

L'imagination n'est pas une évasion, une fuite, un refuge hors du réel, mais un regard différent sur le réel, une subversion des idées reçues par le biais de l'insolite, un recul critique vis-à-vis du réel en tant que matière brute, en tant que « donnée immédiate de la conscience » et par là-même, un moyen de le remettre en question. Ce qui débouche naturellement sur des questions sociales.¹

Nous vous proposons de découvrir les récits qui nous dominent et d'en imaginer d'autres, comme premier pas pour concevoir un monde meilleur que celui dans lequel nous vivons et pour travailler à le construire.

¹ RODARI Gianni (1997). *Grammaire de l'imagination. Introduction à l'art d'inventer des histoires*. Rue du Monde.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Fiches d'activités

Imaginer



Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Fiche 14

Cette fiche propose deux types de représentation à la craie au sol, pour faire de la bande dessinée en rue. La première permet de prendre le temps de s'arrêter devant un paysage, une façade, une rue et de le représenter. La deuxième invite à prendre le temps de réfléchir à une action et à la dessiner. Ces deux activités sont imaginées pour être vécues séparément, l'une n'est pas la suite logique de l'autre.

MACADAM BD



Durée

30min.



Objectifs

- Faire émerger nos imaginaires et représentations du futur.
- Exercer la créativité en groupe.



Matériel

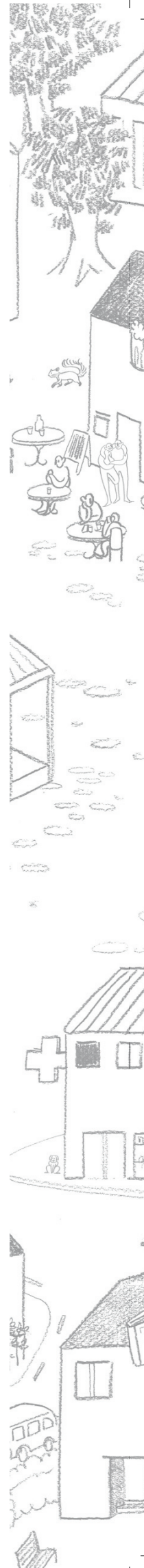
- Des craies de différentes couleurs.



Déroulé

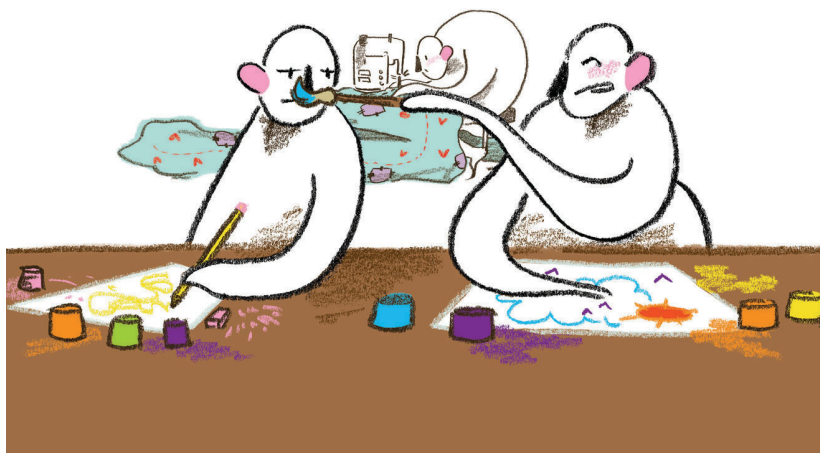
Version 1/2

1. Emmener l'ensemble du groupe à l'extérieur (dans la rue, dans une cour de récréation, dans un parc...).
2. Faire un arrêt pour observer soit une façade, un parc, une vue spécifique.
3. Diviser le groupe en sous-groupes de 4 à 5 personnes.
4. Inviter chaque sous-groupe à tracer 3 cases, à la craie, au sol. Chacune des cases portant les intitulés : aujourd'hui, dans 50 ans et dans 100 ans.
5. Chaque groupe dessine à l'intérieur des cases la vue observée aujourd'hui, imaginée dans 50 ans et dans 100 ans.
6. Inviter l'ensemble du groupe à se rassembler et à aller visiter les œuvres des autres groupes. Inviter les participant·es à réagir aux créations (la leur et celles des autres) en posant cette question : « Quelle vision du futur sous-tend ces dessins ? »



Version 2/2

1. Emmener l'ensemble du groupe à l'extérieur.
2. Diviser le groupe en sous-groupes de 4 à 5 personnes.
3. Inviter chaque sous-groupe à se mettre d'accord autour d'une action, d'un projet à mettre en place.
4. Tracer une case à la craie au sol par sous-groupe.
5. Le dessin du projet va se construire sous forme de course-relais. Chaque participante à son tour trace un trait sur le dessin puis revient le plus vite possible vers son groupe pour passer la craie au suivant qui complétera d'un trait le dessin commencé, et ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe estime que son projet, son action est bien représentée.
6. Lorsqu'un groupe a terminé son dessin, on arrête le jeu.
7. Inviter chaque groupe à deviner ce que les autres ont représenté.



Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Au travers d'un moment de réflexion et de partage, les participant·es vont partir de ce qui les entoure (le quartier, l'école, la rue) pour imaginer ce qu'ils voudraient y changer. Tout est permis. Cette activité peut servir à introduire une mise en projet, dans l'école ou le quartier.

IMAGINER ET TRANSFORMER MON QUARTIER



Durée

30 minutes pour un groupe de 12 personnes.



Objectifs

- Développer l'imaginaire, se projeter dans un futur proche et inspirant.
- Percevoir l'environnement de façon sensorielle et émotionnelle.



Matériel

- Votre imagination.



Déroulé

1. Inviter le groupe à se mettre en cercle dans une grande pièce ou à l'extérieur.
2. Proposer à chacune de fermer les yeux et de visualiser le lieu où l'animation se déroule.
3. Demander aux participant·es de penser aux transformations qu'ils aimeraient voir dans leur quartier, le quartier de l'école, l'endroit où le groupe se trouve.
4. Guider, oralement, les participant·es à l'extérieur du bâtiment, les inviter, toujours en gardant les yeux fermés, à sortir de l'endroit et à se promener (virtuellement) dans le quartier, en portant leur attention sur les commerces, les espaces verts, les moyens de transport...

