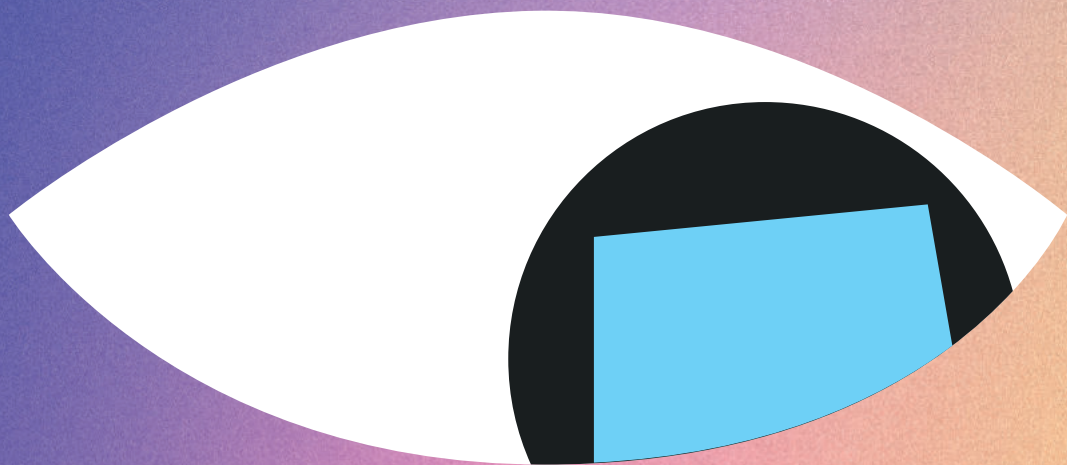


L'ASSOCIATION 1^{ER} ACTE
ET LE THÉÂTRE EL DUENDE
PRÉSENTENT

TEMPS D'ÉCRAN(S)



Temps d'écran(s)

Une pièce théâtrale et musicale
qui met en lumière notre relation avec les écrans.

Par la compagnie 1^{er} Acte
Spectacle familial et jeune public à partir de 6 ans.
Dossier de présentation - Création 2023

L'association 1^{er} Acte, reconnue d'intérêt
général et agréée jeunesse et éducation
populaire mène de nombreuses actions
de sensibilisation par la culture et l'art
auprès de tous les publics.

Depuis quelques années, la compagnie 1^{er} Acte s'est spécialisée dans
la création de spectacles de prévention santé et citoyenneté sous la
bannière « Théâtre solidaire et citoyen ».

Le but, prévenir les conduites à risques des jeunes par le biais de spec-
tacles musicaux en développant leurs connaissances dans le domaine
de la santé tout en leur donnant la possibilité de remettre en question
leurs croyances, attitudes et comportements.

La compagnie 1^{er} Acte est constituée d'artistes interprètes pluri-
disciplinaires et de musicien·nes et a naturellement choisi de faire
des créations qui intègrent la musique vivante dans ses spectacles.
Une musique composée autour et avec le texte, autour et avec le jeu
de l'acteur-chanteur.

Note d'intention

« Temps d'écran(s) : À la conquête d'un équilibre »

Youri.- Je crois que t'as pas encore capté qu'avec un tel aujourd'hui tu peux tout faire. Un tel, c'est un agenda, un appareil photo, une carte bleue, un GPS, un bouquin...

