



CRÉATION 2023

LA GERMINATION

D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)

De Joris Mathieu et Nicolas Boudier en Compagnie de Haut et Court

À PARTIR DE 14 ANS



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
—
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON

DOSSIER
PEDAGOGIQUE

Dossier pédagogique établi par
avec **Pierre Schindelé**, professeur relais missionné par la DAAC de LYON
avec la complicité de l'équipe des Relations avec les Publics
du Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon.

SOMMAIRE

Dossier artistique_____	p.3
Distribution et mentions obligatoires_____	p.4
Note d'intention_____	p.5
Présentation du projet_____	p.6
Les trois utopies explorées_____	p.6
L'histoire_____	p.7
Dispositif technologique_____	p.8
Teaser_____	p.10
Presse - extraits_____	p.10
L'équipe artistique_____	p.11
Dossier pédagogique - Médiation autour du projet	
Exemples d'ateliers	
Atelier de pratique artistique_____	p.11
Classe Culturelle Numérique_____	p.12
Exemples d'Activités à proposer en classe par les équipes enseignantes	
Activité 1 : QCM : quel.le sauveur.euse de l'Humanité es-tu ? _____	p.14
Activité 2 : remettre les étapes du spectacle dans l'ordre_____	p.21
Activité 3 : Lecture image / scénographie_____	p.22
Activité 4 : La relation entre la scène et le virtuel _____	p.24
Activité 5 : Réfléchir sur le titre du spectacle _____	p.26
Activité 6 : La relation entre la scène et le virtuel _____	p.27
Activité 7 : Entrées thématiques autour des 3 utopies _____	p.29
Ressources en lien avec les thématiques abordées	
Films / Documentaires_____	p.33
En savoir plus sur les 3 utopies abordées dans le spectacle_____	p.34
En savoir plus sur les lunettes de Réalité Augmentée Magic Leap One _____	p.40

« Sans l'hypothèse qu'un autre monde est possible, il n'y a pas de politique, il n'y a que la gestion administrative des hommes et des choses. »

Ernst Block

« Si ce monde vous déplaît, vous devriez en voir quelques autres... »

Philip K. Dick

LA GERMINATION - D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)

De Joris Mathieu et Nicolas Boudier en Compagnie de Haut et Court
Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon

CRÉATION 2023

DURÉE : 1H45

À PARTIR DE 14 ANS

JAUGE : 80 SPECTATEURS

DISTRIBUTION

Mise en scène et écriture Joris Mathieu

Dispositif scénique et dramaturgie Joris Mathieu et Nicolas Boudier

Mise en espace, scénographie et création lumière Nicolas Boudier

Interprètes Philippe Chareyron, Vincent Hermano, Marion Talotti

Création vidéo Siegfried Marque

Création musicale Nicolas Thévenet

Développement réalité augmentée Antoine Vanel assisté de Siegfried Marque

Régie du dispositif de réalité augmentée Siegfried Marque

Construction de la scénographie Éclectik Scéno

Chef Décoration Claire Gringore

Décoration Célia Guinemer

Costumière - habilleuse Pauline Marc

Stagiaire costumes Charlotte Rousseau

Régie générale des productions et plateau Stephen Vernay

Équipe technique de création Raphaël Bertholin, Théo Gagnon, Jean-Yves Petit, Mathieu Vallet, Thibault Villalta et Gaëtan Wirsum

Remerciements à Panthea, Andrea Mathieu (voix off), Alexis Chassignol – ophtalmologue, Les Lunettes des Canuts - opticien lunetier (réalisation des inserts de correction optique), Francis Wolff (*Trois utopies contemporaines*)

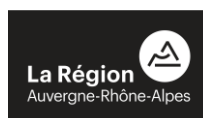
MENTIONS OBLIGATOIRES

Production Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon

Coproduction le lieu unique – scène nationale de Nantes ; LUX Scène nationale de Valence ; Les 2 Scènes, Scène nationale de Besançon ; Le Théâtre, Scène nationale de Saint-Nazaire ; L'Espace des Arts, Scène nationale de Chalon-sur-Saône ; MC2 : Maison de la Culture de Grenoble – Scène nationale

Avec la participation du DICRéAM – aide au développement

Avec le soutien du Fond de soutien à la création artistique et numérique [SCAN] de la Région Auvergne Rhône-Alpes



Photos © Nicolas Boudier

NOTE D'INTENTION

Une simple graine, placée dans un environnement favorable, permet à un nouveau spécimen de se développer. C'est ce que l'on appelle la germination. En partant du principe que ce phénomène naturel, est tout aussi vrai dans le monde des idées que dans le monde du vivant, le collectif Haut et Court vous invite à participer à une expérience collective, propice à la germination d'utopies.

Et si, autour de vous, portées par l'air du temps, flottaient des utopies embryonnaires qui ne demandent qu'à émerger ?

Et si, ces autres mondes possibles, invisibles à l'œil nu, tentaient d'entrer dans vos esprits pour avoir une opportunité de se développer ?

Mais d'où proviennent ces graines ?

Comment savoir si ce mouvement qui vous donne envie de vous engager sur une voie nouvelle, sera pour le meilleur ou pour le pire ?

Dans *La Germination*, vous assisterez à une performance qui vous engagera à réfléchir au chemin que vous souhaitez faire emprunter à la société dans un futur proche, l'immobilisme n'étant plus une option crédible pour la survie de l'Humanité. Équipé.e.s de lunettes de Réalité Augmentée, vous rencontrerez des personnalités militantes, engagées et déterminées à vous convaincre d'épouser leurs visions.



« *Si ce monde vous déplaît...
vous devriez en voir
quelques autres...* »

Philip K. Dick

PRÉSENTATION DU PROJET

La Germination propose une expérience théâtrale en salle, ouverte à une jauge de 80 spectateurs, tous équipés de lunettes de Réalité Augmentée (Magic Leap One). Des images flottantes - produites par ces lunettes AR - se superposent au réel des décors et des comédien.ne.s présent.e.s physiquement sur scène.

Cette création, écrite et mise en scène par Joris Mathieu, vient s'inscrire dans la continuité d'années de recherches portées avec le collectif artistique Haut et Court sur l'augmentation du théâtre par les technologies. Ensemble, ils inventent des expériences scéniques inédites, qui convoquent et intègrent les technologies, au service d'œuvres poétiques, spectaculaires.

Grâce à un dispositif hybride, mêlant spectacle vivant et lunettes AR, les spectateur.rice.s sont invité.e.s à explorer en profondeur trois utopies divergentes et contradictoires, pour leur donner à réfléchir à d'autres mondes possibles et à se questionner sur la voie à choisir pour rendre possible l'éclosion d'un monde plus désirable.

Dans cette fiction immersive, trois chemins utopiques s'offrent aux spectateur.rice.s :

le **transhumanisme**, qui mise sur l'évolution de l'homme par sa fusion avec les technologies ;
l'**antispécisme**, qui voit l'humain survivre par de nouvelles relations avec d'autres espèces vivantes ;
ou le **cosmopolitisme**, qui s'appuie sur un nouveau partage des ressources par-delà des frontières actuelles.

LES TROIS UTOPIES EXPLORÉES

Dans son essai « *Trois utopies contemporaines* », le philosophe Francis Wolff s'intéresse au transhumanisme, à l'animalisme (ou anti- ou multi-spécisme) et au cosmopolitisme - qui sont bel et bien des utopies pour celles et ceux qui y adhèrent. Ce sont des courants de pensée actifs, qui explorent des voies divergentes et contradictoires. C'est la confrontation que Wolff fait de ces trois utopies qui nous a particulièrement intéressée.

Dans les années à venir, ces trois visions utopiques seront probablement l'objet de débats éthiques et politiques assez centraux, qui auront une incidence réelle sur les orientations des politiques nationales et internationales. L'utopie est de manière générale une projection idéalisée d'un monde qui serait meilleur. Mais il reste toujours à définir pour qui et en quoi elle serait meilleure. Ce qui nous intéresse dans la confrontation entre ces trois perspectives, c'est précisément qu'elles poursuivent des objectifs divergents.

La première, le **transhumanisme**, est ainsi motivée par une **éthique à la première personne**, c'est-à-dire que cette utopie est conçue au service de « nous-même », en ambitionnant la survie de notre propre espèce, par la recherche de solutions technologiques qui lui permettraient de résister à la mutation environnementale.

La seconde, l'**animalisme ou antispécisme**, repose sur une **éthique à la deuxième personne**, c'est-à-dire qu'elle postule un projet pour le bien de l'autre (ici d'autres espèces). On pourrait alors qualifier cette utopie de « généreuse » puisque son bénéfice n'est pas directement dirigé vers nous.

La troisième, le **cosmopolitisme**, anticipe l'amplification des phénomènes migratoires et propose de questionner notre rapport à la propriété et aux frontières, dans un contexte de retour au nomadisme. Il s'agit d'une projection dont **l'éthique est à la troisième personne**, pour le bien de tous, la recherche d'une plus grande justice.

Ainsi, à travers l'exploration de ces trois utopies, se dissimule le conflit dialectique entre la conception d'une société pensée pour son propre bien, pour le bien d'un autre ou pour le bien commun. Et c'est cela que nous mettrons en scène et en espace, de manière évolutive, durant ce cycle de créations.

L'HISTOIRE

Dans *La Germination* se réfère aux codes de certains jeux vidéo, les personnages sont engagés dans une quête « survivaliste », à la manière d'un programme de télé-réalité. Lorsque le spectacle démarre, les trois personnages (joués par des acteur.rice.s présent.e.s sur scène) se retrouvent pour fonder une micro-communauté, sous une serre agricole (décor présent sur le plateau) qui fait office d'abri sécurisé. Ils sont mis à l'écart du monde pendant 5 ans pour envisager plus sereinement les hypothèses qui leur permettraient de contrer l'effondrement général, qui semble pourtant inéluctable.

Et si leur salut passait par-là ?

Et si pour remporter la partie, il ne fallait pas accepter cette fuite en avant, mais au contraire s'arrêter pour penser autrement ?

Réunis à l'origine par leur désir de se mettre à l'écart d'un monde qui décline et de former une micro-communauté auto-suffisante, les membres du groupe semblent petit-à-petit ne plus avoir grand-chose en commun. Chacun se radicalise dans ses convictions : Sam place ses espoirs dans une vision transhumaniste qui offrirait une perspective de survie à l'Humanité dans cet environnement de plus en plus hostile ; Nado croit de manière inébranlable que le « Game-changer » sera lié à notre capacité à changer radicalement notre rapport au vivant ; Slavoj considère qu'aucune solution viable ne sera envisageable sans qu'au préalable le système capitaliste ne s'effondre et que nous révisions entièrement notre rapport aux propriétés et aux frontières.

Alors, dans cette serre, ce sont finalement les idées qui vont commencer à germer et à prendre forme, à travers leurs échanges mais aussi – plus concrètement – à travers les lunettes AR dont sont équipés les spectatrices et spectateurs et qui donnent à voir des représentations des autres mondes possibles auxquels croient les trois personnages.



DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE

Après l'éprouvante période de distanciation sociale liée au COVID-19, nous voulons poser délibérément notre volonté de continuer à recourir aux technologies les plus innovantes pour les intégrer à nos dispositifs scéniques. Nous ne voulons pas céder, par réflexe, à une remise en cause radicale de l'usage de ces outils qui pourrait être motivée par notre besoin, ressenti collectivement, de renouer urgemment avec la puissance de la rencontre pure et stricte avec le « vivant ».

Cette question de l'altérité, de la possible disparition ou désincarnation du vivant est au cœur de notre travail depuis de nombreuses années déjà. Nous l'avons toujours traitée et mise en espace, en refusant de mettre à l'écart l'apport réel que les technologies offrent à la création d'expériences sensibles et sensorielles.

Nous défendons ainsi des projets de dispositifs hybrides, qui mêlent le vivant et le numérique. Pour ces expériences particulières, nous affirmons la nécessité de concevoir des espaces scénographiés spécifiques et singuliers, qui invitent les publics à se déplacer dans un espace où il sera possible de vivre une expérience artistique dans un environnement multisensoriel qui augmente les différentes dimensions perceptives.

Ce positionnement vient politiquement et esthétiquement s'opposer à la pratique de la diffusion des œuvres d'art vivant par les canaux numériques, « consommées » individuellement à domicile, pour promouvoir au contraire l'exploration d'un champ artistique hybride qui nécessite toujours la venue des publics dans un lieu dédié où la rencontre avec l'œuvre et avec les autres spectateurs sera possible.

Cette nouvelle création vient s'inscrire dans la continuité de 15 ans de travail et de recherche sur l'augmentation du théâtre par les technologies et tout particulièrement sur la cohabitation scénique entre le vivant et un environnement virtuel (que nous avons jusque-là exploré au travers de dispositifs de théâtre et d'illusion optiques).

Si l'usage de casques de réalité virtuelle (VR) s'est développé depuis une dizaine d'années dans la performance, le recours à la technologie de réalité augmentée (AR, via lunettes) a encore peu été exploré pour la scène. Elle semble pourtant extrêmement prometteuse et adaptée à la création d'expériences augmentées de spectacles vivants, dans la mesure où cette technique d'apparition d'imageries flottantes vient s'inscrire dans un espace physique réel et permet une véritable hybridation entre le vivant et le réel de manière spatialisée.



Conçu pour un usage généralement individuel, les lunettes AR peuvent se prêter à des expériences collectives en salle. C'est ce que nous souhaitons développer pour *La Germination*, en produisant une forme ouverte à une jauge de 80 spectateurs tous équipés de lunettes AR. Nous poursuivons l'objectif de produire une fiction dramaturgiquement singulière qui utilise la technologie AR au service d'une narration.

