



PROMÉTHÉE NUMÉRIQUE

de l'écriture à la scène



Henry Spencer Moore, *Prometheus on the Rock*, lithographie, 1950

PROMÉTHÉE NUMÉRIQUE

PRÉAMBULE

Le projet « Prométhée numérique » propose aux élèves une **démarche de création artistique complète de l'écriture à la réalisation d'un spectacle**. Son objectif principal est de permettre aux élèves d'aborder une problématique centrale du monde contemporain à savoir celle posée par le développement du numérique. Il s'agit d'une création collaborative qui réunit trois partenaires : **le Théâtre du Pilier, le lycée Gustave Courbet de Belfort et l'atelier Canopé**.

Dans la perspective de cette création, les élèves bénéficieront d'un **environnement professionnel** complet afin de présenter ce spectacle dans les meilleures conditions possibles. Un auteur dramatique reconnu, **Gustave Akakpo**, travaillera, avec les élèves, à l'écriture du texte ; la mise en scène sera assurée par **Marc Toupence** ; deux acteurs professionnels et un musicien se joindront aux jeunes comédiens. Enfin, un scénographe/vidéaste, Antonin Bouvret, et un créateur lumière, Mathieu Desbarats – deux professionnels ayant déjà travaillé avec le metteur en scène – apporteront leur savoir-faire.

Deux années scolaires permettront de mener à bien ce projet qui comportera deux phases, l'une d'écriture et l'autre de création théâtrale. La pièce figurera dans la programmation officielle du Théâtre du Pilier et se jouera à ce titre à l'espace la Savoureuse (ex-Théâtre des Deux Sapins de Giromagny) durant la saison 2018-2019.

Le projet rayonnera au sein de l'établissement grâce à l'implication de nombreux professeurs de différentes matières, qui s'empareront de la problématique proposée afin de l'inscrire dans leur démarche pédagogique et ainsi faire voyager les imaginaires associés au mythe de Prométhée avec l'ensemble des élèves du lycée.

Ce projet s'appuie sur une expérience menée de 2014 à 2016 par Marc Toupence avec le lycée Condorcet de Belfort autour d'une réécriture du mythe de Narcisse. Ce metteur en scène a d'autre part déjà travaillé ces dernières années avec plusieurs auteurs contemporains comme Gustave Akakpo, Virginie Barreteau, May Bouhada, Marc Blanchet et Jalie Barcion dans différents cadres (création ou atelier scolaire notamment avec « MA scène nationale »).

ARGUMENTAIRE : LE « PROMÉTHÉE NUMÉRIQUE »

Symbole de l'intelligence technicienne des hommes, le titan Prométhée incarne les **progrès** et la **puissance créatrice** de l'humanité. L'ère du numérique pourrait être ainsi considérée comme l'œuvre ultime de celui qui, dérobant le feu aux dieux, donne aux hommes le pouvoir d'outrepasser les limites de leur condition : le « Prométhée numérique » n'a-t-il pas réalisé l'unité de l'humanité par la révolution des moyens de communication et d'information ? Ne promet-il pas de faire de l'homme un dieu en ouvrant la voie vers le **transhumanisme** (Yuval Noah Harari, *Sapiens*) ?

La figure de Prométhée est cependant ambiguë : dès l'origine, Prométhée est le « roublard » (Jean-Pierre Vernant, *L'univers, les dieux, les hommes*). Il perturbe l'ordre du monde en conférant à l'homme un pouvoir qu'il n'est plus en mesure de maîtriser : le docteur Frankenstein, le « Prométhée moderne » n'a-t-il pas créé un monstre (Mary Shelley, *Frankenstein*) ? Face aux nouveaux docteurs Frankenstein de l'âge cybernétique, les inquiétudes ne seraient-elles pas justifiées lorsqu'il est question d'« **intelligence artificielle** », de « **surveillance numérique** » ou encore de « **corps augmenté** », projets dans lesquels investissent massivement les géants de l'Internet tels que Google ou Microsoft ?

Cette **ambivalence du « Prométhée numérique »** est au cœur de notre présent ; elle traverse l'usage des nouvelles technologies par une jeunesse de plus en plus dépendante de prothèses censées assurer son émancipation. Au-delà de ce constat, « *il y a certainement de nouvelles figures de solidarité à inventer, d'autres "nous" à construire pour ne pas tomber dans le "on" de l'indifférence* » (Christophe Prémat, *Prométhée et la nouvelle culture technique numérique*) : c'est le défi que devront relever ce projet et tout particulièrement les élèves qui auront à imaginer – dans le cadre de la création théâtrale – **comment faire société à l'ère du numérique.**

ENJEUX ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Si ce projet est placé sous le signe de la **pluralité** (pluralité des intervenants actifs, pluralité des publics ciblés, pluralité des modalités, pluralité des objectifs), le point de convergence est l'élève et la plus-value en termes d'apprentissages, de compétences et d'éducation.

