

EMPREINTE(S)

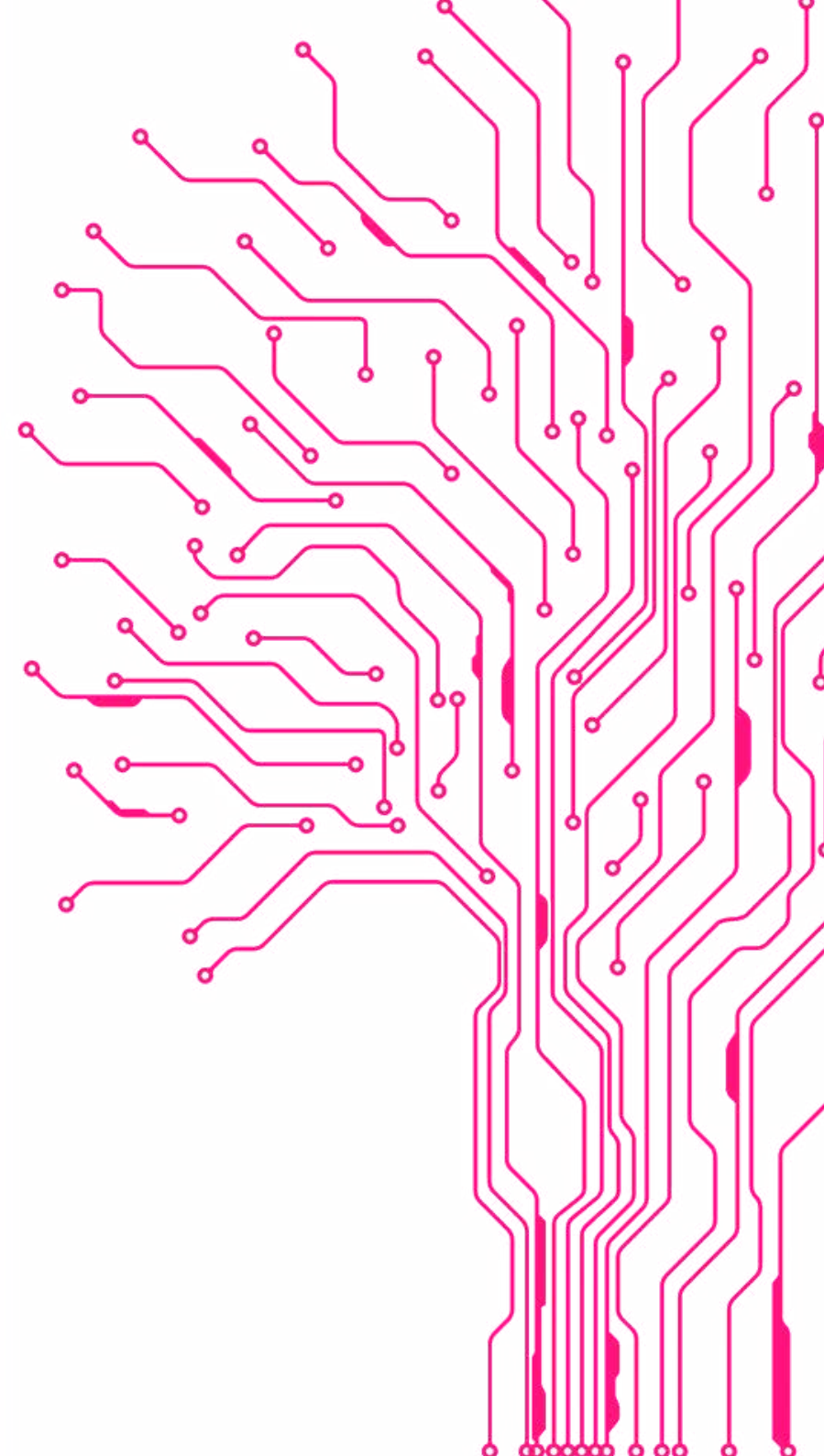
Spectacle de théâtre autour de la thématique de la transmission



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

@LE PROJET		p03
#Introduction		
#De quoi ça parle ?		
#Construire une IA éthique...		
@L'ÉQUIPE ARTISTIQUE		
#Les metteurs en scène	p04	
#Les dramaturges	p05	
#Les interprètes	p06	
#Les concepteurs	p07	
@LES STRUCTURES		p08
@LE PROJET		p10
#Le contexte		
#Les thématiques		
#Le synopsis		
#Les personnages		
@À FAIRE : AVANT D'ALLER VOIR LE SPECTACLE		p11
#Aborder les thèmes de la pièce		
#Mise en situation		
#Écriture		
@À FAIRE : APRÈS AVOIR VU LE SPECTACLE		p12
#Remémoration		
#Compréhension		
#Mise en situation		
#Écriture		
#Arts plastiques		
@LE LEXIQUE		p13
@ANNEXE		
#Références succinctes	p15	
#Infographies sur la pollution numérique	p16	
@CONTACTS		p21



#INTRODUCTION

Empreinte(s) est un projet artistique mené par trois structures sur trois continents :

- Le Théâtre Cercle Molière (Winnipeg/Canada) ;
- La Muse (Conakry/Guinée) ;
- La Compagnie du Jour (Grenoble/France).

Le projet réunit donc **une équipe internationale** ; en doublant, voire triplant, même certains postes (deux metteurs en scène, trois dramaturges...), afin de poser les conditions d'un véritable **échange culturel et de savoirs** et de pousser les artistes à faire des choix forts qui prennent en compte les différences de chacun.

Lancé en 2019, le projet est passé par de nombreuses étapes de travail jusqu'à sa **création à Conakry** en décembre 2022.

Le projet s'interroge sur notre capacité à choisir ce que l'on transmet dans le contexte technologique actuel, en particulier avec l'omniprésence de l'[IA*](#) dans nos vies.

Pour explorer cet aspect, **les artistes ont notamment collaboré avec le centre de recherche MIAI (Multidisciplinary Institute in Artificial Intelligence – université de Grenoble-Alpes) afin de développer une [IA*](#) (agent conversationnel*)** à partir d'une base de [données*](#) « éthique ».

#DE QUOI ÇA PARLE ?

Au départ de ce projet, les artistes se sont posés une question : que devient la transmission dans un monde numérique où la plupart de nos choix dépendent d'une machine, voire d'une [IA*](#) ?

Puisque tout peut être conservé, sommes-nous encore capables de choisir la perte et de faire du tri (dans les [données*](#) et dans les pratiques), comme nos ancêtres qui devaient choisir quel livre copier et quel savoir conserver ?

#CONSTRUIRE UNE IA ÉTHIQUE...

Les artistes se sont associés avec le MIAI (Multidisciplinary Institute in Artificial Intelligence - Université Grenoble-Alpes) afin de développer une [IA*](#).

En effet, les [intelligences artificielles*](#) que nous utilisons au quotidien dépendent de bases de [données*](#) massives (big data) or aucun humain n'est capable de contrôler ces [données*](#). C'est une transmission aveugle aux résultats parfois inquiétants.

L'objectif était donc de voir quelle [IA*](#) il serait possible de créer si on contrôlait une à une toutes les [données*](#) qui la composent : Peut-on créer une base de [données*](#) éthique ? Quelles [données*](#) choisir ? Peut-on se mettre d'accord sur les [critères*](#) de sélection ? Et, au final, l'[IA*](#) sera-t-elle elle-même éthique ?

