

Le spectacle

LA MACHINE DE TURING

Au Théâtre Michel

Le Théâtre Michel accueille une nouvelle fois sur scène « La machine de Turing » de Benoit Soles. Le spectacle rend hommage au mathématicien anglais hors norme Alan Turing qui a joué un rôle déterminant lors de la Seconde Guerre Mondiale et dans l'avancée technologique.

Assister à la pièce permettra aux élèves d'avoir un éclairage différent de celui abordé à l'école sur la Seconde Guerre mondiale. C'est à travers la vie d'un homme singulier et brillant que l'on comprend le contexte politique et social des années 39-45. Ce dossier pédagogique est conçu pour offrir aux enseignants et aux élèves des outils permettant d'explorer les nombreuses thématiques de la pièce, de découvrir le théâtre et ses métiers, et de proposer des activités enrichissantes avant et après la représentation.

Le dossier pédagogique s'accompagne de documents accessibles sur notre site internet dans l'onglet "DOCUMENTATION SUR LES SPECTACLES". Les documents sont classés par numéros qui correspondent à ceux de l'activité. → <https://www.theatre-michel.fr/>

Avant le spectacle

1 - DÉCOUVERTE DU THÉÂTRE MICHEL

2 - APPRÉHENDER LES DIFFÉRENTS ESPACES DU THÉÂTRE MICHEL

3 - ETUDE VISUELLE DES AFFICHES

4 - ALAN TURING ET LE CONTEXTE HISTORIQUE

Après le spectacle

5 - ANALYSE ET REFLEXION SUR LA PIÈCE

6 - L'INCROYABLE DESTIN D'ALAN TURING, PÈRE DE L'INFORMATIQUE

7 - LES DIFFÉRENTS ÉCLAIRAGES SUR ALAN TURING

8 - LE MYTHE DE LA POMME

AVANT LE SPECTACLE

En amont du spectacle, nous proposons 3 ateliers voués à préparer les élèves à leur venue.

ACTIVITÉ 1 - DÉCOUVERTE DU THÉÂTRE MICHEL

Dans un premier temps, nous proposons aux élèves de partager ensemble leur vision du théâtre avant de faire un travail de recherche sur l'emplacement et l'histoire du Théâtre Michel. Ce travail permettra aux élèves de recontextualiser le lieu et d'attiser leur curiosité.

- Êtes-vous déjà allé au théâtre ? Avec qui ? Dans quel contexte ? Où ?
- Quels sont vos a priori sur le théâtre ?
- Quelles sont vos attentes en allant au théâtre ?
- Où se situe le Théâtre Michel ? Y a-t-il d'autres lieux culturels dans le quartier ?
- Donnez quelques éléments historiques et temps forts du Théâtre Michel.

Le saviez vous ?

Certains artistes de talent ont fait leurs débuts au Théâtre Michel : Louis de Funès et un certain Jean-Paul Belmondo...

ACTIVITÉ 2 - APPRÉHENDER LES DIFFÉRENTS ESPACES DU THÉÂTRE MICHEL

Cette deuxième activité permettra aux élèves de visualiser concrètement les différents espaces du théâtre, d'aborder différents corps de métier qui y sont associés, de se familiariser avec le lexique du théâtre. Ainsi, ils arriveront en connaisseurs le jour du spectacle.

Situer au Théâtre Michel :

- L'orchestre
- La corbeille
- Les loges des spectateurs
- Les loges des comédiens
- Le Bar
- La Régie
- La scène
- La billetterie
- La loge habilleuse



cf. corpus d'images du théâtre sur le site du Théâtre Michel - <https://www.theatre-michel.fr/>

- Quelles sont les couleurs dominantes dans le théâtre ? Pourquoi ?
- Quelles sont les caractéristiques d'un théâtre à l'italienne ?
- Quels sont les différents métiers associés à ces espaces ?
- Qu'est-ce que vous évoque la citation de Louis Jouvet peinte sur le mur de la corbeille ? Pourquoi a-t-elle sa place ici ?

POUR ALLER PLUS LOIN...

