



# LES DRÔLES DE COMPÈRES

UNE TROUPE DE THÉÂTRE INCLUSIVE

**Sensibilisation au handicap  
dans le milieu scolaire**

La vidéo interactive



## SOMMAIRE

L'association .....	3
La vidéo interactive .....	4
La classe ULIS dans l'audiovisuel .....	6
Les étapes du projet .....	7
Constitution des groupes et rencontre .....	8
Narration de la vidéo .....	9
Répétitions et mise en scène .....	10
Tournage de la vidéo .....	11
Montage et création de l'interactivité .....	12
Restitution et diffusion .....	13
Évaluation et bilan .....	15
La logistique .....	16
Le budget prévisionnel .....	17
Les productions .....	18



## L'ASSOCIATION

L'association **LES DRÔLES DE COMPÈRES (LDDC)** est une compagnie de théâtre composée de 24 comédiens en situation de handicap mental et psychique, aux talents uniques et atypiques.

Sa mission principale est de sensibiliser le grand public au handicap, en s'adressant tous les milieux : enfants, adolescents, adultes, seniors, élus, institutions publiques, associations et entreprises.

Pour transmettre ces messages, l'association utilise l'art comme un puissant vecteur de communication, à travers diverses actions :

- Spectacles de théâtre humoristique
- Ciné-débats sur leurs films engagés
- Théâtre participatif et ateliers de théâtre
- Spectacles de danse et défilés de mode
- Livres audio pour enfants

L'objectif de l'association est de changer le regard du public sur le handicap, de déconstruire les préjugés et de promouvoir des initiatives en faveur de l'inclusion des personnes en situation de handicap dans la société.

## LA VIDÉO INTERACTIVE

Ce projet de vidéo interactive a été conçu pour sensibiliser les jeunes en particulier les élèves du Lycée Georges Brassens à Villepinte aux réalités du handicap mental et psychique, souvent mal comprises ou invisibilisées. À travers un format immersif et participatif, les spectateurs sont invités à suivre des personnages en situation de handicap dans leur quotidien, et à faire des choix à leur place. Ce dispositif permet de vivre de l'intérieur les difficultés rencontrées : les jugements hâtifs, l'isolement, les maladresses, mais aussi les petits gestes d'inclusion, la solidarité, et l'importance d'un regard bienveillant. L'objectif est de déconstruire les préjugés, de montrer que le handicap mental ou psychique ne se résume pas à une pathologie, mais concerne avant tout des personnes, avec leur personnalité, leurs émotions, leurs talents et leurs rêves.

Au-delà de l'information, la vidéo propose une véritable expérience d'empathie. En incarnant les décisions et en mesurant leurs conséquences, les jeunes prennent conscience de l'impact de leurs comportements : moqueries, ignorance, soutien, attention... Tout compte. Il ne s'agit pas de moraliser, mais d'inviter à réfléchir : que ferais-je dans cette situation ? Comment puis-je aider, sans infantiliser ? Pourquoi certaines attitudes peuvent blesser, même involontairement ?







Cette prise de conscience vise à encourager des changements concrets dans les relations entre jeunes, à l'école comme dans la société, en promouvant une culture du respect, de l'écoute et du vivre-ensemble. Ce projet est co-construit avec un groupe d'élèves d'une classe ULIS, dont l'implication active dans l'écriture, le jeu et les choix narratifs renforce la dimension inclusive et participative de la démarche.

Ce projet s'inscrit dans la continuité du travail mené depuis plusieurs années par l'association Les Drôles de Compères, à la croisée de la création artistique et de la sensibilisation au handicap. Forte de son expérience dans la réalisation de films engagés, et portée par une équipe de bénévoles aux profils variés dont certains spécialisés dans les formats interactifs l'association met son savoir-faire au service d'une démarche innovante et profondément humaine. Ce projet marque une nouvelle étape : la construction d'un partenariat créatif entre une troupe de théâtre inclusive et des lycéens, dont certains en situation de handicap, pour imaginer ensemble un outil de sensibilisation original, sensible et puissant.