Ainsi l'équipe souhaitait-elle faire l'expérience d'une transmission « maîtrisée » à la technologie... Cela a permis la création de Sylvia, un des personnages de la pièce.

@L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

#texte	@Émilie Malosse (Cie du Jour)
#mise en scène	@Geneviève Pelletier (TCM) @Karim Troussi (Cie du Jour)
#dramaturgie	@Bilia Bah (La Muse) @Émilie Malosse (Cie du Jour)
#interprétation	@Aminata Touré (La Muse) @Daniel Péloquin-Hopfner (TCM) @Henri Thomas (Cie du Jour) @Sun Qing (vidéo/Chine)
#création sonore	@Jérôme Vion (Cie du Jour)
#conception vidéo/lumière	@jaymez (TCM)
#scénographie	@Marie Grenier (ENSATT)
#costumes	@Jean-Marc Lafond (TCM)
#conception du synopsis & des personnages	@Bilia Bah (La Muse) @Dominique Leclerc (TCM) @Émilie Malosse (Cie du Jour)

#LES METTEURS EN SCÈNE

GENEVIÈVE PELLETIER



Créatrice et metteuse en scène métisse de Winnipeg, située sur le territoire visé par le traité #1, elle est la directrice artistique du Théâtre Cercle Molière. Elle s'intéresse aux croisements des cultures. Les changements démographiques importants dans les communautés, le visage changeant de la francophonie et de la communauté métisse francophone sont au cœur de sa réflexion.

Elle a commencé le théâtre en 1989 auprès d'Ingrid Joubert et n'a depuis eu de cesse de se former, suivant ateliers et laboratoires pour diversifier ses connaissances et perfectionner sa pratique.

Elle a un parcours artistique très éclectique. Elle est passée par la télévision, le théâtre et le cinéma, par le jeu, la mise en scène ou encore la production. Elle a d'abord fondé une compagnie de théâtre en Suisse avant de revenir s'installer au Manitoba, où elle est devenue comédienne, productrice de télévision et metteuse en scène.

Son travail est animé par une volonté de faire de la voix francophone du Manitoba une importante composante du théâtre national du Canada.

KARIM TROUSSI



Metteur en scène, metteur en piste et pédagogue, il a commencé sa carrière au Maroc puis a poursuivi sa formation au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique de Paris puis au Centre National du Cirque de Châlons.

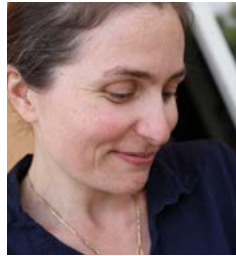
Sa pratique s'est nourrie de rencontres avec Peter Brook, Ariane Mnouchkine, Hans Peter-Klaus, Jack Garfein, Daniel Mesguich, François Rancillac... Il a enrichi sa recherche de celles d'autres chercheurs : sur la pédagogie, le geste et l'acrobatie, l'oreille et la voix, la kinésiologie, le massage... Cela l'a amené à développer un travail autour de la thématique « corps, jeux, perception ».

Il enseigne régulièrement dans les grandes écoles (Comédie de Saint-Étienne et ENSATT (France), ISADAC et ENC Shems'y (Maroc), École Nationale de Cirque de Montréal (Canada)...) et forme également les artistes professionnels. Il s'est d'ailleurs spécialisé dans le développement artistique des groupes de musique (Babylon Circus, Les Hurlements de Léo, Melk...).

Très présent à l'international, il est notamment le directeur artistique de la Biennale des Arts du Cirque et du Voyage Karacena (Maroc) depuis 2022.

#LES DRAMATURGES

ÉMILIE MALOSSE



Elle se met très jeune à l'écriture et au théâtre et s'essaie à divers postes (jeu, régie, direction d'acteurs...) avant de devenir assistante à la mise en scène puis dramaturge et autrice professionnelle à la fin de ses études universitaires.

Sa collaboration régulière avec le metteur en scène Karim Troussi la conduit à intégrer à sa suite la Compagnie du Jour en 2008. Après une première commande d'écriture en 2007 pour une installation artistique, elle écrit sa première pièce en 2009.

À travers les différents projets auxquels elle participe, elle développe une bonne connaissance des échanges internationaux et des scènes étrangères. Elle se familiarise aussi à différents modes d'écriture et se spécialise dans l'accompagnement à l'écriture des auteurs.

Elle travaille aussi hors du champ théâtral : musique, conte, courts-métrages, danse, cirque... et écrit directement pour les publics amateurs dans le cadre de l'action culturelle suivant une méthode d'écriture dite « collaborative », basée sur le dialogue et la sensibilisation à la réflexion philosophique.

DOMINIQUE LECLERC

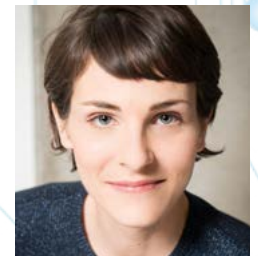


Elle est l'autrice, co-metteuse en scène et interprète de la pièce *Post Humains*, finaliste du prix Michel-Tremblay 2018 et est publiée aux éditions L'Instant même.

Elle est depuis 2009 co-directrice de la compagnie Les Biches Pensives, qui a produit *Gamètes* et *Deux ans de votre vie* (prix du public Auteur dramatique BMO 2011-2012) de Rébecca Déraspe et *Comment je suis devenue touriste* de Jean-Philippe Lehoux.

Comme comédienne, elle a été de la production *L'Idiot*, adaptation du roman de Dostoïevski par Étienne Lepage et Catherine Vidal, mise en scène par Catherine Vidal. Elle a participé à la création *Trois de Mani Soleymanlou* pour sa version québécoise et parisienne. Elle a incarné Aaron dans la production *Titus* de la compagnie Les Écornifleuses, mise en scène par Édith Patenaude. Elle est depuis 2013 en tournée à l'international avec *Alice in Wonderland*, une production de la compagnie Tout-à-Trac mise en scène par Hugo Bélanger.

Dominique est aussi l'un des cocréateurs du collectif Rien à cacher (*Possibles* et *Jamais Lu*), et du *Ishow*, produit à plusieurs reprises au Canada et en tournée en France, ainsi que la cofondatrice la compagnie *Posthumains*.



BILIA BAH



Auteur de théâtre et metteur en scène, il est aussi directeur de La Muse et fondateur des studios Kirah, un espace pluridisciplinaire visant à promouvoir la culture. Nourri de multiculturalisme, il s'investit très tôt dans la scène culturelle guinéenne, notamment avec le rap. Il cofonde le Club Culturel de Pita (CCP), avec lequel il organise des événements culturels un peu partout en Guinée.

Il devient pendant un temps animateur culturel à la radio mais décide de se consacrer à son autre passion : le théâtre. Il suit différentes formations et se retrouve en résidence à la Comédie de Saint-Étienne, où il écrit la pièce *Les Châteaux de la ruelle*, montée par Souley Thiaguel. Dès lors, il n'arrête plus d'écrire.

Sa croyance profonde en la force du verbe le pousse aussi à créer le festival L'univers des mots (*Conakry*).

Il est présent sur la scène internationale mais reste très investi sur le territoire guinéen, où il mène de nombreuses actions culturelles.

