

1. LA MYTHOLOGIE ET L'ÈRE NUMÉRIQUE

DURÉE

165' à 255'

INTRODUCTION

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Partant du mythe de Narcisse et Pandore, cet atelier traite du pouvoir des images. Lorsque nous parlons d'un 'mythe,' nous parlons d'une histoire fascinante qui peut être interprétée de différentes manières, dans différents contextes, toujours d'une manière fraîche qui semble détenir un secret concernant la vie contemporaine. Les participants discuteront du message de ces deux mythes d'une manière créative et critique. Ils seront ensuite inspirés pour créer leur propre œuvre d'art.

OBJECTIFS

- › Stimuler la réflexion sur la façon dont les réseaux sociaux ont affecté notre vie quotidienne.
- › Sensibiliser aux influences positives et négatives des médias sociaux.

PRÉPARATION

Avant l'activité :

- › Collectez des images de portraits d'art contemporain, voir lien4. Veuillez informer vos participants sur les droits d'auteur des images.
- › Matériel d'art plastique pour réaliser le portrait (colle, magazines, crayons de couleur, encre à peindre, carton, pinceaux ou autres).
- › Préparez une plateforme privée de médias sociaux pour partager les photographies des participants (e-portfolio, padlet...).

Prepare the space/room :

- › Chaises et tables.
- › Accès Internet.
- › Un vidéoprojecteur et un ordinateur.
- › Un téléphone intelligent par groupe de participants (minimum).

FACULTATIF : applications d'édition d'images.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAU 1 : utilisation de base des outils numériques