(voir page suivante une proposition de texte pour le guidage oral)





« **Imaginez que vous sortez de ce lieu...**

À quoi ressemble la première rue que vous parcourez ?

Y a-t-il des commerces ?

Quelles sortes de commerces ?

Un peu plus loin, vous tombez sur un espace vert, comment est-il ?

Quels sont les moyens de transport que vous observez ?

Les personnes que vous croisez, comment sont-ils habillés ?

Voyez-vous beaucoup de maisons ?

Comment sont-elles ?

Avec quels matériaux sont-elles fabriquées ?

Portez votre regard vers le ciel, à quoi ressemble-t-il ?

Quelle est sa couleur ? »

5. Ensuite, inviter tout le monde à ouvrir les yeux et à partager les paysages imaginés. Cela peut se faire par tour de parole, chacune ajoutant un élément.
6. Prolonger l'activité en réalisant un dessin individuel ou collectif de ce nouveau lieu de vie imaginé.



Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Fiche
16

« Personne n'est responsable de ces fictions ; elles ne sont pas l'effet d'un complot des puissants contre les impuissants ; personne n'a pris la décision de les élaborer. Elles imprègnent nos vies de part en part. »¹

¹ HUSTON, Nancy (2008). L'espèce fabulatrice. Actes Sud (Babel), p.28.

PRENDRE CONSCIENCE DES RÉCITS DOMINANTS



Durée

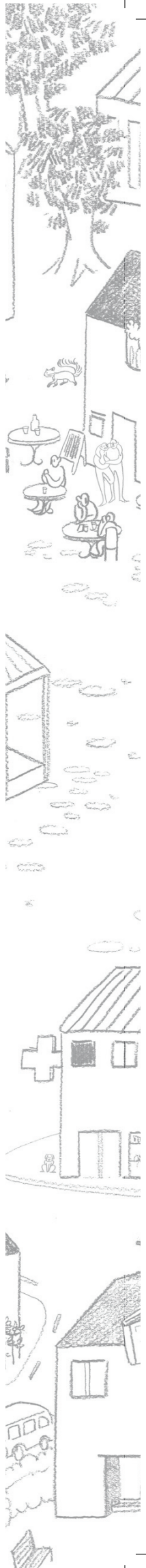
1 heure 15 minutes pour l'ensemble des étapes.



Contexte

Cette activité vise à prendre conscience des récits qui guident notre existence. Elle peut être vécue pour elle-même ou servir d'introduction à une activité d'écriture de nouveaux récits comme celles des Fiches 17 «Et si ...» ou 19 «Récits de vivants».

Pour aller plus loin, consulter l'Annexe F « Récits ».



Fiche
16
Étape 1

Cette activité propose d'aller explorer un récit décalé afin de mieux comprendre les différentes manières de voir le monde et d'aider notre public à prendre du recul sur son propre rapport au monde.

EXPLORER DES RÉCITS INSPIRANTS



Durée

45 minutes



Objectifs

- Découvrir et se nourrir d'un récit inspirant.
- Découvrir d'autres manières de composer le monde.



Matériel

- Support : la bande dessinée *Petit traité d'écologie sauvage* (PIGNOCCHI, 2017) ou tout autre récit inspirant.
- Du matériel de bricolage : feutres, colle, ciseaux, magazines, feuilles de couleur, feuilles A3 blanches, pastels, pâtes à modeler, argile, crayons...
- Des extraits choisis (imprimer un extrait par personne, en fonction du nombre de sous-groupes).



Déroulé

1. Diviser le groupe de participant·es en sous-groupes de 4 à 8 personnes.
2. Distribuer à chaque groupe un extrait différent du *Petit traité d'écologie sauvage* d'Alessandro Pignocchi¹ (DOC 1 à 6).
3. Chaque extrait sera accompagné de la page 7 du livre, qui plante le décor ainsi que d'un lexique pour présenter les personnages (humains et non humains), les lieux et le vocabulaire spécifique.

Suggestions d'extraits :

p. 14-17 : Respect des valeurs — discussions outrées dans l'enceinte de la Commission européenne à propos d'une zone à protéger en Amazonie parce qu'elle abrite des rainettes utiles pour un nouveau traitement contre le cancer.

¹ PIGNOCCHI, Alessandro (2017). *Petit traité d'écologie sauvage*. Steinkis.

Recueillir les
représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

P. 27-33 : Alternative — Parents désespérés face à leur petite fille qui veut voir des animaux vivants.

P. 37-40 : Référendum — Discours d'Angela Merkel qui instaure le troc et brandit un brochet à échanger.

P. 41-45 : Mariage — Discours de Poutine qui déclare légal le mariage entre personnes appartenant à des espèces différentes, et annonce son mariage avec une papaye.

p.106-109 : Holothurie — Interview du Président français François Hollande dont le 1er ministre s'est réincarné en holothurie.

P. 110-119 : Grèbes huppés — Réincarnation des chefs d'État du G20 en grèbes huppés.

4. Présenter l'auteur :

Alessandro PIGNOCCHI est un chercheur en philosophie et en sciences cognitives (domaine qui associe l'anthropologie, la linguistique, les neurosciences...), bref un savant, qui a choisi la BD comme mode d'expression pour faire passer de manière imagée et humoristique le fond de sa pensée.

