

SOON



Dossier Pédagogique

Pour tous renseignements complémentaires, veuillez contacter la compagnie le club dramatique par mail : leclubdramatique@gmail.com ou par téléphone au 0677924700

SOON

Présentation

GENRE : Théâtre, Spectacle Vivant

THÉMATIQUES : Numérique, Solitude, Altérité, Amitié, Réseau, Connexion, Robots, Intimité...

DISCIPLINES : Lettres, Philosophie, Arts Visuels, Son

PUBLIC : Tout public à partir de 14ans

DURÉE : 2h à prévoir – Spectacle : 45min + Débat : entre 30min et 1h

(Le dossier pédagogique est un outil pour donner des éléments sur le spectacle et la compagnie qui l'a créé. Nous y proposons des angles d'analyses et des pistes d'activités. Ce dossier est à destination des équipes enseignantes, des bibliothécaires et des responsables culturels qui souhaitent mener un travail global autour de l'œuvre. Chacun y puisera des éléments selon ses domaines de compétences/affinités et selon les niveaux des élèves. Ce dossier peut être utilisé avant la représentation pour sensibiliser les élèves et après la représentation pour approfondir la compréhension du spectacle.)

SOMMAIRE

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

- La compagnie
- Les artistes

LA CRÉATION

- Soon
- Note d'intention

AVANT LE SPECTACLE

- Préparation des élèves
- Le Spectacle : Soon

APRÈS LE SPECTACLE

- Le bord de scène
- Et après ?

ATELIERS PROPOSÉS – MÉDIATION

BIBLIOGRAPHIE – FILMOGRAPHIE – RESSOURCES

- Textes, Films, Série

POUR ALLER PLUS LOIN – ANNEXES

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

- **La compagnie**

Simon Le Floc'h et Mélanie Vayssettes se réunissent autour d'une envie commune : faire un état des lieux sensible, poétique, étrange et drôle de notre monde. C'est ainsi qu'ils créent **le club dramatique** en 2018, une compagnie de théâtre qui accueille leur premier spectacle *Ultra Moderne Solitude, j'ai le coeur brisé demain je le change*.



Ultra Moderne Solitude, j'ai le coeur brisé demain je le change, scène de la Neige - 2018

« Le jeu dangereux que nous jouons avec les machines, c'est celui qu'ont voulu jouer ces jeunes comédiens. Avec humour, une variété débridée et riche d'essais mis bout à bout, par tous les moyens et les possibles du théâtre et de la représentation, ils ont ouvert l'espace, sans mots ni images prémâchés, avec la finesse et l'intelligence de ceux qui s'adressent à des consciences de

spectateurs. Ils offrent une vision des caricatures que nous devenons autant que de la sensibilité que nous devons retrouver. Ils l'ont conçue comme une confrontation avec nos désirs, nos rêves, la façon dont nos manques s'accroissent avec l'idée que la technique est toujours sensée pouvoir y répondre, et de mieux en mieux. »

Article du 31 Décembre 2018, *Le Clou dans la Planche*

- **Les artistes**

Simon Le Floc'h – Comédien et multi-instrumentaliste, il suit la formation de LEDA puis intègre le conservatoire de Toulouse. Il collabore avec des compagnies pour des créations sonores et musicales. Il cofonde également le groupe toulousain de musique électronique Moiose. Il se questionne sur la communication moderne. Il veut créer des connexions nouvelles dans un monde déjà saturé par toutes sortes de connexions. Il intègre la classe Labo en juin 2015. En 2018, il crée la compagnie le club dramatique dont il est l'un des directeurs artistiques. En 2019, il travaille aux côtés de MégaSuperThéâtre sur la création *La Fabrique des Idoles* et de *Ah!Le Destin* sur le spectacle *Marie Tudor* et *V.H.*

Mélanie Vaysettes – Mélanie Vaysettes suit successivement les formations de LEDA et du CRR de Toulouse, sous la direction de Pascal Papini. Elle tend vers un théâtre organique composé de mots autant que de corps. Elle se passionne pour l'amour impossible et contrarié. Elle intègre la classe Labo en juin 2015. Elle met en scène la première création de la compagnie le club dramatique *Ultra Moderne Solitude, j'ai le coeur brisé demain je le change*, compagnie qu'elle co-dirige avec Simon Le Floc'h . En 2019, elle collabore aux côtés de Théodore Oliver pour *La Fabrique des Idoles*. Elle mène également les ateliers *Eveil au Théâtre Jules-Julien* en tant qu'intervenante.

LA CRÉATION

- **Soon**

Simon Le Floc'h et Mélanie Vayssettes souhaite créer *Soon* entre des **moments de recherches théoriques** à la table et le plateau de répétition. On parle ainsi d'**écriture au plateau**. Ce qui signifie, particulièrement pour *Soon*, que l'histoire du spectacle ne sera pas préalablement écrite, qu'elle ne sera pas non plus tirée d'un texte d'auteur. Sa trame sera donc établie petit à petit, au gré des recherches, des **tentatives**, des discussions, des **improvisations**.

Pour arriver à la création finale, l'équipe artistique passera par diverses étapes : recherches et **inspirations en tous genres** : musique, cinéma, conférences, théâtre vivant, romans, essais, répétitions au plateau, travail sur l'espace scénique...

Le spectacle est en cours de création, de mars 2019 à octobre 2019.

- **Note d'intention**

(Une note d'intention est un texte dans lequel une personne (directeur artistique, candidat, parti politique, metteur en scène, écrivain) va expliquer en détail la teneur de son projet afin de donner à son lecteur les outils analytiques pour le saisir.)

Il y a à peine une trentaine d'années, il n'y avait que la télévision. Puis, sont apparus, l'ordinateur, la console de jeu et enfin, le smartphone et la tablette... La question du Numérique est entrée dans nos vies de façon extrêmement intime et concerne tout le monde.

Depuis quelques années, nombreux sont les experts, médecins, chercheurs, enseignants, qui tirent la sonnette d'alarme sur l'utilisation des nouvelles technologies et malgré l'absence d'études statistiques, l'addiction aux jeux vidéo (pour ne citer qu'elle) a été formellement reconnue comme maladie par l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS).

Dans des centres de recherche aux États-Unis, les Instituts Nationaux Américains de la santé (NIH) ont commencé à examiner les cerveaux de nombreux enfants pendant plusieurs années, pour voir si le temps passé sur Internet avait une influence sur leur développement.

