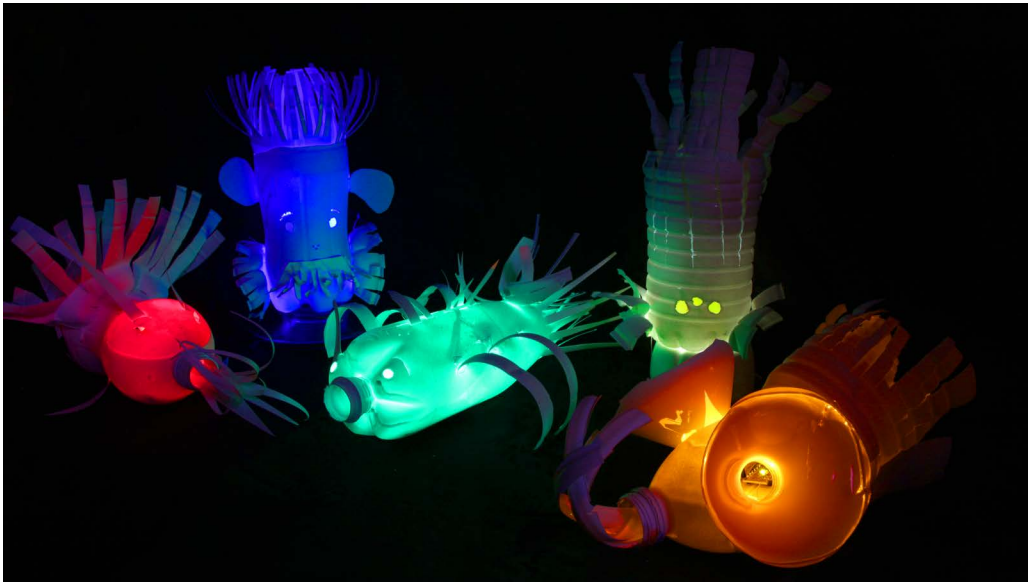


- / * AniMoa ~ .

Education au numérique par la création

Ateliers jeune public



elodiedarquie.com

AniMoa est un projet d'art numérique et d'art vivant.

Il est porté par Elodie Darquié dans le prolongement du travail initié avec le spectacle *Il était une fois l'Internet* de la compagnie 13r3p.

Note d'intention *

Au fil de médiations et de travaux de recherche j'explore les récits dominants liés au numérique. Revanche des robots, surveillance de masse, domination de l'intelligence artificielle, cyber-harcèlement, fake news : ces récits sont oppressants. Et bien qu'ils soient parfois infondés scientifiquement, ils agissent sur nous tou.tes.

Or ces histoires inquiétantes combinées à notre usage intense du numérique créent en nous des contradictions qui génèrent un sentiment d'impuissance et de fatalisme face aux technologies.

Nourrie des travaux des philosophes et activistes Donna Haraway, Isabelle Stengers et Starhawk, je formule alors l'hypothèse que pour bien vivre avec et dans la technologie, la première étape est de défaire les représentations paralysantes et de construire des récits communs qui disent autre chose de la technologie.

Nous avons besoin de fabriquer des histoires qui reconnaissent la part d'ombre du numérique mais qui célèbrent aussi sa capacité à nous rendre autonomes, libres et vivant.es.

Je veux faire des AniMoas, ces fictions hybrides, les objets inducteurs de ce travail d'imagination collectif.

Les AniMoas sont contradictoires comme notre relation à la technologie. Avec elles, je cherche à travailler des récits qui disent nos peurs et nos limites mais aussi notre puissance collective et individuelle dans ce monde technologique.