A propos des couleurs rouges et dorés au théâtre :

BNF : <http://expositions.bnf.fr/rouge/arret/01.htm>

Radio France : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/pourquoi-les-sieges-des-salles-de-theatre-et-de-cinema-sont-rouges-8177198>

A propos des théâtres à l'italienne :

Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9%C3%A2tre_%C3%A0_l%27italienne

ACTIVITÉ 3- ÉTUDE DE VISUELS DE DIFFÉRENTES ADAPTATIONS DU BIOPIC D'ALAN TURING

OBJECTIF

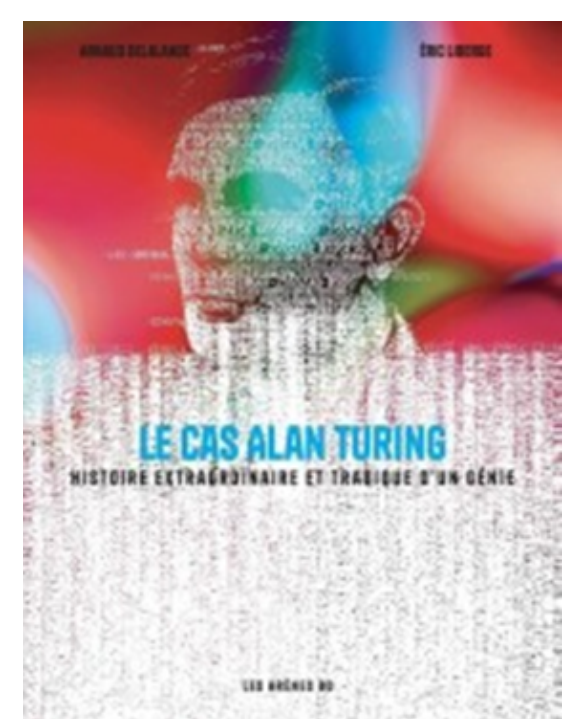
Comprendre l'importance des choix esthétiques à travers l'étude des visuels

Pour que les élèves puissent pleinement profiter du spectacle, il faut d'abord les initier au sujet de la pièce de théâtre. L'étude de l'affiche peut servir de vitrine pour recontextualiser l'histoire d'Alan Turing. Après cette première analyse, les élèves pourront comparer l'affiche du Théâtre Michel à d'autres visuels qui parlent de cet homme pour qu'ils puissent se questionner sur les choix artistiques en lien avec le même sujet.

Une analyse visuelle permet aux élèves de comprendre l'importance de la communication visuelle dans les arts et de développer leurs compétences en critique d'arts.



Affiche du spectacle la machine de Turing au Théâtre Michel



Questions pour guider l'analyse :

- Que voyez-vous sur l'affiche ?
- Quels sont les différents angles de vue possibles sur une affiche ?
- Pourquoi pensez-vous que l'auteur a décidé d'utiliser un angle de vue plongeant ? Qu'est-ce que cela peut-il évoquer ?
- À première vue, de quoi pourrait parler le spectacle « La machine de Turing » ?
- Qu'est-ce que vous évoquent les éléments présents sur l'affiche ? D'après vous qu'est-ce que c'est ?
- Quelles sont les informations mises en avant ? Pourquoi avoir choisi cette typographie ?
- Comparez de différents visuels
- D'après vous, pourquoi avoir choisi ces différents titres ?
- Comparez les différentes informations qui sont mises en avant
- Laquelle est la plus différente d'après vous ?

Proposition exercice d'écriture :

L'élève choisi l'affiche qu'il veut, la décrit de la même manière que pour l'affiche de théâtre fait en classe. Il doit après expliquer pourquoi il a choisi cette affiche, ce qu'il aime, qu'est-ce qu'elle lui évoque ? Laquelle lui donne le plus envie d'aller voir l'œuvre et pourquoi ?

ALAN TURING ET LE CONTEXTE HISTORIQUE

OBJECTIF

Comprendre qui était ce personnage et le rôle qu'il a joué lors de la Seconde Guerre Mondiale

ACTIVITE 1- Recherche biographique

Inviter les élèves à rechercher des informations sur la vie d'Alan Turing pour se familiariser avec le personnage. Cela encourage les élèves à recouper plusieurs sources d'informations.