## LA CLASSE ULIS DANS L'AUDIOVISUEL

Impliquer des élèves de classe ULIS dans la création d'un projet audiovisuel interactif, c'est leur offrir un espace d'expression valorisant, où leurs idées, leurs émotions et leurs expériences peuvent prendre forme à travers l'image et la narration. Cette participation active permet aux élèves de s'affirmer, de développer leur confiance en eux et de mobiliser leurs compétences dans un cadre collectif et stimulant. En contribuant à la conception du scénario, aux choix artistiques ou à la mise en scène, ils deviennent co-auteurs d'un outil de sensibilisation, reconnus pour ce qu'ils apportent et non réduits à leur situation de handicap.

Ce travail prend une dimension encore plus forte lorsqu'il est mené aux côtés de comédiens en situation de handicap mental et psychique, expérimentés et membres d'une troupe inclusive. Leur présence permet de transmettre un savoir-faire artistique, mais aussi une expérience de vie, une légitimité et une inspiration précieuse pour les élèves. Cette collaboration favorise les échanges, le partage de regards, et crée un espace de confiance où chacun peut s'exprimer librement. Elle donne au projet une richesse humaine unique et renforce son impact : les jeunes apprennent aux côtés de pairs qui ont déjà utilisé l'art pour affirmer leur place dans la société, tandis que les comédiens endossent un rôle de transmission et de valorisation de leur parcours.







## LES ÉTAPES DU PROJET

Pour donner corps à cette collaboration artistique et pédagogique entre élèves de classe ULIS et comédiens en situation de handicap mental et psychique, le projet suit un déroulement structuré, pensé pour encourager l'expression, la co-construction et l'implication progressive de chacun.

Les grandes étapes du projet :

1. Constitution du groupe et rencontre
2. Narration de la vidéo interactive
3. Répétitions et mise en scène
4. Tournage de la vidéo interactive
5. Montage et création de l'interactivité
6. Restitution et diffusion
7. Évaluation et bilan

Ces différentes phases permettent de jalonner le projet tout en laissant place à l'adaptation et à l'écoute du groupe. Elles articulent le processus de création autour de moments-clés, mêlant transmission, expérimentation et mise en valeur des compétences de chacun. La description qui suit en précise le contenu et les objectifs.



## CONSTITUTION DU GROUPE ET RENCONTRE

La première étape du projet repose sur la constitution d'un groupe mixte, composé de 3 à 20 élèves, principalement issus d'une ou plusieurs classes ULIS, mais pouvant aussi inclure d'autres élèves du lycée intéressés par la démarche artistique et inclusive. Cette ouverture favorise une véritable mixité et encourage la coopération entre jeunes aux profils différents. Le nombre de participants influencera directement la répartition des rôles dans la vidéo interactive, permettant une organisation souple et adaptée aux effectifs.

Plusieurs comédiens expérimentés et les metteurs en scène de la troupe Les Drôles de Compères accompagneront le groupe tout au long du projet. Leur présence permettra d'instaurer une dynamique artistique cohérente, tout en apportant un soutien pédagogique et humain. À la fois repères et partenaires de jeu, ils joueront un rôle essentiel dans la construction d'un espace bienveillant où chacun pourra s'exprimer et contribuer à sa manière.

La rencontre entre les élèves, les comédiens et les intervenants marquera le point de départ de l'aventure collective. Ce temps de découverte réciproque permettra d'installer une ambiance de confiance, propice à l'échange et à la créativité. C'est à partir de cette première dynamique de groupe que pourra commencer la co-construction du scénario, nourrie par les regards croisés et les expériences partagées.





## NARRATION DE LA VIDÉO INTERACTIVE

Une fois le groupe constitué et la dynamique installée, les ateliers d'écriture collective marquent le véritable lancement du processus créatif. Encadrés par l'équipe artistique et les accompagnants pédagogiques, ces ateliers ont pour objectif de construire ensemble le scénario de la vidéo interactive, en s'appuyant sur les idées, les ressentis et les expériences des participants.

La conception du récit passera par une série d'exercices ludiques et progressifs, mobilisant différentes formes d'expression : improvisations théâtrales, jeux de rôle, travail corporel, dessins, cartes d'émotions, ou encore création de personnages à partir d'illustrations. Ces approches diversifiées permettront de libérer la parole, de stimuler l'imaginaire, de développer la créativité et d'aider chacun à structurer ses idées. Elles sont pensées pour rendre la scénarisation accessible à tous, en tenant compte des besoins spécifiques et des rythmes de chaque participant.

