

n°127 • troisième trimestre 2020

SYMBIOSES

127

Le magazine de l'Éducation relative à l'Environnement (ErE)

Comment parler d'effondrements?

La peur pour éduquer ?

p.8

Quel type d'effondré-e êtes-vous ?

p.11

Labo-fiction, inventer des
futurs désirables

p.16

SYMBIOSES est réalisé par le Réseau IDée

réseau
idée

Labo-fiction, inventer des futurs désirables

Un « labo-fiction » pour attiser les imaginaires et inventer des futurs possibles et désirables. Cette expérience collective de recherche et d'expérimentation est proposée par Les ateliers de l'Antémonde. Expérimentant la science-fiction à plusieurs mains, à coup de séances d'écriture collective, les membres de ce collectif français, des personnes engagées dans diverses luttes (anticapitalistes, féministes...) et passionnées par la bidouille, ont publié un ouvrage : *Bâtir aussi* (éd. Cambourakis, 2018). Des nouvelles, courtes et longues, y explorent l'univers fictionnel de l'Haraka, mouvement social de révolte qui démarre en 2011. Cette uchronie (réécriture de l'histoire à partir de la modification du passé) explore aussi l'année 2021, lorsque les « communes libres » se réinventent face à un système techno-industriel en ruine. Un monde d'après y est ébauché, offrant des réponses pratiques, ancrées dans le quotidien, où règnent débrouille et échange de savoir-faire, divergences d'opinions et souhait de bâtir un monde sans dominations.

Cette expérience collective, Les ateliers de l'Antémonde ont voulu la partager, la faire vivre à d'autres. C'est ainsi qu'ont vu le jour les labos-fiction, animés par le collectif auprès de groupes plus ou moins grands (5 à 40 personnes), en France, en Belgique... Au départ de l'univers de l'Haraka, les animateur-trices mettent en place un dispositif inspiré des pratiques d'éducation populaire afin de faciliter la réactivité, le partage de la parole et la création collective. L'idée, en partant de situations problèmes, est de partager les imaginaires, de susciter des débats et interroger les points de désaccords, pour mettre en fiction et construire, ensemble. Le format est court (2h30) ou long (4h) et accessible aux personnes ne pouvant ni lire ni écrire.

Ces ateliers de labo-fiction en ont inspiré d'autres. En Belgique, le collectif Mycelium propose depuis peu un tel dispositif pour « co-construire, oralement, le récit d'un monde de l'après (*L'après révolution ? L'après effondrement ? L'après capitalisme ?*), un récit qui ne soit ni naïvement parfait, ni apocalyptique, mais qui intègre nos contradictions et nous apprend à "faire avec", pour penser des "utopies ambigües". » C.T.

Plus d'infos : www.antemonde.org et www.mycelium.cc



DOSSIER

Citymagine, imaginer la ville de demain

« **C**omment parler d'effondrement avec les jeunes ? » Cette question, l'équipe d'Empreintes asbl, organisation de jeunesse également à la manoeuvre du Centre Régional d'Initiation à l'Environnement (CRIE) de Namur, se l'est posée il y a quelques années. « Cette réflexion a surgi en interne suite à des lectures et à une journée d'équipe autour de l'effondrement et de la transition, explique Marine Dessard, animatrice chez Empreintes. Au fil de nos discussions, on s'est rendu compte qu'au sein même de l'équipe, on réagissait toutes et tous différemment face aux discours effondristes. On n'a pas trouvé de consensus autour de la question d'en parler ou pas frontalement avec les jeunes. Plutôt que de risquer de mettre les jeunes face à un sentiment d'impuissance, à des paralysies, on a finalement décidé de prendre le contre-pied, en optant pour des actions à mettre en place, des alternatives concrètes, positives et conviviales, à l'échelle des jeunes. Et de rebondir là-dessus pour ouvrir la discussion. » De ces réflexions est né le jeu coopératif Citymagine, destiné à animer les jeunes à partir de 14 ans.

Citymagine, c'est un plateau de jeu représentant une ville sur laquelle se dessinent, au fil des étapes, des initiatives locales et citoyennes, en matière d'alimentation, d'énergie, de mobilité... Les équipes discutent entre elles pour établir une stratégie commune, s'entraider, créer des liens entre les quartiers, agir ensemble, à leur échelle, pour impulser un changement.

Débattre, délibérer et forger son propre jugement, promouvoir une pensée complexe et autonome sont autant d'approches pédagogiques sollicitées dans ce jeu. Bien loin d'une approche prescriptive, moralisatrice, culpabilisante. « Il ne s'agit pas de dicter des comportements à adopter ni de stigmatiser de "mauvaises façons" de vivre », poursuit Marine. L'idée n'est pas non plus d'occulter la réalité des faits, mais d'amener les jeunes à « identifier et à analyser les divers enjeux, à imaginer les possibilités offertes pour dépasser la sidération que pourrait provoquer un effondrement de leur monde actuel. »

Un carnet d'accompagnement de l'outil propose des pistes pédagogiques (activités, jeux, films...) à mettre en place avant et après le jeu, ainsi que des contenus supplémentaires pour l'animateur ou l'animatrice qui encadre le déroulement du jeu. Un dossier qui, lui aussi, promeut une approche réflexive plutôt que catastrophiste. C.T.

Plus d'infos : www.empreintes.be/formations-outils - Voir aussi la rubrique outils p.18-19 de ce SYMBIOSIS