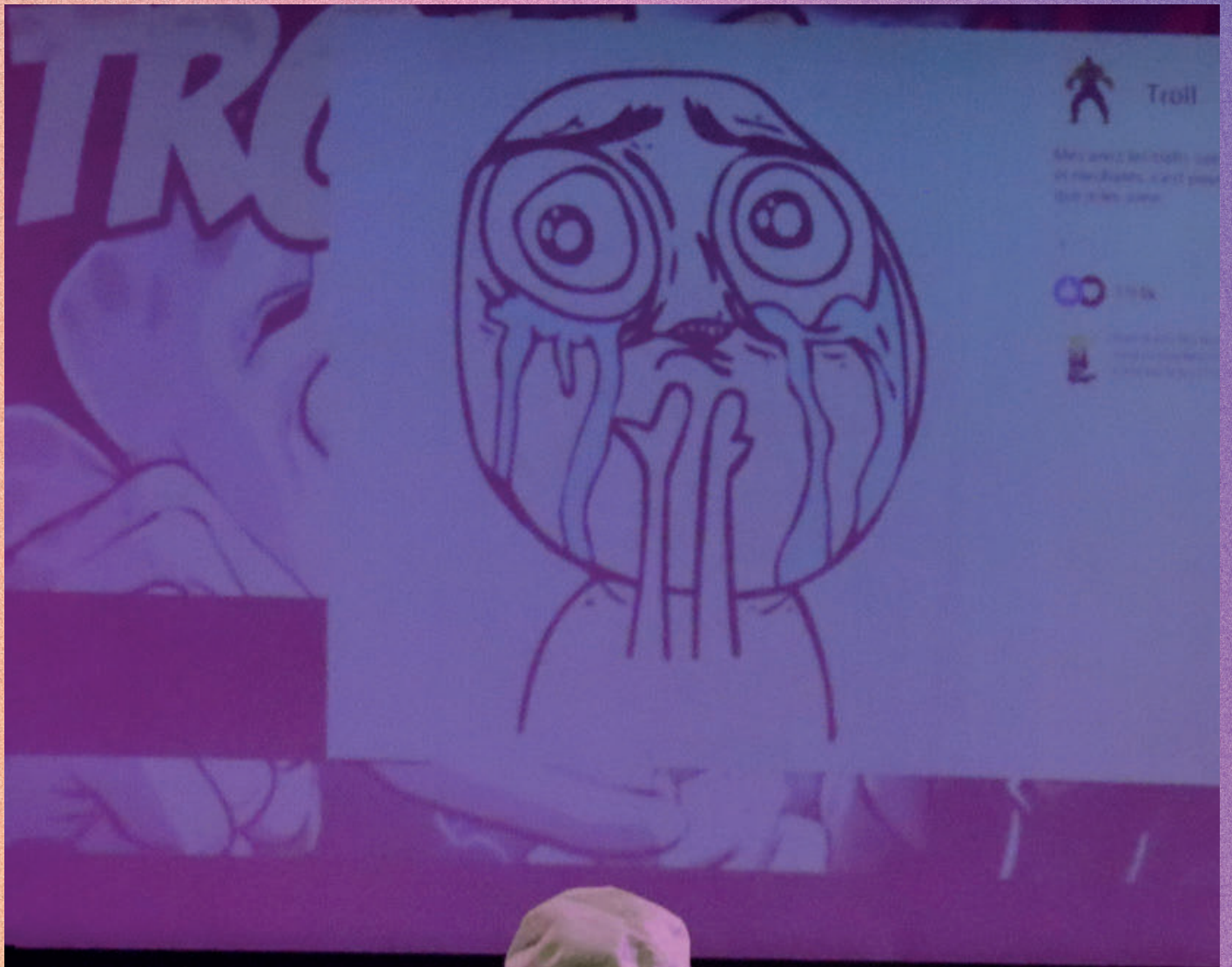
À l'ère numérique dans laquelle nous vivons, les écrans font partie de notre quotidien. Ils nous connectent au monde, nous divertissent et nous permettent d'apprendre. Cependant, il est devenu crucial de prendre du recul et d'évaluer l'impact qu'ils ont sur notre développement personnel et notre relation avec les autres. "Temps d'écran(s)" aborde ce sujet brûlant d'actualité : notre relation aux écrans.

À travers les histoires de quatre adolescents, nous examinons les effets de l'omniprésence des écrans dans les foyers et sur les interactions sociales, souvent au détriment de la communication.

Les personnages principaux, chacun à leur manière, sont confrontés aux défis de trouver leur place dans un monde virtuel qui semble changer constamment les règles du jeu.

