

LA DERNIERE BIOSPHERE

Par la Cie du Fil à Retordre



DOSSIER DE CRÉATION

LA COMPAGNIE

Le Fil à Retordre, c'est presque quinze années de bouillonnement créatif, de spectacles d'Arts de rue, de publics, d'espaces aux couleurs multiples et de partenariats institutionnels et associatifs. Nous testons, expérimentons et créons au gré de nos faims et de nos envies, piochant allègrement dans les différentes disciplines : arts de la rue, arts forains, arts numériques, ludisme... Nous recherchons la diversification du propos, du média et de la technique plutôt que la spécialisation. Nos œuvres sont innovatrices, surprenantes et accessibles au plus grand nombre !

*Après le succès du
«Dédale des Pages
Octarine»,
la Compagnie du
Fil à Retordre
poursuit son
exploration des
formes
interactives et
immersives avec
«La Dernière
Biosphère»
(LDB ci-dessous).*

CONCEPT

La Dernière Biosphère est une installation qui mêle énigmes et bandes dessinées (ci-dessous BD) de vulgarisation sur les thématiques de l'eau et de la biodiversité. Cette installation mélangera langage scientifique et fictions écologiques.

Elle se compose d'espaces scénographiés où les visiteurs trouveront des objets, décorations, installations et éléments uniques et inattendus. Chaque espace propose une énigme à résoudre, et sera accompagné d'une planche de BD.

Les énigmes ont pour vocation de créer un souvenir singulier dans l'esprit des joueurs et joueuses, aidant à ancrer le savoir transmis à travers une expérience ludique. Chaque planche de BD aura quant à elle pour vocation de rendre accessible les thématiques susnommées.

La finalité est un parcours qui mêle sensibilisation, découvertes scientifiques et plaisir du jeu, pour s'instruire à travers des énigmes à résoudre et des aventures de personnages en BD.

NOTE D'INTENTION

Suite à la création et au développement de l'Étrange Bibliothèque Octarine devenu par la suite Le Dédale des Pages Octarine, nous souhaitons mettre en lien nos compétences de créateurs ludiques et concepteurs de jeux avec des sujets qui nous interpellent et qui font sens pour nous, en l'occurrence ici, les enjeux environnementaux et écologiques.

Après une période de recherche, nous avons vite compris que des énigmes seules, et au-delà le jeu d'une manière générale, n'étaient pas de bons supports pour faire de la vulgarisation scientifique.

Nous avons donc pris la décision d'utiliser en complément des énigmes un autre média, celui de la BD et de l'illustration graphique pour permettre une meilleure compréhension et une plus grande liberté dans la manière de traiter des sujets scientifiques complexes.

Nous souhaitons créer un univers imaginaire qui permettra au public d'avoir des repères et des liens évidents entre les énigmes et les planches de BD. Les énigmes seront une introduction aux thématiques traitées. Les planches de BD feront de la vulgarisation sur ces mêmes thématiques à travers l'aventure de personnages.

Afin de développer au mieux ces thématiques nous sommes en lien avec des chercheurs et chercheuses de l'IGE (Institut des Géosciences de l'Environnement), du CNRS (centres de recherches autour de Grenoble) et du CEN (Conservatoire d'Espace Naturelles) de Haute-Savoie spécialistes dans ces domaines.

cf - Fiction utopiste Solarpunk



cf - Dédale des Pages Octarine



cf - Fiction post apocalyptique



PROCESSUS DE CRÉATION

Cette installation lie 3 concepts dans un univers imaginaire d'inspiration solar punk, futuriste décroissant et post-apocalyptique.

1 LA VULGARISATION SCIENTIFIQUE

Nos rencontres et les échanges que nous avons avec les chercheurs nous ont permis dans un premier temps de cibler les thématiques larges de l'eau et de la biodiversité. Pour chaque thématique, ils nous ont transmis des informations et des ressources complètes afin que nous ayons le plus de matière possible pour créer et imaginer des énigmes et les scénarios des BD.

Nous souhaitons, dans ce premier volet, aborder ces enjeux écologiques et environnementaux sans se cantonner à une thématique trop précise. Sur l'eau, nous allons traiter des questions de quantité et de flux, de la complexité de compter la consommation d'eau, de l'impact de l'artificialisation du cycle de l'eau et du lien entre climat et sécheresse.