Au fil des séances, les jeunes – qu'ils soient en classe ULIS ou non co-construiront des situations issues du quotidien, définiront des personnages, choisiront des dilemmes à explorer, et réfléchiront collectivement aux différentes options possibles pour le spectateur. Le format interactif implique de penser le récit en arborescence, avec plusieurs chemins narratifs qui se croisent ou se répondent. Ce travail collaboratif constituera la base du tournage à venir, tout en valorisant l'expression personnelle, l'écoute mutuelle et l'intelligence collective.



## RÉPÉTITIONS ET MISE EN SCÈNE

Après l'écriture des histoires interactives, les répétitions permettent de donner vie aux scènes imaginées collectivement. C'est une phase essentielle pour s'approprier les rôles, explorer les émotions des personnages et ajuster les dialogues ou les enchaînements narratifs selon les besoins. Les élèves, accompagnés des comédiens de la troupe, bénéficieront d'un cadre bienveillant où l'expérimentation et l'erreur sont pleinement autorisées.

Les répétitions s'adapteront au niveau et au rythme de chaque participant. Des exercices de mise en confiance, de respiration, de concentration ou encore d'expression corporelle permettront de travailler la présence sur scène et la cohérence du jeu. Des outils visuels ou gestuels pourront être utilisés pour soutenir la mémorisation et faciliter l'expression des élèves les plus en difficulté. L'objectif n'est pas la performance, mais la fluidité, la sincérité du jeu et le plaisir de jouer ensemble.

Les scènes seront mises en place progressivement, en fonction des arborescences narratives définies lors de l'écriture. Les metteurs en scènes et les comédiens expérimentés accompagneront chaque groupe dans la mise en scène, tout en apportant leur regard artistique pour renforcer l'impact visuel et émotionnel des séquences. Cette étape constitue une préparation directe au tournage, en assurant que chaque participant se sente prêt, en confiance, et valorisé dans son rôle.





## TOURNAGE DE LA VIDÉO INTERACTIVE

Le tournage représente une étape centrale du projet, où les histoires imaginées prennent forme à l'écran. Les élèves ne seront pas uniquement acteurs : ils seront également impliqués dans les aspects techniques de la réalisation, selon leurs envies et leurs capacités. Prise de son, repérage des décors, manipulation du clap, suivi du script ou aide à la mise en scène... autant de rôles complémentaires qui leur permettront de découvrir les coulisses d'une production audiovisuelle interactive.

Cet apprentissage se fera de manière accompagnée, en binôme ou petit groupe, avec l'appui des comédiens de la troupe, qui possèdent une solide expérience dans le domaine de la conception de film. Par leur présence active et bienveillante, ils guideront les élèves à la fois dans le jeu et dans les aspects techniques, favorisant une transmission horizontale des savoirs et une dynamique de coopération.

Les tournages se dérouleront principalement au sein du lycée, en utilisant des espaces familiers qui serviront de décors adaptés aux scènes écrites (salle de classe, couloir, cour, salle polyvalente, etc.). Ce choix permet de renforcer l'ancrage des récits dans la réalité quotidienne des élèves, tout en simplifiant l'organisation logistique. Chaque scène sera filmée en plusieurs versions pour permettre l'interactivité, selon les choix que le spectateur fera ultérieurement. Ce travail minutieux donnera à chacun l'occasion de s'impliquer concrètement dans la création d'un objet collectif, valorisant, et porteur de sens.



## MONTAGE ET CRÉATION DE L'INTERACTIVITÉ

Une fois les scènes tournées, le travail de postproduction pourra commencer. Le montage vidéo, tout comme la construction de l'interactivité, sera pris en charge par les comédiens et membres de l'équipe des Drôles de Compères ayant une expérience dans ce domaine. Ils veilleront à assembler les différentes séquences filmées en respectant la logique narrative définie lors des ateliers d'écriture, tout en intégrant les multiples embranchements propres au format interactif.

Afin d'ouvrir les coulisses de cette étape souvent méconnue, une initiation au montage vidéo classique sera proposée aux élèves. Sous forme d'atelier court et accessible, elle leur permettra de découvrir les bases du dérushage, de l'assemblage des plans, de l'ajout de son ou de transitions. Cette découverte leur offrira une compréhension plus globale du processus de création audiovisuelle et mettra en lumière l'importance du travail invisible qui vient compléter celui de l'acteur.