#LES INTERPRÈTES

AMINATA TOURÉ



Sa carrière commence au théâtre en 2003 avec *Vices et turpitudes*, écrit et mis en scène par Ousmane Coléah Bangoura. En 2006, elle se lance au cinéma avec *Il va pleuvoir sur Conakry* de Cheick Fantamady Camara. Elle s'intéresse à des genres variés comme le conte, le chant ou les sketches radiophoniques. Elle monte, par exemple, en 2008 *Les Rats conteurs*, montage de textes et chansons francophones ; en 2020 elle écrit et joue *Une amitié inconditionnelle*.

Au fil des ans, elle a enchaîné les créations et les collaborations, notamment avec les compagnies Les Sardines de Conakry, l'ensemble Kotéba, la compagnie Uni Art et la compagnie La Muse. Elle a collaboré avec de nombreux metteurs en scène : Geneviève Blais, Moussa Doumbouya, Hermine Yolo, George Momboye, Bilia Bah, Ibrahima Sory Tounkara, Betsy Tobin, Lamine Diabaté, Souleymane Thianguel Bah, Oumou Telly Diallo, Sou leymane Koly, José Renault, Ansoumane Djéssira Condé, Ahmed Tidiane Condé, etc.

HENRI THOMAS

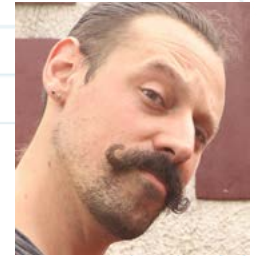


Il débute sa carrière de comédien avec la compagnie Stéphane Müh en 1987 avant de cofonder la Compagnie du Jour en 1990. Pendant un temps, il se consacre davantage à la mise en scène et intervient aussi en tant que dramaturge sur les créations du chorégraphe François Veyrunes. Il revient cependant progressivement sur scène.

Il a joué dans de nombreuses pièces issues de commandes d'écriture telles que *Cédipiades* de Driss Ksikès, *Douleur sous clé* et *L'Honneur de la guerre* d'Abdellatif Firdaous, *Lunes* de Noëlle Renaude, *Les Oranges* d'Aziz Chouaki, ou encore diverses. Il a aussi eu l'occasion de tenir des rôles « fleuves » comme celui d'Argan dans *Le Malade imaginaire* de Molière ou encore Onysos dans le monologue *Onysos, le furieux* de Laurent Gaudé. Il a fait quelques incursions au cinéma et dans l'univers du livre audio mais se consacre davantage à la scène.

Il est, par ailleurs, un formateur à la lecture à voix haute reconnu. Il accompagne aussi régulièrement des groupes amateurs pour la conception et la création de projets artistiques.

DANIEL PÉLOQUIN-HOPFNER



Artiste de scène multidisciplinaire basé à Winnipeg, il raffole depuis toujours de la musique, des mots et du son des instruments qui se parlent.

Élevé à Sainte-Rose-du-lac au Manitoba, il rejoint finalement l'université du Manitoba pour y suivre des études en théâtre au Black Hole Theater.

Toutefois, son succès musical l'entraîne rapidement sur les routes. Il se retrouve constamment en tournée pendant près d'une décennie avec de multiples groupes mais aussi en tant qu'artiste solo. Il est notamment membre du trio pop-folk Red Moon Road.

C'est finalement la pandémie de Covid-19 qui le met à l'arrêt, ce qui lui donne l'occasion de retourner à ses racines théâtrales.

Artiste indépendant, il joue avec différentes équipes telles que Shakespeare in the Ruins pour leur adaptation du *Conte d'hiver*, ou encore le Théâtre Cercle Molière pour *L'Article 23 et sa suite* (2021), reprise de *L'Article 23* (1985), pièce de style « cabaret musical » de Claude Dorge, Gérard Jean et David Anrason.

#LES CONCEPTEURS

JÉRÔME VION 

Musicien, compositeur, créateur sonore, il se consacre à la musique depuis 1995. Il a participé à divers projets musicaux mais son travail est le plus souvent associé à d'autres arts (théâtre, danse, vidéo, performance...) faisant appel à diverses compétences (composition, réalisation, interprétation).

Il explore toutes sortes de modalités de composition. Il a ainsi développé une démarche personnelle qui associe instruments de facture primitive (fabriqués par ses soins), instruments électroniques et logiciels. Il construit ses compositions à partir de sources variées : sons électroniques, banques de sons, captations sonores in situ, compositions préexistantes... et construit ainsi des morceaux aux sonorités aussi familières qu'étrangères.

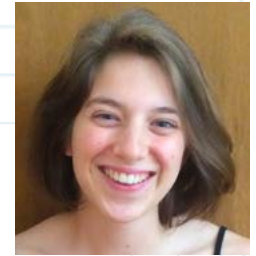
Dans le cadre de ses projets il explore en profondeur des styles musicaux mais aussi des traditions et cultures afin de composer une dramaturgie sonore multicouche. Il s'appuie notamment sur des rythmes traditionnels qu'il réarrange avec des sons parfois artificiels ou non-instrumentaux.

De plus, il mène des ateliers de pratique artistique auprès de publics divers.

JEAN-MARC LAFOND 

Jean-Marc est un costumier Métis de Winnipeg et travaille dans les domaines du costume et du maquillage depuis presque 20 ans.

Parmi ses crédits préférés en conception de costumes on retrouve *Evil Dead the Musical* et *Rocky Horror show* (Wasteland Productions) et *Intimate Apparel* (WJT).

MARIE GRENIER 

Formée en design d'espace à l'école Duperré après une année à l'ENSAAMA Olivier de serres à Paris, Marie intègre la promotion 81 de l'ENSATT à Lyon, en section scénographie. L'école lui permet de brasser une multitude de facettes du spectacle vivant et de mener un projet de recherche-crédation sur la marche théâtralisée, accompagné par Stefan Kaege et Caroline Barneaud de la compagnie Rimini Protokoll. Elle y travaille aussi avec Samuel Achache, Silvain Ohl ou encore Alice Laloy et y fait la rencontre du metteur en scène Léo Martin, pour qui elle réalise la scénographie d'*Iny-Guma*, écriture de plateau sur la préhistoire.

En 2022 elle se lance dans une dernière année à l'ENSATT qui lui permet de partir en Guinée pour concevoir le décor d'*Empreinte(s)* mis en scène par Karim Troussi et Geneviève Pelletier, ainsi que de travailler avec le chorégraphe Qudus Onikeku sur *Afropolis* pour la biennale de la danse de Lyon 2023.

JAYMEZ 

Avec un style distinct et multidisciplinaire, Jaymez travaille dans les communautés d'art visuel, de danse, de théâtre et de musique depuis plus d'une décennie.

Ses designs sont apparus dans plusieurs festivals internationaux, productions de danse et productions théâtrales. Il a créé de l'éclairage, de la vidéo et le design sonore pour une grande variété de compagnies, chorégraphes et musiciens.

Son travail au théâtre lui a permis de remporter deux Winnipeg Theatre Awards pour son design exceptionnel.

THÉÂTRE CERCLE MOLIÈRE



Fondée en 1925, Le Cercle Molière (maintenant Théâtre Cercle Molière) est la doyenne des compagnies de théâtre canadiennes, toutes langues confondues. Elle est jusqu'à aujourd'hui l'un des principaux moteurs de la vie culturelle au Manitoba français.