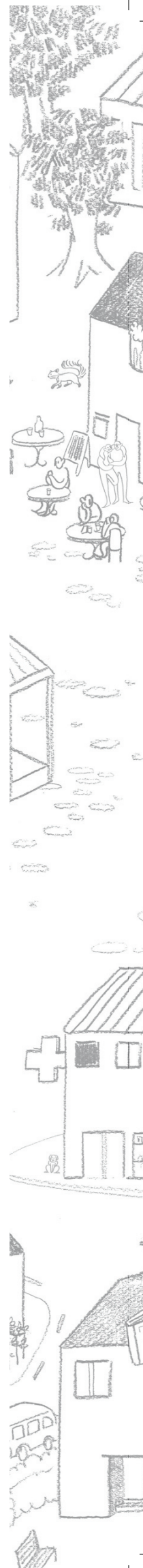
5. Lire la première page, commune à tous les livrets :
« Les dirigeants de la planète ont enfin décidé d'adopter la vision du monde des Indiens d'Amazonie. Il est désormais admis que les plantes et les animaux ont une vie intellectuelle et sentimentale similaire à celle des humains. Ils sont à ce titre membres à part entière de la communauté morale. »

Démarche de Pignocchi : Son point de départ est l'étude de Philippe Descola et Anne-Christine Taylor, deux anthropologues qui ont étudié les populations d'Amazonie, sur ce qu'ils appellent la composition des mondes. Il compare la manière d'être au monde des Occidentaux et des Jivaros Achuar. Pour les Jivaros, les plantes, les animaux et les humains possèdent un esprit similaire. Les détails de leurs vies diffèrent parce qu'ils ont un corps différent, perçoivent le monde différemment et composent ce monde à leur manière. On peut étendre cette distinction à l'intérieur d'une même espèce. Chaque humain par exemple perçoit le monde à travers le prisme de ses connaissances, de ses facultés qui sont communes à l'espèce humaine, propres à une culture ou liées à la personne.

6. Donner un temps de lecture, variable selon le public.

7. Donner un temps pour imaginer une manière de restituer la mini histoire découverte (saynète, raconter, dessiner, modeler).

8. Découvrir les récits de chaque groupe.



Fiche 16

Les documents sont téléchargeables sur le site www.empreintes.be :
<https://www.empreintes.be/fiche-dp-climat-16>

DOC 1
animation



Respect des valeurs

Fichier PDF

DOC 2
animation



Alternative

Fichier PDF

DOC 3
animation



Référendum

Fichier PDF

DOC 4
animation



Mariage

Fichier PDF

DOC 5
animation



Holographe

Fichier PDF

DOC 6
animation



Grèbes huppées

Fichier PDF

Recueillir les
représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

L'étape précédente nous a permis de découvrir qu'il existe d'autres manières de composer le monde. Au travers de cette activité, l'objectif est de mettre en évidence nos récits dominants, nos valeurs et nos normes.

CES RÉCITS QUI NOUS DOMINENT



Durée

30 minutes



Objectifs

- Identifier nos valeurs et normes dominantes et prendre du recul sur notre vision du monde.



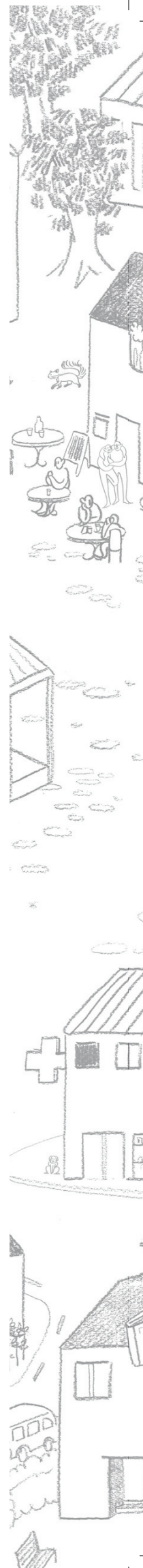
Matériel


- Des grandes affiches
- Des feutres indélébiles
- Des feuilles de brouillon
- Des crayons



Déroulé

1. Afficher un poster avec deux colonnes intitulées : Petit traité d'écologie sauvage // monde occidental.
2. Par deux, demander aux participantes de faire deux listes de mots :
 - Lister un maximum de mots qui décrivent la vision du monde partagée dans la BD de Pignocchi.
 - Lister un maximum de mots pour décrire notre vision du monde, qui décrit quels sont nos récits, les récits qui composent notre réalité.
3. Partager en grand groupe. Chaque groupe partage un mot, et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des mots.
4. Afficher les deux visions (listes de mots). Préciser que les récits qui vont être créés doivent se nourrir de la première vision, et se détacher de la deuxième vision.





Point d'attention : cette méthodologie est forcément réductrice. Il ne s'agit pas ici d'une analyse exhaustive des sociétés achuars ou européennes, la question serait bien plus complexe et développée qu'une simple liste de mots. Il s'agit plutôt d'ouvrir les regards vers d'autres récits.

CONCLURE : dans la BD, Pignocchi décrit notre monde (interviews, hommes et femmes politiques, Commission européenne...) à la manière des Jivaros, ce qui en donne un aspect étrange. Il a muté quelque chose dans le cerveau des hommes et des femmes politiques pour les transformer en animistes.

Cela donne un résultat absurde, mais n'y a-t-il pas des choses absurdes dans notre manière d'envisager le monde ? Pour nous nourrir, nous échangeons des bouts de papier contre des aliments emballés dans du plastique. N'est-ce pas aussi absurde ?

Le fait de voir des choses absurdes dans cette BD nous fait prendre du recul et nous permet de penser l'impensable.

- Partir de la conclusion ci-dessus et organiser un mini débat sur l'absurdité évoquée.
 - Comment se fait-il que nous ne trouvions pas notre manière de penser absurde ?
 - Qu'est-ce qui fait de nos récits, des récits dominants ?
 - Quels sont nos récits dominants ?
 - Pourquoi dit-on que ces récits sont "dominants" ?
 - Y a-t-il d'autres récits de ce type que nous tenons pour vrais ?
 - Quelles sont les histoires qu'on se raconte depuis l'enfance ? Qu'est-ce qui nous vient de nos parents ? De notre culture ?

- Faire émerger nos récits dominants : les récits sont porteurs de valeurs, quelles sont les valeurs dominantes que l'on retrouve dans nos récits actuels ?

Sur le principe du brainstorming et sur base des histoires découvertes, lister les récits dominants sur un poster.

CONCLURE : chacune a l'illusion de percevoir le monde de manière objective et pense parfois que sa vision est la seule valable. Car notre manière de penser se base sur des récits partagés par un grand nombre de personnes, depuis plus ou moins longtemps. On ne voit même plus que ce sont des récits, tellement ils sont présents et puissants. « Comme l'air que l'on respire ou l'eau qui entoure le poisson » (Cyril Dion).