Le concept et le dispositif scénographique

Dès leur entrée en salle, les spectateurs sont équipés de lunettes de réalité augmentée. Ils s'installent dans un espace depuis lequel ils vont avoir la possibilité de suivre la vie d'une micro-communauté. Le traitement du décor (reproduction à l'identique d'images 3D) ouvre la possibilité d'interpréter cet espace comme une construction virtuelle, dans un espace virtuel.



Contrairement à la réalité virtuelle, la réalité augmentée permet aux spectateurs de conserver une vision directe de la scène, puisque les lunettes sont translucides. Il s'agit donc pour nous d'offrir au public une expérience qui ne les plonge pas dans une réalité entièrement alternative, mais au contraire dans une forme de théâtre qui est augmentée par l'image. Ainsi en regardant la scène se dérouler sous leurs yeux, les spectateurs profitent d'une vision qui leur donne accès à des contenus qui complètent leur lecture par l'affichage d'éléments qui seraient invisibles sans ce dispositif.

Pour que le principe de réalité augmentée puisse être opérant et que les images diffusées puissent s'inscrire dans la profondeur réelle du théâtre, ces images doivent entrer en dialogue avec un espace physique réel. La possibilité de produire des décors virtuels par l'intermédiaire des lunettes n'est donc pas un principe de substitution à la fabrication d'une scénographie. Bien au contraire.



Sur scène, l'espace dans lequel se trouvent les personnages figure un lieu hybride mêlant l'imaginaire de l'abri sécurisé et de la serre agricole. Ce décor est réaliste et figuratif, mais sa conception et sa construction lui donnent une dimension « artificielle » : l'ensemble des éléments de la scénographie, réalisée volontairement via le logiciel Sketchup, provient d'une banque de données d'images 3D et nos ateliers de construction ont reproduit physiquement ces images 3D en objets en conservant cet aspect et ces caractéristiques de « rendu 3D ». Nous nous trouvons donc en face d'un espace qui reproduit une imagerie 3D, à échelle humaine.



Outre l'enjeu dramaturgique de ce choix, qui nous conduit à interpréter ce lieu comme une « illusion » ou un espace « virtuel » au réalisme troublant, l'enjeu pour nous est également esthétique. En procédant de la sorte, nous pouvons envisager une fusion cohérente et une complémentarité des images diffusées avec les éléments de décors.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



Les créateurs

Joris Mathieu – metteur en scène, auteur,
co-concepteur des dispositifs scéniques

Nicolas Boudier – metteur en espace :
co-concepteur des dispositifs, scénographe,
créateur lumière et photographe

Marion Talotti – comédienne, plasticienne

Philippe Chareyron – comédien

Vincent Hermano – comédien

Nicolas Thévenet – compositeur

Siegfried Marque – créateur vidéo

Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court

Depuis 1998, l'ensemble Haut et Court réunit autour de Joris Mathieu une équipe fidèle d'artistes interprètes et de créateurs techniciens. Grâce à un travail commun de patiente maturation artistique, Haut et Court est aujourd'hui porteur d'une identité singulière. A travers leur recherche et leurs productions, ils interrogent le présent pour imaginer demain et inventent des expériences scéniques inédites, qui convoquent et intègrent les technologies, au service d'œuvres poétiques, spectaculaires proposant une relation singulière avec chaque spectateur. Se revendiquant clairement théâtrales, les formes qu'ils créent mêlent intimement images, littérature, illusions d'optique, musique, nouvelles technologies et machinerie traditionnelle. **L'anticipation, l'imaginaire des sciences, l'innovation scénique et technologique sont des moteurs puissants de leur recherche créative.** Dans une écriture portée sur la virtualisation de l'individu et du monde, Haut et Court a développé un savoir-faire spécifique sur la création d'imageries flottantes sur scène. Au cœur de leur travail : la question du vivant qui se traduit scéniquement par une recherche sur l'état de présence du corps de l'acteur. Un langage qui s'élabore depuis plus de vingt ans en compagnie des interprètes fondateurs de la compagnie, Philippe Chareyron, Vincent Hermano et Marion Talotti. La dramaturgie des spectacles est étroitement liée à la conception de dispositifs scéniques imaginés avec Nicolas Boudier. Le travail de composition musicale de Nicolas Thévenet marque de son empreinte l'univers de la compagnie. Siegfried Marque, vidéaste, réalise les images qui nourrissent les créations. Ensemble, iels s'engagent sur la voie d'un théâtre d'anticipation et poétique qui renoue avec une tradition politique du spectacle, interrogeant le monde, la place de l'individu, mais aussi celle de l'art au cœur de la cité. Depuis janvier 2015, Joris Mathieu dirige le Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du CDN : trouver des voies d'accès à l'art pour toutes les générations de public, soutenir de nouvelles générations d'artistes, inventer des dispositifs innovants pour favoriser l'apparition de nouvelles générations de formes hybrides et novatrices dans une perspective de renouvellement des écritures scéniques contemporaines.

TEASER



<https://vimeo.com/812425335>

REVUE DE PRESSE - EXTRAITS

Dans la Germination, trois comédiens réfléchissent ensemble l'avenir de nos sociétés, et embarquent leur public dans une épopée numérique percutante.

Louise Chevillard, [La Terrasse – avril 2023](#)

Joris Mathieu et Nicolas Boudier utilisent la réalité augmentée de manière inédite au théâtre, déployant trois utopies sur fond de grave crise environnementale.

Kilian Orain, [Scènweb – avril 2023](#)

La nouvelle création théâtrale de Joris Mathieu, assisté par Nicolas Boudier, est autant un spectacle qu'une performance ; En tous cas, une prouesse technologique qu'il convient de saluer.

Nicolas Blondeau, Le Progrès – mai 2023

DOSSIER PEDAGOGIQUE

LA MEDIATION AUTOUR DU PROJET

Autour de ce spectacle, un travail de médiation et d'éducation artistique pourra être mené par l'équipe artistique du spectacle pour proposer des ateliers et des parcours de découverte du théâtre et des nouveaux usages des technologies dans le spectacle vivant.

Ce dossier présente des pistes d'approfondissement en classe des thématiques abordées par le spectacle et des exemples de médiations à mettre en place.

EXEMPLES D'ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE **autour du discours (écrit et oral) et de l'usage de lunettes de réalité virtuelle au théâtre**

Ateliers menés au Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon (entre janvier et avril 2023)

Publics et déroulement de l'atelier :

Atelier sur 1 demi-journée (3h), encadré par 4 artistes – intervenants du collectif Haut et Court
Pour 1 classe (jusqu'à 35 élèves)

- **Collégiens** : à partir de la 3^{ème} (enseignement général)
- **Lycéens** : à partir de la seconde (enseignement général, technologique et professionnel)

Thématiques et disciplines scolaires associées :

Philosophie, Sciences politiques et Humanités, arts et technologie, Education aux médias et à l'information

Projet artistique et pédagogique :

Et si on parlait d'utopies ? Et si, pour se donner des perspectives, la jeunesse faisait entendre sa parole, défendait ses idées, ses espoirs ?

Avec ce projet, le collectif Haut et Court proposent aux élèves d'envisager d'autres mondes possibles, en explorant les imaginaires que peuvent éveiller des visions utopiques.

Le projet, porté par 4 artistes – intervenants (3 comédiens et 1 vidéaste), a pour objectif d'aborder l'exercice de l'écriture, du débat et de l'expression orale et de découvrir le dispositif technologique utilisé dans le spectacle *La Germination*.

Objectifs :

- Présenter les 3 utopies contemporaines défendues par les personnages du spectacle et en débattre ;
- Engager les élèves dans un processus d'écriture : écrire pour convaincre un auditoire ;
- Travailler l'exercice de prise de parole et développer l'argumentation ;
- Sensibiliser les élèves à l'usage des nouvelles technologies au théâtre ;
- Découvrir les possibilités d'interaction entre le réel et le virtuel, offertes par les lunettes de réalité augmentée (découverte d'une paire de lunettes, essais, explications techniques) ;
- interroger l'ambition de l'art à penser, imaginer voire anticiper le progrès scientifique et technologique.
- Réfléchir à l'impact des technologies et du numérique sur notre rapport à l'art et à l'information

Déroulé de l'atelier :

> **Première partie** : en classe entière (environ 30 minutes)

Présentation et discussions en classe entière autour des différentes utopies

> **Deuxième partie** : répartition des élèves en trois groupes (environ 2h30) :

- avec les comédiens (2h) : les comédiens présenteront de manière plus détaillée l'utopie défendue par leur personnage et feront travailler les élèves sur l'écriture brève (type slogans), la posture, la voix, les regards, les gestes et les techniques théâtrales pour porter un discours et convaincre. Par le discours, les élèves tenteront de convaincre les camarades de leur génération, de s'engager à leurs côtés pour défendre et construire un monde qu'ils rêvent meilleur.
- Avec le vidéaste (30 minutes), les élèves découvriront les lunettes de Réalité Augmentée : expérimentation de ce dispositif technologique, explication du processus de création.

Textes proposés pour l'utopie antiséciste :

- Sirène d'Adèle Gascuel
- extraits de Donna Haraway
- extrait de Vinciane Despret

Textes proposés pour l'utopie cosmopolitiste :

- discours prononcé aux Nations Unis par Gary Davis en 1948
- extraits de textes de Samuel Gallet, Sophie Merceron, Sylvain Levey. Les textes sont choisis parce qu'ils traduisent l'idée que le monde et le système politique que nous connaissons actuellement crée des inégalités entre les peuples et se traduit par des migrations forcées, climatiques ou politiques.

Besoins techniques

Besoins de 4 salles dont une salle avec écran et VP.

CLASSES CULTURELLES NUMERIQUES

Organisé par LUX, Scène Nationale de Valence, ce projet au long cours (de sept 2022 à juin 2023) expérimente une nouvelle forme d'éducation artistique et culturelle, autour d'une correspondance numérique, reliant 12 classes de collège autour de Joris Mathieu et des artistes du collectif Haut et Court pour une production collaborative et multimédia.

Publics et déroulement du projet :

Pour 12 classes de collégiens à partir de la 3^{ème}

Nombre d'intervenants : 2 artistes de la compagnie, (1 metteur en scène ou comédien.ne, 1 vidéaste)

Durée du projet : 10 mois

170 heures au total : interventions, préparation, publications et retours aux classes, restitution

Projet artistique et pédagogique :

LE PARLEMENT DES UTOPIES

Et si on parlait d'utopies ? Et si, pour se donner des perspectives, la jeunesse faisait entendre sa parole, défendait ses idées, ses espoirs ?

Avec ce projet de création collective, Joris Mathieu et le collectif Haut et Court proposent aux élèves d'envisager d'autres mondes possibles, en explorant les imaginaires que peuvent éveiller des visions utopiques.

Objectif :

Dans la perspective de réunir en juin 2023, un parlement des utopies de la jeunesse, chaque classe sera

divisée en sous-groupes de travail, pour produire des films courts (4 minutes), dans lesquels, par le discours, par l'image et par le son, ils tenteront de convaincre leurs camarades de leur génération, d'épouser leurs points de vue afin de défendre leurs idées et construire ensemble un monde qu'ils rêvent meilleur.

Scénario :

ETAPE 1 : SE DOCUMENTER / SE DÉFINIR / à distance

Réalisation d'un « mur virtuel » par groupe qui met en relief un sujet auquel il est particulièrement sensible. Ce document rassemble des ressources qu'il aura trouvé par lui-même : un élément filmique, un document historique-sociologique-écologique, un élément littéraire, une photographie, mais aussi ses réponses à un questionnaire, produit par la compagnie : « Quel.le sauveur.euse de l'humanité es-tu ? »

A la fin de cette étape, les élèves recevront une réponse au questionnaire qu'ils auront rempli, sous la forme d'une « fiche-personnage » qui définira pour la suite quel héros ou héroïne caractérisera leur groupe.

ETAPE 2 : ÉCRIRE / CONVAINCRE / à distance

Rédaction d'un discours du héros ou de l'héroïne que le groupe représente, qui sera prononcé lors du congrès de futurologie (+ 10 mesures à adopter rapidement). Ce texte doit prendre la forme d'un manifeste pour sauver l'humanité.

Les élèves reçoivent la réponse de leur héro/héroïne sous la forme de propositions de modifications et de commentaires, écrits en marge du discours qu'ils ont produit. Ils reçoivent également une lettre, dans laquelle leur personnage les informe qu'au cours du congrès de futurologie, le discours devra être présenté sous la forme d'un film.

ETAPE 3 : JOINDRE L'IMAGE À LA PAROLE / à distance

Réalisation d'un document numérique comprenant une vingtaine de courts extraits de films, de gif, d'images d'archives, ainsi qu'un maximum de 4 séquences réalisées par groupe (durée maximum : 2 minutes/média).

ETAPE 4 : MONTAGE SON / IMAGE / TEXTE / à distance

Production d'un film monté par groupe, d'une durée de 3 à 4 minutes maximum.

Sur la base de leurs textes et de l'iconographie collectée, les groupes mèneront un travail d'enregistrement du discours, de montage des images (images d'archives, plans tournés par les élèves) et de mise en son de leur film. Les élèves peuvent sonoriser leur film à partir de banques sonores/bruitages libres de droits et enregistrer eux-mêmes des sons ainsi que leur voix déclamant le manifeste.

