



Ilimitrof CPG présente

## **Projet participatif**

—

### **Sensibilisation aux images et à ses usages sur le territoire**

Développer la pensée critique des jeunes à  
travers la découverte des arts numériques et des  
arts de la rue



ILIMITROF CPG  
16 RUE DU DAUPHINE, 69003 LYON  
TEL: +33 4 78 39 69 01 / +33 6 16 22 44 31  
communication.ilightrof@gmail.com  
[www.ilightrofcpg.net](http://www.ilightrofcpg.net)

# Présentation du concept

Vrai ou faux ? Réalité ou manipulation ? Les réponses à ces questions ne sont pas toujours faciles à trouver dans la jungle d'Internet. Que ce soit à propos de la COVID, des émeutes manipulées par les réseaux sociaux ou d'autres sujets, les fake news, soit les informations qui sont présentées comme des faits, mais qui ne correspondent pas à la réalité, émergent tous les jours. Aujourd'hui, les jeunes considèrent que les images sont plus crédibles que le texte écrit. Ils attachent beaucoup d'importance à l'esthétique : ainsi, ils font davantage confiance à une vidéo professionnelle qu'à une photo un peu floue prise avec un smartphone. Pourtant, les images peuvent être très facilement falsifiées avec les moyens techniques modernes.

La technologie en soi n'a rien de bien ou de mal, elle n'est qu'un outil. Le reste dépend de ses usages. Certains l'utilisent pour créer de fake news afin de répandre la haine, d'autres l'utilisent pour montrer leurs points de vue à travers la création artistique.

C'est pour la raison que nous proposons aujourd'hui **un projet participatif en trois actions à la sensibilisation aux images et à ses usages sur le territoire. Le but du projet est de développer la pensée critique et créative des jeunes à travers la découverte des arts numériques et des arts vivants. Cela leur permet de comprendre les mécanismes sous-jacents aux fake news, d'apprendre à maîtriser les techniques de base du montage d'images et de les utiliser sur la bonne voie : la pratique artistique.**

La compagnie ilimitrof travaille depuis plusieurs années autour du numérique et ses enjeux, notamment à travers le développement d'une plateforme dédiée à la sensibilisation à l'image, utilisée à la fois dans nos spectacles et dans les ateliers de médiation. Ce projet participatif consiste en trois actions. Elles peuvent être menées indépendamment ou de manière complémentaire :

**Action 1 : Atelier " Du numérique aux fake news : comment faire parler les images ?" (en deux séances, 1h30/séance)**

**Action 2 : Spectacle "l'Œil Céleste 2.0 : vers une dystopie numérique"**

**Action 3 : Atelier de création**

*Les 3 actions sont également disponibles sur la plateforme Pass Culture -ADAGE.*

# Action 1 : ATELIER

## "Du numérique aux fake news : comment faire parler les images?"

Cet atelier vise à déconstruire les techniques de désinformation, à développer l'esprit analytique et critique des jeunes pour faire face aux flux d'informations numériques auxquelles ils sont confrontés : réseaux sociaux, presse, fake-news, deep-fake, télévision...

Dans cet atelier en deux séances (1h30/séance) les participants.es sont amenés.ées à analyser les biais cérébraux qui les trompent et leur croyance en l'image.



Les artistes de la compagnie menant les ateliers :

**Vincent Noclin** - formateur photo et vidéo

Diplômé d'un master en éducation à l'image, Vincent enseigne la photographie et le cinéma dans différents établissements (Universités Lyon 2 et Lyon 3, ESMOD, La Turbine Créative). En parallèle, il exerce une activité de photographe et vidéaste indépendant. Il travaille à décliner une véritable intégration du dispositif vidéo dans le travail des compagnies artistiques et réalise des photos et vidéos pour des événements scientifiques et culturels : Biennale de la danse de Lyon, Fête de la science, MT180, Compagnie Fred Bendongué, Production Sème, Cité du Design...

