

Dans le cadre de l'évènement FANTASTIQUE!

INFINI

Texte & mise en scène: Sarah Marcuse
Assistanat: Sandrine Tindilière
Composition musicale: Kemayah
Perruques: Katrine Zingg
Création lumières: Loane Ruga
Création Vidéo: Robert Nortik
Vidéo immersive: Stéphanie Laville & Stéphane Drouet
Administration: Julie Herquel
Graphisme: Burolabo/Carine Crausaz
Avec: Sibylle Blanc, Thomas Di Genova, Dominique Gubser, Hyacinthe Reisch, François Revaclier, Roméo Ruotolo, Kayla & Gioia et les musiciens: Kemayah, & Olivier Koundouno

Une production Cie La Fourmilière avec le soutien de la Ville de Genève, Service Culturel et service de la cohésion sociale, Fondation Convergences, Régie Pilet-Renaud, Loterie Romande, Fondation Sandoz, Théâtre Grand-Champ/Gland

Captifs des écrans jusqu'à quand?

Une comédie immersive musicale (dès 13 ans)

DU MARDI AU SAMEDI À 19H / DIMANCHE À 17H / RELÂCHE LUNDI & MERCREDI

Maison de l'Enfance et de l'Adolescence - MEA des HUG, Boulevard de la Cluse 26, 1205 Genève

.....
AUGUSTE – C'est fini? / PERSONNE – Oh là là non... c'est... INFINI! / AUGUSTE – Comment ça, INFINI? PERSONNE – INFINI, c'est quand il y a toujours un nouveau chemin, Auguste, toujours un horizon, une solution, un sommet qui apparaît. Toujours. / AUGUSTE – Je voulais dire pour ce soir... c'est fini? / PERSONNE – Tiens, c'est bizarre, maintenant que vous le dites... j'ai pas pensé de fin.
.....

Informations & réservations: www.fantastique-project.ch

convergences
L'HÔPITAL AUTREMENT

Sandoz

FONDATION
PHILANTHROPIQUE
FAMILLE SANDOZ

PILET & RENAUD
1872
GESTIONNAIRES DE PATRIMOINE IMMOBILIER

La Carte Blanche
Service clientèle et gestionnaire

LOTÉRIE
ROMANDE

SATORIZ
la bio pour tous!

VILLE DE
GENÈVE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Enseignant·es | Dès 13 ans

Comprendre et questionner

Le spectacle. Un papa-conférencier dépassé, Personne, veut parler des écrans. Sa conférence déraile : les générations se confrontent, les certitudes vacillent et le groupe cherche comment reprendre la main. Humour, musique en direct, dessin et vidéo font du débat une aventure collective.

Objectifs. Identifier les mécanismes d'influence ; argumenter à partir d'une scène ; distinguer besoin, désir et automatisme ; imaginer des usages choisis du numérique. Liens possibles : français, éducation aux médias, citoyenneté, arts, sciences et développement durable.

1. Attention, habitudes et liberté de choisir

Le spectacle met en scène la difficulté d'arrêter de cliquer, la recherche de gratification et le décalage entre savoir et agir. Il interroge aussi ce que le temps d'écran remplace. (p. 8-9, 15-17, 23-24)

Questions : À quel moment le plaisir devient-il un automatisme ? Pourquoi Massimo connaît-il les mécanismes sans parvenir à s'arrêter ? Quelle place reste-t-il pour le sommeil, l'effort, l'ennui, la lecture et le mouvement ?

2. Récits, algorithmes et esprit critique

Qui choisit ce qui apparaît sur un écran ? Les personnages questionnent les promesses du numérique, la captation de l'attention, les recommandations et l'usage commercial des données. (p. 4-5, 8-9, 12-13)

Questions : Qui raconte l'histoire, et dans quel intérêt ? Un contenu proposé est-il un contenu choisi ? Comment vérifier une affirmation ? Quelles différences entre une donnée, une opinion et une image destinée à convaincre ?

3. Désirs, consommation et responsabilité écologique

Le shopping de Kali et Joe est confronté aux images de déchets textiles au Ghana. Le texte relie les envies suscitées en ligne aux effets de nos achats sur d'autres personnes et sur la planète. (p. 11-14)

Questions : Comment distinguer besoin, envie et impulsion ? Que masque un prix très bas ? Pourquoi les personnages sont-ils plus gênés par le piratage que par les images de pollution ? Comment enquêter sur une marque plutôt que subir sa publicité ?

Avant la sortie • 10 minutes. Observer l'affiche : que suggèrent la spirale, le titre INFINI et la question sur la captivité ? Puis recueillir les hypothèses des élèves : « Qu'est-ce qui nous fait rester devant un écran ? » Revenir sur ces hypothèses après la représentation.

Point de méthode. Les personnages emploient des images fortes et formulent des affirmations sur le cerveau et les écrans. Les travailler comme des propositions à examiner : que montre la scène, qu'affirme-t-elle, et quelles sources faudrait-il consulter pour vérifier ?

Dialoguer et inventer des possibles

4. Intimité, langage et relations

La pièce aborde l'exposition de soi, la comparaison, la recherche de validation, les messages blessants et les contenus sexualisés. Le piratage des téléphones rend visible la question du consentement. (p. 5, 9-13, 18-19)

Questions : Peut-on tout montrer, filmer ou partager ? Qu'est-ce qui relève de l'intimité ? Le fait de vouloir protéger quelqu'un autorise-t-il à l'espionner ? Comment les mots et les images influencent-ils le regard porté sur soi et sur les autres ?

5. Cadre, générations et rapports de pouvoir

Madame Maman peine à poser des limites. Les filles renvoient les adultes à leurs contradictions. Le dialogue s'élargit à la honte, aux stéréotypes de genre et à la répétition de la violence. (p. 7, 19-25)

Questions : Quelle différence entre protéger, contrôler et dominer ? Pourquoi est-il difficile de dire non ? Les adultes sont-ils eux aussi captifs ? Comment écouter l'autre sans l'enfermer dans un rôle ou le rendre responsable de tout ?

6. Du spectateur au créateur : le sens d'INFINI

Le parcours du héros, les sirènes et le lotus servent de métaphores de la fuite et du réveil. Dessiner, chanter, danser, demander de l'aide et retrouver le collectif ouvrent de nouveaux chemins. La fin utilise aussi l'écran pour une expérience artistique. (p. 6-8, 16-17, 25-27)

Questions : Que représentent le mouton, le héros et les sirènes ? Pourquoi le titre oppose-t-il la boucle à l'ouverture des possibles ? Comment les filles passent-elles de la consommation à la création ? En quoi l'écran final diffère-t-il des écrans du début ?

Après le spectacle • deux pistes courtes

Analyser une scène • 15 minutes. Choisir un moment marquant. Décrire les faits scéniques, puis expliquer ce que l'humour, la musique, le dessin ou la vidéo font comprendre ou ressentir. Comparer deux interprétations.

Débattre • 15 minutes. « Pour reprendre la main, suffit-il de savoir dire non ? » Chaque groupe s'appuie sur une scène et examine la responsabilité des individus, des adultes et des plateformes.

Cadre d'échange. Partir des personnages et de situations fictives ; laisser chacun libre de partager ou non une expérience personnelle. Accueillir les désaccords et distinguer l'analyse du spectacle du jugement sur les pratiques des élèves.

Repères : pages du texte INFINI fourni par Sarah Marcuse (27 pages).

Texte et mise en scène : Sarah Marcuse • Compagnie La Fourmilière

Informations : www.fantastique-project.ch