## RESTITUTION ET DIFFUSION

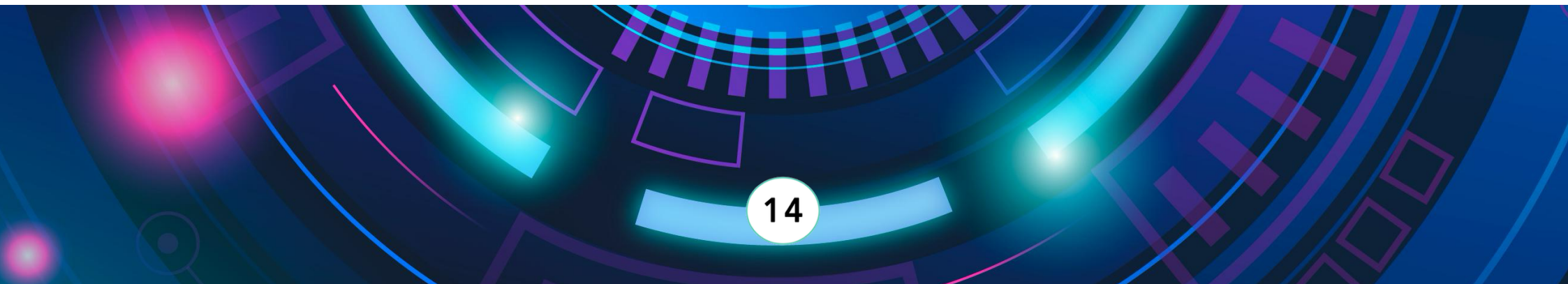
Une fois le montage terminé, la vidéo interactive pourra être diffusée selon plusieurs formats, choisis en concertation avec les responsables de l'établissement. Elle pourra être accessible en ligne via une plateforme dédiée, ou disponible en local sur tablette, ordinateur ou téléphone, sans connexion internet. Cette flexibilité permettra aux élèves de la (re)découvrir à leur rythme, de la partager avec leurs proches, ou de l'utiliser dans un cadre pédagogique à l'intérieur du lycée.

Les responsables du lycée décideront du ou des procédés de diffusion les plus adaptés à leur contexte : séance collective en classe, diffusion lors d'un événement (journée de la différence, semaine de la citoyenneté, etc.), ou mise à disposition libre dans une salle multimédia. Les élèves ayant participé au projet pourront jouer un rôle actif lors de ces restitutions : présentation du processus, accompagnement du public dans l'exploration interactive, échanges autour des thématiques abordées. Ces moments renforceront la valorisation de leur travail tout en sensibilisant un public plus large.



Selon les souhaits de l'établissement, la vidéo interactive pourra également être proposée à d'autres lycées ou collèges du département, en tant qu'outil pédagogique de sensibilisation. Ce partage d'expérience permettrait d'élargir la portée du projet et de susciter de nouveaux échanges autour des questions du handicap, de l'inclusion et du vivre-ensemble.

Un temps fort pourra enfin être organisé sous la forme d'un ciné-débat participatif, réunissant les élèves concepteurs, les comédiens de la troupe Les Drôles de Compères, les membres de l'équipe éducative et d'autres lycéens ayant expérimenté la vidéo interactive. À l'issue de la projection collective, chacun sera invité à partager ses impressions, revenir sur les choix narratifs, et discuter des thématiques abordées : le regard porté sur le handicap, la notion de différence, ou encore la place de chacun dans le collectif. Pensé comme un espace d'expression libre et respectueuse, ce moment d'échange pourra être animé de manière originale – supports visuels, mises en situation, quiz interactifs, etc. – pour encourager la participation de tous et prolonger la réflexion initiée par la création.





## ÉVALUATION ET BILAN

L'évaluation du projet permettra de mesurer à la fois son impact pédagogique, artistique et humain, en combinant des données quantifiables et des retours qualitatifs. Seront notamment recensés : le nombre total de participants (élèves ULIS, autres élèves, comédiens, encadrants), le nombre de séances réalisées (ateliers d'écriture, répétitions, tournages, projections), le nombre de vidéos interactives finalisées (entre 2 et 4 histoires), ainsi que le taux de participation aux temps de restitution (projections en classe, ciné-débat, etc.). Des questionnaires anonymes permettront également de recueillir un nombre significatif de retours sur l'expérience vécue.