Pour la biodiversité, les sous-thématiques seront:

- la différence entre disparition des espèces et diminution de la richesse génétique
- les raisons de la baisse de la biodiversité
- le fonctionnement des écosystèmes
- les services éco-systémiques

Nous serons très attentifs à ne pas émettre de jugements sur des comportements ou des habitudes. Le but n'étant pas de culpabiliser une partie du public ou de réduire les sujets à des questions individuelles, mais d'informer et de sensibiliser sur les thématiques traitées.

Les chercheurs et chercheuse nous ont alertés sur l'importance du choix des sujets et la manière de les traiter. Par exemple, nous serons attentifs à ne pas proposer, uniquement des solutions technologiques aux problématiques exposées.

Nous souhaitons aussi développer un autre regard sur les futurs possibles et les imaginaires que l'on peut développer de manière collective sans pour autant créer des situations anxiogènes.

Pour cela, nous travaillerons tout au long du projet de concert avec les scientifiques afin de rester le plus fidèle possible à ce qu'ils ont souhaité transmettre.

UTILISATION DE LA BD

2

L'utilisation de la bande dessinée ou le manga pour la vulgarisation scientifique présente de nombreux avantages à la fois cognitifs et pédagogiques.

Les images aident à expliquer des idées complexes de manière plus intuitive et favorisent une meilleure mémorisation et compréhension (théorie de Paivio).

Dans le domaine scientifique, les images permettent de représenter des phénomènes invisibles (flux, force, temps, etc.).

Ce type de média, souvent privilégié par les jeunes, engendre une attractivité et une accessibilité accrues pour ce public.

Le récit graphique permet d'ancrer les savoirs dans une situation concrète, par exemple en personnifiant certains concepts ou en créant des personnages attachants et récurrents.



cf - le Chateau dans le ciel de Miyazaki



cf - Fiction post apocalyptique



LES ÉNIGMES

Nous sommes attachés au jeu car il permet de favoriser l'apprentissage et de stimuler les compétences cognitives par le plaisir, tout en faisant sortir le public de ses habitudes. Ce que nous apprécions particulièrement dans les propositions ludiques sont les échanges et interactions des équipes, notamment dans le lien intergénérationnel que cela peut raviver. Cela développe la solidarité et la complicité entre les joueurs pour coopérer et communiquer autour d'un objectif commun.

Nous avons à cœur de proposer des résolutions d'énigmes qui prennent en compte différentes logiques, différents processus de réflexion. Pour résoudre les casse-têtes proposés, les joueurs doivent explorer les espaces, lire l'intitulé des énigmes et manipuler les éléments de jeu. Les énigmes font appel à différentes mécaniques de résolution, allant de la déduction à la manipulation, en passant par la logique mathématique et l'interaction sensorielle (sonore, visuelle et olfactive).

La plasticité cérébrale, les capacités de chacun et la possibilité de jouer en équipe rendent accessible au plus grand nombre la résolution de nos énigmes. Précisons également qu'aucune des énigmes ne nécessite des connaissances préalables pour être résolues.

Les énigmes auront pour objectif d'illustrer de manière directe ou indirecte, dans la jouabilité (la manière de résoudre l'énigme) ou dans leur visuel, un des concepts de vulgarisation des thématiques environnementales traitées.

SYNOPSIS

Il y a une semaine, une équipe de scientifiques d'un laboratoire grenoblois s'est mise à observer des comportements étranges de la part des imprimantes du bâtiment C.

Des documents non sollicités, des pages sans queue ni tête, puis d'un coup, des milliers d'impressions : toutes les pièces se sont retrouvées noyées de papier du sol au plafond, toujours le même document dans toutes les langues possibles et inimaginables.

Après quelques heures de panique, et une vérification de la cybersécurité, la conclusion des scientifiques est formelle : ce document provient du futur et est envoyé ici par une singularité quantique, rien que ça !

Voici le document en question, dans sa version française et adapté à notre époque :

*“ A quiconque recevra ce message, ceci est un **SOS** !*

Nous sommes isolés sur une île perdue au milieu d'un océan. Nous avons tenté d'établir un contact avec d'autres survivants de la terre, jusqu'ici sans succès. Nous sommes entourés de machines et d'équipements de technologie ancienne. Les connaissances et compétences pour les faire fonctionner se sont perdues au fil des années, et nous ne savons maintenant plus comment nous en servir. L'eau potable vient à nous manquer, il y a de moins en moins d'animaux et d'espèces sur l'île, nos récoltes s'appauvrissent. En un mot : nous craignons pour la survie de notre communauté !