1. Un projet pluridisciplinaire

Dans sa première phase d'élaboration, le projet réunit d'ores et déjà une **équipe pluridisciplinaire** : Aurélien Aramini, professeur de philosophie, Olivier Crelerot, professeur de mathématiques et d'informatique, Isabelle Chanal et Michel Paget, professeurs de lettres, Jérôme Philippe, professeur de sciences économiques et sociales et Patricia Arnold, professeur documentaliste.

Des enseignants de sciences économiques et sociales (SES) et d'anglais sont dès à présent partants pour s'engager dans le projet avec leurs élèves.

Lors de la première année, il s'agira de travailler en **interdisciplinarité** dans les classes que les enseignants ont en commun. Cette **pédagogie de projet** trouvera ainsi un domaine d'application notamment en accompagnement personnalisé (AP). Ainsi, par exemple, tandis que les élèves de Seconde découvriront les versions du mythe originel de Prométhée, ils créeront un jeu nécessitant des compétences en programmation informatique. Une autre classe de seconde créera un site web et l'alimentera avec les activités faites en français. Autre exemple en classe de première : le mythe sera travaillé dans ses formes et ses réécritures littéraires en lettres et dans ses implications philosophiques en enseignement moral et civique (EMC).

L'objectif est que peu à peu le projet irrigue la vie de l'établissement et le plus grand nombre de cours possible. Le CVL (conseil de la vie lycéenne) sera également associé. Ce projet, par son objet même, s'intègre dans l'une des priorités

définies dans la circulaire de rentrée 2016 à savoir la généralisation des usages pédagogiques du numérique.

2. Un enjeu citoyen

Parcours citoyen et éducation aux média et à l'information sont liés dans les pratiques de l'Éducation nationale Ce projet est ainsi porteur d'un enjeu actuel : « la **citoyenneté numérique** », donnée importante dans la perspective d'une définition de la citoyenneté comme manifestation d'une identité commune. Or, l'identité numérique se renouvelle sans cesse aujourd'hui avec l'évolution du web et ses fonctionnalités (réseaux sociaux, forums ...). S'interroger sur le numérique, c'est s'interroger et faire s'interroger les élèves d'une part sur la liberté numérique, ses potentialités et ses limites et d'autre part sur la diffusion des informations mais aussi le partage, la qualité et la validité de celles-ci.

3. Une triple dimension éducative

Non seulement les élèves investis ainsi dans une pédagogie de projet collectif seront plus à même de saisir la cohérence de leur apprentissage et de la construction de leurs compétences mais ils expérimenteront le **vivre ensemble**. La **dimension collective** de la création théâtrale est une donnée fondamentale du projet.

D'autre part, **l'écriture** est souvent chez les élèves source d'appréhension. En travaillant lors de plusieurs sessions avec, **Gustave Akakpo** un écrivain rompu à cette pratique, ils pourront découvrir le plaisir d'écrire une forme longue qui sera valorisée. **Estime de soi et valorisation des élèves** que ce soit dans le travail d'écriture ou dans les représentations sont des objectifs inhérents à ce projet.

En intégrant le spectacle dans la programmation du Théâtre du Pilier au même titre que les spectacles professionnels, ce projet propose un enjeu supplémentaire puisque les élèves seront amenés à jouer devant un public qui ne sera pas seulement composé des parents, amis et élèves du lycée mais de ce que l'on nomme le tout public. Les places seront payantes. Les élèves auront à endosser

une responsabilité collective aussi bien qu'individuelle. Ce nécessaire **engagement**, importante valeur éducative, est au cœur du projet.

4. Une double perspective artistique.

L'un des objectifs de cette collaboration entre artistes et enseignants est de faire découvrir aux élèves une démarche artistique complexe entre écriture, répétitions collectives et représentations publiques. Ce projet aborde la pratique théâtrale dans sa globalité avec la volonté de mettre en valeur l'art théâtral et tout particulièrement l'aspect collectif de la démarche de création. Ainsi, il relie l'écriture théâtrale à la pratique du jeu d'acteur et à la mise en scène.

5. Une réalité professionnelle

En participant à ce projet, les élèves seront amenés à découvrir **les réalités d'un milieu professionnel** et les différents métiers engagés dans un travail de création : artistes (que ce soit un écrivain, un metteur en scène et des comédiens), techniciens et administratifs. En rencontrant un écrivain, ils se rendront compte de la dimension concrète du métier et de l'inspiration. Ils suivront aussi au plus près la création mais aussi l'élaboration technique et le travail de diffusion et seront initiés au montage financier d'un spectacle.

DÉROULEMENT DU PROJET

Le projet pédagogique aura comme enseignante référente Isabelle Chanal ; il sera encadré par une équipe pédagogique composée de plusieurs enseignants et soutenu par l'équipe administrative du **lycée Courbet**.