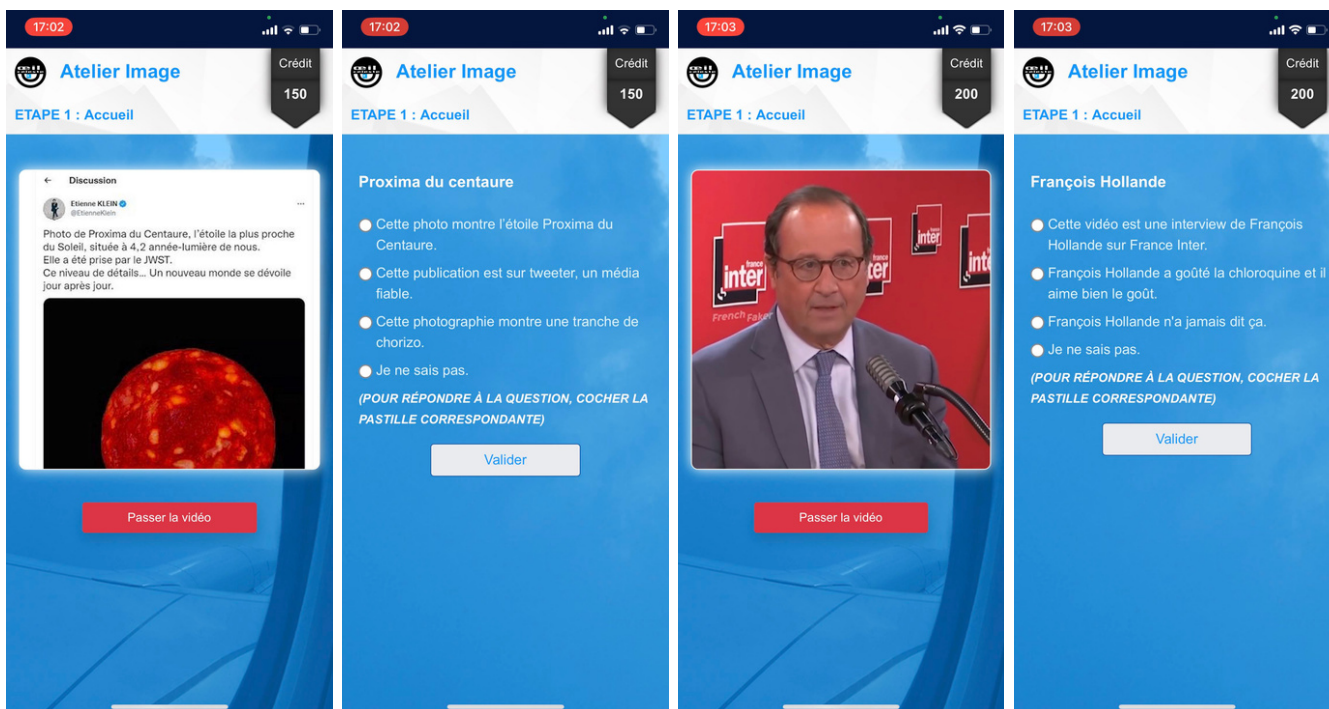
**Bertrand Dessane** - metteur en scène, comédien, formateur

Diplômé d'une maîtrise de droit (Université Lyon 3) et d'un master 2 Management et politiques culturelles et de carrière artistique (Université Lyon 2). Il fait ses études comme metteur en scène et comédien au Conservatoire d'expression théâtrale RADKA RIASKOWA (Bulgarie - Paris), dont il sort diplômé en 1990 et à la FAIAR (formation supérieure d'art en espace public). Il a enseigné à l'Université de Guizhou (Chine) et au théâtre de l'Iris (Lyon) à des élèves acteur-rices en cours de professionnalisation.

## Introduction : Image et information

Dans ce premier atelier les participant-es sont amené-es à se questionner sur l'image. Qu'est-ce qu'une image ? Une reproduction du réel ? Une imitation ? Un simulacre ? Elle est par nature une représentation et pourtant utilisée quotidiennement pour prouver le réel (journaux, télévision, réseaux sociaux). Ce premier atelier cherche, à travers un exercice participatif, à démystifier cette croyance que nous avons trop souvent en la transparence des images. Différentes analyses d'informations (publication Facebook, site web...) utilisant l'image permettent de confronter les participant-es aux problématiques de cette utilisation trop souvent abusive.