Elodie Darquié

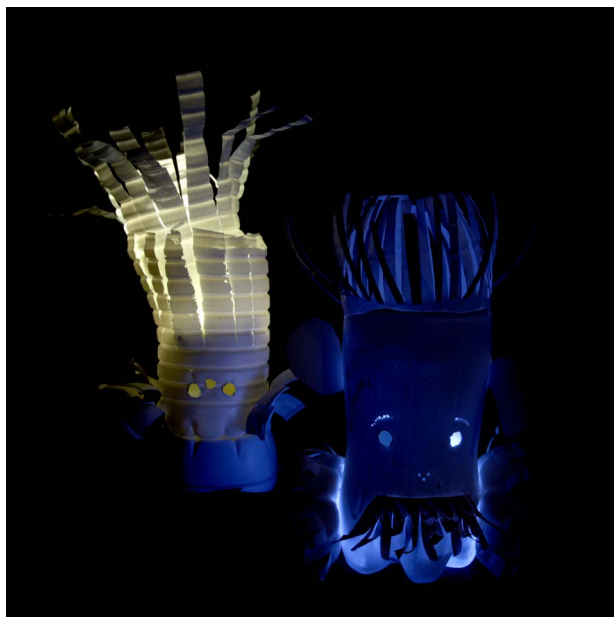
Les AniMoas *

Les AniMoas sont des êtres imaginaires que je convoque pour parler et faire parler du numérique, du vivant et de tout ce qui lie les deux.

J'imagine que les AniMoas sont nées d'une hybridation entre déchets industriels, énergie végétale et âmes animales.

Inspirées des *Kodama*, esprits de la forêt japonais, je vois comme les AniMoas comme des esprits de nos environnement urbains, technologiques et pollués. Des êtres fantastiques qui évoluent aux lisières du monde des humains. Des survivances de magie dans un monde qui semble parfois condamné.

On ne sais pas exactement qui sont les AniMoas, mais je sais qu'elles ont le pouvoir d'ouvrir l'imagination...



Le projet AniMoa *

Le projet AniMoa est un laboratoire qui utilise la figure des AniMoas comme point de départ pour explorer les relations vivants-machines.

Le projet prend différentes formes : des ateliers, un conte et un projet d'exposition participative.

D'autres formats et invocations des AniMoas sont possibles, souhaitables et à imaginer ensemble. Ce dossier présente deux propositions d'ateliers.

Les Ateliers *

Pour qui ?

Les ateliers sont destinés aux 8-11 ans, idéalement des (demi-)classes de CM1 et CM2. A cet âge les enfants ont acquis une capacité réflexive vis-à-vis de leurs pratiques numériques, ce qui permet de construire avec eux une pensée riche et des outils pour vivre au mieux dans leur environnement numérique.

Créer et penser ensemble

Je déploie deux parcours d'ateliers autour des AniMoas :

- > Le parcours **création*** privilégie l'expérience de la création artistique : d'abord la fabrication en art numérique puis la production collective d'un spectacle.
- > Le parcours **philo*** vise à développer la capacité des participant.e.s à penser le numérique par eux-même, pour eux-même et avec les autres.

D'autres parcours peuvent être créés sur mesure en accord avec vos publics et vos besoins.

Le parcours **création** *

Ce parcours est centré sur la dimension art numérique et spectacle vivant.

1 - Conte : le récit de l'apparition des AniMoas

Le cycle commence par un temps de **conte**, destiné à plonger les enfants dans l'imaginaire des AniMoas. Accompagnés de la douce respiration lumineuse de quelques AniMoas, les participant.e.s écoutent l'histoire de la naissance des AniMoas.

2 - Fabrication : corps recyclé et coeur lumineux

En deuxième partie de l'atelier, chaque participant.e fabrique son AniMoa. D'abord le corps-carapace, fait de matériaux de récupération, puis le cœur, fait d'un assemblage électronique sans soudure.

3 - Restitution : préparation d'un spectacle

Les dernières séances de l'atelier sont dédiées à la préparation d'un spectacle qui met en scène les participant.e.s et leurs AniMoas dans une création collective et originale.

Format (modulable)

- > **public** : classe ou groupe fixe
- > **jaug** : de 6 à 30 participant.e.s
- > **niveau** : 8-11 ans
- > **durée totale** : de 10 heures à 15 heures
- > **séances** : 7 à 10 séances hebdomadaires de 1h30 ou stage d'une semaine en 5 demi-journées
- > **animation** : 1 personne pour les groupe de moins de 12 participant.e.s ;
2 personnes pour les groupes de plus de 12 participant.e.s



Le parcours **philo** *

Ce parcours est un espace de découverte et de pratique de la pensée critique, attentive et créative.

1 - Conte : le récit de l'apparition des AniMoas

Le cycle commence par un temps de **conte**, destiné à plonger les enfants dans l'imaginaire des AniMoas. Accompagnés de la douce respiration lumineuse de quelques AniMoas, les participant.e.s écoutent l'histoire de la naissance des AniMoas.

2 - Découverte de la philosophie comme processus

Les participant.e.s découvrent ensuite les principes qui guident un atelier de philosophie : bienveillance, écoute, pédagogie de la question, formulation d'hypothèses, d'exemples, de contre-exemples...