Les premiers résultats de cette étude menée à l'aide d'imagerie par résonance magnétique (IRM) sont sans appel et montrent des « *tracés différents* » dans les cerveaux des enfants qui utilisent des smartphones, des tablettes et des jeux vidéo plus de 7 heures par jour. Les images montrent un amincissement prématuré du cortex, l'écorce cérébrale qui traite les informations envoyées au cerveau.

L'effet addictif que peut engendrer le smartphone est un autre effet dénoncé aujourd'hui. En effet, les chercheurs ont scanné le cerveau d'adolescents alors qu'ils regardaient leur fil Instagram. Le temps passé devant un écran stimule le dégagement de dopamine, l'hormone du plaisir. Ce qui les rend « accros ».

Nous pensons qu'il est avant tout nécessaire de prendre conscience de la révolution de cette culture numérique et des bouleversements qu'elle induit sur le fonctionnement de notre cerveau et dans nos relations aux autres.

Il s'agit, non pas de critiquer le monde dans lequel nous vivons mais plutôt de prendre de la distance, du recul, pour ouvrir un débat.

Le risque est de simplifier, de reproduire des images stéréotypées ou manichéennes ou de prendre parti. Nous n'allons pas mener une action politique qui transformerait notre société, nous voulons, par le rire et la poésie, ouvrir un espace de réflexion sur notre manière de vivre.

Mélanie Vayssettes et Simon Le Floc'h

AVANT LE SPECTACLE

- Préparation des élèves

- C'est quoi le théâtre ? À quoi ça sert ?

Chaque réponse est forcément personnelle et peut enclencher avec les élèves un travail de réflexion, de débat, d'écriture, autour de cette question : à rien, à ouvrir son esprit, à s'amuser, à se divertir, à penser à autre chose, à découvrir des choses, est-ce que ça doit forcément servir à quelque chose ? à être ému , à apprendre...

- Être spectateur

Se renseigner pour savoir qui a déjà eu une expérience de spectateur, c'est-à-dire qui est déjà allé au théâtre ou déjà assisté à un spectacle. Faire mettre des mots sur l'expérience vécue.

- Souvenir de théâtre Il s'agit de raconter un souvenir de théâtre, bon ou mauvais. Dans un premier temps, chacun doit raconter à quelqu'un d'autre un souvenir de théâtre dans un échange à deux. Puis, chacun devra raconter au groupe le souvenir de son partenaire comme s'il était le sien propre (on aborde donc l'interprétation d'un texte que l'on doit faire sien). Par la suite, chaque élève pourra glisser des mensonges, exagérer ou déformer certains détails de son souvenir.

- Les Spectateurs

Proposer un exercice d'improvisation autour du thème « Nous sommes spectateurs ». Il s'agit, pour chaque élève d'écrire une situation assez courte mais assez précise sur des spectateurs qui vont au théâtre : situations de placement, changements de places, attente, échanges de regards, débuts de conversations, lecture du programme. Puis le spectacle commence et les spectateurs réagissent (intérêt, peur, ennui...) ou bien on peut ajouter des consignes supplémentaires (par exemple, la salle est peu à peu envahie de mouches, une personne mange du pop-corn et dérange tout le monde etc.). C'est un travail sur la notion de groupe, de chœur.

- Le spectacle : Soon

- Carte mentale autour du mot : Numérique / Nouvelles technologies

Faire un état des lieux des représentations mentales qu'ont les élèves en commençant par l'élaboration d'une carte mentale. À partir de la notion de « numérique » ou de « nouvelles technologies », demander aux élèves de lister tous les mots qu'ils associent à ces thématiques. Noter tous les mots qui émergent y compris ceux qui peuvent vous sembler incongrus sur le moment, jusqu'à avoir une liste assez riche. Par la suite, reprendre un certain nombre de mots ensemble et les expliquer.

- L'Affiche

À partir de l'affiche du spectacle, susciter les associations d'idées, récolter les mots, les impressions, les couleurs, les sentiments, qui peuvent aider les élèves à

s'imprégner de l'univers du spectacle. Mettre des mots sur ce que l'on voit, ce que l'on peut comprendre et imaginer : Combien y'a-t-il de personnages sur l'affiches ? Pourquoi, à votre avis ? De quoi ça parle ? Quelles sont les couleurs utilisées ? Quels sont les indices laissés par l'affiche ?

Ici, il s'agit de diriger les élèves vers une réflexion autour du selfie, de la solitude, du narcissisme. Simon se prend en photo devant sa télévision.

Le « selfie » est un phénomène apparu récemment dans la culture adolescente qui a pris une ampleur impressionnante. Le mot vient du terme anglais *self*, « soi », et a fait son apparition dans la nouvelle version du dictionnaire *Oxford* en 2013, où il a été élu « mot de l'année ». Se « selfiser » consiste ainsi à se photographier soi-même à l'aide du portable, puis à diffuser la photo sur les réseaux sociaux (*Facebook* ou autres).



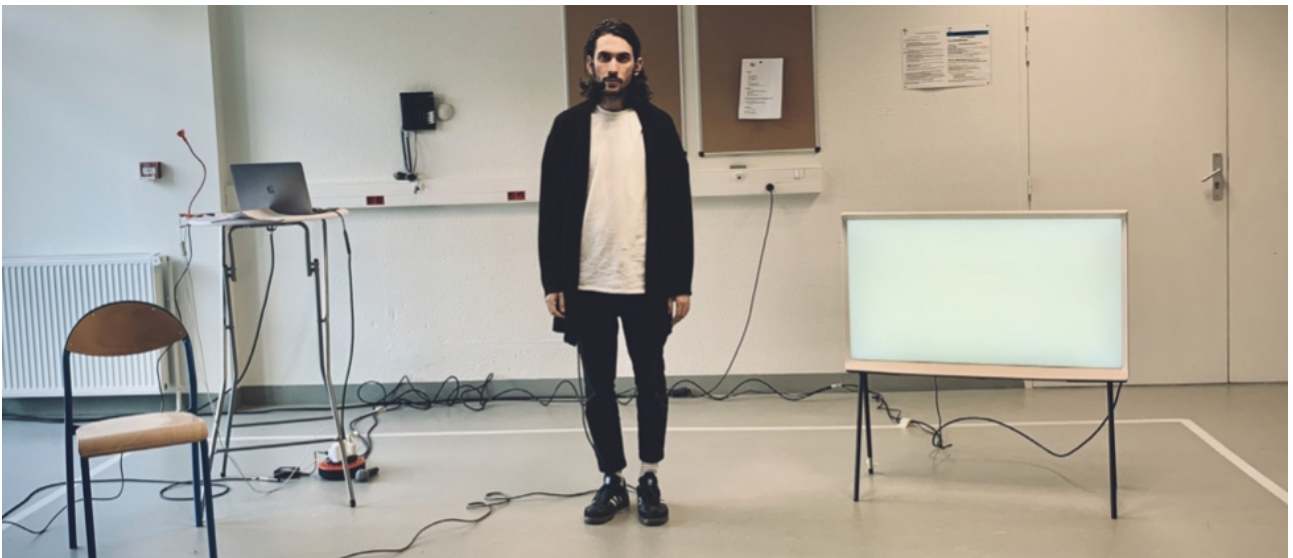
Affiche de Soon

- Le Titre

Un titre peut être une clé d'entrée dans un texte. Quelles sont donc les informations données par le titre **Soon** ? Quelle est la langue utilisée ? Pourquoi,

à votre avis ? À quels autres langues le titre peut-il vous faire penser ? Qu'est-ce qu'il vous évoque ?