RESTITUTION DES PROJETS – LUX VALENCE avec les artistes

Les films réalisés seront diffusés lors d'une journée de restitution, où le Parlement composé de l'ensemble des classes participantes à ce projet pourra se réunir autour de la confrontation de leurs points de vue et de la variété des traductions rhétoriques et filmiques choisis par les différents groupes de travail.

Calendrier

Septembre : Journée de lancement, réunissant tous.tes les participant.es (artistes et professeur.es).

De septembre à mai : Publication des 4 consignes des différentes étapes sur la plateforme. Les classes ont entre 1 et 2 mois selon les consignes pour transmettre le travail réalisé en autonomie avec les professeur.es. Les artistes ont environ deux semaines pour faire leurs retours et les publier via la plateforme.

Janvier : visite des artistes et atelier dans chaque classe participant au projet (pendant une semaine complète).

Juin : Journée de restitution avec tous.tes les élèves, les professeur.es et les artistes.

EXEMPLES D'ACTIVITES A PROPOSER EN CLASSE PAR LES EQUIPES ENSEIGNANTES

ACTIVITE 1 POUR LA PREPARATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E (EN AMONT ET/OU EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLES Quel.le sauveur.euse de l'humanité es-tu ?

QUESTION 1

Information et contexte :

Le 28 octobre 2021, à l'occasion de l'événement Facebook Connect, Mark Zuckerberg a annoncé que l'entreprise changeait de nom. Désormais, il faudra l'appeler Meta, en référence au metaverse. Cette nouvelle appellation regroupe l'ensemble des produits de l'entreprise sous une même marque. Selon Mark Zuckerberg, l'interconnexion des réseaux sociaux Facebook et Instagram, des messageries Messenger et WhatsApp avec les technologies de réalité virtuelle développées par Oculus, facilitera la possibilité des utilisateurs à sociabiliser via des avatars ou des hologrammes dans un environnement virtuel, en trois dimensions.

Question :

Le monde fait face à une crise environnementale qui pourrait rendre la terre difficilement habitable en 2050. Pour tenter de trouver des solutions à cette problématique, avant qu'il ne soit trop tard, on demande aux citoyen.ne.s de donner leur avis sur un investissement financier important qui permettrait d'accélérer la fabrication des métaverses. Qu'en penses-tu ?

A – Les métaverses sont une bonne solution pour permettre aux gens de se retrouver et de continuer à vivre des moments collectifs même lorsque nous sommes obligés de rester enfermés chez nous. Pendant le confinement, cela aurait été formidable. Dans l'avenir, cela sera indispensable. Je vote pour !

B – C'est complètement absurde. C'est comme si on partait du principe qu'on n'arrivera pas à régler le problème de départ. En plus, nos activités numériques quotidiennes consomment déjà plus de 10% de l'électricité mondiale et pour faire fonctionner correctement les métaverses, il en faudrait cinq ou dix fois plus. On ferait mieux d'investir dans des solutions qui nous aident à moins dégrader notre environnement.

C – Je trouve intéressants tous les espaces qui permettent aux gens de se retrouver et de pouvoir échanger quelles que soient leurs origines. L'abolition des frontières et la communication entre tous les individus de la planète fait partie de l'utopie d'origine du world wide web. Alors je suis plutôt pour !

QUESTION 2

Information et contexte :

Le jeudi 29 juillet 2021, l'Humanité a dépensé l'ensemble des ressources que la Terre peut produire en un an. Cela signifie qu'en seulement 6 mois et 28 jours les humains ont consommé l'ensemble des ressources renouvelables. Cette date fatidique, appelée « jour du dépassement de la Terre », est calculée chaque année par les scientifiques en comparant l'empreinte écologique des activités humaines avec les capacités de

notre planète à régénérer les écosystèmes et à absorber les déchets produits par l'Homme.

En 50 ans, la date du Jour du dépassement s'est considérablement dégradée :

- En 1970, elle était évaluée au 29 décembre. C'est-à-dire qu'à cette époque notre consommation était encore en phase avec les capacités de la terre.

- En 1990, c'était le 11 octobre.

- Aujourd'hui, c'est donc le 29 juillet.

Pour tenir le rythme de notre consommation actuelle, il faudrait cette année 1,7 Terre pour subvenir de façon durable aux besoins de la population mondiale.

Question :

Pendant un débat télévisé, trois personnalités ont donné leur avis sur la meilleure manière de traiter cette question et de régler le problème. Voici le résumé de leurs raisonnements. À qui apporterais-tu ton soutien ?

A – C'est assez simple comme équation : nous produisons et nous consommons trop. Si dans les années 70 notre consommation était conforme à nos ressources, il faut comparer comment on vivait à cette époque et comment nous vivons maintenant. L'activité industrielle intensive et les modes de transports des personnes et des marchandises, ont des effets dévastateurs sur notre planète qui détruisent définitivement certaines de nos ressources. Sur le plan de l'alimentation, l'élevage animalier est le facteur le plus néfaste pour notre environnement. Le véganisme est une solution à condition que l'on consomme des productions de proximité, qui n'ont pas fait des milliers de kilomètres pour arriver jusqu'à nous. Depuis 60 ans, il est possible de ne plus utiliser de produits animaliers tout en vivant en bonne santé, grâce à la maîtrise de la production de vitamine B12. Alors il faut juste être raisonnable.

B – Le problème ce n'est pas seulement notre consommation, mais l'augmentation permanente de la population mondiale. On pourrait tout à fait stabiliser le nombre d'habitants de cette planète. Grâce aux progrès de la recherche, il serait possible que chaque être humain vive plus longtemps tout en étant globalement moins nombreux qu'aujourd'hui, en maîtrisant la natalité. Mais d'autres alternatives existent, et nous avons par exemple les capacités de développer des aliments synthétiques qui suffiraient à nous apporter ce qui est essentiel au bon fonctionnement de notre corps. Sinon, l'idée d'investir une seconde planète, qui serait notre grenier alimentaire, me semble également être une bonne piste.

C – Les premiers à souffrir de cette diminution des ressources de la planète sont les habitant.e.s de certaines zones du globe (principalement en Afrique) qui sont contraints à quitter leurs pays parce qu'ils n'ont plus la possibilité de s'y nourrir. Des personnes que la plupart des autres pays refusent d'accueillir chez eux, sous prétexte que les ressources seraient insuffisantes pour pouvoir se permettre d'accueillir « la terre entière ». Ce sont des zones géographiques dont nous sommes responsables collectivement d'avoir épuisé les ressources. Si nous avons été capables de nous préoccuper de ce qui est loin de chez nous, comme si c'était notre bien commun, alors on n'en serait pas là aujourd'hui. Ce sont les mentalités qu'il faut changer de toute urgence, en étant capable de voir que la terre n'est pas définie par ses frontières et que nous sommes des habitant.e.s du monde et pas seulement les habitant.e.s d'un pays. C'est par là qu'il faut commencer, sinon aucune solution ne pourra résoudre le problème.

QUESTION 3

Information et contexte :

« Eco-anxiété », « burn-out vert » ou bien encore « solastalgie », voici plusieurs termes pour nommer un seul et même phénomène. Ce phénomène touche les personnes qui sont gagnées par le sentiment que l'avenir est écrit d'avance et sans perspective. Il s'agit d'un trouble psychologique qui gagne du terrain sur toute la planète. Selon les résultats d'une enquête en ligne, le réchauffement climatique est devenu une source d'angoisse pour 51% des Français, un chiffre qui grimpe à 72% chez les 18-24 ans.

Si l'on en croit Véronique Lapaige, Médecin-chercheur en santé mentale, cette éco-anxiété ne doit pas nous inquiéter, car au contraire, elle pourrait être salutaire. En effet, ce sentiment pourrait ne pas être uniquement négatif, et même plutôt provoquer en nous une responsabilisation face aux changements planétaires. Un avis qui est d'ailleurs largement partagé sur le groupe Facebook, intitulé "La collapsologie heureuse", qui regroupe déjà en France près de 35 000 membres. En haut de leur page, on peut lire :

« Bien sûr, les glaces fondent, les animaux disparaissent, les sécheresses perdurent, l'eau se raréfie, la nourriture est toxique, nos poumons ressemblent à des pots d'échappement... Mais si le fait de le savoir nous encourageait à agir ? On a cette chance de connaître l'ennemi, profitons-en pour le vaincre. Tout s'effondre ? Non, puisque nous sommes la solution. »

Question :

Les administrateurs du groupe « La collapsologie heureuse » souhaitent adresser un message optimiste à leur communauté. Pour écrire ce message, ils ont fait le choix de relayer une citation écrite par une personnalité qui permet de croire en un meilleur avenir. Tu fais partie du conseil d'administration de ce groupe. Quelle citation proposes-tu de publier ?

A – « Au cours du siècle prochain, nous allons inventer des nouvelles technologies radicales, comme le développement de l'intelligence de la machine, mais aussi faire de grandes avancées en biologie synthétique et découvrir d'autres choses auxquelles nous n'avons même pas encore pensé. Ces nouvelles perspectives débloquent de merveilleuses opportunités.

S'il existe de grands risques existentiels, je pense que les solutions vont venir de notre propre inventivité et de la créativité. »

Nick Bostrom / #NOUS-SOMMES-LA-SOLUTION

B – « Notre monde, bâti autour de l'idée de croissance infinie, n'est plus viable. L'avenir tel que les pays se l'imaginaient n'aura pas lieu. Mais il est possible de passer de la colère à l'acceptation et d'écrire une nouvelle histoire qui aura du sens. Ce déclic est une vraie libération qui permet de se débarrasser de la peur et de la colère pour déboucher sur un horizon plus serein. L'effondrement est une réelle opportunité d'envisager un nouvel avenir.

Aider les autres, écouter son prochain... altruisme et spiritualité seront absolument nécessaires. Il faudra trouver une nouvelle forme de vivre-ensemble et non un survivalisme individualiste et néfaste. Cela passe par exemple par une nouvelle manière d'être au monde, où les êtres vivants ne sont pas des objets mais des sujets à part entière. »

Pablo Servigne / #NOUS-SOMMES-LA-SOLUTION

C – « Faire appel à l'émotionnel est une technique classique pour court-circuiter l'analyse rationnelle, et donc le sens critique des individus. L'utilisation de ce registre émotionnel permet d'ouvrir la porte d'accès à l'inconscient pour y implanter des idées, des peurs ou des comportements... Alors il ne faut pas se laisser gagner par la peur et face à elle nous avons deux options. Le pessimisme, qui consiste à baisser les bras et,

ce faisant, à contribuer à ce que le pire arrive. Ou l'optimisme, qui consiste à saisir les occasions qui se présentent et, ce faisant, à contribuer à la possibilité d'un monde meilleur. La question ne se pose même pas. L'optimisme est une stratégie pour faire un meilleur avenir. Parce que si vous ne croyez pas que le futur peut être meilleur, vous ne risquez pas de prendre la responsabilité de le faire. »

Noam Chomsky / #NOUS-SOMMES-LA-SOLUTION

QUESTION 4

Information et contexte :

En raison des pics de pollution d'envergure qui se multiplient, Monsieur Renard, cardiologue et directeur de recherche au CNRS, rappelle que pour limiter l'impact de cette pollution sur notre santé, il convient de limiter l'activité physique, de diminuer la vitesse de la circulation automobile et surtout de ne pas utiliser de gros véhicules. A terme, et pour préserver la santé des Français les jours de pic de pollution, il considère que la solution idéale serait le confinement. Même si cela peut sembler excessif, il explique que lors des grands épisodes de pollution, nous ne pourrions arriver qu'à ce genre de solutions radicales. Selon une étude de Santé publique France, la pollution est responsable chaque année en France de 40000 décès. Dans cette même étude, Santé Publique France a également estimé l'incidence de la baisse de la pollution pendant le confinement de 2020, sur la mortalité. Les résultats sont encourageants et soulignent que le ralentissement de l'activité et la limitation de la circulation de la population ont eu des bénéfices non-négligeables pour la santé. Selon ces chiffres, 2300 décès auraient ainsi été évités sur notre territoire.

Question :

Si l'on suit le raisonnement du directeur de recherche du CNRS, l'augmentation de la pollution nous obligera dans le futur à vivre de nouvelles périodes de confinements pour protéger notre santé et notre espérance de vie. Si tu devais écrire le scénario d'un film de science-fiction, qui raconterait comment l'humanité a réussi à survivre à la pollution, quel en serait le résumé ?

A – 2040. Les humains vivent dans un confinement permanent depuis de nombreuses années. Leurs courses leur sont livrées par des drones, qui déposent leurs repas sur les rebords des fenêtres. Dans la plus grande confidentialité, et malgré l'interdiction légale, un laboratoire de biotechnologie propose à de riches clients de leur greffer des nanofiltres dans les poumons qui les protégeront des risques de maladies liés à la pollution.

Progressivement, la rumeur de la réalisation de cette opération va se propager à travers les réseaux sociaux. Certains prétendent qu'il s'agit d'une légende, d'autres affirment que ces opérations sont dangereuses, car ceux qui ont été modifiés ne seraient déjà plus vraiment des humains... Mais dans cet environnement devenu hostile, où seules de rares espèces animales ont réussi à survivre, la plupart des gens y voient un espoir : la chance unique de pouvoir retourner à l'extérieur. En améliorant le corps humain par la technologie, il sera possible d'être à nouveau libre, c'est en tout cas ce que promettent les scientifiques du labo.