Établi à Saint-Boniface, le TCM présente d'abord des pièces du répertoire classique puis, à partir des années 1950, du théâtre québécois et canadien, avant de mettre l'accent sur la création manitobaine depuis plus de 40 ans.

La compagnie a tourné dans les régions rurales du Manitoba dès ses débuts. Dans sa première phase (1940-1968), le Théâtre Cercle Molière s'est distingué à plusieurs reprises lors du Dominion Drama Festival. En 1958, le TCM entreprend une première tournée à l'échelle de l'Ouest. En 1970, elle est la première troupe non professionnelle à se présenter au Centre national des Arts. Sous la direction artistique de Roland Mahé (1968-2012), le TCM s'est progressivement transformé en compagnie professionnelle. Dans cette deuxième phase, le TCM a mis en place divers programmes de formation et d'appui aux artistes locaux. Le TCM a également participé à la création d'une dramaturgie franco-manitobaine.

Le TCM a obtenu son propre théâtre, situé sur le boulevard Provencher, l'artère la plus importante de Saint-Boniface, qui est un symbole majeur de la vitalité de l'institution qu'est devenu le TCM et des communautés dans lesquelles il évolue.

Le Théâtre Cercle Molière est situé sur le territoire visé par le traité n°1 et sur les terres ancestrales des peuples anishinabek, cri, oji-cri, dakota et déné, et de la patrie de la nation métisse. Nous offrons notre respect et notre gratitude envers les gardien·ne·s traditionnel·le·s de ces terres.

LA MUSE



La Muse est un opérateur culturel guinéen qui vise à promouvoir la créativité en tant que moteur de développement économique et de justice sociale. Pionnière de l'économie créative de la Guinée, depuis ses débuts cette organisation lutte et s'engage pour la promotion de la culture et des arts comme moteur de changement économique, social et politique.

Créée en 2011 par Bilia Bah, elle rassemble des artistes et acteurs culturels et œuvre à l'essor du secteur culturel et artistique, en soutenant la création, la production, la diffusion et la professionnalisation des artistes et entrepreneurs culturels. La Muse est particulièrement dynamique dans l'appui aux arts de la scène et l'accueil et l'accompagnement des artistes.

Elle commence par présenter des spectacles de sensibilisation au Centre Culturel Franco-Guinéen, dans l'espace urbain, dans les universités, à l'intérieur du pays ainsi que lors d'événements culturels (soirées, expositions, lectures publiques dans les écoles et les cafés, concerts...).

En 2017, elle ouvre un espace d'incubation culturelle permanent : Les Studios Kirah.

Reconnue dans l'univers culturel guinéen, La Muse organise depuis 2012 un grand carrefour de rencontre pour les artistes francophones, l'Univers des Mots : résidences d'écriture, chantiers d'exploration dramaturgique interdisciplinaires, formations et ateliers, spectacles, lectures publiques, concerts, performances, expositions... Cet événement est unique dans le paysage artistique guinéen. Tous les deux ans, il tente de répondre aux multiples problématiques que rencontre la création guinéenne et, plus largement, africaine, en offrant des temps et espaces de rencontre et de création. Il réunit une centaine d'artistes.

COMPAGNIE DU JOUR



La Compagnie du Jour est une équipe de trois artistes : le metteur en scène Karim Troussi, le comédien Henri Thomas (cofondateur de la compagnie) et l'auteure-dramaturge Émilie Malosse.

La compagnie s'est spécialisée dans la conception et la réalisation de projets artistiques internationaux en partenariat avec des artistes et structures étrangères : *L'Honneur de la guerre* et *Douleur sous clef* (2008) avec le Théâtre des Amis (Rabat/Maroc), *Œdipiades* (2011) avec Dabateatr (Rabat/Maroc), *La Civilisation, ma mère !?...* (2012) avec la Fondation des Arts Vivants (Casablanca/Maroc), *En toute dignité !* (2013) avec Domia Production (Tunis/Tunisie) et la Fondation des Arts Vivants (Casablanca/Maroc), *Mazroube !* (2014) dans les Instituts Français du Maroc, *Playa* (2017) et *Kaynouna* (2021) avec l'école nationale de cirque du Maroc Shems'y, *L'Armoire* (2018) avec L'Aperté (Casablanca/Maroc) et le Théâtre Cercle Molière (Winnipeg/Canada), créé au Canada et tourné en France, au Maroc et en Côte d'Ivoire.

La compagnie s'appuie sur ses outils artistiques pour répondre aux besoins de publics variés (détenus, chômeurs, scolaires...) et tente, à chacune de ses créations, de s'implanter sur un territoire en mêlant création artistique et action culturelle. Les spectacles qu'elle conçoit sont généralement des œuvres théâtrales basées sur des textes d'auteurs contemporains vivants (souvent issus d'une commande d'écriture) et dont la mise en scène revêt un caractère pluridisciplinaire (vidéo, musique, arts plastiques, danse...).

La compagnie est reconnue pour sa capacité d'accompagnement artistique et intervient régulièrement dans le cadre de la formation professionnelle dans les domaines de la lecture à voix haute, de la formation de l'acteur, de l'accompagnement des groupes musicaux ou encore pour aider des artistes et structures à réaliser leurs projets, en France et à l'étranger.

L'INSTITUT MIAI (PARTENAIRE SCIENTIFIQUE)



L'Institut MIAI Grenoble Alpes (Multidisciplinary Institute in Artificial Intelligence) vise à conduire des recherches au plus haut niveau en intelligence artificielle, à proposer des enseignements attractifs pour les étudiant·e·s et les professionnel·le·s de tous les niveaux, à soutenir l'innovation dans les grandes entreprises, les PME et les startups et enfin à informer et interagir avec les citoyen·ne·s sur tous les aspects de l'IA.

Deux thèmes de recherche y sont privilégiés : IA du futur et IA pour l'humain et l'environnement. L'objectif est de contribuer à la prochaine étape du développement de l'IA et de rendre son utilisation plus facile par l'humain. Le MIAI s'intéresse en particulier aux dimensions sociales et environnementales et espère doter l'humanité d'outils afin de mieux surveiller et protéger son environnement. Il travaille aussi à améliorer la compréhension des intérêts et des risques du développement de l'IA.

Nous travaillons avec ce partenaire pour le développement d'une IA à partir de contenu « éthique » et la réflexion autour du rapport entre technologies et transmission.

#LE CONTEXTE

L'histoire se passe dans un futur proche : 2040 ; ce n'est jamais cité dans la pièce, toutefois les chiffres et technologies annoncés font référence aux prévisions scientifiques actuelles pour cette période.

Il s'agit d'un huis-clos* dans les bureaux guinéens d'une agence fictive de l'Organisation des Nations Unies*, la Société Internationale du Numérique*. Toutefois, en vérité, le public assiste à une simulation* générée par une intelligence artificielle*.

#LES THÉMATIQUES

- **La pollution numérique*** : Face à une pollution numérique toujours plus grande, peut-on se mettre d'accord pour diminuer nos usages et faire du tri dans les données* ?

- **La capacité à faire des choix** : Puisque nous pouvons tout garder, pourquoi trier ? Puisqu'on peut gagner du temps en laissant une application guider nos choix, pourquoi choisir ? Puisque qu'on peut tout consulter, pourquoi apprendre ? etc. Perdons-nous notre aptitude à prendre des décisions et à accepter l'erreur, la perte et l'échec ?