Ici, il s'agit de diriger les élèves vers le choix de la langue anglaise, une des langues les plus influentes et les plus parlées au monde. De plus, l'anglais est largement considéré comme étant la langue du monde virtuel. Les développeurs et inventeurs anglophones ayant largement contribué à l'invention de ce qui est aujourd'hui pour nous « Internet » et les géants d'Internet et start-ups de haute technologie étant regroupés dans la Silicon Valley aux États-Unis, la plupart des gens acceptent l'idée que l'anglais domine le monde virtuel. Par ailleurs, « soon » se traduit par « bientôt » qui peut évoquer quelque chose qui va advenir, le futur...



Maquette de l'espace scénographique, résidence Lycée Hélène Boucher - Octobre 2019

APRÈS LE SPECTACLE

Il est important de considérer qu'il n'y a pas de mauvaise perception d'un spectacle. Il n'y a pas de bon point de vue car il y a plusieurs lectures d'un spectacle. La perception de chacun est intéressante même, et surtout, s'il existe un écart entre ce que veut dire l'auteur, le metteur en scène, l'acteur et le spectateur.



Fuminori Akoa, 29 ans, vit dans sa chambre depuis un an. Pour National Geographic, la photographe Maika Elan lui a rendu visite avec un travailleur social. « Fuminori dit qu'il pourrait faire des choses extraordinaires de sa vie, mais il ne fait pas toujours de son mieux pour y parvenir, explique-t-elle. Il change régulièrement de passe-temps et d'objectifs, et se sent souvent perdu. »

- **Le bord de scène**

À l'issue de la représentation, un bord de scène d'une durée variable (entre 30min et 1h selon les disponibilités) sera organisé entre les élèves et l'équipe artistique. Il s'agit d'ouvrir un débat sur les thématiques du spectacle.

Les thématiques du spectacle :

Le Numérique

Dans son sens le plus restreint (on dit « numérique » une information qui se présente sous forme de nombres) à son sens le plus large en lien avec une culture numérique, ce mot est avant tout polysémique, il signifie beaucoup (trop ?) de choses.

En effet, le mot « numérique » est de plus en plus présent dans notre vocabulaire. Il est en train de devenir un mot passe-partout qui sert à définir un ensemble de pratiques qui caractérisent notre quotidien et dont nous avons peut-être encore du mal à saisir la spécificité. Au fil des années, plusieurs expressions différentes ont été utilisées pour parler de l'ensemble des pratiques et des possibilités qui ont émergé grâce au développement des technologies. On a souvent parlé de « nouvelles technologies » – ou de « nouveaux médias », ou encore d'« environnements virtuels » ou plus simplement d'informatique.

Le mot « numérique » est initialement utilisé pour caractériser le mode d'enregistrement de sons, d'images ou de vidéos en opposition à l'analogique. L'exemple des sons peut nous aider à mieux comprendre le sens de cette notion – en particulier en relation avec l'apparition du compact-disc (CD) dans les années 1980 et avec la progressive substitution du vinyle. Le cas du CD est également significatif à cause de l'impact qu'il a eu dans l'imaginaire collectif par rapport au discours sur la qualité des enregistrements numériques et analogiques.

On peut raisonnablement affirmer que ce développement de l'emploi du mot et sa valeur sociale et culturelle ont été déterminés avant tout par la naissance et la diffusion d'Internet qui a déterminé un changement majeur de nos pratiques et de notre rapport au monde, car il a engendré de nouveaux modèles de production, de diffusion et de réception du savoir en général. Voilà pourquoi le numérique n'est pas seulement une technique de reproduction qui s'oppose à l'analogique, mais il devient une véritable culture, avec des enjeux sociaux, politiques et éthiques fondamentaux et qu'il est important d'analyser et de prendre en compte.

La Solitude

La solitude (du latin solus signifiant « seul ») est l'état, ponctuel ou durable, d'un individu seul qui n'est engagé dans aucun rapport social avec autrui. Elle peut être

choisie ou subie. Dans une société ultraconnectée, la solitude pourrait sembler paradoxale. Il s'agit pourtant de l'un des maux les plus courants de notre époque.

Hikikomori

Hikikomori (引き籠もり?) est un mot japonais désignant un état psychosocial et familial concernant principalement des hommes qui vivent coupés du monde et des autres, cloîtrés le plus souvent dans leurs chambres pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.

La Dépendance

L'omniprésence d'Internet dans notre quotidien facilite grandement nos moyens d'échanges. Actuellement, l'interaction entre les individus n'a jamais été aussi importante. Notamment dans le milieu professionnel où le nombre de sollicitations ne cesse d'augmenter. Consulter ses mails, mettre en place une veille quotidienne d'information, suivre ses réseaux sociaux : autant d'éléments décisifs à une journée de travail ordinaire. Cependant, cette réactivité numérique obligatoire a une répercussion sur notre comportement. L'hyperconnexion et le besoin d'immédiateté peuvent alimenter le stress, l'anxiété et peuvent avoir pour conséquence la perte de productivité. Un terme est apparu pour caractériser cette dépendance : « la nomophobie ».

La nomophobie est extrait de l'expression anglaise « no mobile-phone » qui contracté a donné no mobile phobie soit nomophobie. Le mot était d'abord utilisé pour caractériser les personnes accros à leur smartphone. Or, de nos jours, il peut être plus couramment utilisé pour cibler la cyberdépendance en générale. La génération Z (12-22 ans) est la plus exposée à ce risque parce qu'ils sont « digital native » à savoir qu'ils sont nés avec l'outil internet. Ils ne peuvent pas imaginer le monde sans internet, pourtant pas si lointain qu'il n'y paraît.