De grandes manifestations vont commencer à s'organiser dans toutes les capitales du monde. Au risque de tomber malades, les gens sortent de chez eux pour défiler et réclamer la légalisation et la gratuité des opérations de modification physique et génétique du corps humain. Face à la pression populaire, les gouvernements sont contraints de changer les lois et c'est ainsi que commence la construction d'une toute nouvelle société, où les limites de l'évolution humaine, qui avaient été entravées depuis des siècles par des interdictions morales, vont être repoussées pour permettre à une nouvelle humanité, augmentée par la technologie, de reconquérir sa planète.

B – 2040. Confrontée à une vague de pollution massive, l'humanité décide, à l'occasion d'un conseil international exceptionnel, réunissant les président.e.s des 323 pays du monde, d'interdire l'utilisation de tous les modes de transports autres que biomécaniques. Cette décision entraîne immédiatement la fin du commerce mondialisé à grande échelle, les marchandises ne pouvant pratiquement plus circuler d'un continent à l'autre. Les groupes industriels internationaux abandonnent petit à petit les usines et grandes exploitations dans lesquelles ils avaient investi dans le monde entier, laissant ces espaces désertés. Les populations locales se réapproprient ces terres pour organiser une production plus artisanale, adaptée aux besoins des habitants de leurs territoires. Malgré cela, certaines régions de la planète, devenues complètement stériles en termes de ressources, contraignent des communautés à reprendre un mode de vie nomade. Ils migrent selon les saisons d'un territoire à un autre, pour s'y installer temporairement. Ils possèdent un passeport de "citoyens du monde", et ce passeport leur permet de recevoir l'hospitalité partout où ils passent. En échange, ils contribuent au travail collectif de production de ressources et tous les soirs, ils invitent les habitant.e.s à se réunir pour partager avec eux leurs récits de voyages. Ce nouveau mode de vie, joyeux et riche en rencontres humaines, séduit dans chaque ville et villages de nouvelles personnes qui décident régulièrement de rejoindre ces communautés et de suivre ce chemin. Ce film nous plonge dans l'univers de ces peuples nomades, dans lesquels se mélangent des gens venus du monde entier, qui réinventent ensemble de nouvelles manières d'habiter la planète Terre.

C – 2040. Face à l'amplification de la pollution sur terre, plusieurs pays européens ont décidé d'entamer une transition écologique progressive depuis plus de 10 ans. Conscients qu'une grande partie de cette pollution était jusqu'à présent produite par l'industrie alimentaire et l'élevage intensif, les gouvernements de ces pays ont développé un programme financier qui a permis aux éleveurs de se reconvertir dans d'autres métiers et de transformer leurs exploitations en des espaces de co-existence entre les humains et les animaux. L'histoire se déroule dans la famille Berthet. Julien et Marine Berthet, qui s'occupaient d'un élevage de bœufs, ont été parmi les premiers à s'inscrire au programme Co-existence et depuis cette date, ils ont transformé leur activité pour devenir un refuge dans lequel s'installent des animaux sauvages qui ont été obligés de quitter leurs abris devenus inhabitables. Leurs deux enfants, Erika et Sam, des jumeaux âgés de 6 ans, sont nés dans ce refuge et ils ont toujours vécu avec les animaux qui partagent cette terre. Ils entretiennent avec eux des relations fraternelles, d'égal à égal. En suivant leurs aventures, le film nous entraîne dans une balade à la découverte d'une ville qui s'est complètement métamorphosée. La nature a repris ses droits, la végétation s'est redéveloppée un peu partout, et des corridors, réservés aux animaux sauvages, ont été construits afin qu'ils puissent circuler librement et profiter de ces espaces autant que les humains. Dans leur refuge, Erika, Sam et les animaux sauvages apprennent à vivre ensemble en respectant les espaces privés des uns et des autres, mais aussi en travaillant ensemble à des tâches qui sont bénéfiques à tout le monde, aussi bien aux animaux qu'aux humains. Chacun apprend jour après jour à mieux comprendre l'autre et son langage. Cette complicité qui s'est développée entre eux, nous permet d'imaginer un autre monde possible, dans lequel nous vivrions en harmonie avec les autres espèces et dans un respect du partage de la planète avec l'ensemble de ses habitants.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION DU QCM EN CLASSE

Chaque question est composée de trois parties :

partie 1 : une exposition contextuelle d'une problématique

partie 2 : une question à laquelle les élèves doivent répondre

partie 3 : trois alternatives de réponses

1. ANALYSE COLLECTIVE DE LA PROBLÉMATIQUE ET DE LA QUESTION

Les parties 1 (exposition contextuelle d'une problématique) et 2 (question) peuvent être lues de façon collective, afin de s'assurer que les élèves ont compris la situation évoquée. On peut demander aux élèves de reformuler cette situation, d'expliquer les mots les plus difficiles, travail qui peut s'alimenter de quelques définitions et réflexions étymologiques :

Question 1 :

« *Metaverse* » : « Un métavers (calque de l'anglais *metaverse*) est un monde virtuel. Le terme est régulièrement utilisé pour décrire une version future d'Internet où des espaces virtuels, persistants et partagés sont accessibles via interaction 3D ou 2D en visioconférence. Une autre définition conçoit le métavers comme l'ensemble des mondes virtuels connectés à Internet, lesquels sont perçus en réalité augmentée. Le terme de « métavers » est issu de la contraction de *meta* et *universe*. Le métavers est donc un méta-univers, ou un univers qui va au-delà de celui que nous connaissons. Il s'agit donc d'un monde virtuel structuré et ouvert. » (Article Wikipedia consulté le 10/10/22)

« *Interconnexion* » : « Liaison, relation (entre deux ou plusieurs choses, deux ou plusieurs phénomènes). » (TLFi)

« *Avatars* » : « Emprunté du sanscrit *avatara*, « descente sur terre d'êtres supraterrrestres », composé de *ava*, « en bas », et d'un dérivé de *tarati*, « il traverse ». Chacune des incarnations successives du dieu hindou Vichnou. Fig. Chacune des formes diverses que prend une personne ou une chose » (Académie 9^{ème} édition) / « Informatique : Un avatar est un personnage représentant un utilisateur sur Internet et dans les jeux vidéo. À l'origine, il s'agit de l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel d'un jeu en ligne. Par extension, ce terme est arrivé dans les forums de discussions puis dans le langage courant, il désigne alors le pseudonyme utilisé sur les sites internet et les réseaux sociaux » (Article Wikipedia consulté le 10/10/22)

Question 2 :

« *Empreinte écologique* » : « L'empreinte écologique est un indicateur et un mode d'évaluation environnementale qui comptabilise la pression exercée par les hommes sur les ressources naturelles et les « services écologiques » fournis par la nature. » (Article Wikipedia consulté le 10/10/22)

« *Ecosystèmes* » : « Composé d'éco-, tiré d'écologie, et de système, d'après l'anglais *ecosystem*. BIOL. Ensemble formé par une communauté d'êtres vivants, animaux et végétaux, et par le milieu dans lequel ils vivent. » (Académie 9^{ème} édition)

Question 3 :

« *Collapsologie* » : « La collapsologie est un courant de pensée transdisciplinaire apparu dans les années 2010 qui envisage les risques, causes et conséquences d'un effondrement de la civilisation industrielle [...] Le mot « collapsologie » est un néologisme inventé « avec une certaine autodérision »⁹ par Pablo Servigne, ingénieur agronome et Raphaël Stevens, expert en résilience des systèmes socio-écologiques. Il apparaît dans leur ouvrage publié en 2015, *Comment tout peut s'effondrer*. C'est un mot-valise issu du latin *collapsus*, participe passé de *collabi*, « tomber d'un bloc, s'écrouler, s'affaisser » (qui a donné *to collapse* en anglais) et du suffixe « *-logie* », *logos*, mis pour « étude », lequel est destiné à nommer une démarche à caractère scientifique. » (Article Wikipedia consulté le 10/10/22)

On peut alors partager des documents avec les élèves qui éclairent le sujet

2. RÉPONSE A LA QUESTION

La réponse à la question (partie 3) peut prendre plusieurs modalités :

- L'élève peut prendre connaissance seul des choix proposés et se positionner en répondant individuellement au questionnaire pour "se définir". La confrontation des résultats peut ensuite se faire à main levée.
- Les réponses peuvent aussi être mises en voix par des élèves volontaires, en particulier pour les questions 1, 2 et 3, qui peuvent donner lieu à un travail de harangue au pupitre. Les autres élèves du groupe se positionnent alors en se plaçant du côté de l'orateur qui leur a semblé le plus convaincant/persuasif.

Dans tous les cas, Les élèves gardent trace des réponses choisies à titre individuel et les confrontent à la fin du questionnaire avec les trois profils possibles et la fiche personnage :

Question 1	A	Transhumanisme
	B	Antispécisme
	C	Cosmopolitisme
Question 2	A	Antispécisme
	B	Transhumanisme
	C	Cosmopolitisme
Question 3	A	Transhumanisme
	B	Antispécisme
	C	Cosmopolitisme
Question 4	A	Transhumanisme
	B	Cosmopolitisme
	C	Antispécisme

1. APPROPRIATION ET MISE EN DEBAT

- Une fois les quatre questions traitées, les élèves se regroupent selon le choix de réponses qu'ils ont apporté au questionnaire. A partir de la fiche personnage transmise et d'un corpus de documents mis à leur disposition, on peut proposer aux élèves de réaliser (via un padlet) une sorte de tableau regroupant plusieurs éléments (iconographique, vidéo, texte, extraits d'articles) qui motivent et illustrent leurs réponses.
- On peut aussi leur demander de concevoir en groupe un logo et un slogan pour leur mouvement transhumaniste / antispéciste / cosmopolitiste.
- Un débat peut ensuite être organisé autour de la question « comment sauver notre planète ? », où chaque groupe avancerait ses arguments, en s'appuyant sur ses recherches et ses convictions. Les porte-paroles du groupe n'hésiteront pas à faire entendre leur(s) slogan(s), qui peut être repris par leurs partisans.

ACTIVITE 2
POUR LA PREPATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E
(EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

REMETTRE LES ÉTAPES DU SPECTACLE DANS L'ORDRE

Objectif : Il s'agit, pour réactiver les souvenirs du spectacle, de remettre dans l'ordre ses différentes étapes.

Replacez les étapes du spectacle dans le bon ordre :

- A. Les trois personnages se retrouvent dans une serre agricole abandonnée.
- B. Le personnage cosmopolitiste propose de changer notre rapport aux frontières et à la propriété, pour un partage plus juste des ressources et des richesses. Son discours est illustré par la réalité augmentée.
- C. Les spectateurs sont équipés de lunettes de réalité augmentée.
- D. La réalité augmentée s'interrompt brutalement, l'illusion théâtrale est rompue, le quatrième mur est brisé : les personnages s'adressent directement à nous pour que nous bâtissions ensemble d'autres mondes possibles.
- E. Le temps passe dans la serre et des plantes ont poussé, qu'il faut arroser régulièrement.
- F. Les personnages partagent à voix haute leurs rêves et leurs espoirs, l'environnement autour d'eux se transforme, via la réalité augmentée, pour donner corps à d'autres mondes possibles : le personnage antispéciste explique qu'elle fonde son espoir dans un monde où l'Humain développerait de nouvelles relations avec les autres espèces.
- G. Le décor de la serre est complètement bouleversé tandis que l'horloge de l'apocalypse s'affole. La réalité augmentée reprend ses droits et le décor physique est remplacé entièrement par sa version virtuelle.
- H. Secondé par la réalité augmentée, le personnage transhumaniste imagine un monde meilleur pour l'Homme, grâce à sa fusion avec la technologie.

Réponses : 1. C / 2. A / 3. E / 4. F / 5. H / 6. B / 7. D / 8. G.

ACTIVITE 3

POUR LA PREPARATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E
(EN AMONT ET/OU EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

LECTURE D'IMAGE / SCÉNOGRAPHIE

Objectif : Il s'agit de réinvestir les connaissances sur les 3 utopies pour lire l'image et interpréter les choix scénographiques du spectacle.



L'illustration du spectacle par Fräneck
pour le programme du Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon

En amont ou en aval de la représentation, on peut faire repérer et interpréter aux élèves les éléments évoquant :

- **Un monde qui vient de vivre une destruction et devenu hostile** : la déformation inquiétante des êtres vivants (humains, animaux et plantes), le fond noir qui se fracture, la forme de la serre en arc en ciel qui fond en taches violettes sur le mur, les silhouettes obscures d'arbres à l'horizon, le symbolisme de l'extincteur (le monde en proie à un feu à éteindre).

- **Le transhumanisme** : les éléments industriels (tuyau fournissant une nourriture ?) et technologiques (lunettes) ; la créature hybride sur l'arbre (tête humaine greffée sur un corps de serpent).
- **Le cosmopolitisme** : la présence des hommes : la silhouette-personnage noire, les jambes d'un personnage allongé derrière l'arbre, l'ouverture vers l'extérieur formée par la serre, vers un horizon sans frontière.
- **L'antispécisme** : le chat, l'oiseau, le serpent
- **Les éléments de scénographie** : la serre, les tuyaux, les luminaires, l'arbre, les plantes, l'extincteur, les chaises.
- **Le dispositif scénique / la réalité augmentée** : les lunettes sur les trois personnages (symbolisant les 3 utopies ?), la déformation horizontale des êtres vivants, comme s'ils n'étaient que des hologrammes qui soumis à des glitches, la forme d'arc en ciel de la serre, qui ouvre sur un univers onirique et coloré.

