

QUELQUES AXES PÉDAGOGIQUES AUTOUR DE **TO LIKE OR NOT TO LIKE**

DOCUMENT RÉALISÉ PAR JESSICA DALIBON, SERVICE ÉDUCATIF, PROFESSEURE RELAIS AUPRÈS DE LA DAAC



TO LIKE OR NOT TO LIKE

Cie Ex voto à la lune
Emilie Anna Maillet

Théâtre et arts numériques
+ 15 ans

Une expérience transmédia immersive où l'on entre dans les pensées des personnages, où l'on vit leurs émotions, où l'on se débat avec leurs relations - entre réel et virtuel.

THÉMATIQUES ET PROBLÉMATIQUES

LYCÉE ET ETUDES SUPÉRIEURES

[Dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire ou d'un enseignement en co-animation, certaines thématiques peuvent s'exploiter dans des situations d'enseignement pratique et/ou théorique.]

Philosophie et Humanités • art, technique

→ l'art numérique, un problème dialectique : outil ou médium?

Lettres et Humanité • représentation

→ l'image de soi à l'ère des réseaux sociaux

→ définitions et usages du vocabulaire des médias sociaux

- l'identité (avatar, profil, statut, bitmoji, pseudo...), les actions et interactions (ajouter en ami-e, «chatter», suivre, avis/opinion/like, commentaires...) et la mise en scène et le scénario (storytelling, stories, hashtag, stream/livestream, notification, compte public vs compte privé...)

Spécialité Théâtre • la technique au théâtre

→ Quels sont les outils techniques innovants augmentant le théâtre ?

De quelles manières les artifices techniques issus des arts numériques s'insèrent-ils dans le spectacle vivant ?

• le théâtre augmenté

→ Dramaturgie du virtuel

Comment écrire le théâtre avec les outils du numérique ?

Comment l'utilisation des outils numériques modifie l'expérience spatiale du spectateur ?

→ Mise en scène + dramaturgie

Dématérialisation de l'œuvre, nouvelle position de l'artiste, nouvelle position du spectateur

Faire une nouvelle expérience du plateau en participant à la représentation théâtrale dans sa réalité performative pour comprendre mieux l'évolution des traditions de spectacle et leurs caractéristiques. [[l'article sur ressources.labomedia.org](https://ressources.labomedia.org)]

PISTES PÉDAGOGIQUES

• Publications

- *L'art numérique - comment la technologie vient au monde de l'art* de Edmond Couchot et Norbert Hillaire, Editions Flammarion, 2003
- *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle* de Edmond Couchot, Editions Jacqueline Chambon, 1998
- *Manifeste des arts immersifs* de Anaïs Bernard et Bernard Andrieu, Presses Universitaires de Nancy, 2014
- *L'œuvre virale. Net Art et culture Hacker* de Jean-Paul Fourmentraux, Editions La Lettre volée, collection Essais, 2013
- *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création* de Jean-Paul Fourmentraux, Editions du CNRS, 2005
- Revue ArtPress2
- *Les Arts Numériques - Anthologie et perspectives*, Trimestriel n°39, Nov./Déc. 2015-Janv. 2016

• Articles numériques

- *Les arts numériques*, Laurent Diouf, Anne Vincent, Anne-Cécile Worms, in Dossiers du CRISP N°81 (pages 9 à 84), 2013
- *Une Histoire des arts numériques, des nouveaux medias, multimédia, interactif - de 1900 à nos jours*, Labomedia Ressources, 2020
- *Rapport Numérique et spectacle vivant*, Ministère de la Culture, 15 février 2021

• Filmographie

- *Matrix* de Les Wachowski, 1999
- *The Truman show* de Peter Weir, 1998
- *Minority report* de Steven Spielberg d'après le roman de Philip K. Dick, 2002

• Roman

- *Ubik* de Philip K. Dick, 1969

• Spectacle vivant

- *Pixel* de Mourad Merzouki, compagnie Käfig, création 2014 [captation intégrale sur Youtube]
 - *360* et *Le Bal de Paris* de Blanca Li, compagnie Blanca Li, création, 2021
 - Reportage ARTE TV, *Danse et réalité virtuelle*, durée 2'
-