- **La transmission** : Le numérique prend une place de plus en plus importante dans nos vies. Nous gardons tout et pour toujours sans même ressentir le besoin de faire du tri. Nous laissons tout en accès libre, sans choisir quand, comment ou à qui on transmet. Cela change-t-il l'idée même de transmission ? Au final, que transmettons-nous vraiment ?

#LE SYNOPSIS

Alors que le monde entier est frappé par de violentes intempéries, Scott, un employé de la Société Internationale du Numérique* (ONU*), est chargé de finaliser un programme* destiné à nettoyer Internet.

Mais les restrictions de sécurité le forcent à collaborer avec Koumba, une femme de ménage, et Hervé, un homme d'affaire. Arriveront-ils à se mettre d'accord ?

#LES PERSONNAGES

Sur scène sont présents trois comédien-ne-s ainsi qu'une I.A. (agent conversationnel*) développée par le M.I.A.I. en collaboration étroite avec les artistes du projet. Les comédien-ne-s viennent de Guinée, du Canada et de France.

Ils interprètent respectivement **Koumba**, une femme de ménage guinéenne qui en sait plus qu'elle ne le laisse paraître, **Scott**, un ingénieur en informatique employé par la S.I.N.*, et **Hervé**, un chef d'entreprise français en voyage d'affaire. Ce sont trois accents, trois français et trois points de vue que l'on entend sur scène.

L'IA*, **Sylvia**, est une sorte de pythie*, qui répond uniquement par des citations (d'auteur-e-s, de philosophes, de penseur-se-s, d'hommes et femmes politiques, d'activistes... du monde entier).

Deux autres personnages sont aussi présents dans la pièce : **Lin Chong** (en vidéo), interprétée par une comédienne chinoise, et **Enlil**, le programme sur lequel Scott travaille (qui est une voix off préenregistrée).

@À FAIRE : AVANT D'ALLER VOIR LE SPECTACLE

#ABORDER LES THÈMES DE LA PIÈCE

La pollution numérique*

- > À votre avis, dans les technologies qui existent autour de vous, quelles sont celles dont on pourrait se passer ? Expliquez pourquoi.
- > Quelles sont les technologies qui vous semblent indispensables ? Expliquez pourquoi ?
- > Maintenant, prenez la position inverse et argumentez contre vous-mêmes.

- > Documentez-vous et trouvez au moins une source de pollution liée à l'activité numérique.
- > Comment pourrait-on diminuer cette pollution au quotidien ?

La capacité à faire des choix

- > Si vous deviez absolument faire un choix, qu'est-ce que vous supprimeriez dans vos données* (par exemple, vos photos, vos comptes sur les réseaux sociaux, vos messages, etc.) ? Expliquez pourquoi ?
- > Maintenant posez-vous la question : pourquoi vous ne les supprimez pas ?

La transmission

- > Choisissez une technologie de communication (téléphone, applications, sites Internet, etc.) et/ou de partage que vous utilisez.
- > Maintenant imaginez comment vous feriez sans ? Comment faisait-on avant ?

- > Vous êtes devenu quelqu'un d'important, vous avez la capacité de transmettre la qualité que vous considérez comme la plus importante (la patience, la tendresse...) à toute l'humanité...
- > Que choisissez-vous ? Expliquez pourquoi ?

#MISE EN SITUATION

- > En petits groupes (de deux à quatre élèves) imaginez une situation où vous vous confrontez à l'absurdité d'un choix fait par une machine (par exemple : un GPS qui vous entraîne sur une route absurde ou, comme dans le spectacle, une IA* qui refuse d'ouvrir une porte). Une partie du groupe fait confiance à la machine tandis que l'autre s'y oppose...

#ÉCRITURE

- > Nous sommes en 2040. Écrivez un texte pour parler de tout ce qui a changé depuis 2023 en cherchant à répondre à la question : Le monde est-il meilleur ?

@À FAIRE : APRÈS AVOIR VU LE SPECTACLE

#REMÉMORATION

- > Essayez de reconstituer la pièce :
 - Qui sont les personnages ?
 - Qu'est-ce qui se passe dans la pièce (chronologie des événements) ?
 - Comment ça se finit ?
- > Chacun donne un mot qui, pour lui ou elle, évoque le spectacle. Une fois les mots récoltés, ils sont présentés au reste de la classe et chacun dit en quoi cela lui parle.

#COMPRÉHENSION

- > Divisez la classe en deux. Chaque groupe se concerte pour préparer des questions sur le spectacle. Chaque groupe pose ensuite à tour de rôle une question à l'autre groupe. Le groupe interrogé doit se concerter et donner une réponse commune.
- > Demandez aux élèves d'expliquer les enjeux de la pièce. Quels sont les contradictions et les paradoxes des personnages ? Quels sont leurs arguments pour ou contre l'effacement des [données*](#) ?

#MISE EN SITUATION

- > Imaginez une réunion de la [S.I.N.*](#) sur la suppression des [données*](#) (Sujets, au choix : Doit-on supprimer les [données*](#) ? Quand ? Comment ? Lesquelles ?) L'enseignant dirige la réunion et distribue la parole. Les élèves imaginent chacun leur personnage (qui il est, qu'est-ce qu'il défend) et doivent tenter de faire pencher l'assemblée en leur faveur.
--> L'enseignant peut préparer l'improvisation en préparant des profils de personnages à tirer au sort (activiste, chef d'une grande entreprise, etc.).

#ÉCRITURE

- > Par petits groupes (4 à 6 élèves), imaginez une autre fin possible à la pièce puis partagez-la avec le reste de la classe.
- > Écrivez le résumé du rapport de la [S.I.N.*](#) Quelles recommandations le comité pourrait faire pour que l'on fasse un meilleur usage d'Internet ?
- > Voici la liste des phrases auxquelles répond Sylvia, [l'intelligence artificielle*](#) :
 - L'enfer c'est définitivement les autres...
 - Dans quel monde on vit !
 - Alors à quoi ça vous sert de douter ?
 - Il n'y a rien qu'une bonne discussion ne puisse résoudre.
 - Une explication fait plus pour l'égalité que mille déclarations de bonnes intentions.
 - Je ne peux pas vivre dans un monde sans lumière.
 - On ne devrait jamais être arrogant, on ne sait jamais quand la situation va se renverser.
 - Mais la nostalgie n'est pas le sentiment qui produit les meilleurs résultats.
 - Mais qu'est-ce que la sagesse ?
 - Qu'est-ce qui provoque les conflits ?
 - Tu crois que l'humain est un être raisonnable ?
 - Est-ce que c'est vraiment déraisonnable de refuser ?
 - Qu'est devenue la transmission orale ?
 - Qu'est-ce que la vérité ?
- Inventez des réponses de Sylvia sous forme de citations philosophiques ou de proverbes.

#ARTS PLASTIQUES

- > Imaginez une nouvelle affiche pour le spectacle.

Voici une liste non-exhaustive du vocabulaire clef utilisé dans la pièce ou en lien étroit avec celle-ci :

Agent conversationnel : Intelligence artificielle dont la fonction est de « discuter » avec l'utilisateur (comme SIRI, sur les téléphones Apple).

Ancien : Dans les cultures traditionnelles on parle d'« ancien » pour désigner un ancêtre ou une personne âgée ; les anciens sont considérés comme sages et détenteurs de savoirs secrets.