On peut comparer l'illustration de Fräneck avec la maquette 3D de la scénographie, et montrer comment l'illustration, par l'utilisation de couleurs vives, la saturation des éléments représentés dans le cadre, et la métamorphose des éléments (en particulier de la serre) offre un aperçu de la réalité augmentée qui se greffera sur la scénographie symbolique de Nicolas Boudier : la serre est le lieu de la germination – un laboratoire des possibles – où se développe l'imaginaire.



la scénographie © Nicolas Boudier

ACTIVITE 4

POUR LA PREPARATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E
(EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

LA RELATION ENTRE LA SCÈNE ET LE VIRTUEL

Objectif : Il s'agit d'étudier l'articulation entre la scène et l'espace virtuel et d'interpréter les effets sur le spectateur de cette « scène augmentée ».

Cet échange peut se faire à l'oral ou à l'écrit :

- 1) Le spectacle, grâce aux lunettes AR, permet de décliner plusieurs niveaux d'hybridation entre le vivant sur scène et le virtuel. Essayez d'en faire la liste.
- 2) Comment les décors réels permettent-ils de renforcer les effets des lunettes AR ?
- 3) Comment le traitement du son renforce-t-il les effets de cette scène augmentée ?
- 4) Selon vous, qu'apporte l'usage de cette nouvelle technologie au spectacle et à l'expérience du spectateur ?

Éléments de réponse :

1) On peut identifier les différents niveaux d'hybridation suivants :

- Le mode entièrement occultant des lunettes grâce au travail des lumières au plateau, rendant possible l'effacement de l'environnement physique au profit des images numériques projetées dans les lunettes.

Exemple : La séquence initiale avec la raie et les « planètes », 100 % virtuelles.

- Un mode de transparence, une superposition des deux médias « image » et « théâtre » : à l'intérieur du film projeté, les spectateurs voient sur la scène, par zones de transparence, un espace physique et des acteurs qui évoluent à l'intérieur.

Exemple : Le cadrage d'enregistrement vidéo lors de l'apparition des personnages se superpose à leur présence sur scène.

- La fusion des différents médias « image » et « théâtre » : une scène augmentée. L'espace devient hybride, mêlant intimement réel et virtuel en faisant apparaître dans l'espace réel des objets ou images virtuels en tenant compte de la place des objets réels.

Exemple : L'arbre sur scène peut changer d'apparence, des animaux virtuels peuvent apparaître dans les lunettes et évoluer dans la salle de spectacle et dans serre (papillon, oiseaux...). Les spectateurs ont aussi accès à trois idéaux qui s'affrontent et qui viennent envahir l'espace scénique chacune à leur tour. La fusion du réel et du virtuel est donc aussi une façon d'exprimer différents points de vue, différentes visions du monde.

- La substitution du réel par un univers intégralement virtuel, sur scène comme dans la salle.
Exemple : L'épilogue, pendant lequel les formes virtuelles envahissent pleinement le champ visuel jusqu'à ce que le décor physique soit entièrement remplacé par sa version virtuelle. Celui-ci se recompose à partir de pixels, de fragments, de particules susceptibles de faire germer autant de nouveaux mondes possibles.

2) L'utilisation de décors réels permet de renforcer les effets de la réalité augmentée. En effet, l'intégralité de la scénographie reproduit à l'identique des modélisations 3D à l'aspect légèrement pixélisée, ce qui permet d'augmenter l'illusion produite en complétant les éléments de décors présents physiquement sur scène par d'autres éléments virtuels, visualisables par tous les spectateurs de manière spatialisée, où qu'ils soient dans la salle.

Exemple : L'arbre et la structure de la serre voient leur apparence changer au fil du spectacle, par la surimpression de l'image 3D, ce qui donne à voir au spectateur un monde en perpétuel changement, en constante évolution, et susceptible de recevoir l'influence d'une vision, d'un projet de société : on peut imprimer nos idées sur le monde, y greffer nos idéaux, y faire germer nos rêves.

3) Le traitement du son accompagne les effets de la scène augmentée. Par exemple, au début du spectacle, la voix narrative est diffusée par les haut-parleurs des lunettes, pour renforcer l'individualisation de l'écoute et l'occultation du monde extérieur. En revanche, lorsque les spectateurs commencent à voir l'espace physique de la scène et les acteurs qui évoluent à l'intérieur, le son peut venir de la scène, une voix off est diffusée par une radio qui retransmet des informations que les personnages écoutent.

4) L'usage de cette nouvelle technologie au théâtre peut avoir plusieurs effets :

- Il renforce l'interactivité avec les spectateurs, et sa capacité à participer au spectacle.
- Il renforce la dimension immersive du spectacle, ce qui est source de plaisir, mais aussi parfois de malaise : La voix off présente une accumulation d'événements « anxigènes » qui se sont réellement produits et qui concernent directement le spectateur. Le port des lunettes AR reproduit par les sondages le flux d'informations anxigènes dans lequel il est plongé au quotidien. L'apparition d'événements qui se déroule sur scène, lui permet alors de prendre de la distance et de devenir spectateur d'une « fiction » mettant en scène trois personnages qui ont traversé les mêmes informations que lui.
- Il rend sensible les progrès technologiques vantés par l'utopie transhumaniste.
- Il souligne la variété des points de vue et donne accès à une diversité de représentation de la réalité, en redessinant le monde à la façon des trois utopies : lorsque les personnages défendent leur point de vue, nous ne voyons plus le monde (la scène) tel qu'il est, mais tel que le personnage souhaite le voir. Sous l'influence persuasive de son discours, l'environnement scénique se transforme, comme si les événements en cours pouvaient être interrompus, comme si la dégradation de l'environnement était réversible, comme si ses idées pouvaient tout changer.
- Il ouvre la représentation sur le monde du rêve en déployant les imaginaires, tout en soulignant la nécessité de produire par soi-même une vision pour notre monde.

ACTIVITE 5

POUR LA PREPARATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E
(EN AMONT OU EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

RÉFLÉCHIR SUR LE TITRE DU SPECTACLE

Objectif : Il s'agit d'interpréter le titre du spectacle pour en saisir la portée symbolique et le resituer dans le contexte d'une trilogie, d'un cycle de 3 créations.

Cet échange peut se faire à l'oral ou à l'écrit.

Le titre du spectacle est *La Germination – D'autres mondes possibles (épisode 1)* :

- 1) Qu'évoque pour vous le terme de « Germination »
- 2) Qu'est-ce qui doit « germer » pour que d'« autres mondes » soient « possibles » ?
- 3) En quoi la scénographie du spectacle reprend-elle cette idée ?
- 4) Que sous-entend l'expression « épisode 1 » ?
- 5) Quel lien faites-vous entre l'idée de « germination » et l'expression « épisode 1 » ? Quels titres pourraient porter les épisodes suivants ?

Eléments de réponse :

- 1) Définition du Robert en ligne : « Germination, s. f. « Ensemble des phénomènes par lesquels une graine se développe et donne naissance à une nouvelle plante. Syn. développement, formation, naissance »
On fera en sorte de faire émerger les notions de développement végétal, de la naissance, du commencement.
- 2) Pour que d'autres mondes soient possibles, il faut faire germer des idées, des solutions, des ambitions, par le débat, l'écoute, la parole, la délibération.
- 3) La scénographie fait le choix de représenter une serre, le lieu de la germination des plantes. Elle symbolise un laboratoire des possibles, où va se développer l'imaginaire grâce aux images « greffées » par les lunettes de réalité augmentée.
- 4) L'expression « épisode 1 » sous-entend qu'il y aura d'autres épisodes dans la continuité de ce spectacle. En effet, il s'agit du premier volet d'une trilogie.
- 5) On acceptera toute réponse faisant référence au développement progressif de la vie et des plantes. Joris Mathieu envisage deux formes théâtrales pour compléter le cycle de création : *L'Hybridation* (en 2024) et *La Dissémination* (en 2025).

ACTIVITE 6

POUR LA PREPARATION DES ELEVES PAR LEUR ENSEIGNANT.E (EN AMONT OU EN AVAL DE LA REPRESENTATION)

LA RELATION ENTRE LA SCENE ET LE VIRTUEL

Objectif: Il s'agit d'étudier l'articulation entre la scène et l'espace virtuel et d'interpréter les effets sur le spectateur de cette « scène augmentée ».

Cet échange peut se faire à l'oral ou à l'écrit :

- 1) Le spectacle, grâce aux lunettes AR, permet de décliner plusieurs niveaux d'hybridation entre le vivant sur scène et le virtuel. Essayez d'en faire la liste.
- 2) Comment les décors réels permettent-ils de renforcer les effets « conventionnels » des lunettes AR ?
- 3) Comment le traitement du son renforce-t-il les effets de cette scène augmentée ?
- 4) Selon vous, qu'apporte l'usage de cette nouvelle technologie au spectacle et à l'expérience du spectateur ?

Éléments de réponse :

1) On peut identifier les différents niveaux d'hybridation suivants :

- Le mode entièrement occultant des lunettes grâce au travail des lumières au plateau, rendant possible l'effacement de l'environnement physique au profit des images numériques projetées dans les lunettes.

Exemple : La séquence filmique documentaire à 180° en début de spectacle / les transitions entre les scènes 100 % virtuelles.

- Un mode de transparence, une superposition des deux médias « image » et « théâtre » : à l'intérieur du film projeté, les spectateurs voient sur la scène, par zones de transparence, un espace physique et des acteurs qui évoluent à l'intérieur.

Exemple : L'évolution de la séquence filmique initiale qui laisse apparaître en transparence la serre agricole, habitée par trois personnages qui jardinent en écoutant les mêmes informations que le spectateur.

- La fusion des différents médias « image » et « théâtre » : une scène augmentée. L'espace devient hybride, mêlant intimement réel et virtuel en faisant apparaître dans l'espace réel des objets ou images virtuels en tenant compte de la place des objets réels.

Exemple : L'arbre sur scène peut voir ses feuilles tomber alors qu'un acteur est appuyé sur son tronc, les plantations peuvent germer dans les sillons de terre alors qu'une interprète marche sur les travées, des oiseaux peuvent voler d'un perchoir à l'autre jusqu'à venir dans la salle, la fumée peut sortir du tuyau central pour finalement envahir tout l'espace, un feu peut flamber à l'intérieur des pneus, etc.

- La substitution du réel par un univers intégralement virtuel, sur scène comme dans la salle.

Exemple : L'épilogue, estompant le 4ème mur et confondant l'espace de la scène et de la salle : les personnages sortent de la scène, s'adressent aux spectateurs pour délibérer dans le présent, tandis que le décor physique est remplacé entièrement par sa version virtuelle. Celui-ci commence à s'effriter, à se disloquer en particules qui se dispersent dans l'intégralité de l'espace noir du théâtre, c'est-à-dire sur l'ensemble du volume scène et salle, faisant germer de nouveaux mondes possibles.

2) L'utilisation de décors réels permet de renforcer les effets de la réalité augmentée.

En effet, l'intégralité de la scénographie reproduit à l'identique des modélisations 3D à l'aspect légèrement pixélisée, ce qui permet d'augmenter l'illusion produite en complétant les éléments de décors présents physiquement sur scène par d'autres éléments virtuels, visualisables par tous les spectateurs de manière spatialisée, où qu'ils soient dans la salle.

Exemple : L'arbre dont l'apparence se dégrade alors que les personnages débattent et s'opposent, traduisant ainsi le fait que leur opposition verbale est stérile et n'a pas d'impact positif.

3) Le traitement du son accompagne les effets de la scène augmentée.

Par exemple, lors du film documentaire, la voix narrative est diffusée par les haut-parleurs des lunettes, pour renforcer l'individualisation de l'écoute et l'occultation du monde extérieur. En revanche, lorsque les spectateurs commencent à voir l'espace physique de la scène et les acteurs qui évoluent à l'intérieur, le son vient de la scène, diffusée par une radio qui retransmet des informations que les personnages écoutent.

4) L'usage de cette nouvelle technologie au théâtre peut avoir plusieurs effets :

- Il renforce l'interactivité avec les spectateurs, et sa capacité à participer au spectacle.
- Il renforce la dimension immersive du spectacle, ce qui est source de plaisir, mais aussi parfois de malaise : le film documentaire initial présente une accumulation d'événements « anxigènes » qui se sont réellement produits et qui concernent directement le spectateur. Le port des lunettes AR reproduit, au sein d'une expérience filmique immersive, le flux d'informations anxigènes dans lequel il est plongé au quotidien. L'apparition d'événements qui se déroule sur scène, lui permet alors de prendre de la distance et de devenir spectateur d'une « fiction » mettant en scène trois personnages qui ont traversé les mêmes informations que lui.
- Il rend sensible les progrès technologiques vantés par l'utopie transhumaniste.
- Il souligne la variété des points de vue et donne accès à une diversité de représentation de la réalité, en redessinant le monde à la façon des trois utopies : lorsque les personnages défendent leur point de vue, nous ne voyons plus le monde (la scène) tel qu'il est, mais tel que le personnage souhaite le voir. Sous l'influence persuasive de son discours, l'environnement scénique se transforme, comme si les événements en cours pouvaient être interrompus, comme si la dégradation de l'environnement était réversible, comme si ses idées pouvaient tout changer.
- Il ouvre la représentation sur le monde du rêve en déployant les imaginaires, tout en soulignant la nécessité de produire par soi-même une vision pour notre monde.