Le titre Temps d'écran(s) n'évoque pas seulement la quantité d'écrans présents dans nos vies, mais aussi le "tant" d'écrans qui ont envahi notre quotidien sans retenue. Avec ce spectacle, nous souhaitons sensibiliser les jeunes spectateurs et leurs familles aux dangers de la surconsommation d'écrans et les encourager à trouver un équilibre sain dans leur utilisation quotidienne.

Andrea Castro





LA PIÈCE

No mobil phone phobia : Se dit de quelqu'un qui ne peut se passer de son téléphone portable et qui éprouve une peur excessive à l'idée d'en être séparé ou de ne pouvoir s'en servir.

Kalys, Youri, Izia et Zarcus sont des adolescents d'aujourd'hui, évoluant dans un monde où les écrans sont omniprésents. Au sein de leurs familles, ces écrans ont acquis une place centrale, semant la discorde, le repli sur soi et brisant l'unité et le vivre-ensemble. Malgré leur ouverture sur le monde, ces jeunes semblent incapables de se regarder vraiment, engloutis par la virtualité.

« Ève. - J'aurai dû me douter que tu ferais comme toutes ces filles qui se mettent sur les réseaux avec de faux profils et tellement de filtres qu'elles deviennent une autre personne mais ce n'est pas la vraie vie ça Izia! »

Kalys ressent une inquiétude profonde pour l'avenir car elle perçoit dans les écrans la fin d'un monde. Elle souffre d'éco-anxiété et est consciente des conséquences néfastes des écrans sur sa santé mentale et sur l'environnement. Elle a un petit frère, Marley, qui est sans cesse en train de demander qu'on lui « rajoute du temps » sur son téléphone ; et des parents, Agnès et Jean-Claude qui tentent désespérément de réduire la consommation d'écrans de leurs enfants tout en étant eux-mêmes dépendants, même s'ils ne se l'avouent pas.

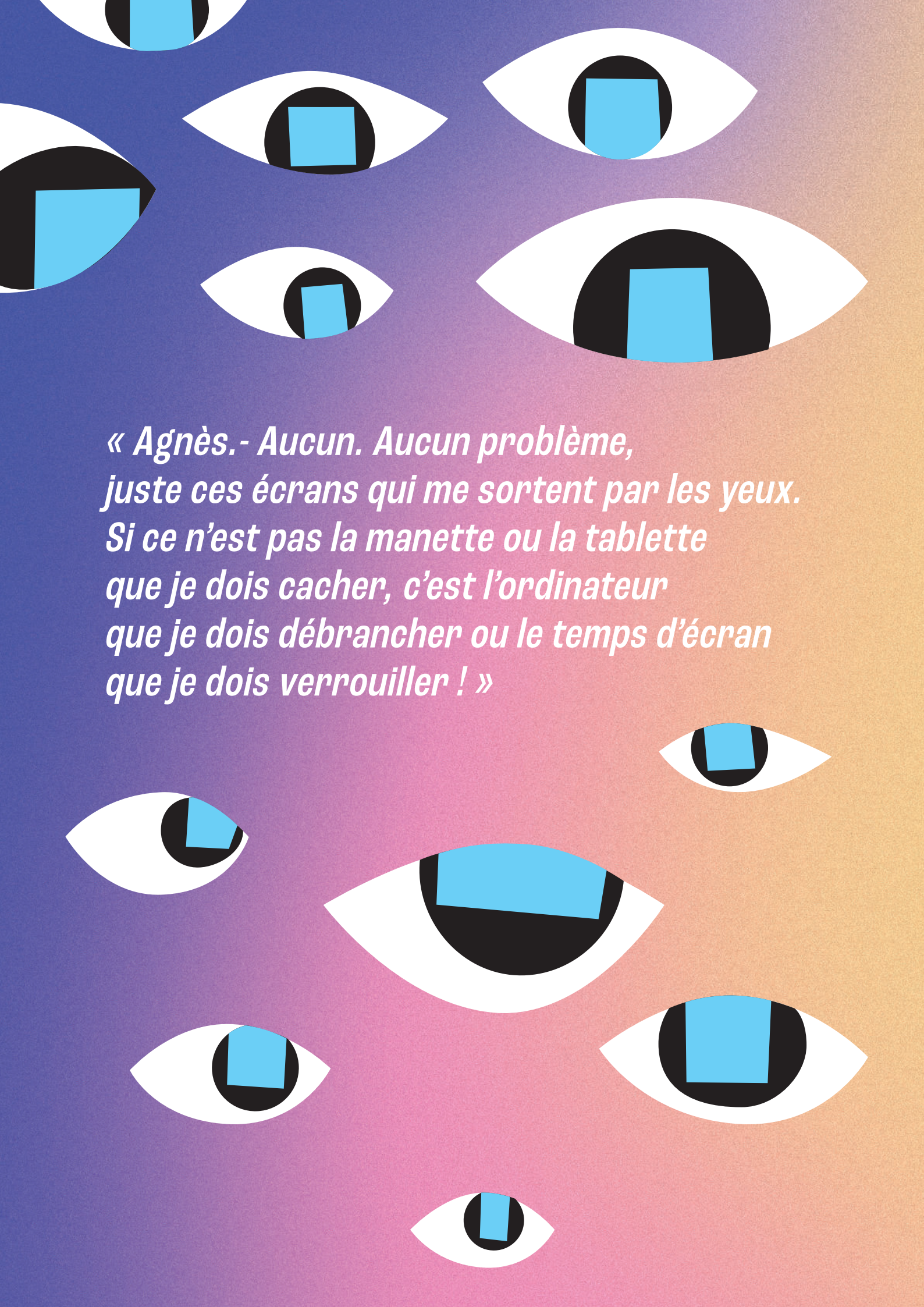
Youri se sent différent, cherchant désespérément sa place dans un monde virtuel où les commentaires sont devenus blessants, remettant en question son identité et son estime de soi. Il vit avec son grand-père pour