À la suite de ça, les participant-es sont invité-es à se constituer en groupe de 2. Par un jeu ludique, iels devront réaliser un exercice d'analyse d'informations par le **biais d'une plateforme numérique développée à cet effet\***. Un temps de mise en commun permettra une étude plus détaillée des codes de l'information afin de mieux comprendre les mécanismes sous-jacents derrière les désinformations.



\*Application web développée par l'ingénieur multimédia de la compagnie, Lionel Thénon et utilisée depuis deux ans pour nos spectacles l'Œil Céleste et l'Œil Céleste 2.0.

## Pratique : Comment faire parler les images ?

Les participant-es constitué-es en groupes chercherons à dresser les 10 étapes pour repérer une fausse information, en se basant sur un site complotiste qui prétend, par un argumentaire typique des complots et un usage détournée des images, que la terre est plate.

Après avoir listé ces différentes techniques utilisées par certain-es pour faire parler les images, les participant-es sont amené-es à expérimenter elleux-mêmes la facilité avec laquelle nous pouvons détourner les images. Dans un premier temps, nous analysons quelques extraits vidéo afin de comprendre l'intérêt et les enjeux du montage. Puis, par groupe, les participant-es devront à leur tour réaliser un montage grâce à des outils numériques : smartphone, tablette ou ordinateur - une version papier est également envisageable. Chaque groupe fera le montage d'une vidéo à partir des mêmes images, dialogues et musiques.

À la fin de la séance, les groupes présentent l'histoire qu'ils.elles ont créé. Bien que la matière première soit identique pour tous.tes, il y aura autant d'histoires que de groupes, constatant alors la facilité avec laquelle on peut détourner et faire parler les images.

Exemple :

Vidéos créées par les jeunes participants lors de l'atelier de sensibilisation aux images et à ses usages. (Lieu d'accueil : Bibliothèque municipale de Lyon 01)

<https://youtu.be/isVhK3I5qCw>

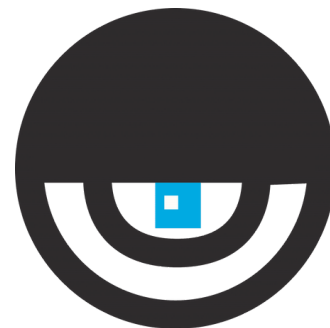


**« Si vous vous mettez à la place d'un créateur de "fake news" qui essaie de vous tromper, cela devrait accroître votre capacité à repérer et à résister à ses techniques. Nous voulons aider à développer des 'anticorps mentaux' pour s'immuniser face à la diffusion rapide des fausses informations. »**

L'atelier "Du numérique aux fake news : comment faire parler les images?" est également disponible sur la plateforme Pass Culture -ADAGE.

# Action 2 - le spectacle

## L'Œil Céleste 2.0 : vers une dystopie numérique



*L'Œil céleste 2.0* est une expérience à la fois individuelle et collective qui nous plonge dans une société dystopique fictive. Les participant-es sont invité-es à suivre un parcours, à scanner des QR codes, à interagir à la fois avec le réel et le virtuel pour questionner le sujet de la collecte de données et de la surveillance de masse.

Parcours interactif dans l'espace public avec téléphone portable

DURÉE DU PARCOURS : 45 min

Accueil en continu sur 2h

À quoi ressemblerait la vie dans une société de surveillance de masse ? Resterions-nous fidèles à nous-mêmes ? Ajusterions-nous notre comportement ? La réponse nous attend ici. Dans ce spectacle déambulatoire en espace public, les participant-es sont équipés-es de leur téléphone portable et plongés-es, grâce à cet outil, dans une société de surveillance de masse : *L'Œil Céleste 2.0*, contrôlé par un assistant numérique, Alexis. Chacun-e d'entre elleux développe une relation individuelle de confiance avec Alexis, qui leur parle, les conseille et les surveille en permanence. Il sait ce qu'ils aiment, comment ils agissent et a pour objectif de rendre leur vie et la société meilleures qu'elles ne le sont déjà. Pour ce faire, les participant-es doivent suivre la carte interactive de l'application web qui les guide vers 8 points de rencontre. À chaque rencontre avec Alexis, ils doivent scanner un code QR et faire face à une situation quotidienne qui les confronte à des choix concernant leur environnement public et leur sphère privée, leur bon sens et leurs convictions.

