÉTER

**Interroger des élèves sur la nature, le propos du spectacle et la position de l'artiste par rapport à Internet : y a-t-il une apologie, une mise en garde, une mise à distance ?**

**Imaginer une interview des artistes à l'aide d'un questionnaire formulant les interrogations du paragraphe précédent et s'appuyant sur des points très précis du spectacle.**

Exemple de questions :

- Quel est le point de départ de votre spectacle ? Voulez-vous dénoncer la crédulité de certains usagers ? (cf. « Dire un sentiment indicible », décalage entre les photos projetées et le texte dit par l'artiste).
- Votre spectacle dénonce-t-il une certaine vision de la société proposée sur le Net ? (cf. séquence « Rap avec les médias ».)

**Utiliser les deux rubriques précédentes (« Voir » et « Ressentir ») pour dégager le propos du spectacle : comment Internet peut-il être la matière d'un processus de création artistique ?** [journals.openedition.org/rfsic/179](http://journals.openedition.org/rfsic/179), Jean-Paul Fourmentraux, « Net art - Créer à l'ère des médias numériques » / [cndp.fr/DossiersIE/47-48/acrobat/12612711.pdf](http://cndp.fr/DossiersIE/47-48/acrobat/12612711.pdf), Christian Gattinoni, *L'art numérique*.

**Rédiger et mettre en ligne sur la plateforme Data-Danse une définition de ce qu'est un « net artiste », en procédant en deux temps :**

- Rechercher dans le dispositif scénique comment Internet est utilisé comme support (les écrans, sur scène et entre les mains des spectateurs, la connexion créée pour la salle de spectacle), comme outil (fabrication de sons, manipulation d'images et de sons, interaction avec le public), comme environnement créatif (les images, projetées sur les écrans, détournées de leur utilisation initiale, tutoriels, faux serveur Windows 93, final projetant des avatars et envahissant l'espace des écrans).
- Rapprocher ces recherches du propos tenu au début du spectacle : l'interprète définit Internet comme son « terrain de jeux, sa cabane, son bac à sable, son pinceau ».

## CRÉATION(S) À PARTIR DU SPECTACLE

### CRITIQUER/ARGUMENTER

Écrire une critique destinée à un public de collégiens/lycéens se préparant à aller voir le spectacle, en procédant en deux étapes :

- Faire une synthèse s'appuyant sur toute la première partie de l'après-spectacle, en créant des fiches reprenant les caractéristiques du spectacle (espace, interprète, objets sur le plateau, déroulement du spectacle...).
- Lire et repérer les caractéristiques de ce type d'écrit en étudiant celles de *Our Daily Performance* sur le site [maculture.fr](http://maculture.fr) par Wilson Le Personnic [www.maculture.fr/critiques/matijevic-chico-our-daily-performance/](http://www.maculture.fr/critiques/matijevic-chico-our-daily-performance/).

Comparer avec les extraits de spectacle vus dans la première partie du dossier (*I'm 1984, Forecasting, Our daily performance*), et indiquer pour chacun la place du corps et du mouvement (reprendre la grille proposée par Data-Danse rubriques « L'espace scénique » et « Le mouvement » [data-danse.numeridanse.tv/](http://data-danse.numeridanse.tv/) (menu : Le journal du spectateur > rubrique : Grille de lecture).

Cette comparaison sera exploitée dans la consigne suivante :

Imaginer, sous forme d'une émission radio, une réponse à un spectateur venant de voir le spectacle *Screenagers* et se questionnant sur sa création par des chorégraphes et l'absence de mouvement dansé. Proposer dans cette réponse une présentation de l'évolution de l'univers artistique de la compagnie 1<sup>er</sup> Stratagème.

*Screenagers*

© Le Gymnase CDCN



## S'APPROPRIER

**Repérer les effets de « vrai/faux » produits par le dispositif (séquence « Dire un sentiment indicible », « Cours sur les mêmes »).**

On peut rapprocher ces jeux facilités par Internet (traitement de l'image, du texte...) de propositions faites tout au long de l'histoire de l'art (parodies, pastiches, détournements...), en littérature en particulier (cf. travaux de l'Oulipo, en particulier ceux de Raymond Queneau).

**Produire ces effets en jouant avec les détournements proposés dans le spectacle** (fausse interface Windows 93, commentaires décalés de l'image...).

Écrire une fausse notice Wikipedia sur un objet, un animal ou une personne fictive.

Proposer à des groupes différents d'élèves d'utiliser la même photographie qu'ils auront choisie en leur demandant de l'intégrer à un article de journal (fait divers, biographie, reportage...), et comparer les différentes versions proposées.

## INVENTER

**Préparer en équipe un questionnaire pour enquêter autour d'eux, auprès de personnes de générations différentes, et recueillir leurs mêmes, ayant ou non Internet pour support** (cf. définition du même avant Internet par Pierre-Erick Lefebvre : « Comptines, bonnes blagues, gestes, expressions propres à un groupe. »)

Classer ce matériau collecté dans un lexique à l'usage des générations futures, respectant la forme académique du dictionnaire (définition, étymologie, citations...).

**Proposer aux élèves, en guise de conclusion, de comparer leurs usages d'Internet avec la définition proposée par Pierre-Erick Lefebvre : « Mon terrain de jeux, ma cabane, mon bac à sable, mon pinceau », pour rédiger à leur tour, sous forme d'une énumération, leur propre définition d'Internet.**

Screenagers  
© Le Gymnase CDCN