qui internet et les réseaux sont des univers inconnus et qui n'allume son téléphone que lorsqu'il en a besoin.

Izia, en quête d'amour, est tombée sous le charme d'un internaute qu'elle n'a jamais vu. À sa demande, elle lui envoie une photo intime et devient victime de cyberharcèlement, ne maîtrisant plus l'image de son corps, quelle pensait privée, et qui semble ne plus lui appartenir. Elle vit avec Ève, sa mère, influenceuse, en quête de followers pour son compte « la maison du bonheur », qui laisse à Izia et à sa petite sœur de deux ans, un usage illimité des écrans.

Zarcus est ultra connecté et s'enferme dans un monde de jeux vidéo. Ses parents étant très souvent absents, il trompe la solitude et échappe à la réalité via les écrans, perdant la notion du temps et mettant ainsi sa santé et sa sécurité en danger.

À l'occasion de la journée mondiale sans portable, ils décident de suivre Mortydex, un célèbre créateur de contenu, dans son défi d'éteindre son téléphone portable. Cette expérience les amène à une prise de conscience profonde quant à la place des écrans dans leur vie. Ils se questionnent sur le progrès, les habitudes et, surtout, sur les dangers auxquels ils peuvent être exposés. Malheureusement, pour Izia et Zarcus, le danger devient concret et menaçant leur vie...

The background of the entire page is a gradient from dark blue at the top to light orange at the bottom. Scattered across this background are several stylized eyes. Each eye is white with a black pupil. Inside the black pupil, there is a solid blue shape of various sizes and orientations, resembling a computer screen or a tablet. The eyes are of different sizes and are positioned at various angles, some looking towards the viewer and others looking away.