Parmi les outils de composition du monde partagés par la plupart des Occidentaux, on trouve : la séparation nature-culture, la notion de travail et la notion de progrès. Ces trois notions associées entraînent l'exploitation des créatures rejetées dans la sphère unifiée et autonome de la nature.

Pour aller plus loin, voir Annexes E "Nature-culture" et F "Récits".

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Fiche 17

« Développons nos forces à pouvoir toujours raconter une histoire de plus, un autre récit. Si nous y parvenons, nous retarderons la fin du monde. »

KRENAK, Ailton (2020). Idées pour retarder la fin du monde. Dehors, p.34.

« Les récits apprennent à réimaginer le monde, à voir la possibilité de changement, et à accueillir cette possibilité dans notre vie. »

HUSTON, Nancy (2008). L'espèce fabulatrice. Actes Sud (Babel), p.75.

ET SI...



Durée

45 minutes pour l'ensemble des étapes



Objectifs

- Ouvrir et nourrir l'imaginaire.
- Exercer l'expression écrite.
- Construire collectivement des récits inspirants.



Matériel

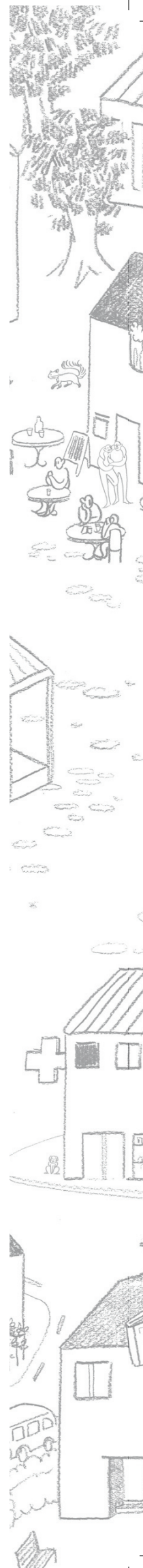
- Un poster avec 2-3 « et si » déjà notés
- Des feuillets autocollants
- Une bandelette de papier par participante
- Des crayons ordinaires
- Un grand récipient
- Du papier de brouillon
- Une « belle » feuille A3 par groupe pour écrire / dessiner / représenter leur récit qui pourra par la suite être rassemblé sous forme de cahier ou affiché...
- Des feutres, des crayons, des pastels...
- Une sonnette



Déroulé

Échauffement (15')

1. Installer un poster intitulé « ET SI... ».
2. Donner des exemples de « Et si... » : Et si nous ne devons plus dormir ? Et si la terre s'arrêterait de tourner ? Et si...
3. Donner un temps de réflexion individuelle pour noter quelques idées de « et si... » sur des feuillets autocollants. Une idée par feuillet autocollant.
4. Inviter les participantes à venir coller leurs feuillets.
5. Lire l'ensemble des « Et si... » imaginés.





Création de personnages (5')

1. Individuellement, choisir un ou plusieurs « et si... » qui interpelle et créer un personnage (humain, non humain, objet, collectif...) avec une quête.
2. Écrire sur une bandelette de papier un texte court (2-3 lignes max) qui n'est pas encore une histoire, mais une brève description du personnage et de sa quête.
3. Plier et déposer l'ensemble des personnages créés dans un grand récipient.

Exemple :

Et si les arbres pouvaient parler...

Personnage : Un arbre qui fait des discours pour convaincre les humains d'arrêter de couper ses congénères et les menace de faire la grève des fruits s'ils continuent.

Création du récit (5')

1. Constituer des groupes de 2 ou 3 participantes. Dans le grand récipient qui contient l'ensemble des personnages créés, piocher au hasard 3 personnages (ou 2 pour réaliser des groupes de 2). Lire l'ensemble des 3 personnages qui forment un premier groupe. Et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des personnages.
2. Inviter chaque groupe à créer une histoire en faisant se croiser les destins de ces 3 personnages.
3. Distribuer une feuille blanche A3 par groupe.
4. Partager les récits. Chaque groupe « récit » circule dans l'espace, en se tenant par les bras pour rester en groupe. Au signal sonore, iels doivent se trouver un autre groupe à qui iels vont raconter leur histoire (et vice versa). On fait tourner 2-3 fois pour que chaque groupe puisse entendre quelques histoires.

Alternative : speed dating : la moitié des groupes restent immobiles, les autres groupes tournent.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Fiche 18

L'utilisation de masques facilite l'exercice de décentrement proposé dans le cadre des activités « Récit de vivants » (Fiche 19) et « Conseil du vivant » (Fiche 20). Les fabriquer offre un moment suspendu d'introspection et d'attention à un être vivant autre qu'humain. Cette activité est proposée par Stéphanie Bonnet, animatrice pour les asbl "Les petits ruisseaux" et "D'une cime à l'autre".

MASQUES DE VIVANTS



Durée

1 heure 30 minutes



Objectifs

- Prendre le temps de s'imprégner des caractéristiques d'un être vivant autre qu'humain.
- Observer finement.
- Déployer sa créativité et son imaginaire.
- Prendre du plaisir à réaliser quelque chose de beau.



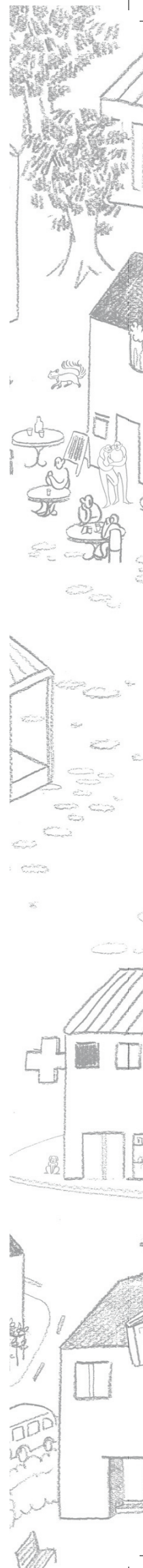
Matériel

- Des pinces, de la peinture, des feutres, des crayons, de la colle blanche
- Un masque type "loup" en carton par participant-e



Déroulé

1. Créer une ambiance propice à l'introspection et à la détente par exemple en diffusant une musique douce ou des sons enregistrés en forêt.
2. Disposer des photos présentant en gros plans des visages d'animaux (insectes, oiseaux, mammifères...) ou des végétaux ainsi que des fiches descriptives de ces espèces.
3. Demander aux participantes de choisir un de ces êtres vivants et de lui poser 25 questions.
4. Mettre à disposition les masques vierges (de type « loup ») et du matériel de bricolage.
5. Chacune réalise son masque (voir à la page suivante "Exemples de masques").





Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Fiche 19

Nous avons besoin de nouveaux récits pour sortir du cadre de nos récits dominants, imaginer des futurs désirables, nous projeter dans l'avenir et nous mettre en action. Cet exercice créatif et de décentrement peut, pour donner davantage de relief à l'ensemble, se faire après l'activité « Récits dominants » (Fiche 16) et avant l'activité « Conseil du vivant » (Fiche 20) dans lequel les principes de résilience sont également convoqués. Il est également possible de le vivre de façon indépendante.

RÉCITS DE VIVANTS



Durée

45 minutes



Objectifs

- Créer des récits inspirants.
- Par le biais du récit, réfléchir à ses valeurs, ses limites, sa position par rapport au vivant.
- Se questionner et imaginer une multitude de chemins vers un présent ou un futur désirable.
- Vivre le récit comme expérience de pensée et comme trame à l'engagement.
- Être conscientes des récits que l'on donne à voir et de leurs limites.



Matériel

- Des craies de différentes couleurs.
- Autant de photos ou de masques de vivants que de participant-es
- Les cartes "Compétences" (DOC)



Déroulé

1. Donner aux participant-es la « recette » du récit. Ce récit sera écrit individuellement.

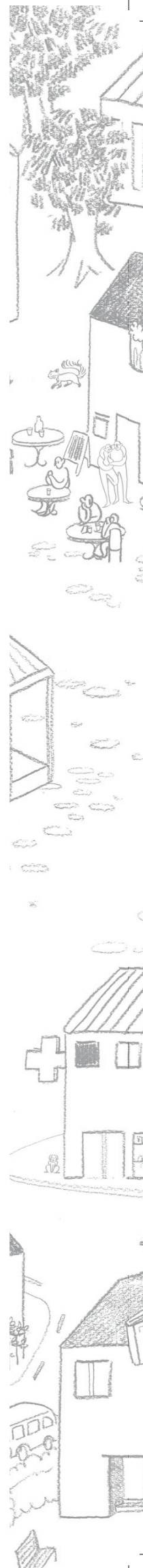
Ingrédients du récit


Pour imaginer un récit, il faut :

Un héros ou une héroïne • Une quête • Des obstacles • Un début • Un milieu • Une fin

Le héros ou l'héroïne

2. Choisir un être vivant parmi un choix proposé de photos ou éventuellement de masques fabriqués au préalable pour figurer ces êtres vivants (voir Fiche 18 « Masques de vivants »).



- 
3. Poser 25 questions à l'être vivant choisi avant de démarrer le récit pour se rapprocher de son « héros/héroïne », donner davantage de profondeur au récit et se donner une chance de dépasser les lieux communs.

La quête

1. Se projeter dans un présent ou un futur désirable, qui sera inspirant et permettra de définir la quête.
2. Individuellement, tirer au sort ou une carte "Compétences" (DOC 2) qui va orienter le déroulement de la quête. Ces compétences illustrent des principes de résilience qui sont repris ci-dessous.

Exemples de principes de résilience

- *Systemique* : vous avez une vision claire des liens avec d'autres obstacles ou ressources.
- *Préparation* : vous avez anticipé le problème auquel vous êtes confronté.e.
- *Sobriété* : vous êtes capable de vous contenter de peu.
- *Autonomie* : vous êtes en capacité de produire tout le minimum vital au sein de votre espace de vie.
- *Auto-organisation* : les individus autour de vous ont l'habitude de gérer ensemble l'obstacle auquel vous êtes confronté.e.
- *Barrage* : vous avez construit une grande barrière qui vous aidera à faire face au problème.
- *Stocks* : vous avez plein de ressources en réserve pour faire face à la durée du problème auquel vous êtes confronté.e.
- *Flexibilité* : vous êtes très ingénieux.se et avez sous le coude un plan B pour gérer cette situation.
- *Régénérativité* : vous aviez nourri depuis longtemps un environnement naturel et culturel très riche dans lequel vous pourrez puiser pour faire face au problème.
- *Réseaux* : vous avez de nombreux contacts qui vous apporteront du soutien pour faire face au problème.
- *Diversité* : votre groupe est rempli d'individus très différent-es qui auront tous une manière différente de voir et d'approcher le problème.
- *Redondance* : vous aviez fait des copies de vos infrastructures critiques ce qui vous permet de faire face au problème.
- *Solidarité* : les plus faibles et impacté-es sont bien écouté-es dans votre communauté.
- *Agile* : vous apprenez rapidement de vos échecs et adaptez votre posture.
- *Culture du risque* : vous communiquez adroitement sur le risque, sans faire peur, mais sans minimiser ni balayer le problème.

Les obstacles

1. Réaliser une liste d'obstacles avec les participant·es en leur demandant : qu'est-ce qui nous fait peur ? Qu'est-ce qui peut se passer ? ... Dans ce cas, leur laisser le choix du ou des obstacles.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Exemples d'obstacles

- Incendie
- Inondation
- Tornade
- Pluies torrentielles
- Manque de nourriture
- Manque d'abris
- Disparition d'une autre espèce dont votre survie dépend
- Absence de soutien de la communauté
- ...

2. Une fois que les participant.es ont choisi un héros ou une héroïne, un obstacle et qu'ils ont la quête (une idée de ce qui représenterait un futur désirable), leur donner 15 à 20 min d'écriture.
3. Mettre en commun les différents récits éventuellement par type d'espèce (mammifères, insectes sociaux...).

Conclusion

Créer des nouveaux récits permet :

- d'aiguiser notre créativité,
- de questionner nos imaginaires,
- de prendre distance par rapport à nos manières de penser, à nos récits dominants,
- de nous décentrer – d'envisager d'autres points de vue,
- de tester de nouveaux modèles de sociétés,
- d'élargir les perspectives,
- de penser des possibles,
- de se projeter dans un futur désirable ou se préparer à un futur moins désirable,
- de s'outiller pour penser autrement...