L'identité numérique

L'identité numérique est « la collection de traces (écrits, contenus audio ou vidéo, messages sur des forums, identifiants de connexion, actes d'achat ou de consultation...) que nous laissons derrière nous, consciemment ou inconsciemment, au

fil de nos navigations sur le réseau et de nos échanges marchands ou relationnels dans le cadre de sites dédiés.

L'Altérité

Dans le langage courant, l'altérité désigne le caractère de ce qui est autre, distinct. Autrement dit, l'autre, c'est ce qui ou celui qui n'est pas moi.

Que change le numérique à notre relation à autrui ? Comment se manifeste l'altérité à l'heure du numérique ?

« Pendant les années de recherches qu'a demandées ce livre, mes inquiétudes n'ont fait que croître. Manquant de confiance en nos relations, désirant l'intimité tout en la craignant, nous comptons sur la technologie pour nous permettre à la fois d'entretenir des relations et nous protéger de leurs dangers, comme par exemple lorsque nous répondons à un déluge de textos ou interagissons avec un robot. J'ai le sentiment d'assister à une nouvelle mutation de nos attentes vis-à-vis de la technologie et de nous-mêmes. Aujourd'hui, nous nous penchons vers l'inanimé avec une sollicitude nouvelle. Nous craignons les risques et les désillusions auxquels nous exposent les relations avec autrui. Nous attendons plus de la technologie, et moins les uns des autres. » Sherry Turkle, 20 juin 2015.

- Et après ?

Dans un deuxième temps, on peut essayer d'inciter les élèves à mettre par écrit ce qu'ils ont vu, entendu, ressenti, aimé ou pas aimé. Puis de réaliser un grand débat. Il s'agit de recenser ces mots (éventuellement de manière exhaustive), de les accueillir sans les censurer, tout en les invitant à être précis. Ce travail d'expression peut être réalisé rapidement après le spectacle ou bien quelques jours plus tard. On peut s'appuyer sur des déclencheurs sous forme de questions, autour de certains aspects spécifiques du spectacle :

LE RÉCIT (QU'EST-CE QUE ÇA RACONTE ?)

Y avait-il un texte dans ce spectacle ?

Quelle était son importance dans le spectacle ?

Qui est l'auteur de la pièce ou du texte ? Est-ce un auteur contemporain ?
Le spectacle était-il fondé sur une histoire que je connaissais ?

LES THÈMES ABORDÉS DANS LE SPECTACLE (DE QUOI ÇA PARLE ?)

De quels « sujets » est-il question dans ce spectacle ? Certains thèmes étaient-ils intéressants ? Surprenants ? Dérangeants ? Familiers ?

NARRATION, ORGANISATION

Y avait-il plusieurs parties dans l'histoire ?
Y avait-il des sons, des sorties de personnages ?
Sur quelle durée l'histoire se déroule-t-elle ?

L'ESPACE

Y avait-il un décor ? Puis-je le décrire ou le dessiner ?
S'agissait-il d'un lieu unique ou bien plusieurs lieux étaient-ils évoqués ?
Décrire l'espace

MUSIQUE, SON

Y avait-il des sons ?
Était-ce une bande enregistrée ou une musique jouée sur scène ?
Ai-je des souvenirs sonores précis du spectacle ? Lesquels ?
Quelles émotions les sons m'ont-ils procurés ?

RELATIONS ENTRE LE TEXTE ET L'IMAGE

Dans ce spectacle, est-ce le texte ou l'image qui l'emporte ?
Qu'est-ce qui composait les images les plus fortes : Le décor ? Les costumes ? La lumière ?

LE JEU D'ACTEUR

Est-ce qu'il raconte une histoire ? Que fait-il ?

Il tient compte de notre présence en s'adressant à nous, ou Il fait comme si nous n'étions pas là ?

Est-ce que le comédien joue plusieurs personnages ? Comment comprenait-on qu'il s'agissait du même personnage ou d'un personnage différent ?

ACCESSOIRES, COSTUMES

Y avait-il des accessoires ? Des marionnettes ? Si oui, à quoi servaient-ils ?

L'acteur portait-il un costume ? Comment était-il ? A quoi faisait-il penser ?

ORIGINALITÉ, CRÉATIVITÉ

Qu'est-ce qui m'a le plus étonné ?

Est-ce que ces éléments étonnants m'ont plu ou m'ont dérangé ?

ATELIERS PROPOSÉS – MÉDIATION

Le club dramatique propose trois types d'intervention au choix avant ou après le spectacle dirigés par l'équipe artistique du spectacle. Le tarif est de 50^e /h et l'atelier ne peut concerner qu'une seule classe à la fois. L'établissement devra mettre à disposition de la compagnie une salle suffisamment grande pour réaliser un atelier de théâtre. Ces ateliers s'organiseront en lien étroit avec l'enseignant et sur demande en amont à la compagnie.

1. Initiation au théâtre (2h ou 3h – pour les collégiens et lycéens)

- Échauffement théâtral : réveil corporel, étirements, travail d'articulation pour sortir et placer sa voix.
- « Marche dans l'espace » : exercice sur l'imaginaire avec des mises en situations simples (marcher dans du sable, sur du feu, sur de l'eau...) pour travailler sur l'engagement corporel
- Jeux autour du collectif et travail d'improvisations : travail autour des différentes théâtralités, du jeu d'acteur, de la sincérité
- Création de groupes et travail sur une thématique donnée
- Objectif : Présentation des saynètes créées par chaque groupe avec un échange sur le travail présenté.

OU

2. Écriture et mise en scène intime (2h ou 3h – pour les collégiens et lycéens)

- Échauffement théâtral : réveil corporel, étirements, travail d'articulation pour placer sa voix.

- Seuls ou par petits groupes, les élèves vont devoir écrire un témoignage sur leur rapport au numérique. Un témoignage, une confession, une blague, ils auront carte blanche pour inventer un texte qui pourra être totalement inventé ou vécu.
- Mise en espace et en scène des propositions : travail autour des outils de l'acteur (la voix, le corps, l'espace, la lumière....)
- Objectif : Présentation des textes écrits et mis en scène devant les autres.

OU

3. Filmer une scène de théâtre (3h – pour les lycéens uniquement)

- Échauffement théâtral : réveil corporel, étirements, travail d'articulation pour placer sa voix.
- Improvisations sur des situations de crise (colère, ruptures, rire...)
- Création de l'équipe de tournage : chacun aura un rôle bien défini (réalisateur, acteur, directeur d'acteur, assistant.....)
- Attribution des scènes à jouer et filmer (les scènes seront uniquement des scènes du répertoire théâtral mais courtes) : chaque groupe analysera sa scène et les acteurs devront mémoriser leur texte.
- Filmer, avec ses propres moyens (son téléphone, son ordinateur, sa tablette...) la scène
- Objectif : restitution et visionnage des films.