*A quiconque recevra ce message, s'il vous plaît,
aidez-nous à nous en sortir !*

Tout le laboratoire de recherche est en effervescence : il faut aider ces personnes en détresse !

L'île a par la suite envoyé d'innombrables documents sur leur vie au quotidien mais également des plans de machines qu'ils n'arrivent plus à faire fonctionner. Les chercheurs et chercheuses ont reconstitué ici l'environnement de la dernière biosphère pour comprendre ses habitants et leur envoyer des instructions claires.

Vous êtes des stagiaires du laboratoire, votre but est de comprendre les machines et autres reconstitutions de l'île pour aider les scientifiques à rédiger un carnet d'instruction pour les survivants de la Dernière Biosphère.

Attention, chaque installation est unique et précieuse, prenez-en soin !

Merci d'avance de la part de toute l'équipe.



FORMAT DE LA BIOSPHÈRE



Public cible :

Famille, tout public à partir de 8 ans, adultes
parcours pédagogiques spécifiques pour les collèges et les lycées



Durée du Jeu :

Entre 45 minutes et 1h



Conditions techniques :

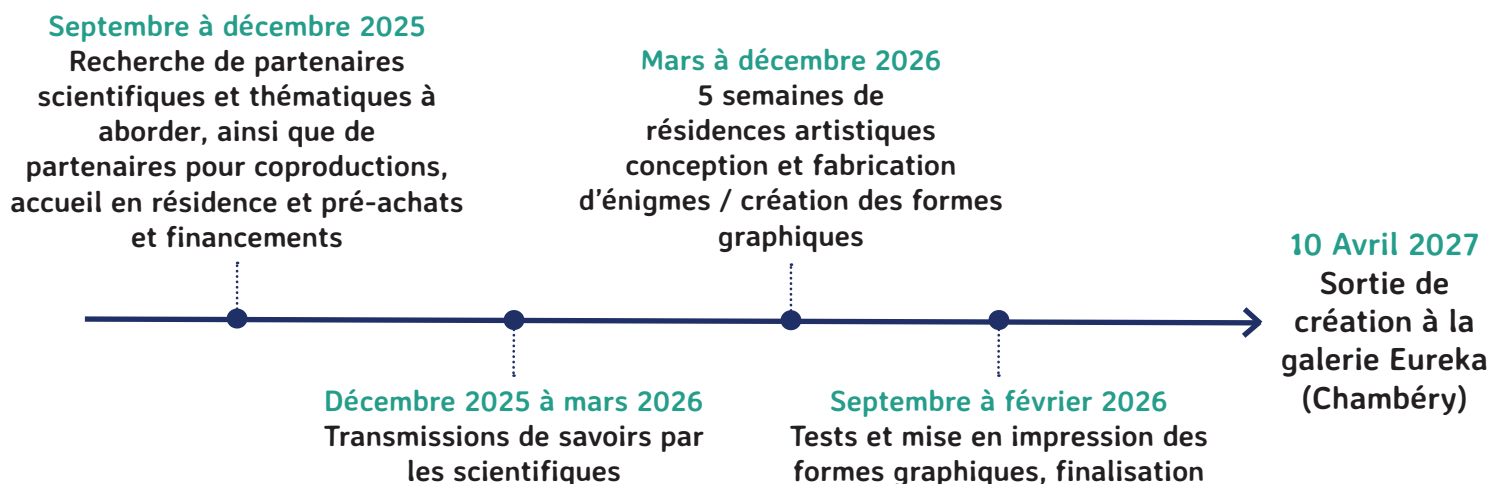
Espace minimum de 80 m². Mettre à disposition une 10aines de tables, une lumière ambiante et 2 prises 16 ampères. Une fiche technique du lieu ou à minima quelques photos sont appréciées.



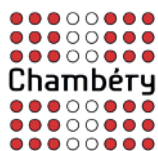
Jauge :

environ 20 personnes par heure en fonction de l'espace dédié (maximum 7 équipes)

CALENDRIER PRÉVISIONNEL



PARTENAIRES



LA CASEmate



CONTACTS

Production/diffusion
Amélie GRIVET
– 06 76 47 82 56 –
com.ciedufilaretordre@gmail.com

Coordination/Artistique/technique
Jeremy Longaretti
– 06 78 87 43 76 –
dje.longaretti@gmail.com