La dynamique du récit¹

Dans de nombreux livres, BD, films, séries, pièces de théâtre, œuvres d'art... **se cachent des récits d'anticipation inspirants qui peuvent contribuer à construire notre identité collective.** Le récit d'anticipation environnemental est une voie pour tester et créer des futurs.

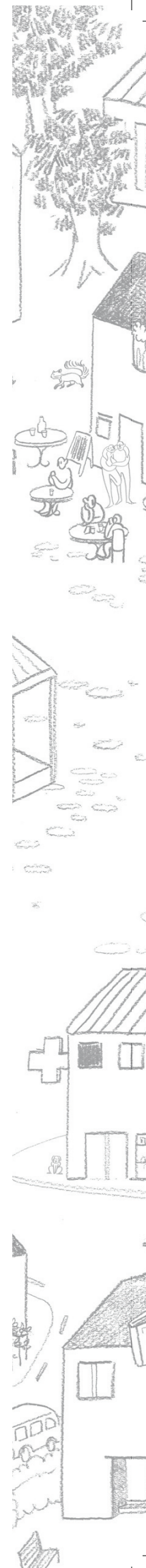
Ils peuvent **servir de leviers pour ouvrir des perspectives politiques, une autre façon de faire société à l'avenir.**

Les récits fictionnels environnementaux ou écologiques permettent d'appréhender le terrestre comme un protagoniste, rendent sensibles les interactions entre les humains et les autres qu'humains, mettent en scène des interactions dont nous faisons partie.

Les récits fictionnels **ne laissent pas indifférents, ils ouvrent le débat, sont sujets à controverses. On peut y questionner les dominations, les conflits...**

Comment faire évoluer notre culture pour que, comme dans les récits d'anticipation, un discours politique, un discours qui vise à organiser le vivre-ensemble, ne soit légitime et crédible que s'il est enraciné dans le terrestre ?

¹ DUFASNE, Maëlle (2020). Le récit d'anticipation environnemental pour de nouveaux imaginaires politiques. La fiction pour construire un « après Corona » réaliste. Écotopie. https://ecotopie.be/wp-content/uploads/2021/08/Analyse_Le_re_cit_d_anticipation_environnemental_pour_de_nouveaux_imaginaires_politiques_VF.pdf (page consultée le 03 septembre 2024). - Voir également l'Annexe F "Récits"





DOC
participant.e

Fiche
19



COMPÉTENCES

Vous avez une vision claire des liens avec d'autres obstacles ou ressources.

Approche systémique

COMPÉTENCES

Vous avez anticipé le problème.

Préparation

COMPÉTENCES

Les individus autour de vous ont l'habitude de gérer ce genre de problème ensemble.

Auto-organisation

COMPÉTENCES

Vous êtes capable de faire beaucoup avec peu et/ou de vous contenter de peu.

Sobriété

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes



COMPÉTENCES

Tout le minimum vital est produit au sein de votre espace de vie.

Autonomie



COMPÉTENCES

Vous avez plein de ressources en réserve pour la durée du problème.

Stocks

COMPÉTENCES

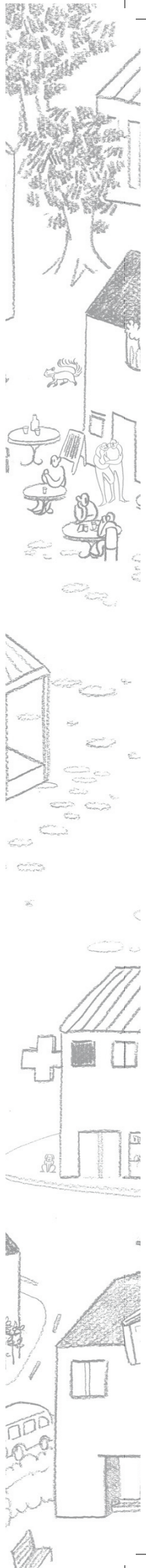
Vous êtes très ingénieux·se et avez, sous le coude, un plan B pour cette situation.

Flexibilité

COMPÉTENCES

Vous aviez nourri depuis longtemps un environnement naturel et culturel très riche dans lequel vous pourrez puiser pour faire face au problème.

Régénérativité





COMPÉTENCES

Vous avez de nombreux contacts qui vous apporteront du soutien pour faire face au problème.

Réseaux



COMPÉTENCES

Votre groupe est rempli d'individus très différents qui auront tous et toutes une manière différente de voir et d'approcher le problème.

Diversité

COMPÉTENCES

Vous aviez fait des copies de vos infrastructures critiques (les infrastructures vitales pour le bon fonctionnement de votre société), ce qui vous permet de faire face au problème.

Redondance

COMPÉTENCES

Les plus faibles et impactés sont bien écoutés dans votre communauté.

Solidarité

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes



COMPÉTENCES

Vous apprenez rapidement de vos échecs et adaptez votre posture.

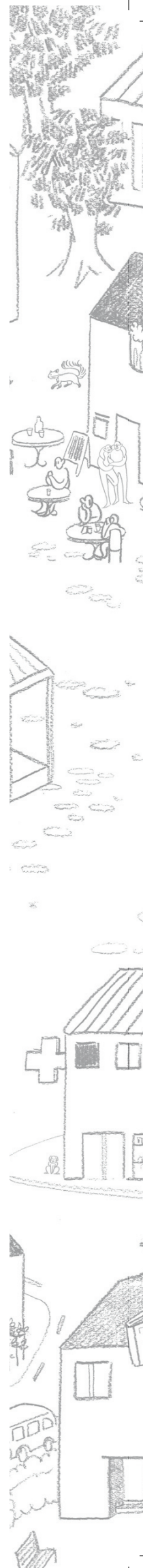
Agilité



COMPÉTENCES

Vous communiquez adroitement sur le risque, sans faire peur, mais sans minimiser ni balayer le problème.