BIBLIOGRAPHIE-FILMOGRAPHIE

• Textes

« L'ordinateur est une énigme. Non pas en ce qui concerne sa fabrication ni son emploi, mais il apparaît que l'homme est incapable de prévoir quoi que ce soit au sujet de l'influence de l'ordinateur sur la société et sur l'homme. »

Le Système technicien, Jacques ELLUL (1977)

« Pour moi, l'ordinateur est l'outil le plus remarquable que nous ayons inventé. C'est l'équivalent de la bicyclette pour l'esprit. »

Steve JOBS, in Julian KRAININ & Michael R. LAWRENCE, *Memory & Imagination* (1990)

« En ligne, nous trouvons facilement "de la compagnie", mais l'exigence d'être en représentation permanente nous épuise. Nous aimons être toujours connectés, mais on nous accorde rarement une attention totale. Nous touchons un public quasi instantanément, mais affadissons nos propos avec des abréviations réductrices d'un nouveau genre. Nous aimons penser qu'Internet nous "connaît", mais nous payons ceci de notre vie privée et laissons derrière nous des miettes numériques qui peuvent facilement être exploitées, politiquement et commercialement. Nous faisons beaucoup de nouvelles rencontres, mais elles finissent par nous paraître instables, toujours susceptibles d'être mises sur pause si une meilleure option se présente. D'ailleurs, ces nouvelles rencontres n'ont même pas besoin d'être "meilleures" pour capter notre attention. Constitutivement, nous répondons de façon positive à la nouveauté. Nous pouvons maintenant travailler depuis chez nous, mais le travail envahit la vie privée à tel point qu'il nous devient difficile de les distinguer. »

Seuls ensemble: de plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines, Sherry Turkle (2015)

1984, George Orwell (1949)

Roman d'anticipation politique, 1984 décrit l'avenir totalitaire : l'État prendra le contrôle de la vie quotidienne, de la mémoire collective, du langage et de la pensée (« Big Brother vous regarde »). La « novlangue » mise au point par le parti rendra impossible l'émergence de pensées subversives : il n'y aura plus de mots pour les exprimer. Car Orwell fut aussi un philosophe du langage, soucieux de défendre l'expression individuelle autant que la fidélité au réel. Le roman reste un symbole, non seulement de l'organisation totalitaire, mais encore de toute forme d'oppression de la pensée au sein des sociétés modernes.

« Derrière Winston, la voix du télécran continuait à débiter des renseignements sur la fonte et sur le dépassement des prévisions pour le neuvième plan triennal. Le télécran recevait et transmettait simultanément. Il captait tous les sons émis par Winston au-dessus d'un chuchotement très bas. De plus, tant que Winston demeurait dans le champ de vision de la plaque de métal, il pouvait être vu aussi bien qu'entendu. Naturellement, il n'y avait pas moyen de savoir, si, à un moment donné, on était surveillé. Combien de fois, et suivant quel plan, la Police de la Pensée se branchait-elle sur une ligne individuelle quelconque personne ne pouvait le savoir. On pouvait même imaginer qu'elle surveillait tout le monde, constamment. Mais de toute façon, elle pouvait mettre une prise sur votre ligne chaque fois qu'elle le désirait. On devait vivre, on vivait, car l'habitude devient instinct, en admettant que tout son émis était entendu et que, sauf dans l'obscurité, tout mouvement était perçu. Winston restait le dos tourné au télécran. Bien qu'un dos, il le savait, pût être révélateur, c'était plus prudent. A un kilomètre, le ministère de la Vérité, où il travaillait, s'élevait vaste et blanc au-dessus du paysage sinistre. Voilà Londres, pensa-t-il avec une sorte de vague de dégoût. Londres, capitale de la première région aérienne, la troisième, par le chiffre de sa population, des provinces de l'Océania. Il essaya d'extraire de sa mémoire quelque souvenir d'enfance qui lui indiquerait si Londres avait toujours été tout à fait comme il la voyait. Y avait-il toujours eu ces perspectives de maisons du XIXe siècle en ruine, ces murs étayés par des poutres, ce carton aux fenêtres pour remplacer les vitres, ces toits plâtrés de tôle ondulée, ces clôtures de jardin délabrées et penchées dans tous les sens ? Y avait-il eu toujours ces emplacements bombardés où la poussière de plâtre tourbillonnait, où l'épilobe grimpait sur des monceaux de décombres ? Et ces endroits où les bombes

avaient dégagé un espace plus large et où avaient jailli de sordides colonies d'habitations en bois semblables à des cabanes à lapins ? Mais c'était inutile, Winston n'arrivait pas à se souvenir. Rien ne lui restait de son enfance, hors une série de tableaux brillamment éclairés, sans arrière-plan et absolument inintelligibles. Le ministère de la Vérité – Miniver, en novlangue – frappait par sa différence avec les objets environnants. C'était une gigantesque construction pyramidale de béton d'un blanc éclatant. Elle étageait ses terrasses jusqu'à trois cents mètres de hauteur. De son poste d'observation, Winston pouvait encore déchiffrer sur la façade l'inscription artistique des trois slogans du parti.

LA GUERRE C'EST LA PAIX
LA LIBERTÉ C'EST L'ESCLAVAGE
L'IGNORANCE C'EST LA FORCE »

Le Meilleur des Mondes, Aldous Huxley (1932)

L'action se situe en l'an 2500, un État dont la devise est « Communauté, Identité, Stabilité » assure la reproduction sélective de ses citoyens dans des éprouvettes. Les valeurs et les désirs sont remplacés par des pilules, les sentiments sont indécents et seuls les derniers « sauvages » ont lu Shakespeare. Cette contre-utopie brillante et prophétique, signale, derrière la montée de la barbarie, le danger d'une civilisation technicienne parfaitement huilée dont le pouvoir sera psychobiologique.

« Pour étouffer par avance toute révolte, il ne faut pas s'y prendre de manière violente. Il suffit de créer un conditionnement collectif si puissant que l'idée même de révolte ne viendra même plus à l'esprit des hommes. L'idéal serait de formater les individus dès la naissance en limitant leurs aptitudes biologiques innées.

Ensuite, on poursuivrait le conditionnement en réduisant de manière drastique l'éducation, pour la ramener à une forme d'insertion professionnelle. Un individu inculte n'a qu'un horizon de pensée limité et plus sa pensée est bornée à des préoccupations médiocres, moins il peut se révolter. Il faut faire en sorte que l'accès au savoir devienne de plus en plus difficile et élitiste. Que le fossé se creuse entre le peuple et la science, que l'information destinée au grand public soit anesthésiée de tout contenu à caractère subversif. Surtout pas de philosophie.