ÉTAPE PAR ÉTAPE

10'	L'animateur oriente les participants pour qu'ils s'engagent dans un dialogue créatif et une réflexion critique tout en s'inspirant afin de créer une nouvelle œuvre d'art. En discutant sur les mythes de Narcisse et de Pandore, il.elle soulève la question : « Y a-t-il des conseils ou des valeurs issus des mythes pour nous aujourd'hui ? » En groupe, l'animateur s'adresse aux participants : « Réfléchissons à cet atelier » : « Qu'allons-nous faire ? Quel est notre objectif ? » L'animateur peut sélectionner une image de Narcisse et une image de Pandore (1) et demander aux participants : « Qu'est-ce que vous voyez ? Que pensez-vous ou imaginez-vous ? Comment décririez-vous Narcisse ou Pandore en tant que personne ? »
10' à 20'	L'animateur peut raconter le mythe de Narcisse selon Ovide (2) (l'animateur peut chercher une traduction dans la langue du groupe). L'animateur anime une discussion entre les participants sur le mythe et les questions qu'il soulève. L'objectif est d'inspirer une pensée créative et critique, en commençant par quelques sujets (3) à suggérer pour la discussion. L'animateur peut en sélectionner quelques-uns ou penser à un autre sujet susceptible d'intéresser les participants et pouvant être relié aux mythes. Il est important de parler du pouvoir des images aujourd'hui. Par exemple, sommes-nous absorbés par un dispositif d'images (un écran/les médias sociaux) comme l'était Narcisse ? médias sociaux) comme Narcisse était absorbé par le reflet de lui-même dans la fontaine ?
10' à 20'	L'animateur fait de même à propos du mythe de Pandore, en ouvrant la discussion sur certains sujets (4). Il est important de parler de l'ambivalence de la technologie. Le 'feu' était une technologie de pointe qui a changé la vie des gens de plusieurs façons. Toute nouvelle technologie peut également comporter des risques. C'est le message de Pandora. L'internet et les réseaux sociaux d'aujourd'hui ont changé nos vies de plusieurs façons. Quel est l'aspect positif et quel est l'aspect négatif de la diffusion de la technologie numérique et de la communication ? Par exemple, l'animateur peut demander aux participants s'ils ont entendu parler de 'problèmes de confidentialité' concernant l'utilisation de l'internet et des réseaux sociaux, par exemple, de 'l'expérience des réseaux sociaux' de Facebook (5).
15' à 25'	L'animateur encourage un débat sur l'ambivalence de la technologie. Quelques suggestions sur la façon d'organiser le débat : Tout d'abord, les participants doivent se diviser en deux groupes. Une personne restera neutre en dehors des groupes pour mener le débat en tant que 'médiateur.' Un groupe soutiendra que les médias sociaux ont amélioré notre vie quotidienne de manière positive (par exemple, ils offrent un espace public pour l'expression personnelle ou la discussion sur des questions sociales). L'autre groupe argumentera contre les médias sociaux (par exemple, ils auront des préoccupations concernant la vie privée). Attention : les convictions personnelles d'une personne n'ont pas d'importance. Le participant devra jouer un rôle en fonction du groupe auquel il appartient. Même si le participant est contre les médias sociaux, il devra trouver des arguments pour soutenir que l'utilisation des médias sociaux est une bonne chose, ou vice versa. Chaque équipe devra travailler pendant environ 5 à 10 minutes séparément et préparer des arguments pour représenter ses idées. Ensuite, le "médiateur" lancera une discussion d'environ 10 minutes et demandera à chaque équipe de présenter ses arguments. Le 'médiateur' peut poser des questions supplémentaires. Le débat se terminera par un vote des équipes pour déterminer qui a gagné le débat. Chacun des participants votera à voix haute s'il est convaincu ou non par les arguments de l'autre équipe ; l'équipe ayant obtenu le plus de voix gagnera.
60' à 90'	L'heure de la créativité ! L'animateur encourage les participants à s'amuser et à profiter de l'activité créative. Nous verrons différentes œuvres d'art représentant Narcisse et Pandore (1), de l'art ancien à l'art contemporain. L'animateur invite les participants à créer une œuvre d'art en souvenir de leur participation à l'atelier. L'animateur demande aux participants de former des groupes et de réfléchir à un sujet lié aux mythes qu'ils souhaiteraient aborder. Le résultat est un portrait lié à Narcisse ou à Pandore, directement ou indirectement. Les participants peuvent utiliser le moyen d'expression de leur choix (peinture, photographie, vidéo, interprétation en direct d'une histoire ou d'un poème visuel). Par exemple : se photographier en train d'interpréter une image de Narcisse ou de Pandore comme s'ils la vivaient. Les participants peuvent même réaliser une œuvre d'art sur un thème plus large concernant la vie contemporaine et les médias sociaux. L'animateur peut montrer une œuvre inspirante comme 'Vaisseau' d'Andreas Angelidakis (6).
60' à 90'	L'animateur demande aux participants de partager et de commenter les résultats avec le groupe. Chaque groupe présente son travail sur le sujet qu'il a choisi (environ 15' par groupe), en discutant avec l'animateur et les participants des autres groupes.

Éthique

Les travaux des participants peuvent être partagés en ligne avec le consentement des participants ou être conservés hors ligne. Pour en savoir plus sur la vie privée et la protection des données personnelles, consultez le Guide de l'éducateur, parties 1 à 4, p. 5.

Autres options

Cet atelier peut être réalisé en deux sessions, au cours desquelles l'animateur réalise la première partie et introduit ensuite l'activité pratique, qui peut être réalisée à la maison. Les participants apportent leurs travaux lors de la deuxième session pour les présenter et en discuter ensemble.

Évaluation

L'animateur peut trouver des ressources pour réaliser l'évaluation de l'atelier dans le Guide de l'éducateur.

Description et liens de référence complets

- (1) Images d'art de Narcisse et de Pandore : [Lien vers le pdf](#)
- (2) Lisez/écoutez le mythe de Narcisse selon Ovide [Lien vers le pdf](#)
- (3) Sujets de discussion sur le mythe de Narcisse : [Lien vers le pdf](#)
- (4) Sujets de discussion sur le mythe de Pandore : [Lien vers le pdf](#)
- (5) Une expérience sur les réseaux sociaux : <https://abcnews.go.com/Health/consented-face-books-social-experiment/story?id=24368579>
- (6) Andreas Angelidakis' 'Vaisseau' https://www.dropbox.com/s/ddh59t543ffxpa/VESSEL_AndreasAngelidakis.mov?dl=0#