Biais de programmation : On parle de biais de programmation lorsque le point de vue du programmeur (ou des personnes qui ont produit les données utilisées) influence le comportement d'un programme ; par exemple en le rendant discriminant envers un certain type de population.

Bots : Les bots sont des programmes informatiques qui réalisent des tâches répétitives spécifiques sans collaboration ou surveillance de l'être humain.

Cloud (computing) : Pratique consistant à utiliser des serveurs informatiques à distance pour stocker, gérer et traiter des données.

Critère : Les critères sont des situations que doit pouvoir reconnaître un programme afin d'activer une action spécifique. Par exemple, une machine pourrait être programmée avec les critères « bille bleue » et « bille rouge » puis trier les billes en fonction de leur couleur.

Datacenter : Lieu physique qui regroupe l'ensemble des installations (serveurs, baies de stockage...) au sein desquelles sont stockées et traitées les données informatiques.

Dérèglement climatique : Il s'agit des variations climatiques (changements de température, de densité ou de nature de la faune et de la flore, événement climatique (tempête, raz-de-marée...), etc.) provoquées par l'activité humaine.

Dettes écologiques : Concept économique et politique suivant lequel les pays qui ont une longue histoire industrielle (pays Occidentaux) devraient prendre en charge tous les frais induits par le dérèglement climatique.

Données (numériques) : Ensemble des éléments stockés numériquement (photos, historique de navigation, messages, etc.). Au fil du temps les données ont acquis une telle valeur marchande que beaucoup d'entreprises sont devenues des stockeuses compulsives de données. Elles forment ensuite des bases de données, c'est-à-dire de grands ensembles de données (big data).

Gaz à effet de serre (GES) : Molécules gazeuses (méthane, CO₂, etc.) qui s'accumulent dans l'atmosphère et participent à emprisonner la chaleur produite par le soleil.

Intelligence artificielle (IA) : Il n'existe pas de définition fixe du terme car aucune machine n'est actuellement « intelligente ». On parle généralement d'intelligence artificielle lorsque le comportement d'un programme donne l'impression qu'il « comprend » ce qu'il fait et son environnement.

Huis-clos : On parle de huis-clos lorsque des personnages restent enfermés ensemble dans un même espace tout au long de la pièce.

Marabout : Un marabout est un soigneur dans certaines sociétés traditionnelles africaines. Les soins qu'il prodigue mêlent connaissances ancestrales de la nature (plantes, corps humain...) et rites.

Métavers : Le métavers est un monde informatique (qui n'existe pas vraiment à l'heure actuelle) dans lequel une personne peut « vivre » comme dans le monde réel à travers un avatar et agir directement sur le réel (par exemple, l'avatar peut se rendre à « votre banque »).

Nudges : Il s'agit des actions des applications qui visent à vous influencer. Elles sont notamment responsables des addictions aux logiciels.

Objets connectés : Tous les objets connectés à un réseau, qu'il soit local ou distant.

Organisation des Nations Unies (ONU) : Organisation internationale créée en 1945 et regroupant actuellement 193 États membres. Les objectifs premiers de l'organisation sont le maintien de la paix et la sécurité internationale. L'ONU n'a actuellement que très peu de pouvoir d'action face aux géants de l'Internet et aux dictatures numériques.

Optimisation : L'optimisation d'un système consiste à réduire au maximum les « pertes » (de temps, de matière, d'efforts, d'argent...) tout en maximisant les « gains » (idem). Vu comme un idéal technologique, économique, voire écologique, l'optimisation des systèmes a cependant tendance à les rendre très fragiles (le moindre dérèglement rendant tout le système obsolète) et trop rapides et complexes pour être contrôlés par des humains.

Pollution numérique : Cette expression regroupe l'ensemble des pollutions produites par l'activité numérique, qu'il s'agisse des déchets électroniques, des pollutions induites par la consommation massive d'électricité ou encore des pollutions produites par l'extraction des matières premières nécessaires à la production des objets numériques.

Programme/programmeur : Un programme est un ensemble d'instructions données à un ordinateur pour obtenir un comportement spécifique. Le programmeur est la personne qui construit le programme.

Pythie : Dans la Grèce antique on se rendait souvent dans les temples pour obtenir l'aide des dieux à travers un oracle. Dans le temple d'Apollon à Delphes, la pythie était une prêtresse très réputée qui délivrait des réponses cryptiques qu'il fallait ensuite interpréter.

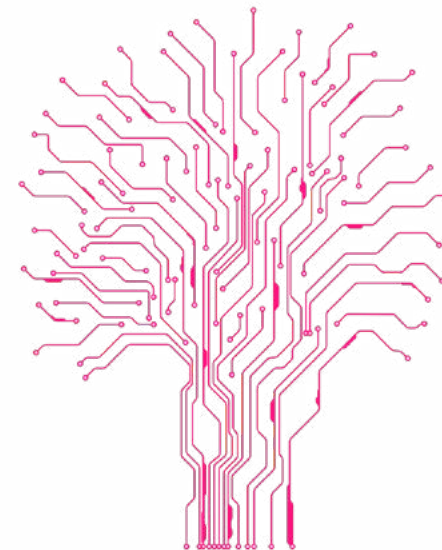
Serveur : Un serveur est un ensemble d'ordinateurs mis en réseau sur lesquels fonctionnent des logiciels serveurs qui interagissent avec d'autres logiciels sur d'autres ordinateurs afin d'effectuer diverses opérations au sein du réseau.

Simulation/modèle : Un modèle informatique (ou simulation) est la simulation numérique d'un environnement physique. En recherche cela sert à vérifier des hypothèses et collecter des données ; cela sert aussi pour la prévention des risques.

Société Internationale du Numérique (S.I.N.) : Il s'agit d'une société fictive imaginées par les dramaturges ; fondée par l'ONU, sa mission serait de mieux contrôler les usages du numérique.

Solutionnisme technologique : Il s'agit de l'idée que tout problème pourra et devra un jour être résolu par une solution technologique, y compris les problèmes produits par la technologie elle-même.

VR (Virtual Reality) : On parle de VR lorsqu'un ensemble logiciel et matériel permet à un utilisateur de s'immerger complètement dans un monde virtuel (comme s'il était dedans). Cela diffère de la réalité augmentée (AR) qui permet à l'utilisateur de superposer des données numériques sur le monde réel (comme le fameux jeu Pokémon Go).