Là encore, il faut user de persuasion et non de violence directe : on diffusera massivement, par la télévision, des divertissements flattant toujours l'émotionnel ou

l'instinctif. On occupera les esprits avec ce qui est futile et ludique. Il est bon, dans un bavardage et une musique incessante, d'empêcher l'esprit de penser.

On mettra la sexualité au premier rang des intérêts humains. Comme tranquillisant social, il n'y a rien de mieux. En général, on fera en sorte de bannir le sérieux de l'existence, de tourner en dérision tout ce qui a une valeur élevée, d'entretenir une constante apologie de la légèreté ; de sorte que l'euphorie de la publicité devienne le standard du bonheur humain et le modèle de la liberté.

Le conditionnement produira ainsi de lui-même une telle intégration, que la seule peur – qu'il faudra entretenir – sera celle d'être exclus du système et donc de ne plus pouvoir accéder aux conditions nécessaires au bonheur. L'homme de masse, ainsi produit, doit être traité comme ce qu'il est : un veau, et il doit être surveillé comme doit l'être un troupeau. Tout ce qui permet d'endormir sa lucidité est bon socialement, ce qui menacerait de l'éveiller doit être ridiculisé, étouffé, combattu.

Toute doctrine mettant en cause le système doit d'abord être désignée comme subversive et terroriste et ceux qui la soutienne devront ensuite être traités comme tels. On observe cependant, qu'il est très facile de corrompre un individu subversif : il suffit de lui proposer de l'argent et du pouvoir. »

Télérama – Entretien avec Alain Damasio, auteur de SF

Que peut-on attendre de cette révolution du corps, notamment promue par le mouvement transhumaniste ?

Ma conception est très simple : toute personne qui affirme qu'il existerait un stade supérieur de l'être humain, accessible uniquement par la technologie, est quelqu'un qui, au fond de lui, considère que l'être humain naturel est handicapé. Les innovations sont presque toujours présentées sous l'angle rassurant d'un handicap à pallier. Les exosquelettes et les muscles artificiels sont censés soigner les handicaps moteurs, les recherches sur la mémoire guérir la maladie d'Alzheimer. Ces innovations sont justifiées par le discours : « nous faisons cela pour que la personne handicapée devienne normale ». Puis un glissement s'opère et la norme implicite devient : « l'homme normal est un peu obsolète, biologiquement déficitaire. Il faut l'augmenter ». Les transhumanistes voudraient obtenir de la technologie des capacités que nous n'avons pas actuellement, sans faire l'effort de se construire, physiquement ou spirituellement, pour les

développer de l'intérieur. Un des exemples les plus marquants est celui de Ray Kurzweil, ingénieur en chef chez Google et « pape » du transhumanisme, qui se nourrit de pilules afin de reprogrammer, dit-il, son ADN et d'accroître sa longévité. De quoi le transhumanisme est-il le nom ? Nietzsche aurait répondu : d'un immense dégoût de vivre. Croire qu'une technologie puisse nous rendre plus heureux traduit une immense fatigue d'être. Il faut réellement mettre à jour l'économie de désir à l'œuvre derrière le transhumanisme. C'est un mouvement morbide.

Qu'y a-t-il de réellement nouveau dans ces technologies ?

Il est toujours délicat, quand on parle du présent, de saisir ce qui relève de la rupture ou ce qui s'inscrit dans une continuité. Les prothèses, internes ou externes, ont toujours existé. Elles sont généralement à l'image du corps humain. Par exemple le biberon est un sein augmenté, le marteau est une main de substitution, la souris la prothèse d'un index qui pointe. Mais il existe aussi de vraies, de profondes ruptures. La plus impressionnante, ces vingt dernières années est la mutation de notre rapport à la machine : ce rapport s'est complètement inversé. Nous sommes entrés et nous habitons aujourd'hui dans une machine-monde, que j'appelle technococon. Les machines première génération – un roue, une hache, tout ce qui a été une machine jusqu'au XIXe siècle – sont des outils extérieurs que l'on peut empoigner, saisir, utiliser. Ils ne changent pas réellement notre rapport au monde. Ils nous permettent simplement d'agir plus efficacement. Les machines troisième génération – ordinateur, téléphone portable, console de jeu – inversent ce rapport : la machine n'est plus extérieure à nous, c'est nous qui sommes à l'intérieur d'elle. Elle est devenue le monde dans lequel on vit, pense, séduit, joue, échange. On est face à une rupture qui bouleverse notre rapport aux autres, au monde et à soi et derrière laquelle on court en tentant de comprendre. Le basculement a lieu au début des années 90, à partir de la co-apparition du téléphone portable et des réseaux.

Physiquement, la technologie se rapproche, envahit nos corps. Tu as un téléphone dans la poche, des écouteurs sur les oreilles, des smart glasses sur les yeux. La tendance est d'être de plus en plus proche, plus invasif, en se greffant des prothèses ou des puces, en équipant bientôt le nerf optique, le conduit auditif.

Ce cocon est-il visible ?

Oui, il a une dimension spatiale, sonore (la bulle musicale), visuelle (les écrans), parfois tactile. L'espace du virtuel a quelque chose d'ovoïde, de sphérique, qui se lit dans la gestuelle contemporaine. Ça m'avait particulièrement frappé lors d'une grande rencontre sur les jeux vidéo à San Francisco. Entre les conférences, les gens pouvaient se retrouver autour d'une sorte de bar, c'était le moment où les échanges directs étaient possibles. Le public était massivement geek si bien que les gens avaient le portable posé sur les genoux, écran déplié, les écouteurs sur les oreilles et ils mangeaient en pianotant. Le design des ordi, la courbe du dos penché, les gestes rotatifs donnaient l'image d'une position complètement fœtale. Le cocon était virtuellement autour d'eux. On constate le même phénomène dans le métro parisien. Le rapport aux autres est tellement déprimant que les gens se replient sur leur technococon, ce qui intensifie encore la sensation de tristesse. La technologie nous protège, nous parle et nous rassure. C'est notre Big Mother.

Ce rapprochement cause-t-il une perte de liberté ?

La liberté d'utiliser ou de repousser la technologie est inexistante aujourd'hui. Il est bien sûr possible de ne pas se connecter à Internet ou de ne pas avoir de portable, mais ça devient extrêmement difficile parce que la quasi-totalité des rapports sociaux quotidiens passe par la médiation du portable. Comment se construire, adolescent, sans les réseaux sociaux ? Comment apprendre sans le Web ?