*« Agnès.- Aucun. Aucun problème,
juste ces écrans qui me sortent par les yeux.
Si ce n'est pas la manette ou la tablette
que je dois cacher, c'est l'ordinateur
que je dois débrancher ou le temps d'écran
que je dois verrouiller ! »*

UN SPECTACLE VISUEL ET MUSICAL

«Temps d'écran(s)» aborde les problématiques liées aux écrans de sorte que le sujet soit accessible à un public familial. Le fait de voir des personnages et leurs familles, permet l'identification de tous qu'on soit enfant, adolescent, parent ou même grand-parent. La scénographie est conçue pour être la plus immersive possible afin d'embarquer le spectateur dans le récit des personnages. Un écran grand format en fond de scène permet d'insérer des éléments visuels représentatifs du langage des écrans faisant apparaître les multiples images virtuelles du récit. De plus, sa transparence permet aux comédiens d'apparaître au sein même des projections, accentuant ainsi la porosité des frontières entre le réel et le virtuel. La musique est aussi un élément central du spectacle, apportant une dimension rythmique, permettant ainsi d'approfondir les émotions des personnages, et d'accompagner le récit.

POINT DE DÉPART

Nous vivons dans une société de plus en plus immergée dans un monde numérique. Nous en avons constaté les effets sur la santé mentale, les relations sociales et l'estime de soi, en particulier chez les jeunes. Notre rencontre avec

des adolescents et des parents confrontés à ces problématiques nous a convaincus de l'importance de créer un spectacle de théâtre-forum, où l'après-spectacle consiste en un échange avec le public sur les thématiques abordées dans le spectacle.

L'idée du projet est née de notre volonté de sensibiliser le public, en particulier les jeunes, aux dangers et aux enjeux liés à notre utilisation des écrans. Nous avons mené des recherches approfondies sur les différentes problématiques liées à cette thématique et avons rencontré des experts pour mieux comprendre les impacts de la surconsommation d'écrans. Ces rencontres ont nourri notre réflexion et notre prise de conscience.

Notre objectif avec «Temps d'écran(s)» est de susciter une réflexion critique et de favoriser le dialogue autour de notre rapport aux écrans. Nous voulons sensibiliser le public aux conséquences de la surconsommation d'écrans, tout en encourageant une utilisation équilibrée et consciente de la technologie. À travers les histoires et parcours des personnages, le spectacle invite les spectateurs à prendre conscience des enjeux liés à notre vie numérique.



Ce dossier pédagogique accompagne la pièce de théâtre « Temps d'écran(s) ». Il propose des pistes pédagogiques pour exploiter et approfondir les thématiques évoquées dans la pièce, tout en encourageant une réflexion critique chez les jeunes spectateurs.

CONTEXTE DE LA PIÈCE

Présentation des personnages principaux (Kalys, Youri, Izia, Zarcus) et de leur relation avec les écrans.

Mise en contexte de l'intrigue et des enjeux soulevés dans la pièce.

PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

· DÉBATS ET DISCUSSIONS

Encourager les élèves à réfléchir sur leur propre rapport aux écrans, les avantages et les limites de leur utilisation.



· **ANALYSE CRITIQUE**

Amener les élèves à examiner les conséquences des écrans sur les relations humaines, la santé mentale, l'environnement, etc.

· **ACTIVITÉS D'ÉCRITURE**

Inviter les élèves à rédiger des textes explorant les thèmes de la pièce, tels que des lettres à un personnage, des récits imaginaires, des critiques théâtrales, etc.

· **CRÉATION ARTISTIQUE**

Encourager les élèves à réaliser des projets artistiques (dessins, vidéos, photographies, etc.) inspirés de la pièce et de leurs réflexions.

· **ATELIERS THÉÂTRE**

Ateliers mêlant exercices de théâtre et improvisations autour du thème des écrans en reprenant des personnages de la pièce et en inventant d'autres pour aborder tous les sujets qu'enveloppent les écrans.

ÉCRITURE ET MISE EN SCÈNE

Andrea Castro

COMPOSITION MUSICALE

Anita Vallejo

MUSICIENS

Luis Pradenas, Anita Vallejo

SCÉNOGRAPHIE

Louise Bauduret

CRÉATION LUMIÈRE

Romain Thomas

CONTACT

proelduende@gmail.com