ACTIVITES 7

ENTREES THEMATIQUES AUTOUR DES 3 UTOPIES

Activités autour du transhumanisme

1. ETUDIER LES AVANCEES PROMISES PAR LES TRANSHUMANISTES :

A partir du site de l'Association Française Transhumaniste Technoprog : <https://transhumanistes.com/>, regarder la vidéo qui donne des arguments en faveur de l'augmentation des capacités humaines par les technologies et promouvant le transhumanisme (Association française transhumaniste : Technoprog) : <https://youtu.be/GcsB-9fS8ml>

Question possible : Quelles sont les avancées transhumanistes promues par la vidéo ?

Réponses possibles :

Promesses du transhumanisme : augmenter l'humain par la technologie :

- Ralentir le vieillissement
- Augmenter les capacités cognitives et la créativité
- Communiquer plus facilement
- Être plus qu'un humain, dépasser nos limites pour une expérience de vie toujours plus riche complexe et intéressante.

2. ABORDER LES DERIVES ET DANGERS POSSIBLES DU TRANSHUMANISME

Une Bande-Dessinée retrace l'émergence du mouvement transhumaniste, fait le point sur les avancées actuelles et les critiques formulées à son encontre: Mickaël Correia et Léo Quiévreux « Transhumanisme L'homme augmenté » *La Revue dessinée* n°16, pp.96- 129 (été 2017).

<https://issuu.com/revuedessinee/docs/transshumanismepourissuu>

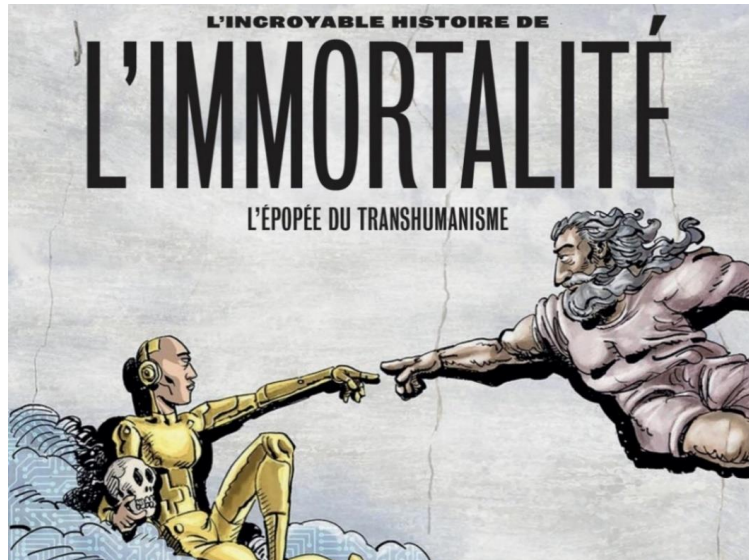
Question possible : Quels dangers le transhumanisme présente-t-il selon vous ?

Réponses possibles :

- **Hybris**, démesure de souhaiter l'immortalité.
- **Les conséquences environnementales** pourraient être catastrophiques.
- Sur le plan politique, cette évolution **pourrait être liberticide et porter atteinte à la vie privée** : les hommes seraient dépendants des grands groupes concevant, produisant commercialisant les technologies transhumanistes, d'ores et déjà promues par les grands groupe High-tech, les GAFA.
- Concrétisation des **idéologies inégalitaires, individualistes, et capitalistes de nos sociétés**.
- On peut considérer le transhumanisme comme une **impasse philosophique et éthique** : A quoi bon l'immortalité et les modifications physiques si elles n'apportent pas le bonheur ? Dans quelle mesure cette transhumanité peut-elle être considérée comme une aliénation ?

3. LECTURE D'IMAGE / COUVERTURE DE L'INCROYABLE HISTOIRE DE L'IMMORTALITE, BANDE DESSINEE SORTIE LE 4 FEVRIER 2021

Questions possibles : Lecture d'image : quelle célèbre œuvre cette couverture de bande-dessinée cite-t-elle ? Quelles modifications opère-t-elle ? Que nous dit-elle sur le transhumanisme ?



Couverture de *L'incroyable Histoire de l'immortalité*, de Benoist Simmat et Philippe Bercovici
Bande Dessinée sortie le 4 février 2021, Les Arènes.

Réponses possibles :

La couverture pastiche la fresque « La Création » du plafond de la Chapelle Sixtine de Michel-Ange. Adam est néanmoins remplacé par un être hybride, mi-homme mi-robot, qui tient un crâne dans sa main. Le transhumanisme est ainsi comparé à une nouvelle religion, qui promet l'immortalité aux hommes. L'image interroge aussi la démesure humaine : en cherchant à accéder à l'immortalité, l'homme ne se prend-il pas pour Dieu ?

Activité autour de l'antispécisme

LECTURE D'IMAGE



Questions possibles : Quel est le personnage « carniste » ?

Le personnage qui a adopté une alimentation végétarienne ou végétalienne ?

Expliquez comment le jeu des regards et la présence du chat traduisent un raisonnement implicite antispéciste. Reformulez ce raisonnement de façon explicite.

Réponses possibles : Le personnage « carniste » est le jeune homme à gauche, tandis que la jeune fille a adopté une alimentation végétarienne ou végétalienne. L'évocation d'un animal « bien élevé, bien traité » crée une association d'idée dans son esprit : elle pense inmanquablement à son chat, à qui elle a prodigué des soins attentionnés, et son regard, qui en dit beaucoup, se dirige vers lui. La goutte de sueur exprime alors son désarroi face à l'absurdité de l'argument qu'on lui oppose et face à l'image horrible qu'elle a en tête. Le raisonnement implicite pourrait alors s'exprimer ainsi : il ne lui viendrait pas à l'idée de manger son chat, pourquoi mangerait-elle une autre espèce animale, aussi bien traitée soit-elle ?

Activités autour du cosmopolitisme

1. 1. LECTURES DE DOCUMENTS

En quoi ces textes constituent-ils un témoignage sensible des migrations et de leurs dangers ? Proposez-en des lectures à plusieurs voix.

Sylvain Levey, *Aussi loin que la lune*, de Sylvain Levey, 2019 Théâtrales jeunesse

Courts textes dramatiques qui mettent en miroirs des parcours de vies de déplacés, migrants volontaires ou contraints, figures qui disent la nécessité du cosmopolitisme.

« Je mets des prénoms sur des fragments de vie », écrit Sylvain Levey. Il se fait ici conteur politique et poétique pour parler des exils d'hier et d'aujourd'hui.

On fait la connaissance d'Abdul Samad, le petit Afghane qui rejoint l'Europe au péril de sa vie ; d'Angèle, la jeune Bretonne qui part pour la capitale dans les années 1960 ; de Malo, l'escargot qui pense que l'herbe sera plus goûteuse dans le champ d'à-côté ; de Walid et Joséphine, deux utopistes qui rêvent d'un monde meilleur ; et de nombreux autres personnages captivants qui entament de petits ou grands voyages.

On n'a pas besoin d'aller aussi loin que la lune pour se rendre compte que les départs et les déracinements sont depuis toujours liés à l'histoire de l'humanité. Par cette forte évocation des vertus du métissage contre le repli identitaire, Sylvain Levey renoue avec de petites chroniques, matériau multiforme ou pièces de puzzle favorisant le jeu et la réflexion.

Il était un trait de crayon sur une carte du monde

Il était une trace de pas.

Une chaussure trouée.

Un pied pour la première fois posé sur une terre inconnue.

Il était une fois le souffle du vent.

Il était un bateau, une coquille de noix au milieu de la mer.

Il était un trait de crayon sur une carte du monde.

Il était quatre lettres :

N.

S.

E.

O.

Nord.

Sud.

Est.

Ouest.

Il était une fois je tu il nous vous elles.

Des histoires singulières et plurielles de ceux qui, un jour, partirent.

Ils étaient ici, ici, ici.

Ils étaient là.

Il était une fois un point A et un point B. Un départ une promesse, une arrivée.

Il était une fois une odeur du pays qu'on oublie malgré soi, un souvenir d'enfance en bandoulière.

Ici, ici, ici. Et là.

Il était une fois une valise oubliée, un gilet de sauvetage abandonné, des destins sacrifiés, des vies à l'abandon.

Il était une fois la faim, la peur, le froid et l'espoir en filigrane.

Ils étaient ici, ici, ici. Et là. Il était une fois des milliers d'étoiles dans la nuit.

Il était une fois Hector, Joris et Malo

Il était une fois trois escargots Hector, Joris et Malo.

« Il paraît, dit Malo, on m'a dit que l'herbe est meilleure de l'autre côté, elle est plus goûteuse il paraît et plus grasse on m'a dit. Il y a, dans le champ, en face, on m'a dit de quoi nourrir un millier de gars comme nous mais il faut, il paraît, on m'a dit, il faut absolument paraître-il nous dépêcher. »

Il était une fois donc trois escargots qui devaient se dépêcher.

« Qui va piano va sano. Moi je passe par le pont, c'est moins risqué, dit Joris.

- Le premier pont est à huit cents mètres, dit Malo, il te faudra trois mois pour y arriver, ici tout est caillasse, l'herbe est sèche, en face c'est Byzance, je n'aurai plus jamais faim, moi c'est décidé, je traverse côte que coûte l'autoroute.

Hector, lui, se lamente sur son sort : « Ô rage ! Ô désespoir ! Quelle tristesse ! Cruelle injustice ! Pourquoi ? Pourquoi je ne suis qu'un modeste gastéropode ? »

Et pendant qu'il se lamente, Il ne voit pas, derrière lui, le hérisson qui, à pas de loup, approche...

2. PROLONGEMENT PAR LA PRATIQUE (SUR LE COSMOPOLITISME)



Les élèves choisissent un personnage représenté sur l'infographie.

Il réfléchit à la situation de ce personnage : Quel est son nom ? Dans quel pays vit-il ? Pourquoi quitte-t-il sa terre ? Est-il seul ou avec ses proches ? Qu'aurait-il fallu faire pour qu'il puisse rester ? Que ressent-il ? Où compte-t-il aller ? Quels sont ses espoirs ? Les élèves commencent une déambulation lente sur l'espace de jeu.

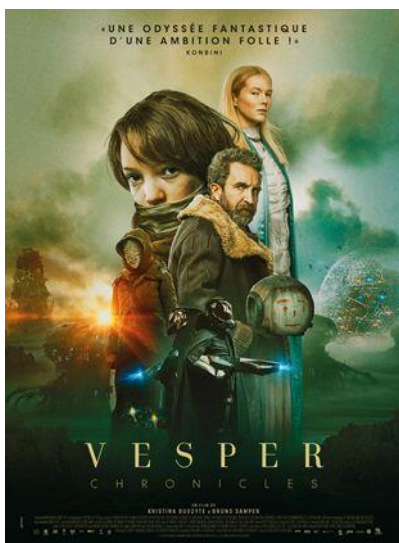
Tandis qu'ils se déplacent, un journaliste vient les interviewer et leur posent les questions ci-dessus.

RESSOURCES

FILMS / DOCUMENTAIRES en lien avec le projet

Dans les lieux qui ont une programmation cinéma, il est possible d'organiser un cycle de projections de films et/ou rencontres autour des utopies. Le format de ces soirées pourrait être le suivant : film + rencontre avec une personnalité (auteur, chercheur) dont la parole prolongerait cette projection.

Propositions de films :



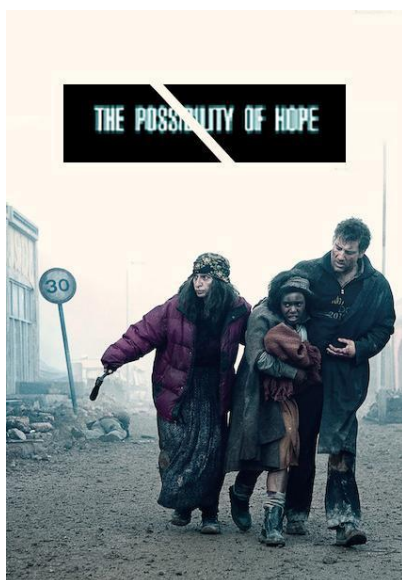
VESPER CHRONICLES

De Kristina Buozyte, Bruno Samper

2022 / 1h54

Dans le futur, les écosystèmes se sont effondrés. Parmi les survivants, quelques privilégiés se sont retranchés dans des citadelles coupées du monde, tandis que les autres tentent de subsister dans une nature devenue hostile à l'homme. Vivant dans les bois avec son père, la jeune Vesper rêve de s'offrir un autre avenir, grâce à ses talents de bio-hackeuse, hautement précieux dans ce monde où plus rien ne pousse. Le jour où un vaisseau en provenance des citadelles s'écrase avec à son bord une mystérieuse passagère, elle se dit que le destin frappe enfin à sa porte...

<https://www.youtube.com/watch?v=FkTtoMdNvWI>



LES FILS DE L'HOMME

De Alfonso Cuarón

2006 / 1h49

Adapté du roman de P. D. James, le film place le spectateur au cœur d'une dystopie dont le cadre est le Royaume-Uni en proie au chaos. Dans ce monde ravagé par les pandémies, les guerres et le terrorisme, l'humanité est devenue stérile, s'acheminant ainsi vers l'extinction.

THE POSSIBILITY OF HOPE

De Alfonso Cuarón

2007 / 25 minutes

Sorti un an après *Les Fils de l'homme*, ce documentaire revient sur les thématiques présentes dans le film et donne des détails sur notre temps et notre société actuel, sur les trajectoires possibles de notre futur.

Un regard sur les différents enjeux qui frappent le monde : l'immigration,

le réchauffement climatique, le capitalisme, vus par des philosophes et des scientifiques.