ACTIVITE 2- Exposés

Demandez à un groupe d'élève de faire un exposé sur la machine Enigma et son importance dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale.

Quel a été l'impact des travaux de Turing pour l'issue de la Seconde Guerre mondiale ? Dans quel contexte historique se déroule la pièce ?

ACTIVITE 3- Monter des saynettes en groupe

Objectifs :

- Découvrir et expérimenter les différents rôles dans une production théâtrale
- Développer les compétences artistiques et le jeu théâtral des élèves
- Encourager la créativité au sein d'un groupe

La mise en place :

Les élèves seront divisés en différents groupes et chaque groupe se verra attribuer une scène de la pièce « La Machine de Turing ». Dans chaque groupe, les rôles seront répartis entre le metteur en scène, l'habilleur/régisseur et deux comédiens.

Les élèves choisissent un rôle spécifique de la scène. Chaque groupe lit et analyse la scène attribuée pour comprendre les intentions et les émotions des personnages.

Le metteur en scène dirige les répétitions, guide les comédiens dans leur jeu et travaille avec l'habilleur/régisseur pour les aspects techniques et visuels (costumes, lumière).

Les élèves doivent jouer la scène en respectant le texte de Benoit Solès et prendre en compte des aspects techniques.

.Dans un second temps, les élèves doivent réécrire la même scène en changeant le genre théâtral. Par exemple, en s'inspirant du Cid (au programme au collège) dans un style tragi-comédie. Ils devront adapter la mise en scène, les costumes et le jeu en fonction du genre choisi.

S'ensuit l'étape de la présentation et de la comparaison. Cette étape favorise l'échange ainsi que l'analyse critique et la capacité des élèves à défendre leurs idées artistiques. Le fait de réaliser cette activité avant de voir la pièce permet aux élèves de travailler leur imagination et ensuite de pouvoir comparer leur travail avec celui de Benoit Solès.

ACTIVITE 4- Rencontre avec Benoit Soles et Tristan Petitgirard

Avant de se rendre au théâtre, les élèves auront réfléchi aux différentes questions qui pourraient être pertinentes de poser au metteur en scène ainsi qu'à Benoit Solès.

La rencontre s'effectuera une fois que les élèves auront vu la pièce.

Ils pourront échanger avec Benoit Solès ainsi que Tristan Petitgirard.

ANALYSE ET REFLEXION SUR LA PIECE

OBJECTIF

- Analyser la mise en scène, le jeu des acteurs, les choix artistiques
- réfléchir aux thèmes abordés dans la pièce: comment résonnent-ils encore aujourd'hui ?

ACTIVITE 1 - Débat et discussion

Débat en classe sur ce qu'ont aimé les élèves ou non, pourquoi, leurs impressions et si le spectacle respectait leurs attentes.

ACTIVITE 2 - comparaison entre le film « Imitation Game » et la pièce

Les élèves visionnent une ou plusieurs scènes tirées du film « The Imitation Game », puis comparent et pointent les différences, ressemblances avec la pièce de théâtre, tout en proposant des différentes analyses.

ACTIVITE 3 - Visite des musées à Paris

Musée des Sciences et de l'Industrie (La Villette) : En plus des expositions permanentes sur les sciences et les mathématiques, le musée propose des clubs de science et de programmation et intelligence artificielle (tous les mercredis 15h). De plus, le musée organise régulièrement des conférences sur divers sujets en rapport avec les sciences, les mathématiques, mais aussi sur les intelligences artificielles.

Musée de l'Armée (Hôtel des Invalides) : Le Musée de l'Armée propose une exposition permanente sur la Seconde Guerre mondiale. Il est très intéressant que les élèves aient ce contexte et l'étudient pour comprendre le rôle qu'a eu la cryptanalyse lors de la guerre.