Culture du risque



Fiche 20

L'activité permet aux participantes d'aborder les principes guides de la résilience¹ en étoffant un projet/une action concrète pour qu'elle prenne une dimension plus grande de résilience (pour elle-même et pour le territoire/système dans lequel elle s'inscrit). Le conseil du vivant peut être vécu après l'activité « Récits de vivants » (Fiche 19). Cette activité est proposée par Manu Harchies, de l'ICEDD (Institut de conseil et d'études en développement durable).

CONSEIL DU VIVANT



Durée

1 heure 30 minutes



Objectifs

- Inviter à changer de regard, à se décentrer en prenant en compte les autres vivants et leurs besoins.
- Appréhender les « grands principes » de la résilience et les intégrer pour élargir sa réflexion sur les changements à initier dans notre système.
- Envisager un problème concret et à portée pour inviter à ne pas se démobiliser face à la complexité du système et l'ampleur des vulnérabilités qui vont de pair avec son maintien.



Matériel

- Un objet ou une photo représentant un projet auquel apporter de la résilience (ex : photo d'une cour d'école à rénover, carte d'une ville et panier de fruits et légumes pour représenter une ceinture alimentaire...).
- Idéalement des masques représentant des êtres vivants (autant que de participant-es). Leur fabrication peut faire l'objet d'un atelier préalable avec les participantes (Voir Fiche 18 "Masques de vivants) ou des photos représentant les mêmes êtres vivants.
- Les fiches descriptives de chaque espèce animale ou végétale qui seront incarnées par les participants (DOC 1).
- La liste de questions de relance (DOC 2)
- La liste reprenant les principes de résilience (DOC 3)
- Le tableau des principes de résilience (DOC 4)



Déroulé

Introduction « Le monde selon la tique » par von Uexküll (5')

Chacune des quelque 9 millions d'espèces qui peuplent la Terre perçoit le monde à travers ses sens, qui dépassent souvent les nôtres (les chauves-

¹ « La résilience est [...] la capacité des individus et des communautés à faire face et à s'adapter à des bouleversements graves et à des événements traumatiques. [...] Elle est tributaire des interactions entre les dimensions individuelles, affectives, contextuelles et environnementales qui évoluent dans le temps. » EGGER Michel Maxime, GROSJEAN Tylie & WATTELET Élie (2023). Reliance : manuel de transition intérieure. Actes Sud (Domaine du possible). Voir aussi sur le sujet, Symbioses. (2024, mai). n°140, Futur incertain. Anticiper et s'adapter.

Recueillir les
représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

souris avec l'écholocation, les oiseaux migrateurs qui perçoivent les champs magnétiques de même que les dauphins, la vision infrarouge des reptiles...).

Selon le naturaliste allemand, Jacob von Uexküll (1864-1944), la Terre est donc peuplée de mondes. Celui des humains n'en est qu'un parmi des millions d'autres. Il décrit ainsi le monde de la tique. Sans yeux, cet acarien ne perçoit le monde qui l'entoure qu'à travers 3 signaux : la température, la lumière et l'odeur de l'acide butyrique dégagée par les mammifères du sang desquels elle se nourrit. Cette approche remet en question la notion d'un monde unique dans lequel il n'y aurait qu'un espace et un temps, où s'emboîteraient tous les êtres vivants.

Tous les sujets, du plus simple au plus complexe, sont ajustés à leurs milieux. Il n'y en a pas de super ni de sous évolués. Chacun appréhende le réel avec sa propre perception. Chacun des êtres vivants produit un monde, selon un plan d'organisation qui est le sien. C'est du point de vue de l'être en question qu'il s'agit de saisir sa relation avec le monde qui lui est propre.¹

Consignes (10')

1. Disposer les participantes en cercle.
2. Choisir un projet concret qui a du sens pour les participantes. Par exemple : le réaménagement de la cour de récréation ou d'un espace partagé dans le quartier.
3. Placer au centre du cercle un objet ou une photo qui symbolise ce projet.
4. Proposer aux participantes de choisir une photo ou un masque représentant un être vivant (voir Fiche 18 "Masques des vivants") qui leur parle, ainsi que la fiche descriptive de l'espèce associée (DOC 1). Iels feront alors automatiquement partie d'un des 4 groupes d'êtres vivants non-humains du conseil (insectes sociaux, végétaux, oiseaux, mammifères).

Formulation des recommandations (25')

1. Répartir les participantes en 4 groupes d'êtres vivants.
2. En se basant éventuellement sur les principes de résilience propres à leur groupe (DOC 3), entamer la discussion avec comme objectif d'identifier les recommandations que chaque groupe d'êtres vivants pourrait donner aux porteurs de l'initiative (ici dans notre exemple, la cour d'école ou l'espace partagé dans le quartier) afin de renforcer la résilience qu'elle apporte au territoire.
3. Passer dans les groupes et, si nécessaire, si les idées n'affluent plus, relancer la discussion grâce aux suggestions proposées (DOC 2). Si au contraire le groupe ne manque pas d'idées et débat vivement, ne pas intervenir (même si le débat ne va pas dans le sens des suggestions "toutes faites").

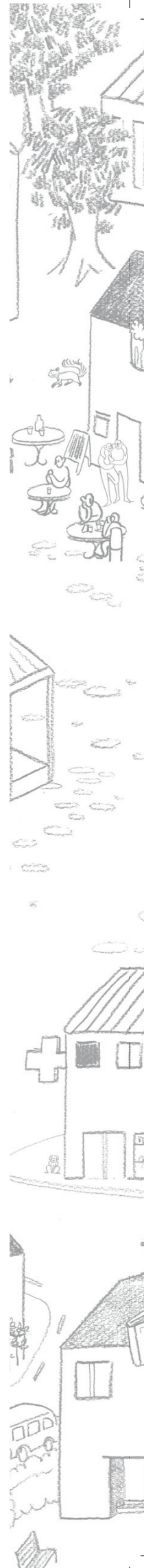
Conseil du vivant (25')

1. Après le temps imparti, réunir tous les groupes et reformer le cercle autour de l'objet symbolisant l'initiative.
2. Proposer à chaque groupe, de s'exprimer tour à tour et dans l'ordre suivant : Insectes sociaux ; Mammifères ; Végétaux ; Oiseaux.
3. Prendre note des conseils formulés par les êtres vivants sur un poster en regard des principes de résiliences correspondants. (DOC 4)

Débriefing (25')

1. Parcourir les différents principes et évaluer en quoi ceux-ci contribuent à la résilience du projet ou du territoire dans lequel ils s'inscrivent en se référant, par exemple, aux conseils qui ont été formulés en lien avec ce principe.
2. Faire un tour de parole pour voir comment les participantes se sentent après cet exercice : on dépose son masque sur sa chaise et on se met debout derrière la chaise - Comment je me suis senti.e - par rapport à moi - par rapport aux autres.