<https://www.youtube.com/watch?v=PB-b9vQ0sPs>

EN SAVOIR PLUS SUR LES 3 UTOPIES ABORDEES DANS LE SPECTACLE

1. le TRANSHUMANISME :

- Définition du dictionnaire Larousse en ligne :

TRANSHUMANISME, nom masculin : Courant de pensée qui vise l'amélioration des capacités intellectuelles, physiques et psychiques de l'être humain grâce à l'usage de procédés scientifiques et techniques (manipulation génétique, nanotechnologies, intelligence artificielle, etc.).

[Conviction idéologique plus que position solidement argumentée, le transhumanisme est contesté aussi bien d'un point de vue scientifique que d'un point de vue éthique.]

- Première occurrence du mot :

C'est le biologiste britannique Julian Huxley, (le frère d'Aldous Huxley, auteur du *Meilleur des mondes*) qui utilise pour la première fois en 1957 le mot « transhumanisme », définissant le « transhumain » comme « un homme qui reste un homme, mais se transcende lui-même en déployant de nouveaux possibles de et pour sa nature humaine ». Le préfixe « trans » signifie en latin « ce qui va au-delà ». Le transhumanisme est donc un programme visant à aller au-delà de l'humanité, à lui faire dépasser, par le progrès scientifique, les limites du corps et de l'esprit.

- L'ambition transhumaniste :

Le transhumanisme cherche, par les avancées scientifiques, à améliorer la vie, la santé et la longévité des individus, de manière durable, et transformer ainsi la notion de genre humain. Cette nouvelle humanité serait débarrassée de ses maladies et handicaps, voire de la mort par l'allongement de la vie de façon indéfinie. Les limites de la condition humaine seraient ainsi dépassées, laissant place à une nouvelle humanité, une « transhumanité ».

Dans son article pour *Les Echos* du 12 mai 2019, « Ray Kurzweil, icône de l'Amérique transhumaniste » (<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/ray-kurzweil-icone-de-lamerique-transhumaniste-1019463>), Roger-Pol Droit décrit ainsi les promesses du transhumanisme :

« Une autre humanité pour bientôt ! Définitivement débarrassée des maladies, de la vieillesse et de la mort. Disposant de pouvoirs sensoriels agrandis, de capacités cognitives décuplées. Une espèce nouvelle, améliorée, déboguée, délivrée des décrépitudes de la chair, des hasards génétiques, des dégradations liées aux temps, aux virus, aux agents pathogènes. Voilà la bonne nouvelle d'aujourd'hui, celle qui remplace vieux évangiles et révélations anciennes. La vie éternelle n'est plus à attendre dans un lointain au-delà. Elle sera présente, ici même, par les effets des sciences et des techniques, très prochainement. Cette vie nouvelle, on nous le répète, se trouve à portée d'algorithme, de nanorobots, de fusion de nos organismes avec l'intelligence artificielle. »

- Aperçu historique et acteurs du transhumanisme :

Le mouvement prend naissance dans la contre-culture californienne des années 1960, quand les communautés hippies côtoyaient les jeunes chercheurs et entrepreneurs de la Silicon Valley. En 1990, les transhumanistes se structurent en réseau grâce au philosophe Max More qui fonde l'Extropy Institute. L'organisation densifie le réseau social futuriste en rassemblant des biologistes, des artistes et des informaticiens. Max More est aujourd'hui le PDG de la société Alcor, leader mondiale de la cryogénéisation. Les philosophes Nick Bostrom et David Pearce fondent par la suite en 1998 la World Transhumanist Association, aujourd'hui baptisée « Humanity+ ». Basé en Californie, ce think tank popularise le transhumanisme auprès du grand public et œuvre afin que le transhumanisme soit reconnu comme digne d'intérêt par le milieu scientifique comme par les pouvoirs publics. En 2002, la WTA modifie et adopte la Déclaration Transhumaniste (The Transhumanist Declaration).

Une des personnalités les plus médiatiques du mouvement est Ray Kurzweil. Cet ingénieur informaticien assure la promotion du transhumanisme auprès des pouvoirs publics et de la presse. Formé par son oncle aux outils informatiques, il crée à l'âge de 15 ans un logiciel de reconnaissance des thèmes musicaux. Il doit sa fortune à une série de brevets liés aux interfaces homme-machine : reconnaissance de caractères, reconnaissance vocale, etc. Ces procédés sont aujourd'hui omniprésents. Il a été embauché en 2012 comme directeur de l'ingénierie chez Google, qui parraine avec la NASA son université privée, la Singularity University. Se développe en effet une convergence entre le mouvement transhumanisme et les intérêts néolibéraux et capitalistes : « *les grands acteurs de l'Internet [...] ont une démarche transhumaniste, développant sans cesse – et plus rapidement que de nombreux pays – de nouveaux axes de recherches scientifiques sur les nouvelles technologies. Ils disposent pour cela de moyens financiers considérables et de l'agrégation de banques de données colossales, alimentées entre autres par leurs propres réseaux sociaux. Depuis quelques années, Google est devenu l'un des principaux sponsors du mouvement transhumaniste, notamment par le soutien financier massif des entreprises portant sur les nanotechnologies, biotechnologies, informatique et sciences cognitives (NBIC)* » (Wikipedia)

De son côté, financé par le fondateur de paypal, le bio-informaticien Aubrey de Grey développe un programme de recherche qui appréhende le vieillissement comme une maladie à combattre.

SOURCES :

- Wikipedia, article « Transhumanisme » consulté le 14/11/22
- Mickaël Correia et Léo Quiévreux « Transhumanisme L'homme augmenté » *La Revue dessinée* n°16, pp.96-129 (été 2017). <https://issuu.com/revuedessinee/docs/transshumanismepourissuu>
- Roger-Pol Droit « Ray Kurzweil, icône de l'Amérique transhumaniste », *Les Echos* du 12 mai 2019. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/ray-kurzweil-icone-de-lamerique-transhumaniste-1019463>

DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES :

- Une BD : *BUG* livres 1 à 3, Enki Bilal, Casterman : *Quand le disque dur de l'humanité disparaît, comment les humains ultras connectés et implantés peuvent-ils s'en sortir.*
- Extrait vidéo de discours transhumaniste : *Le chercheur Cambridgien Aubrey de Grey affirme que le vieillissement n'est qu'une maladie – et de surcroît une maladie guérissable. Les êtres humains vieillissent de sept façons fondamentales, dit-il- toutes évitables.*
https://www.ted.com/talks/aubrey_de_grey_a_roadmap_to_end_aging/transcript?ct=t%28Billet+IPH%C6+novembre+2016%29&language=fr#t-312217

2. L'ANTISPECISME et L'ANIMALISME :

- Définition du dictionnaire Larousse en ligne :

ANTISPECISME, nom masculin : Vision du monde qui récuse, la notion de hiérarchie entre les espèces animales et, particulièrement, la supériorité de l'être humain sur les animaux.

[Accordant à tous les individus, indépendamment de l'espèce à laquelle ils appartiennent, un même statut moral, l'antispécisme combat toutes les formes de maltraitance et d'exploitation animales.]

- **L'animalisme :**

« *L'animalisme est un courant de l'éthique qui « soutient que les animaux non humains sont des êtres sensibles capables de souffrir, et par-là même dignes de considération morale de la part des êtres humains. L'animalisme conteste la confusion entre l'« agence » et la « patience » morales : ce n'est pas parce qu'un animal n'est pas agent moral, responsable de ses actes, qu'il n'a pas de droits, qu'il n'est pas patient moral et que les agents moraux sont dispensés de devoirs envers lui. [...] Le juriste et philosophe américain Gary Francione distingue deux types*

d'animalistes : les animalistes qui veulent améliorer le bien-être des animaux (welfarists) et ceux qui veulent abolir toute exploitation des animaux (abolitionists) » (Wikipedia).

L'animalisme a ouvert la voie à des évolutions juridiques (En France, depuis le 28 janvier 2015, la commission des lois de l'Assemblée nationale a reconnu définitivement aux animaux la qualité « d'êtres vivants doués de sensibilité » alors qu'auparavant le code civil les considérait comme « des biens meubles ») et s'exprime par la voix de formations militantes et de partis politiques.

- **L'antispécisme :**

« L'antispécisme est un courant de pensée philosophique et moral, formalisé dans les années 1970 par des philosophes anglo-saxons qui défendent un renouveau de l'animalisme, et considèrent que l'espèce à laquelle appartient un animal n'est pas un critère pertinent pour décider de la manière dont on doit le traiter et de la considération morale qu'on doit lui accorder. Les philosophes Richard D. Ryder et Peter Singer développent le concept « antispécisme », en l'opposant au spécisme – concept défini sur le modèle du racisme et du sexisme, repris et précisé une quinzaine d'années plus tard par la revue française Cahiers antispécistes –, plaçant l'espèce humaine au-dessus de toutes les autres et accordant une considération morale plus grande à certaines espèces animales (notamment le chat, le chien, le cheval et d'autres animaux de compagnie) qu'à d'autres (les animaux sauvages, les animaux d'élevage). » (Wikipedia)

Un antispéciste n'est pas nécessairement végétarien, et un végétarien n'est pas nécessairement antispéciste : le végétarisme (qui refuse l'utilisation de tout produit animal) est le résultat d'une prise de conscience morale individuelle, (par exemple le fait de trouver insupportable la souffrance animale), l'antispécisme s'appuie sur des principes philosophiques (par exemple l'idée que l'homme n'est pas supérieur aux animaux) qui implique des prises de positions politiques, souvent militantes, voire activistes (on peut penser aux ouvrages récents d'Améric Caron ou à des figures médiatiques comme Solveig Halloin).

- **Au-delà de l'antispécisme militant : réfléchir à la frontière de l'homme et de l'animal, et à l'unité du vivant**

Plusieurs penseurs contemporains réfléchissent aux relations de l'homme et du vivant : par exemple, le philosophe Baptiste Morizot, maître de conférences à l'université d'Aix-Marseille, interroge notre rapport à l'altérité en esquisant une « futurologie des formes de vies » :

« Tous ceux qui sont vivants aujourd'hui sont aussi évolués que les autres ; c'est un fait, ils ont évolué aussi longtemps, ils se sont épanouis et réalisés, ils sont ajustés à leur monde qu'ils enrichissent. (...) L'Anémone de mer a autant de gènes que nous. Il n'y a, quoi qu'il en soit, pas de simple et de complexe au sens péjoratif et mélioratif, il n'y a que des potentiels, des potentiels évolutifs encapsulés dans des vivants. Et le paradoxe, c'est que les plus simples anatomiquement sont souvent les plus riches de possibles, précisément parce qu'ils ne sont pas encore engagés dans des voies évolutives qui vont les rigidifier, rendre les organes hyperspécialisés, impossibles à détourner, parce qu'ils ont acquis des architectures tellement imbriquées qu'on ne peut plus en changer les bases sans effondrer le reste. Les animaux dit « complexes » sont ralentis par les cathédrales qu'ils constituent, elles restreignent leurs métamorphoses évolutives possibles. Les simples sont les braises dont le champ des possibles est souvent le plus vaste [...]

Pour le dire plus clairement encore, chaque forme de vie contemporaine, de l'abeille à l'amibe, du laurier au poulpe, est potentiellement l'ancêtre, si vous lui laissez les millions d'années nécessaires, de formes de vie plus douées socialement, plus créatives, plus respectueuses de l'environnement, plus douées de langage articulé porteur de sens, plus conscientes d'elles-mêmes, plus intelligentes sous d'autres formes, que nous le sommes.

Cette affirmation qui peut sembler choquante est un fait irrécusable par l'absurde : simplement parce que nous sommes le produit, par les mêmes processus évolutifs qui agissent sur tous les vivants, d'un ancêtre qui a été à chaque étape de sa transformation aussi « fruste », aussi mono cellulaire, aussi dépourvu de neurones, puis de Cortex, que beaucoup d'espèces qui partagent aujourd'hui avec nous la Terre. C'est logiquement irréfutable,

imaginairement libérateur, éthiquement troublant.

C'est là une thèse raisonnable de biologie spéculative. Et certaines formes de vie manifestent déjà ces étranges supériorités mêmes sur ce que nous avons érigé en « propre de l'homme », par exemple la mémoire des oiseaux cacheurs ou, mieux, cette énigmatique hypertrophie chez les cétacés, et les orques en particulier, des zones du cerveau corrélées à la richesse de la vie sociale émotionnelle et aux capacités de liens. [...]

En biologie, on ne peut pas récuser la thèse suivant laquelle il existe une chance, même infime, que de chaque espèce actuelle jusqu'aux plus apparemment simples, population en danger ou florissante, puissent émerger, dans quelques dizaines ou centaines de millions d'années, des formes de vie qui auraient des traits analogues à ceux que l'on valorise le plus dans l'espèce humaine, sous des formes inouïes : des styles de bienveillance et d'amour, des consciences de soi, des facultés de culture, de coopération, des formes d'éthique, des capacités à cohabiter sur la planète en bonne intelligence avec les autres formes de vie, et des intelligences foudroyantes au pluriel. Et la "liberté", ou en tout cas ce à quoi l'on donne ce nom dans l'espèce humaine - qui rend capable du meilleur comme du pire. »

Se dessine alors le rêve d'un être humain capable de prendre en compte toute forme de vie dans son environnement pour construire une société collaborative multi-spéciste. Dans cette idée, nous serions capables d'observer les autres espèces animales, et même le monde végétal, et nous commencerions à dialoguer ensemble pour reconstruire une histoire commune plus juste, en « dialogue » avec la nature et tout individu vivant.