Musée des Arts et Métiers : Le musée possède une section dédiée à l'histoire des inventions et des technologies, y compris des premiers ordinateurs et machines de cryptographie.

ACTIVITE 4- Travail d'écriture

- Philosophie : « Une machine peut-elle penser ? », « Faut-il craindre les machines ? », « La machine pourra-t-elle remplacer l'Homme ? »
- Français : Comment les choix de mise en scène et d'écriture influencent-ils la perception des personnages et des thèmes dans une pièce de théâtre ?
- Social : La place de l'homosexualité dans la société française et anglaise

« L'incroyable destin d'Alan Turing, Père de l'Informatique » (lecture jeunesse 8 à 11 ans)

ACTIVITE 1- Lecture puis analyse

Les élèves analysent les choix narratifs et artistiques de la bande dessinée.

Les questions à se poser :

- Comment la bande dessinée présente-t-elle Alan Turing ?
- Quels sont les éléments clés de son histoire et comment sont-ils mis en avant ?
- Comment le style artistique influence-t-il la perception de l'histoire ?

ACTIVITE 2- Création artistique

Les élèves doivent créer leur propre planche de BD en s'inspirant de la bande dessinée. Ils choisissent une scène de la vie de Turing et la représenter en faisant des choix stylistiques cohérents en fonction des dessins et du style narratif de la BD.

Cela permet de développer les compétences des élèves comme l'analyse visuelle ainsi que la création artistique.

Les différents éclairages sur Alan Turing

OBJECTIFS

- Comment la perception d'Alan Turing varie selon les pays et les auteurs
- Analyser les différents points de vue et les influences culturelles sur les biographies et biopic

ACTIVITE 1- Analyse des différentes biographies/biopics

Les élèves devront chercher les différentes œuvres biographiques sur Alan Turing (films, livres, documentaires) en France, aux Etats-Unis et en Angleterre.

Quelle est la représentation d'Alan Turing dans chaque pays ?

Quels sont les aspects mis en avant ?

Comment les choix des auteurs et des réalisateurs influencent-ils la perception de Turing ?

ACTIVITE 2 - débats et discussions

Organiser un débat en classe sur les différentes interprétations de la vie de Turing. Les élèves discutent des raisons pour lesquelles certains aspects de sa vie sont plus ou moins accentués selon le contexte culturel et les objectifs des auteurs.

Pistes de questions:

Qu'est-ce qu'un biopic et comment se distingue-t-il d'une biographie ?

Pourquoi un média est-il choisi plutôt qu'un autre pour raconter une histoire ?

Comment les biopics peuvent-ils être influencés par leurs créateurs ?

Existe-il des médias neutres ?

LE MYTHE DE LA POMME

OBJECTIFS

- Explorer la légende autour de la mort d'Alan Turing et son lien avec la marque Apple
- Discuter de la frontière entre réalité, mythe et coïncidence

ACTIVITE 1- Recherche et Réflexion sur le Mythe de la Pomme

Les élèves recherchent des articles et des sources sur la légende selon laquelle la pomme utilisée par Turing pour se suicider serait à l'origine du logo d'Apple.

Piste de questions:

Quelles sont les différentes versions de cette légende ?

Existe-t-il des preuves concrètes pour soutenir cette théorie ?

Comment les mythes se créent-ils et se propagent-ils ?

ACTIVITE2 - Discussion Philosophique

Organiser une discussion sur l'importance des mythes et des légendes dans notre compréhension de l'histoire.

Exemples de problématiques à poser :

- Pourquoi les mythes se forment-ils autour de figures historiques ?
- Est-il nécessaire de connaître la vérité ou les mythes ont-ils leur propre valeur ?
- Où se situe la frontière entre réalité, fantasme et coïncidence ?

ACTIVITE 3 - Écriture Créative

Les élèves rédigent une dissertation philosophique ou une nouvelle sur le thème "La réalité contre le mythe".

Exemples de sujets :

Explorez comment les mythes peuvent enrichir ou déformer notre compréhension de l'histoire.

Discutez de l'importance de la vérité historique par rapport à l'impact émotionnel et symbolique des légendes.