¹ VON UEXKÜLL, Jacob (2010). Milieu animal et milieu humain, Rivages. - cité par BOUSSENA, Youness (novembre 2023). La Terre, neuf millions de mondes, dans Socialter. <https://www.socialter.fr/article/jakob-von-uexkuell-concept-umwelt> (page consultée le 6 septembre 2024).



Fiche 20

Les documents sont téléchargeables sur le site www.empreintes.be :
<https://www.empreintes.be/fiche-dp-climat-20>

DOC 1
animation



Êtres vivants

Fichier PDF

DOC 2
animation



Questions de relance

Fichier PDF

DOC 3
animation



Principes de résilience par groupe de vivants

Fichier PDF

DOC 4
animation



Tableau des principes de résilience

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

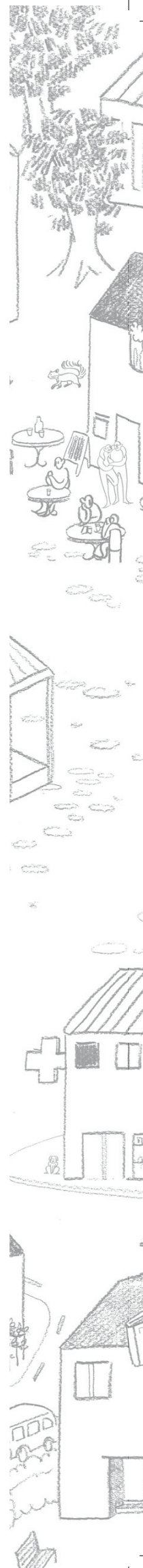
Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

NOTES PERSONNELLES

A series of horizontal dotted lines for taking notes, spanning the width of the page.





A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

Recueillir les représentations

Découvrir

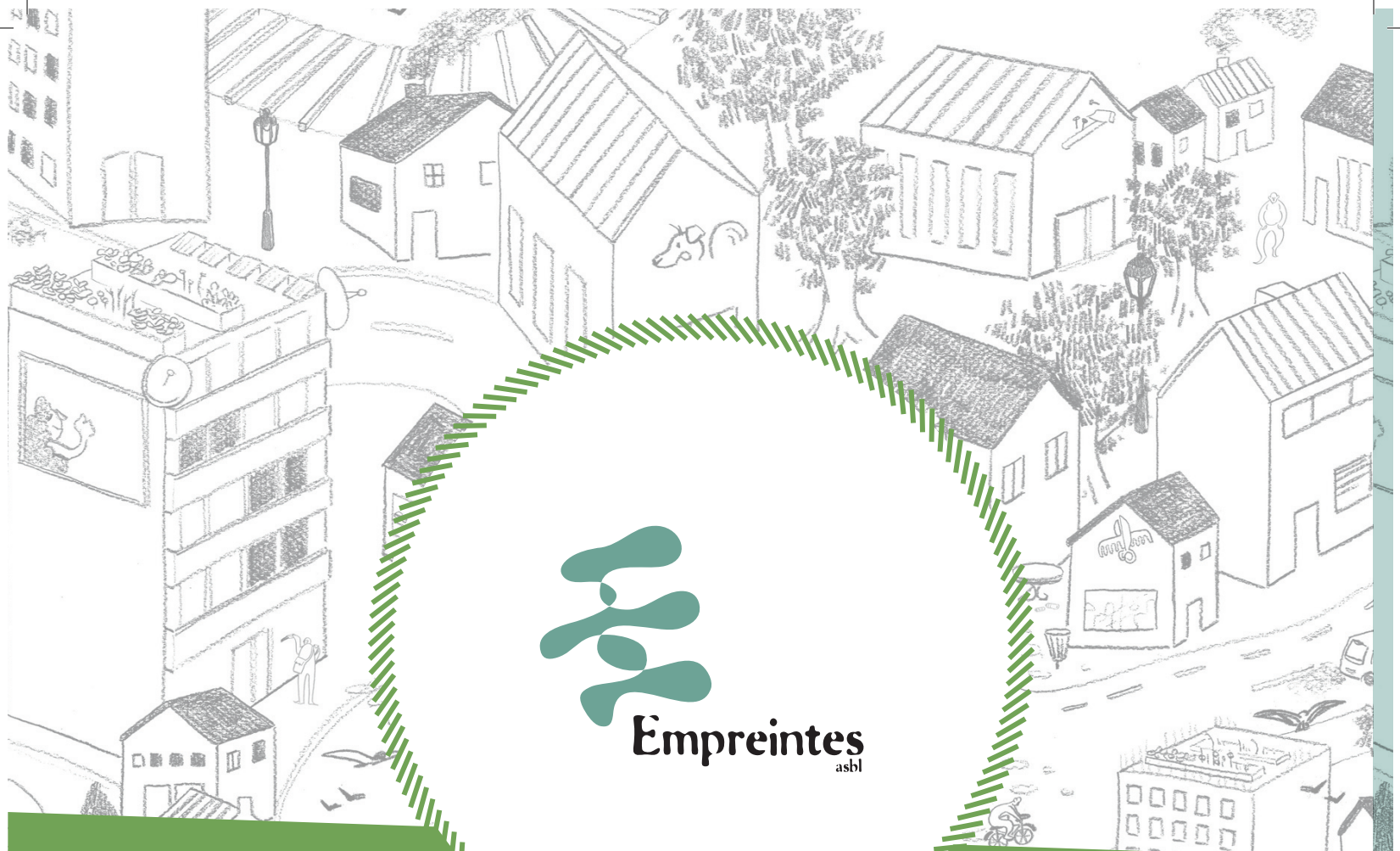
Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes



Empreintes
asbl



Financé par le Plan
de Relance de la Wallonie