*L'Œil Céleste 2.0* est une réécriture poétique de l'actualité de certaines sociétés occidentales. Comme dans ces sociétés, chaque participant-e se voit attribuer un "grade social" qui détermine ses limites de liberté. Nos conditions de vie dépendent de cette note, mais où se situe la liberté ?

À la toute fin, les participant-es peuvent débattre autour d'une table ronde avec notre médiatrice chinoise pour discuter de leur expérience. Ensemble, ils discuteront de la frontière ténue entre fiction et réalité : ce qui, pour les occidentaux, n'est qu'une fiction dystopique se révèle être une réalité utopique en Orient. L'objectif du spectacle est de sensibiliser aux limites de la technologie, afin que chacun-e prenne un recul critique par rapport à l'utilisation des appareils électroniques.

Au cours du parcours, le spectacle fera appel à l'application que nous avons développée et à des performances d'acteur-rices. Notre application web est sécurisée, aucune donnée ne peut être collectée.

## Action 3

# Atelier de Création en contexte

Cet atelier propose aux participant-es de s'initier aux différentes pratiques artistiques de la création d'une œuvre numérique et vivante.

Au préalable, nous aurons établi une liste de différents lieux du quartier qui seront sujets de la création, par exemple un abri de bus, une banque, une boulangerie, une porte de garage etc. Les participant-es formé-es en groupe devront choisir un des lieux de la liste et créer une histoire autour de celui-ci, qui aura pour rendu final un format vidéo. Le travail des groupes ira de l'écriture de l'histoire, la conception de la mise en scène, le jeu, le tournage, au montage de la vidéo.

Le but : laisser libre choix aux participant-es de créer une vidéo sur un fait fictif, partiellement fictif ou réel. Par exemple, iels pourront aussi bien écrire sur la conséquence de la hausse du prix du blé pour la boulangerie du quartier que sur la mystérieuse disparition du chien de l'abri de bus. La seule contrainte que nous donnons aux groupes est que cette vidéo devra être produite dans **un style journalistique**, bien que l'histoire en elle-même pourra être racontée comme voulue : face-cam, interview, voix off etc.

Toutes les vidéos produites auront pour objectif final la réalisation d'un grand jeu déambulatoire dans le quartier. Le jeu sera ouvert au grand public lors d'un évènement spécial et sera un moyen ludique de montrer le résultat des ateliers.

### Déroulement de l'atelier

Étape 1 : Présentation de l'atelier de création, sujet à déterminer, brainstorming

Étape 2 : Création des histoires, Écriture des scènes

Étape 3 : Entraînement au jeu devant la caméra, tournage des vidéos

Étape 4 : Montage des vidéos

Étape 5 : Rendu au public

Atelier de création réalisable sur 5 séances de 2h minimum (en 5 jours consécutifs ou 1 fois par semaine sur 5 semaines). Le nombre et la durée de séances de l'atelier peut être ajustée en fonction du nombre de participant-es, de l'ampleur du résultat et du calendrier de l'organisateur.

Par exemple, nous avons réalisé un atelier de création avec les jeunes de la MJC Pierre-Bénite en 14 séances de 2h entre janvier et mai 2023. Le résultat d'atelier a été présenté au public dans le quartier de Pierre Bénite en juin 2023, en forme d'un spectacle déambulatoire s'appelle " La pierre plus trop bénite".

# Choix des actions & Références

Les actions peuvent être menées  
indépendamment ou de manière  
complémentaire.

## Ils ont expérimenté ces actions avec nous :

Lycée des Métiers Louise Labé, 69007 Lyon

Collège Martin Luther King, 69780 Mions

MJC Pierre-Bénite André Vial

Bibliothèque municipale de Lyon 01

Médiathèque de la Roquebrussanne

(dans le cadre de la Fête de Science 2022)

MJC Montchat

La cité scolaire Lacassagne

ValenskFestivalen

festival des sciences international

(Suède, Göteborg)



[Rendu au public : La Pierre plus trop Bénite](#)



[L'Œil Céleste à Chalon dans la rue](#)



ILIMITROF CPG

16 RUE DU DAUPHINE, 69003 LYON

TEL: 04 78 39 69 01 / 06 16 22 44 31

communication.ilimitrof@gmail.com

www.ilimitrofcpng.net