

UN POUCE EN CAVALE

De Myriam Boudenia

Actions de transmission



CONTACTS

Coordination des actions culturelles

Julien Papillard | voliere.prod@gmail.com | 06 81 61 37 09

Responsable artistique

Myriam Boudenia | voliere.artistique@gmail.com | 06 87 12 86 29

www.cielavoliere.fr

Pistes de réflexion

Un Pouce en cavale s'adresse aux enfants à partir de 9 ans, au moment où ils entrent dans une « **vie numérique** ».

Dans une tonalité burlesque et ludique, ce spectacle interroge **L'IMPACT ÉCOLOGIQUE ET SOCIÉTALE DES DONNÉES NUMÉRIQUES DITES « IMMATERIELLES »**.

Sans leçon de morale ni de position surplombante (les adultes sont tout autant accros à leurs smartphones), l'idée est d'interroger les jeunes sur nos connaissances et nos usages des technologies numériques.

- **LE VIRTUEL versus LE TANGIBLE**

On considère souvent les données virtuelles comme immatérielles parce qu'elles n'ont pas de forme physique tangible. Contrairement aux objets matériels qui occupent un espace et peuvent être touchés, manipulés ou mesurés directement, **les données existent sous forme de bits et d'octets dans des systèmes informatiques**. Elles ne sont pas visibles à l'œil nu, et leur nature est abstraite, ce qui les rend difficiles à saisir concrètement.

- **L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUES DES DONNÉES IMMATERIELLES**

Elles nécessitent des infrastructures énergivores, notamment des centres de données qui fonctionnent H24 pour stocker et traiter ces informations. Ces centres consomment d'énormes quantités d'électricité, souvent issue de sources non renouvelables, et émettent des gaz à effet de serre. De plus, la production des équipements nécessaires (serveurs, réseaux, etc.) entraîne une exploitation minière, des émissions liées à la fabrication et à la fin de vie de ces dispositifs.

- **LA VALIDATION : manipulation ou expression de soi**

Qu'en est-il de la sincérité, des relations humaines dans notre société où les valeurs immatérielles comme les données numériques prennent de plus en plus d'importance ? Cette aventure soulève des questions profondes sur l'importance de ce type de données, leur impact sur nos vies et sur la manière dont la société valorise désormais des éléments intangibles. **Le "Like" devient une métaphore de l'influence croissante des données numériques et de leur pouvoir de transformer les individus et les sociétés.**

Education artistique et culturelle

Ateliers Théâtre

Niveaux concernés : Primaire (CM1 CM2) + Collège (niveau 6^{ème} – 5^{ème})

Dans le prolongement du spectacle, la Volière propose des ateliers de pratique théâtrale visant à interroger les usages du numérique à travers le corps, l’imaginaire et le collectif, sans approche moralisatrice.

LES OBJECTIFS

- Rendre tangible l’invisible (données, réseaux, flux) par des formes théâtrales
- Explorer les notions de validation, d’émotion et de représentation de soi
- Favoriser l’expression individuelle au sein d’un collectif
- Créer les conditions pour devenir créatif.

LE CONTENU

1. VOYAGE IMAGINAIRE DANS LE RÉSEAU

Questionnement : comment rendre concret un univers abstrait ?

Point de départ : les participant·es deviennent des explorateur·ices du monde numérique.

- Improvisations corporelles guidées à partir des scènes du spectacle : traversée de câbles sous-marins, visite d’un data center, d’une antenne 4G
- Travail sur la représentation des flux : circulation, vitesse, saturation ; incarnation d’éléments invisibles (données, signaux, bugs)

Objectif : Ouvrir l’imaginaire

2. EMOJIS ET EMOTIONS

Questionnement : que perd-on quand on simplifie une émotion ?

Point de départ : les emojis comme le LIKE sont un langage universel simplifié.

- Traduction d’emojis en expressions corporelles et vocales
- Création de “gammes émotionnelles” (nuancer un même emoji)
- Improvisations avec un texte (neutre, émotions)

Objectif : La sincérité au plateau

3. LA QUÊTE DU LIKE

Questionnement : Quelles sont les dynamiques sociales

Point de départ : Nous avons tous et toutes besoin d’être validé.

- Jeux d’improvisation : obtenir un “like” du groupe | refuser de valider | dépendre du regard des autres

Objectif : expérimenter physiquement la notion de validation et ses effets.

4. RÉCITS DE VOYAGE NUMÉRIQUE (ÉCRITURE AU PLATEAU)

- Chaque groupe invente une étape du voyage du “pouce”
- Création de courtes scènes à partir d’un “journal de bord” fictif
- Mise en espace simple (corps + voix + accessoires légers)

Objectif : expérimenter la fabrique collective de fragments scéniques.

LE FORMAT

2 classes par établissement idéalement sur 1 semaine

2 artistes intervenant en demi-groupe

2 salles par établissement

Nombre d’heures et planning à modéliser selon les établissements