Les niveaux envisagés sont, pour la première année, deux classes de seconde et une classe de première. La deuxième année, seront concernés les élèves volontaires des classes de première et de terminale. Il appartient à chaque professeur de s'emparer de ce projet dans ses cours soit par l'entrée mythologique soit par l'entrée numérique.

La structure culturelle est le **théâtre du Pilier**.

L'**atelier Canopé** apportera ses compétences afin d'accompagner les enseignants et les élèves dans la prise en main d'outils collaboratifs. Il mettra à disposition du matériel numérique, des ressources humaines et mènera des ateliers avec les élèves et des temps de formations pour les enseignants.

1. Première étape, année scolaire 2017-2018 : travail d'écriture avec les élèves

Les **ateliers d'écriture** menés conjointement par les enseignants et Gustave Akakpo s'organiseront en 3 séances pour 3 classes (seconde et première) soit un total de 2 heures

2. Deuxième étape, à l'été 2018 : commande d'écriture

S'appuyant librement sur les écrits des élèves, Gustave Akakpo écrira la pièce durant l'été 2018 en relation avec Marc Toupence ; l'objectif sera de livrer la version finale en **octobre 2018**.

Un cahier des charges définira des **contraintes d'écriture** :

- pièce pour 14 élèves, 2 acteurs professionnels et un musicien ;
- durée de la pièce : environ 1h ;
- impératifs : équilibre entre les rôles des élèves, scènes de groupe, présence de deux rôles pour des acteurs professionnels, utilisation des réseaux sociaux.

3. Troisième étape, de septembre 2018 à mai 2019 : création théâtrale

De la rentrée scolaire 2018 au mois de mai 2019 auront lieu **les répétitions**.

Un atelier théâtre regroupera quatorze élèves de Première et Terminales issus de toutes les sections, deux acteurs professionnels et un musicien. L'atelier se déroulera hors temps scolaire, avec des élèves volontaires et motivés. Il sera ouvert en priorité aux élèves ayant participé à l'écriture. La direction de l'atelier et la mise en scène de la pièce seront assurées par Marc Toupence, accompagné d'Antonin Bouvret comme scénographe/vidéaste et de Mathieu Desbarats comme créateur lumière.

Le metteur en scène interviendra **soixante heures au cours de l'année scolaire ainsi que vingt-quatre heures réparties en trois week-ends** durant lesquels les acteurs professionnels seront présents. Les autres séances seront encadrées par l'enseignante référente ainsi que par des enseignants volontaires. Ceux-ci pourront aussi s'impliquer dans différentes activités notamment la communication.

4. Quatrième étape, en mai 2019 : représentations

Deux représentations tout public en soirée sont prévues au mois de mai 2019 à l'espace La Savoureuse (ex-théâtre des Deux Sapins) à Giromagny ainsi que **deux représentations sur le temps scolaire**. Le spectacle figurera dans la **programmation du Théâtre du Pilier** et les entrées seront payantes.

CONTACTS DU PROJET

Prénom Nom	mail
Marc Toupence	marc@theatredupilier.com
Isabelle Chanal	isabellechanal@neuf.fr

Du 8 au 15 janvier, ont eu lieu les ateliers d'écriture avec Gustave Akakpo. Les bilans pédagogique, éducatif et artistique sont positifs. Les élèves ont poursuivi la réflexion sur le numérique amorcée dans les séquences pédagogiques. Ils ont découvert la réalité de l'acte d'écriture grâce à la rencontre d'un auteur et à leur pratique d'écriture : ils ont tous rédigé plusieurs textes à partir de consignes précises laissant la place à leur imagination et à leurs propositions. Les enseignants ont aussi pu porter sur leurs élèves un autre regard.

D'autres actions ont été réalisées :

▷ avec et pour les élèves :

- écriture du scénario pour le jeu numérique, programmation de celui-ci (classe de seconde Loach)
- création du site web (classe de seconde Godard)
- atelier d'écriture sur un twittconte mené conjointement par l'atelier Canopé et le CDI (élèves volontaires de seconde)
- poursuite des séquences pédagogiques en français, informatique, SES, anglais.
- accueil d'un spectacle autour de Prométhée par la compagnie belfortaine Le Royaume d'Evette en mai 2018.

▷ avec les parents d'élèves

- élaboration d'un partenariat avec la FCPE
- organisation d'un temps d'échange, d'une conférence(à définir) en lien avec l'atelier

Canopé et/ou le CLEMI

D'autres actions encore sont en voie de réalisation :

▷ pour les enseignants

- formation pour l'année scolaire 2018-2019 en lien avec Canopé : atelier numérique autour des outils collaboratifs et conférence débat sur le thème : « Êtes-vous prêt(e) à vendre vos données individuelles aux acteurs de l'internet ? »