Sur le plan qualitatif, l'évaluation reposera sur des outils variés : questionnaires adaptés au niveau des élèves pour évaluer leur ressenti (confiance en soi, aisance à l'oral, perception du handicap avant/après), ateliers d'expression libre (mots-clés, cartes émotions, dessins, témoignages vidéo), et échanges collectifs avec les enseignants, comédiens et partenaires. Une attention particulière sera portée à l'évolution des compétences développées par les élèves : créativité, écoute, prise de parole, esprit critique, travail en groupe, autonomie.

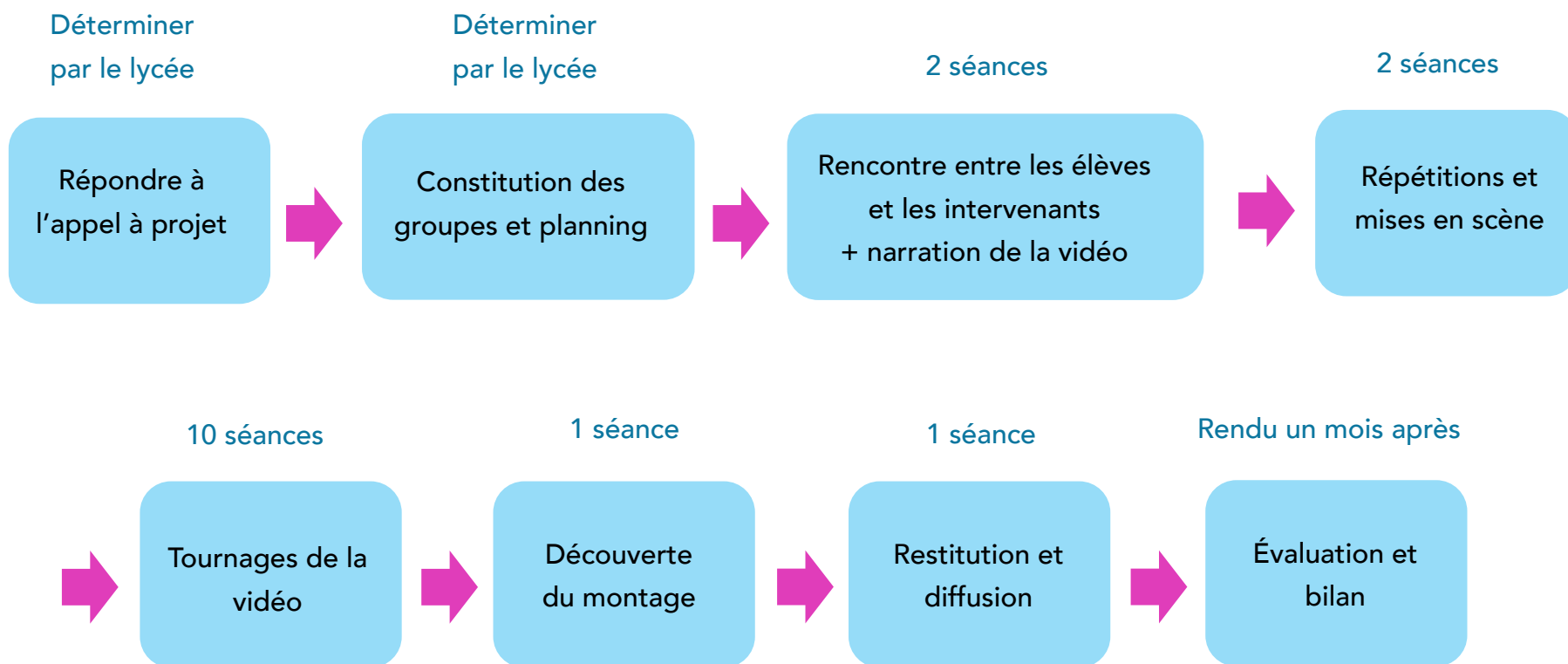
Un bilan synthétique illustré pourra être réalisé avec les participants volontaires. Ce document inclura des indicateurs clés, des extraits de paroles d'élèves, des images du projet et une analyse croisée des résultats. Il permettra de valoriser la démarche auprès des équipes pédagogiques, des partenaires culturels ou institutionnels, et d'alimenter de futurs projets similaires portés par d'autres établissements.