3 - Penser le numérique ensemble

Une fois les outils de pensée partagés, nous les appliquons à différentes questions formulées par les participant.e.s et générées par l'étonnement produit par la rencontre avec ces étranges AniMoas.

Format (modulable)

- > **public** : classe ou groupe fixe
- > **jauge** : de 6 à 20 participant.e.s
- > **niveau** : 8-11 ans
- > **durée totale** : de 3 heures à 20 heures
- > **séances** : séances régulières de 1h à 1h30
- > **animation** : 1 à 2 personne(s)



Equipe *

Le projet AniMoa est porté et animé par Elodie Darquié et est accompagné par plusieurs partenaires.

Elodie Darquié

Je travaille à créer une culture sensible du numérique. Je construis ma démarche par différentes formes de créations : le théâtre, les arts plastiques et la philosophie sont notamment convoqués pour imaginer de nouvelles histoires qui relient les vivants et les machines.

Fin des années 90, le monde craint le bug de l'an 2000 et je suis une adolescente captivée par ce que l'on appelle alors l'informatique. Je plonge dans une sous-culture riche en promesses de savoirs, de création et de liberté.

Dix ans plus tard je suis diplômée de Sciences Po Toulouse et d'un master en médias numériques. Le numérique n'est plus une île, mais un monde quotidien. Il est en nous et nous sommes en lui. La question est désormais : comment bien vivre dans cette entredévoration avec la technologie ?

Après mon diplôme, je travaille quelques années dans le monde du numérique institutionnel. Au coeur de ces lieux de production de la société numérique, ma mission est de communiquer, de raconter comment et pourquoi ces organisations créent des technologies au service du bien commun. En 2014, je change de domaine, mais pas de sujet.

Créer une vision du numérique

> *Il était une fois l'Internet* (2015) - Compagnie 13r3p

En 2015 je crée *Il était une fois l'Internet* un spectacle de théâtre tout public dès 7 ans, qui réunit une comédienne et un écran numérique pour conter les aventures d'une héroïne nommée Data qui vit au coeur d'Internet. La pièce prend la forme d'une quête initiatique, au fil de laquelle Data et les spectateurs comprennent progressivement comment le réseau fonctionne, jusqu'à réaliser que le monde de Data a été intégralement créé par et pour les humains.

Je conçois et anime des outils de médiation en périphérie du spectacle : le jeu *Les Mystères du Réseau* et le dossier pédagogique *Le Guide du Routeur*.

Au fil de médiations et de travaux de recherche, j'explore les récits dominants liés aux technologies et notamment à l'intelligence artificielle. Ces histoires inquiétantes combinées à nos usages exponentiels du numérique m'apparaissent comme paralysantes dans nos rapports au numérique.

Fabriquer d'autres histoires de vivants et de machines

> *AniMoa* (2019)

J'impulse alors la création d'un dispositif qui invite à inventer des histoires de vivants et de machines qui soient sources de puissance. C'est ainsi que le projet protéiforme AniMoa voit le jour. Les AniMoas sont des figures que j'invente et convoque pour parler et faire parler du numérique, du vivant et de tout ce qui lie les deux. En 2019 le projet AniMoa prend la forme d'ateliers qui combinent arts vivants et art numérique.

Des gestes d'imagination numérique

> *Musigraphie* (2019)

En 2019 je commence à travailler avec Emmanuelle Duguet sur l'hypothèse d'une articulation de la musique et du dessin via le numérique. Le projet Musigraphie émerge progressivement... Le défi posé par Emmanuelle Duguet et la partition graphique est un terrain de jeu idéal pour moi qui cherche constamment à créer de nouvelles connexions entre humains et machines et à amener les humains à imaginer de nouveaux mondes.

Plus d'informations sur elodiedarquie.com

Partenaires

Le collectif Les Yeux d'Argos intervient en regard artistique et conseil technique sur l'ensemble du projet.

Les autres soutiens sont :

Les Arts Connectés – conseil en éducation à la science informatique

Philambule – conseil et formation sur l'animation des ateliers philo

Les Petites Lumières – formation aux ateliers philo-art

Le FabLab de la Condition Publique – prototypage



Elodie Darquié

elodie.darquie@13r3p.com
06 74 91 33 18

Point Zéro
70 rue des Postes
59000 Lille

elodiedarquie.com