SOURCES :

- Wikipedia, article « Animalisme » consulté le 17/11/22
- Wikipedia, article « Antispécisme » consulté le 17/11/22
- « ClaP3' #35 — L'ANTISPÉCISME en 5 minutes ! (Peter SINGER, Richard D. RYDER) », Vidéo d'Alain Bajomée, Agrégé de philosophie, professeur à la Haute École de la Province de Liège.
https://www.youtube.com/watch?v=hzKa5fB6_uw
- Baptiste Morizot, *Manières d'être vivant : Enquêtes sur la vie à travers nous*, 2020, Actes Sud Nature
- Rosa B., *Mort à la Viande !* Album BD de la Série : *Insolente Veggie*

RESSOURCES ET DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES :

- Vinciane Despret, *Autobiographie d'un poulpe, et autres récits d'anticipation*, 2020, Actes Sud Nature
Connaissez-vous la poésie vibratoire des araignées ? l'architecture sacrée des wombats ? les aphorismes éphémères des poulpes ? Bienvenue dans la "thérolinguistique", une discipline scientifique majeure du IIIe millénaire qui étudie les histoires que les animaux ne cessent d'écrire et de raconter. En laissant libre cours à une imagination débordante, Vinciane Despret nous plonge au cœur de débats scientifiques passionnants qu'elle situe dans un futur indéterminé. En brouillant les pistes entre science et fiction, elle crée un trouble fascinant : et si, effectivement, les araignées nous interpellent pour faire cesser le brouhaha de nos machines ? Et si les constructions des wombats témoignaient d'une cosmologie accueillante, offrant ainsi une formidable leçon de convivialité ? Et si les poulpes, adeptes de la métempsychose, se désespéraient de ne plus pouvoir se réincarner du fait de la surpêche et de la pollution des océans ? Par cette étonnante expérience de pensée, Vinciane Despret pratique un décentrement salutaire ouvrant la voie à d'autres manières d'être humain sur terre...

- Cyril Dion, *Animal*, 2021, film documentaire avec deux adolescents militants engagés pour la cause animale et climatique (Bella Lack et Vipulan Puvaneswaran).

Bella et Vipulan ont 16 ans, une génération persuadée que leur avenir est menacé. Changement climatique, 6ème extinction de masse des espèces... d'ici 50 ans leur monde pourrait devenir inhabitable. Ils ont beau alerter mais rien ne change vraiment. Alors ils décident de remonter à la source du problème : notre relation au monde vivant. Tout au long d'un extraordinaire voyage, ils vont comprendre que nous sommes profondément liés à toutes les autres espèces. Et qu'en les sauvant, nous nous sauverons aussi. L'être humain a cru qu'il pouvait se séparer de la

nature, mais il est la nature. Il est, lui aussi, un Animal.

Bande annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=b0HouR6CYK4>

- « Jane Goodall, un singe peut en cacher un autre », Podcast « La science, CQFD », France Culture, Entretien avec Jane Goodal

(et ressources documentaires autour de ses travaux et ses engagements)

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-science-cqfd/grand-entretien-avec-jane-goodall-2769333>

Les travaux de la primatologue Jane Goodall ont bouleversé les sciences de la nature, non seulement en ce qui concerne nos connaissances sur les animaux et notre rapport à eux, mais elles ont aussi permis de faire descendre l'humain de son piédestal.

3. le COSMOPOLITISME :

- Définition du dictionnaire Larousse en ligne :

COSMOPOLITISME, nom masculin :

1. Manière de penser, comportement de quelqu'un qui vit en cosmopolite.
 2. Caractère de ce qui comprend des éléments de multiples nationalités : Le cosmopolitisme de Paris, de New York.
 3. Doctrine de ceux qui se considèrent comme « citoyens du monde ». (Le cosmopolitisme est une conception dont on trouve déjà des traces chez les stoïciens.)
 4. Caractère d'une espèce animale ou végétale cosmopolite.
- > Nous nous intéresserons au cosmopolitisme en tant que doctrine.

- Aperçu historique sur le cosmopolitisme :

« Le cosmopolitisme est un concept créé par le philosophe cynique Diogène de Sinope, à partir des mots grecs cosmos, l'univers, et politês, citoyen. Il exprime la possibilité d'être natif d'un lieu et de toucher à l'universalité, sans renier sa particularité. Ce concept a été par la suite repris, approfondi et diffusé dans l'ensemble du monde antique par les philosophes stoïciens, c'est à travers leurs textes qu'il nous est parvenu.

Plus globalement, le cosmopolitisme est la conscience d'appartenir à l'ensemble de l'Humanité et non pas à sa seule patrie d'origine. Il consiste à se comporter comme un membre de la communauté mondiale et non comme le citoyen d'un État. [...]

La redécouverte des textes stoïciens durant la Renaissance remettant en avant ce concept, cette période vit se développer les notions modernes de citoyen du monde et d'universalisme. C'est ainsi que les jésuites se voulaient cosmopolites durant le siècle des Lumières : ils s'habituèrent autant que possible aux coutumes et aux usages des pays dans lesquels ils transitaient.

Depuis le XIXe siècle, le cosmopolitisme est aussi un projet politique, une idéologie héritée des Lumières selon laquelle le seul fondement d'une communauté politique peut être les principes universels, à savoir les droits de l'homme et la démocratie. Le cosmopolitisme contemporain a été théorisé par le philosophe allemand, Ulrich Beck. Selon ce dernier, lorsque tout le monde verra ses droits garantis, quand tout le monde sera tolérant, quand la justice sociale sera installée, les hommes pourront vivre heureux ensemble sans qu'il y ait besoin d'éléments culturels et religieux pour les unir. » (Wikipedia, article « cosmopolitisme »)

Le XX^e siècle, avec ses bouleversements, les guerres mondiales et les idées florissantes du socialisme et de l'humanisme, a fourni un terrain fertile pour le développement des enseignements cosmopolites, comme ceux d'Emmanuel Kant, qui a vu dans le cosmopolitisme le résultat final du développement de la civilisation. Selon Vladimir Ilitch Lénine, l'un des résultats de la révolution mondiale devait être une république mondiale unique. En 1921, Eugene Lanty a fondé la Worldwide Non-National Association (SAT), dont la tâche est de

contribuer à la disparition de toutes les nations en tant qu'unions souveraines et à l'utilisation de l'espéranto comme langue culturelle unique. Au XXe siècle, plusieurs personnalités défendent l'idée d'une citoyenneté mondiale. C'est le cas de 13 personnalités qui ont signé le même appel le 3 mars 1966 :

« En l'absence d'une loi supranationale, les Etats sont obligés de compter sur la force pour défendre leurs intérêts. Conséquence : la guerre, voulue ou accidentelle, devenant depuis la désintégration de l'atome et le développement des armes bactériologiques, l'absurde "solution finale", le génocide étendu à toute la race humaine.

En l'absence d'institutions mondiales capables d'assurer la satisfaction des besoins fondamentaux communs à tous, la personne humaine est bafouée. Tandis que d'immenses richesses sont gâchées, les deux tiers de l'humanité souffrent de la faim.

Les progrès de la science et de la technique rendent pourtant possible l'organisation d'une communauté mondiale où règneraient la paix et l'abondance, où les libertés fondamentales seraient garanties aux individus, aux peuples, aux nations.

Pourquoi n'en est-il pas ainsi ? Parce que les gouvernements, hypnotisés par leur devoir de faire primer les intérêts nationaux de leurs pays, loin d'accepter les transformations nécessaires, entravent même l'action des institutions internationales créées pour défendre la paix universelle et servir l'Homme.

Le salut, alors, ne peut venir que du peuple du monde, des individus qui le forment, de chacun de nous.

Le premier acte, simple mais efficace, que nous invitons chacun de vous à accomplir, comme nous l'avons fait nous-même, c'est de vous ENREGISTRER COMME CITOYEN DU MONDE.

Le second pas que nous ferons ensemble, si vous êtes assez nombreux à répondre à notre appel, sera d'organiser, sur une base transnationale, l'élection de délégués chargés de défendre la cause de l'Homme, d'exprimer les revendications du peuple du monde et, finalement, d'élaborer la loi du monde pacifique et civilisé. »

Au XXème siècle, se déclarer citoyen du monde est un choix : « Est Citoyen du Monde toute personne, qui reconnaît son appartenance à la communauté mondiale, se conduit en conformité avec cette identité, appelle à ce que les problèmes mondiaux soient du ressort d'institutions mondiales démocratiques. » (Définition sur le site de l'association « Citoyens du Monde »).

Mais face aux bouleversements climatiques et aux crises migratoires qui s'annoncent, l'abolition des frontières risque de s'imposer de fait : l'avenir de l'Homme est-il fait de déplacements, de migrations, de nomadisme ? Peut-être trouvera-t-il là des occasions de partage et de rencontres ?

SOURCES :

- Wikipedia, article « Cosmopolitisme » consulté le 17/11/22
- Wikipedia, article « Citoyens du Monde (association) » consulté le 17/11/22
- Wikipedia, article « Citoyenneté mondiale » consulté le 17/11/22
- Site de l'association « citoyen du monde » : <http://citoyensdumonde.fr/>

RESSOURCES COMPLEMENTAIRES :

- « Pas de vie sans déplacements | Manifeste du Muséum. Migrations », vidéo du Muséum National d'Histoire Naturelle

Dans cette courte vidéo du Muséum National d'Histoire Naturelle, une animation nous explique en quoi les déplacements sont essentiels à la vie :

https://www.youtube.com/watch?v=.ITKOY_Qo9E&t=93s

"Prenons du recul : la migration est un phénomène biologique et social. Quoi de commun entre des gnous, des hirondelles, des humains, des grains de pollen ou des larves d'huîtres ? Rien, si ce n'est qu'ils sont tous vivants, et tous mobiles. Leurs déplacements prennent des formes différentes et peuvent, dans certaines circonstances, être nommés migrations. S'il est bien une propriété spécifique des êtres vivants, c'est leur propension à se propager dans l'espace et dans le temps."

- « Groundswell : Se préparer aux migrations climatiques internes », infographie du 19 mars 2018 de la banque mondiale

Ce document, réalisé par la Banque Mondiale, propose quelques pistes de solutions :

<https://www.banquemondiale.org/fr/news/infographic/2018/03/19/groundswell---preparing-for-internal-climate-migration>

La migration environnementale est devenue une préoccupation bien réelle. La sécheresse qui sévit actuellement en Somalie a atteint un niveau sans précédent et aurait conduit plus d'un million de personnes à se déplacer, selon l'ONU. La famine règne désormais sur tout le pays. Il n'y a littéralement plus d'eau, ni de nourriture, dans les villages et les familles sont obligées de tout abandonner. La Banque mondiale avertit que des phénomènes de migrations climatiques de ce type risquent de se multiplier à partir de 2030. On estime qu'en 2050, plus de 200 millions de personnes dans le monde seront en situation de déplacement forcé pour des raisons environnementales.

L'Afrique sera la principale région du globe concernée par cette crise migratoire climatique avec à elle seule près de 90 millions de personnes fuyant des zones devenues inhabitables. Mais les autres continents ne seront pas épargnés par ces prévisions puisque 70 Millions de personnes seraient concernées en Asie ; 17 millions en Amérique latine, et plus de 5 millions en Europe.

EN SAVOIR PLUS SUR LES LUNETTES DE REALITE AUGMENTEEMAGIC LEAP ONE

Les lunettes de Réalité Augmentée Magic Leap permettent de voir le réel, augmenté d'images incrustées.

Munies de capteurs, de caméras, de micros et haut-parleur, elles insèrent des images de synthèse sur les images du monde réel.

Concrètement, les verres des lunettes sont transparents, tels que sur des lunettes classiques, mais légèrement teintées, pour atténuer la luminosité extérieure, afin de mieux voir les vidéos qui viennent se « rajouter » au réel.

De petites caméras situées au milieu et à l'extérieur de chaque verre envoient des images vidéo en continu à deux écrans à cristaux liquides sur la face interne des lunettes. Les lunettes combinent les données informatiques avec la réalité filmée en direct, créant un champ de vision stéréoscopique unique sur l'écran LCD, où les images de synthèse se superposent avec celles du monde réel.

Pourquoi ce choix ?

Depuis plusieurs années, l'équipe artistique du TNG travaille sur la notion de théâtre immersif. Pour plonger le spectateur dans l'intimité du plateau, au plus près du texte et des comédiens. Elle travaille également sur les illusions optiques, sur ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, grâce notamment au théâtre optique.

Les lunettes choisies vont s'inscrire dans la continuité de cette recherche, pour servir le projet artistique. L'objet en lui-même permettra le spectateur de « rentrer » davantage dans le spectacle et créera une interaction vivant/virtuel, qui servira le projet dont les utopies présentées reflèteront le futur de demain.

Les lunettes de Réalité Augmentée sont un axe de recherche très important aujourd'hui. Plusieurs grands noms du numériques (Facebook/Méta, Apple, Google, etc...) se livrent une bataille à coût de milliards de dollars dans la recherche et développement du projet. Le futur de demain sera sans nul doute augmenté...

L'immersion choisie avec les Magic Leap permettra de se focaliser davantage sur le texte, et de créer une promiscuité accrue avec les comédiens réels et/ou virtuels au plateau, en limitant les influences extérieures, en conditionnant le spectateur. Avec les lunettes sur le nez, on sera moins en contact avec les spectateurs voisins, et plus en contact avec ce qui se passe sur scène.