Nous sommes toujours libres, mais nous sommes libres en situation et la nôtre est de vivre dans un technococon. Nous évoluons à l'intérieur d'un vaste oignon d'écrans souples, d'interfaces empilées, de réseaux interconnectés, qui possède tellement de couches qu'on ne peut plus l'éplucher.

Pourquoi allons-nous vers cela ?

Il y a deux grandes raisons. D'abord, l'être humain a un avantage concurrentiel sur toutes les autres espèces, c'est son cerveau et sa plasticité. Nous naissons avec des milliards de neurones non connectés. Ces neurones potentialisent une masse d'incertitudes fabuleuse qui nous rend libre et capable de créer. D'un point de vue darwiniste, c'est comme si nous nous concentrions sur ce qui nous est le plus spécifique

: cette « boule de glorieuse incertitude » qui peut tout, va vite et nous donne un sentiment de fluidité spirituelle que le monde physique, la matière, n'a pas. Ensuite, le corps est le lieu de la mortalité et de la souffrance possible. Dans un jeu vidéo tu peux mourir infiniment, être à plusieurs endroits à la fois, être blessé et continuer à te battre, tu n'as pas froid, tu n'as pas faim. Tout ce qui est négatif est parfaitement conjuré.

L'existence humaine a un cadre : un corps situé dans un espace et un temps donné qui peut souffrir. On n'a cessé de conjurer ce cadre depuis les années 70. On s'est débarrassé de la douleur et de la faim, le grand thème actuel est l'immortalité. D'où l'immortalité numérique, la cryogénéisation, la lutte pour « guérir de la mort ».

On a délégué le corps, il ne nous reste donc que le cerveau...

Nous sommes aussi en train d'externaliser le cerveau ! Nous déléguons toutes nos facultés cognitives automatisables. L'orientation avec le GPS, la mémorisation avec les moteurs de recherche, l'organisation rationnelle à coup d'applications dédiées. Michel Serres a joliment développé ces enjeux. Il fait preuve d'une sorte d'optimisme technologique et trouve formidable d'externaliser la mémoire pour se concentrer sur le plus beau de l'être humain : la créativité.

En vérité, nous avons délégué tellement de nos capacités à la technologie que si l'on n'y prend garde, il ne nous restera que l'émotion brute. La créativité n'apparaît pas du jour au lendemain, elle demande des années de construction. Il faut avoir des piles de ponts mémorielles pour pouvoir relier les choses, pour pouvoir même penser. Sans cette mémoire de travail, sans ces structures cognitives de base que sont l'analyse, la synthèse, l'effort de classer ou de hiérarchiser, nous deviendrons tout doucement des légumes qui feront des likes et des dislikes sur Internet, retransféreront des tweets et singeront des mèmes parce que nous n'aurons plus l'appareil cognitif pour manipuler tout ça. Il est urgent d'apprendre aux gens à aller au bout de ce qu'ils peuvent, avec leurs propres forces – intellectuelles, corporelles, spirituelles – leur rappeler que percevoir est un art qui prend des années de minuscules efforts quotidiens. Le transhumanisme est une fermeture frustrée au monde parce que l'humain n'a pas encore livré toute sa saveur, sa grandeur et son intelligence sensible, qui jaillit à la jonction de la chair et de l'esprit. Notre intellect est infini, certes, mais comme le disait Spinoza, il y a plus fascinant encore : « *on ne sait pas ce que peut un corps* ». Alors apprenons.

- Films, Séries

BLACK MIRROR



Black Mirror, série britannique, créée par Charlie Brooker

Les épisodes sont liés par le thème commun de la mise en œuvre d'une technologie dystopique, le « Black Mirror » du titre faisant référence aux écrans omniprésents qui nous renvoient notre reflet. Sous un angle noir et souvent satirique, la série envisage un futur proche, voire immédiat. Elle interroge les conséquences inattendues que pourraient avoir les nouvelles technologies, et comment ces dernières influent sur la nature humaine de ses utilisateurs et inversement¹. La série a reçu un très bon accueil critique. Elle a été saluée pour l'anticipation et l'innovation dont elle fait preuve.

AKTA MANNISKOR



Äkta Människor, série suédoise diffusée en France sur Arte en 2012

Äkta Människor (Real Humans) est une série qui se situe dans un monde parallèle où les robots humanoïdes (Hubot) sont devenus des machines courantes dans la société. Ces Hubots sont très réalistes et sont configurés de telle sorte à remplir une large demande. S'adaptant à tous les besoins humains, de la simple tâche ménagère à des activités plus dangereuses voire illégales, la société semble en dépendre. Une partie de la population refuse alors l'intégration de ces robots tandis que les machines manifestent des signes d'indépendance et de personnalité propre

BLADE RUNNER



Blade Runner, film de Ridley Scott sorti en 1982, adapté du roman de Philip K. Dick : *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*

En l'an 2019 à Los Angeles, devenue une ville bruyante et polluée, tentaculaire et cosmopolite où le tiers monde côtoie les jardins de Babylone, un détective Deckard, un ancien policier, un "Blade Runner" est recruté par Bryant pour traquer et éliminer un groupe de quatre "répliquants", Batty, Pris, Leon et Zhora – créatures humaines artificielles échappées de leur espace réservé qui ont déjà tué plusieurs personnes.

HER



[Her, comédie dramatique de science-fiction réalisée par Spike Jonze en 2014](#)

Dans un futur proche, à Los Angeles, Theodore travaille comme écrivain public pour une entreprise, rédigeant des lettres de toutes sortes – familiales, amoureuses... – pour d'autres. Son épouse Catherine et lui ont rompu depuis bientôt un an mais il ne se décide pas à signer les papiers du divorce. Dans un état de dépression qui perdure, il installe sur son ordinateur personnel un nouveau système d'exploitation OS1, auquel il donne une voix féminine. Cette dernière, une intelligence artificielle conçue pour s'adapter et évoluer, se choisit le prénom Samantha. Ils entament alors une relation amoureuse et passionnée, bien qu'atypique.

BIENVENUE A GATTACA



Bienvenue à Gattaca, film d'anticipation réalisé par Andrew Niccol en 1997

A Gattaca, la génétique a pris le pouvoir. Les humains sont classés en deux catégories : les « non-valides » et les « valides ». Vincent est un non-valide. Des perturbations neuropsychologiques et un souffle au cœur lui interdisent à jamais d'embarquer dans une des fusées qui transportent les élus vers un ailleurs meilleur...