@ANNEXE : SI ON VEUT ALLER PLUS LOIN

#RÉFÉRENCES SUCCINTES

SUR INTERNET

Pollution numérique :

Exemples de pollutions :

https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/le-monde-est-a-nous/les-dechets-electroniques-un-danger-pour-la-sante-dans-le-monde_4648785.html

<https://fr.ifixit.com/News/6966/infographic-e-waste>

Envisager des solutions :

<https://www.institutparisregion.fr/economie/commerce-et-consommation/la-vie-low-tech-en-2040/>

<https://greenwashingeconomy.com/eco-conception-web/>

Rapports sur l'impact du numérique sur le climat :

https://www.senat.fr/fileadmin/Fichiers/Images/redaction_multi-media/2020/2020-Documents_pdf/20200624_Conf_presse_Dev_Dur/20200624_Conf_Dev_Dur_Synthese_du_rapport.pdf

<https://www.arcep.fr/la-regulation/grands-dossiers-thematiques-trans-verses/lempreinte-environnementale-du-numerique.html>

<https://www.greenit.fr/etude-empreinte-environnementale-du-numerique-mondial/>

Think tank spécialisé sur ces questions, The Shift Project :

<https://theshiftproject.org/>

Vidéo explicative :

https://www.youtube.com/watch?v=Jn6pja_l8s

L'humain face à la technologie :

<https://www.letemps.ch/opinions/lhomme-futur-seratil-augmente-ampute-technologie>

QUELQUES LIVRES

L'Enfer numérique, voyage au bout d'un Like, Guillaume Pitron

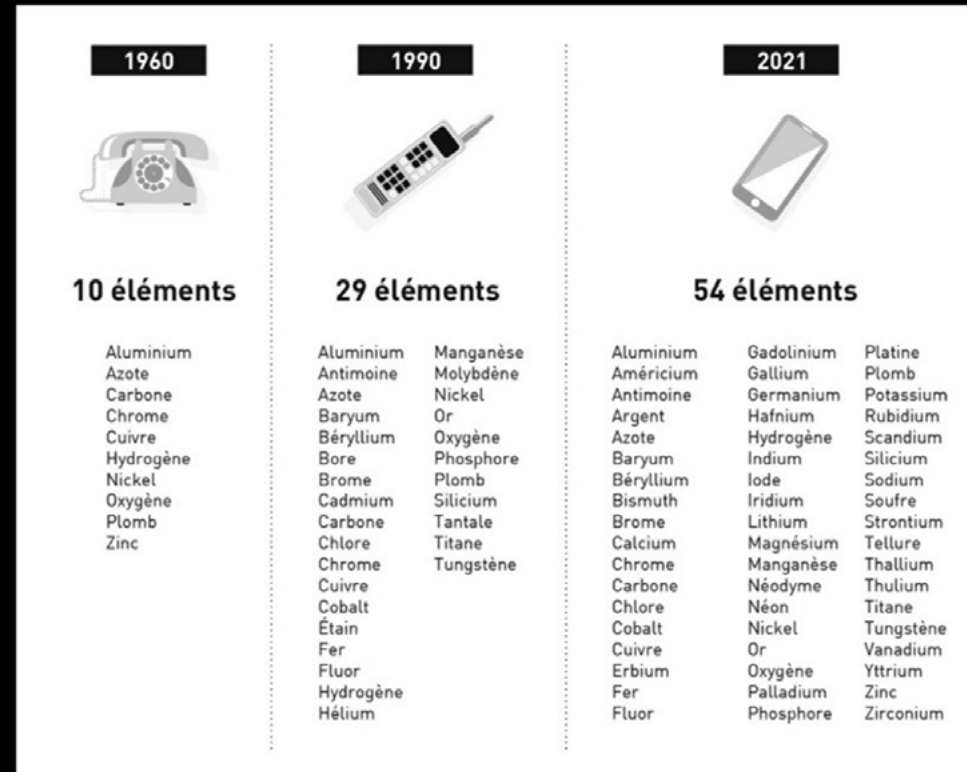
La Fin de l'individu, Gaspard Kœning

Géopolitique des données numériques, pouvoir et conflits à l'heure du Big Data, Amaël Cattaruzza

L'Âge des low tech, Philippe Bihoux

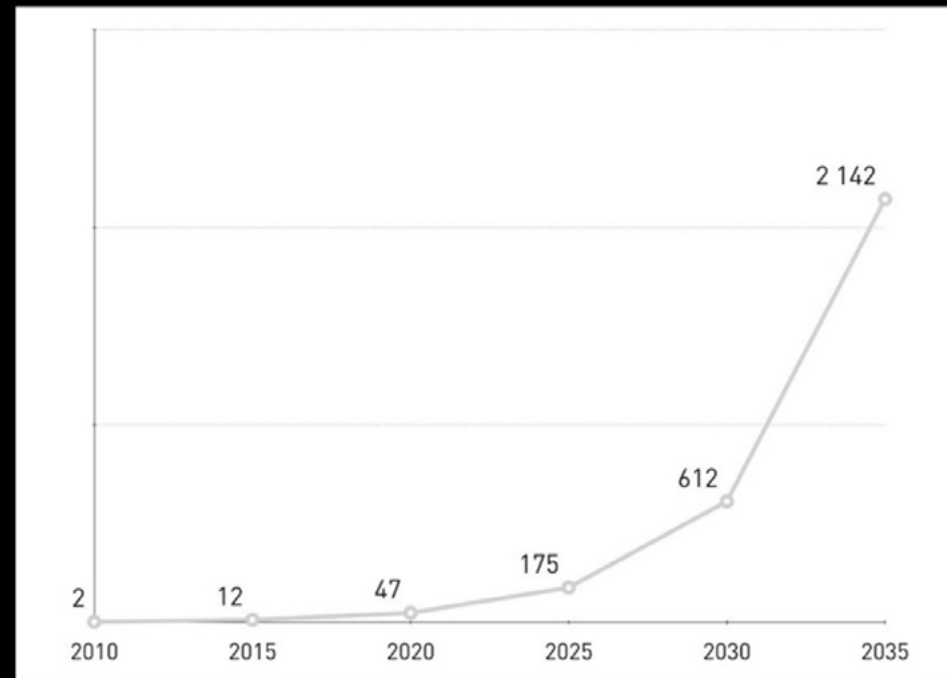
La Nouvelle religion du numérique, Florence Rodhain

#INFOGRAPHIES SUR LA POLLUTION NUMÉRIQUE

Nombre de matières premières
dans un téléphone

Source : Prof. Mike Ashby, Cambridge University ; Prof. Jean-Pierre Raskin, Université catholique de Louvain.

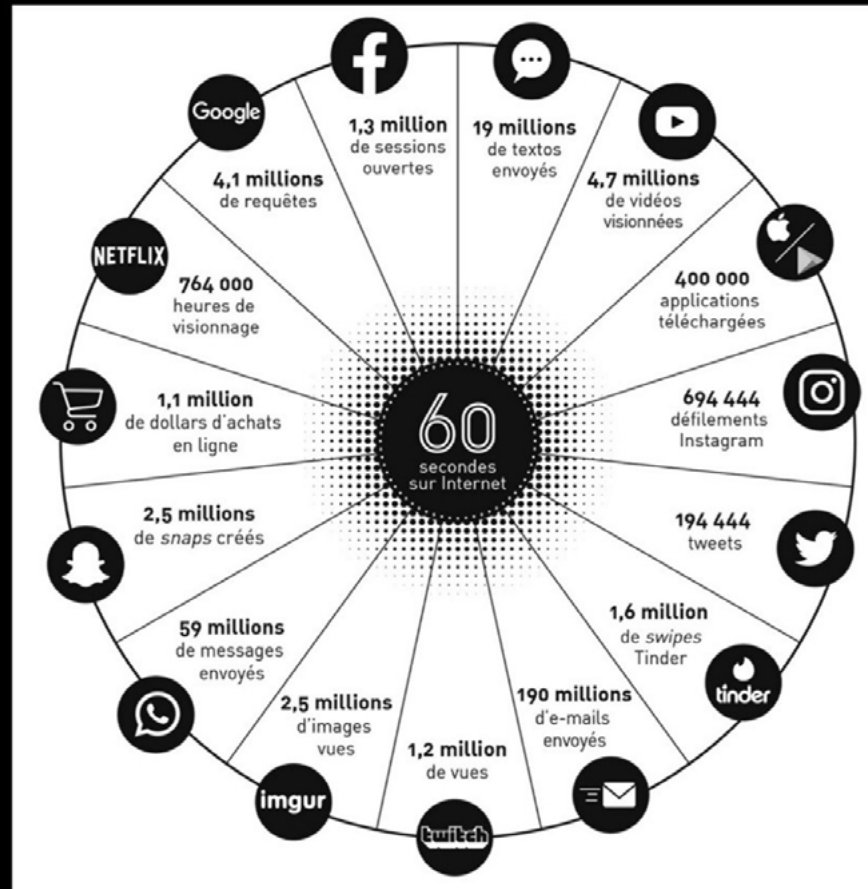
Volume annuel de données produites dans le monde depuis 2010 (en zettaoctets)*



*Un zettaoctet équivaut à mille milliard de gigaoctets.