## LOGISTIQUE

La mise en œuvre de ce projet s'inscrit sur l'ensemble de l'année scolaire, avec un programme structuré en plusieurs phases : constitution du groupe, ateliers d'écriture collective, répétitions, tournage, montage, restitution et évaluation. En moyenne, le projet comprendra entre 15 et 20 séances, réparties selon les étapes du processus. Chaque séance durera entre 1h30 et 3h maximum par groupe en fonction des étapes du projet, et sera animée par les intervenants artistiques et les comédiens de la troupe Les Drôles de Compères, en étroite coordination avec l'équipe éducative.

Les séances seront intégrées à l'emploi du temps scolaire des élèves, à raison d'un créneau hebdomadaire ou bihebdomadaire, selon les disponibilités de l'établissement et les périodes d'activité des jeunes (stages, vacances, examens). L'organisation restera souple pour s'adapter aux contraintes de chaque groupe. En début d'année, les premières rencontres – centrées sur la création de lien, les exercices d'expression et l'initiation à la narration interactive pourront être regroupées sur des demi-journées ou journées complètes, particulièrement si le groupe est nombreux.

Les séances suivantes seront consacrées à la co-écriture des histoires, à la préparation des scènes et aux répétitions. Le tournage interviendra en milieu ou fin d'année scolaire, sur plusieurs demi-journées, en fonction de la disponibilité des lieux, des élèves et des intervenants. Les tournages se dérouleront principalement au sein du lycée, avec un aménagement des espaces selon les besoins du scénario. Enfin, les projections, débats et restitutions seront planifiés avec l'établissement sur des créneaux spécifiques, permettant à un maximum d'élèves, enseignants et partenaires d'y assister et d'y participer activement.





## BUDGET PRÉVISIONNEL

Étape du projet	Catégorie de personne	Nombre de séance	Tarif unitaire	Total
Répondre à l'appel à projet	Enseignants du lycée	Non défini	0 €	0 €
Constitution des groupes	Enseignants du lycée	Non défini	0 €	0 €
Rencontre initiale et narration de la vidéo	Intervenant social et éducatif (LDDC)	2	800 €	1 600 €
	Comédiens			
Répétitions et mises en scène	Intervenant social et éducatif (LDDC)	2	800 €	1 600 €
	Comédiens			
Tournages de la vidéo	Intervenant social et éducatif (LDDC)	10	800 €	8 000 €
	Comédiens			
Initiation au montage	Intervenant social et éducatif (LDDC)	1	800 €	800 €
Montage de la vidéo	Comédiens	Forfait	1500 €	1 500 €
Restitution et diffusion (ciné-débat)	Intervenant social et éducatif (LDDC)	1	800 €	800 €
	Comédiens			
Totaux				14 000 €

## LES PRODUCTIONS

Depuis plusieurs années, Les Drôles de Compères réalisent des moyens-métrages engagés, spécialement conçus pour être projetés dans les cinémas municipaux. Ces films sont entièrement conçus par la troupe, de l'écriture du scénario à la captation vidéo, en passant par le jeu d'acteur, la postproduction et l'animation de ciné-débats. Voici leurs productions audiovisuelles :

UN PEU TROP (2024) – Film sur l'addiction à l'alcool :

<https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/UPT-2425.mp4>

TOUT EN BLEU (2023) – Film sur les aidants familiaux :

<https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/TOUT-EN-BLEU.mp4>

IN LOVE INNOCENT (2022) – Film sur l'amour en ligne :

[https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/IN\\_LOVE\\_INNOCENT.mp4](https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/IN_LOVE_INNOCENT.mp4)

JE T'HAIME (2021) – Film sur la violence conjugale :

[https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/JE\\_THAI\\_ME\\_LONG.mp4](https://www.lesdrolesdecompères.com/videos/JE_THAI_ME_LONG.mp4)



# LES DRÔLES DE COMPÈRES

UNE TROUPE DE THÉÂTRE INCLUSIVE

06 11 40 90 79 (Mehdi NTOLA)

uncompere@gmail.com

[www.latroupelddc.com](http://www.latroupelddc.com)



Les drôles de compères



LaTroupeLDDC



Les drôles de compères

LES DRÔLES DE COMPÈRES

*42 Boulevard de Bellechasse*

*94100 – Saint-Maur-des-Fossés*

*Siret : 850 223 736 00016*