DOPAMINE – Documentaire (Arte)



Tu es accro à tes applis ? Tous les matins après Twitter, tu checkes tes flammes sur Tinder. Pas de métro sans YouTube ou Candy Crush. Instagram est irrésistible, Facebook addictif, t'es accro à Snapchat... et tu pètes les plombs quand t'as plus de batterie pour Uber. T'inquiète pas c'est normal. Toutes ces applis sont conçues pour te rendre complètement addict en activant dans ton cerveau la molécule responsable du plaisir, de la motivation et de l'addiction... la dopamine !

POUR ALLER PLUS LOIN – ANNEXES

Très humain plutôt que transhumain, Alain Damasio, Tedx Paris

<https://www.youtube.com/watch?v=cRoT5-a6YTc>

Sherry Turkle : Connectés mais seuls ? Ted

<https://www.youtube.com/watch?v=t7Xr3AsBEK4>

Les enfants dans un monde numérique

https://www.unicef.org/french/publications/files/SOWC_2017_FR.pdf

La Génération Z : Les rois du monde digital

<https://ecs-digital.com/culture/la-generation-z-les-rois-du-monde-digital/>

Selfies : narcissisme ou autoportrait ?

[https://www.cairn.info/revue-adolescence-2016-3-page-623.htm?](https://www.cairn.info/revue-adolescence-2016-3-page-623.htm?1=1&DocId=974&hits=3778+3777)

[1=1&DocId=974&hits=3778+3777](https://www.cairn.info/revue-adolescence-2016-3-page-623.htm?1=1&DocId=974&hits=3778+3777)

L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception de Stéphane Vial (2013)

<https://www.sens-public.org/IMG/pdf>

[SensPublic_PCavallari_Lecture_de_L_etre_et_l_ecran_de_Stephane_Vial.pdf](https://www.sens-public.org/IMG/pdf)

Addictions numériques : tous accros à

l'écran <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/addictions-numeriques-tous-accros-a-lecran>

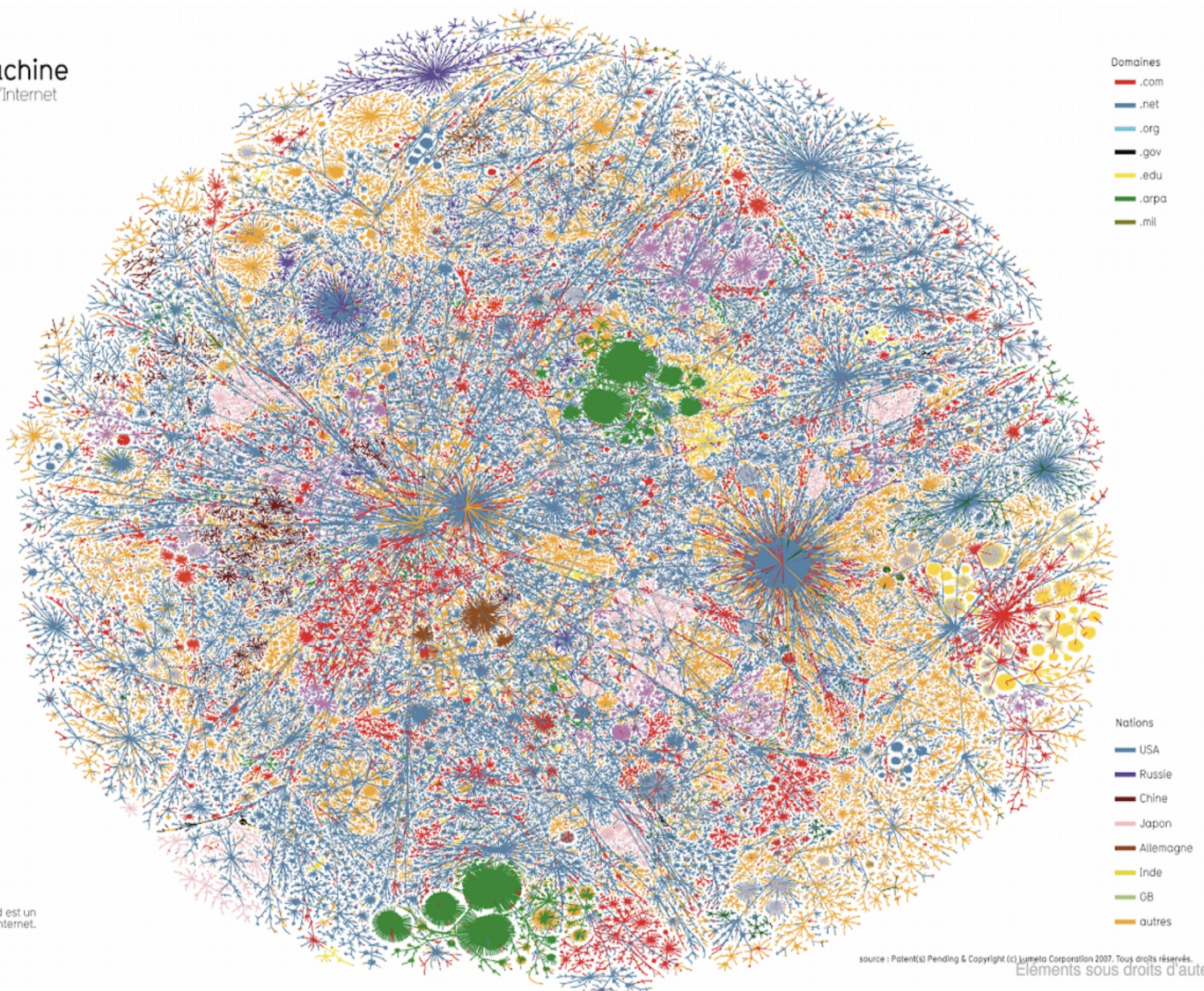
Testament numérique

<https://www.franceculture.fr/emissions/l-alphabet-numerique/testament-numerique>

DATAVISION : David Mccandless

Journaliste et "designer d'information" britannique, il s'est fait connaître par son travail sur le blog "Information is beautiful", dont un livre a été tiré en 2009 sous le même nom (traduit en français sous le titre "Datavision"). Son travail est orienté sur la visualisation de données de toutes sortes, cherchant à mettre en valeur de nouvelles manières de voir et de comprendre les informations, au delà de l'aspect esthétique de ses compositions. Ses infographies ont été exposées notamment par le Museum of Modern Art de New York et par la Tate Britain. Il collabore désormais avec plusieurs journaux dont The Guardian.

La Machine
Carte de l'Internet



Chaque nœud est un routeur sur l'Internet.



Évolution de l'ordinateur

Par générations de microprocesseurs