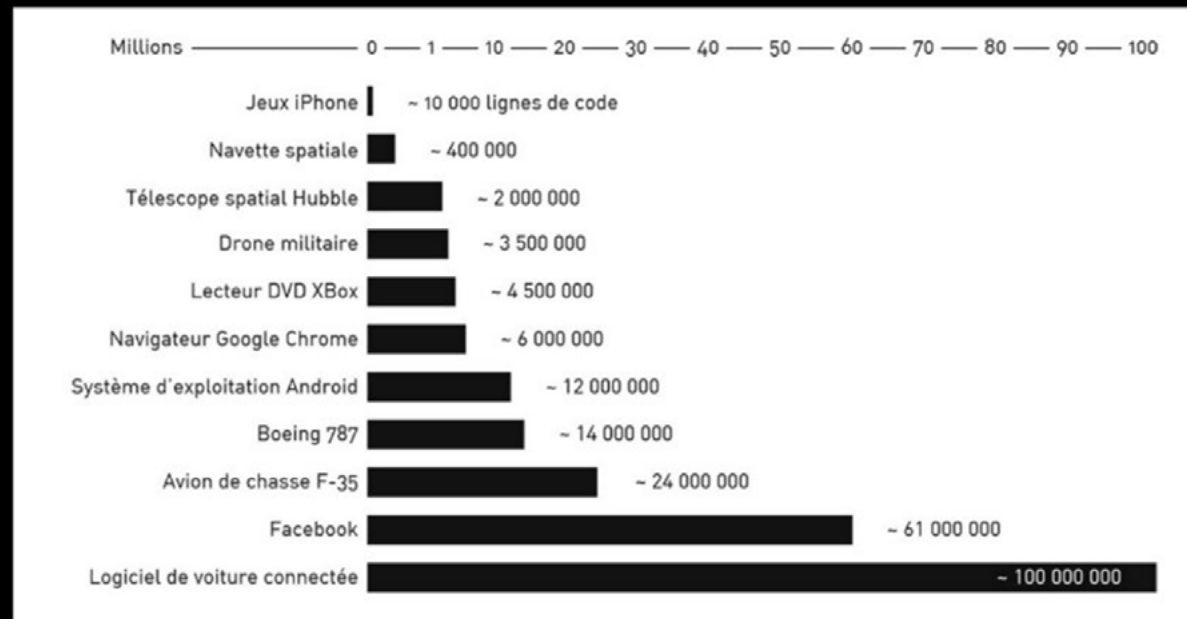
Source : Statista, Digital Economy Compass 2019.

Une minute sur Internet dans le monde



Infographie créée par @LoriLewis et @OfficialyChadd, 2020.

Lignes de code dans les programmes informatiques selon les technologies numériques



Sources : David McCandless, d'après les données de la NASA, des sites Quora, Ohloh, *Wired* & press report, 2020.

LES VIDEOS EN LIGNE, UNE POLLUTION QUI N'EST PAS VIRTUELLE

LE NUMERIQUE POLLUE AUTANT QUE LE SECTEUR AERIEN

Le numérique représente
4 % des émissions de
CO2 mondiales → Ses émissions
devraient doubler
d'ici 2025

Les vidéos en ligne représentent
un cinquième
des émissions de gaz à effet de serre du numérique

AUTANT DE CO2 QUE L'ESPAGNE

Le visionnage des vidéos
en ligne en 2018 a
généralisé autant de CO2
que l'Espagne 300 millions de
tonnes
de CO2

10 h de film HD représentent davantage de
données que l'intégralité des articles en anglais
de Wikipédia

LE PORNO ET NETFLIX EN TÊTE



Source : The Shift Project
Réalisation : Marina Fabre

novethic.fr

Le numérique en huit paradoxes :

1/ Il n'y a rien de plus matériel que la « dématérialisation » : le numérique consomme des quantités astronomiques de ressources rares et non-renouvelables et dépend de milliards d'objets et infrastructures. Les livres sont en matières renouvelables, les liseuses non.

2/ Alors qu'on semble pouvoir tout faire avec l'outil numérique, les pratiques qu'il est censé remplacer (papier, déplacements sur le lieu de travail...) augmentent : on consomme toujours plus de papier, le télétravail s'accompagne d'une augmentation des trajets longue distance, etc.

3/ On dit que le numérique est la solution pour avoir toujours plus en polluant toujours moins (voire en dépolluant), pourtant l'augmentation constante de la pollution numérique semble indiquer que le numérique sera bientôt la plus grosse source de pollution de la planète. (voir : [Effet rebond](#))

4/ Le « virtuel » matérialise une multitude d'actions immatérielles (une conversation, une idée, une rencontre, un souvenir, etc.) et démultiplie le matériel (les objets existent à la fois dans le réel et numériquement (photos, etc.)).

5/ La simplification par le numérique (avec ses interfaces utilisateurs ludiques et le monde à portée de clic) cache des processus et des infrastructures toujours plus complexes, que ne comprennent même plus complètement les spécialistes.

6/ Sachant que rien n'est plus fragile qu'une société complexe, l'[optimisation*](#) et la rationalisation du monde par le numérique, le rendent plus instable : à l'époque des lampes à huile, aucune ville n'était jamais plongée dans le noir.

7/ Même si toute la connaissance du monde est à portée de main, nous sommes individuellement plus ignorants (l'accès à la connaissance n'étant pas la connaissance).

8/ Plus le numérique prend de place dans nos vies et moins nous faisons de choix, en conséquence nous nous tournons encore plus vers le numérique pour palier à nos manques : le numérique remplit les vides qu'il produit.

@CONTACTS

CANADA
THÉÂTRE CERCLE MOLIÈRE

TÉL
(001) 204 233 8053

MAIL
genevieve@cerclemoliere.com

ADRESSE
Théâtre Cercle Molière,
340, boulevard Provencher,
WINNIPEG (Manitoba R2H0G7)

SITE WEB
www.cerclemoliere.com

GUINÉE
LA MUSE

TÉL
621 00 69 00 02

MAIL
dg@lamusegn.org

ADRESSE
La Muse, Kipé,
rue Diallo Sadakaa,
BP 6518, CONAKRY

FRANCE
COMPAGNIE DU JOUR

TÉL
Hugo Martinet, Chargé de production
+33 (0) 6 19 69 25 64

MAIL
compagniedujour@gmail.com

ADRESSE
Le Petit Angle, 1,
rue président Carnot,
38000 GRENOBLE

SITE WEB
www.compagniedujour.net

