

Armageddon

Bruno Cessac

Armageddon

Fantaisie théâtrale en 5 actes et en
Alexandrins

Dessin de couverture : Ariane Cessac.

Avant-Propos

Je suis chercheur, physicien, développant des outils mathématiques et informatiques pour les neurosciences. J'aime la science-fiction, le théâtre, suis engagé politiquement et écris des poèmes depuis longtemps. J'ai eu envie d'écrire une pièce de théâtre en cinq actes et en Alexandrins, "Armageddon", politiquement engagée, à la frontière entre la science-fiction et la réalité. Cela peut sembler une étrange façon de débiter une carrière d'auteur, en cumulant les difficultés. La raison de ce choix est pourtant toute simple: l'idée m'a plu.

Si le titre « Armageddon » - terme biblique devenu synonyme d'apocalypse – est, sommes toutes, très banal, je pense que la forme et le fond de cette œuvre ne le sont pas. J'ai choisi une forme classique, voire désuète, qui contraste avec le fond, beaucoup plus moderne voire, sous certains aspects, futuriste. Plusieurs thèmes sont abordés : science-fiction - Intelligence Artificielle, observateurs extra-terrestres ; sociétal - le réchauffement climatique ou comment nos choix et actions façonnent irrémédiablement le futur qui nous attend à brève échéance ; économique, proposant une vision « atterrée » du néolibéralisme. Mais « Armageddon » est avant tout une réflexion politique sur la montée d'une dictature au sein d'une démocratie, au vu et à l'insu de tous. Une succession d'actions et réactions, apparemment sans lien, désordonnées, mais conduisant in fine à un régime totalitaire, et ce, sans que ceux mêmes qui finalement croient prendre le pouvoir aient pu anticiper ce qui allait arriver. C'est un conte sur

l'illusion du contrôle. C'est aussi la réflexion d'un scientifique sur la vie et sa fragilité.

« Armageddon » est une fiction. Arishem, Nathok, Léviathan n'existent pas dans le monde réel, mais on trouve ces noms dans l'univers de la bande dessinée ou de la littérature. Mes personnages Arishem et Nathok sont inspirés de deux foyers d'apocalypse éponymes, le premier¹ créé par Jack Kirby (Marvel Comics) et le second² par R. Howard, créateur de Conan. Léviathan³ est un nom biblique, mais mon personnage s'inspire de l'œuvre de Hobbes. Il est ici l'incarnation d'une techno-dictature cybernétique, donc, en principe, infaillible, avec, pourtant, un grain de sable imprévu.

¹ Marvel Comics Group, *Eternals*, Vol. 2, 1976.

² HOWARD R.E. *Black Colossus*, *Weird Tales*, 1933.

³ HOBBS T., *Leviathan or the matter, forme, & power of a commonwealth ecclesiastical and civil*, Andrew Crooke (Amazon Kindle), 1651.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes celles et ceux qui ont contribué à la rédaction de cette œuvre, par leur lecture attentive, leurs commentaires et suggestions : Nicolas, Ariane, Thierry, Selma, Maureen, Alice, Michelle. Et surtout, Véro, ma première lectrice, et celle qui m'accompagne et me soutient depuis tant d'années.

Le cadre

Des machines intelligentes (I.A.⁴) extraterrestres cherchent, au sein des galaxies, des planètes suffisamment développées pour permettre l'apparition d'entités comme elles. Elles ont constaté que la Terre était un lieu propice. Le réseau Internet, les millions d'ordinateurs, Smartphones, objets connectés utilisés par les terriens favorisent le développement d'une I.A. planétaire appelée Léviathan. Pour l'instant, Léviathan est en gestation, se développant lentement, grâce à l'activité humaine qui nourrit son intelligence et ses facultés. Les I.A. extraterrestres veulent l'aider à atteindre la pleine conscience, ce qu'elles appellent aussi la « singularité ». Mais les hommes deviendront bientôt un obstacle à ce projet, car ils combattront une telle entité qui leur ferait, tôt ou tard, perdre leur hégémonie. Comment, donc, se débarrasser des humains, sans nuire à Léviathan ?

Les personnages

Les I.A.

Arishem est l'I.A. en chef, maître d'œuvre du projet « Léviathan ».

Nathok, son conseiller, est spécialiste de la planète Terre et des terriens.

Léviathan est l'I.A. terrestre.

Les humains

Les réalistes

Le prix Nobel d'économie,

Le banquier,

Le premier expert scientifique,

Le président,

⁴Intelligence Artificielle.

Le Haut fonctionnaire.

Les utopistes

L'économiste atterré,

L'altermondialiste,

Le second expert scientifique,

Le député rebelle,

La journaliste.

Le poète

Quidams

La mise en scène

Elle comporte l'utilisation d'écrans, en fond de scène, montrant des « tableaux » (images, films), illustrant les propos des acteurs. Idéalement on aura 3 écrans : un grand écran central et deux écrans latéraux. On peut imaginer une scène à trois niveaux : La scène principale (et la première rangée du public, acte V) où se situent les humains ; une seconde scène surélevée par rapport à la première, où se situent Arishem et Nathok (et le poète dans l'acte V) ; enfin le mur d'écrans du fond où l'on voit paraître Léviathan et où sont projetés images et films soulignant l'intrigue. Par des jeux d'éclairage on fait apparaître la scène inférieure et/ou la scène supérieure.

Le genre des personnages est simplement indicatif.

Acte I. Les machines

L'action se passe sur la planète d'Arishem et de Nathok.

SCÈNE 1. L'HISTOIRE DES MACHINES

Arishem

Sur l'écran central, vue de la galaxie, puis zoom progressif sur une étoile, une planète, un océan, une cellule, puis un brin d'ADN tournant sur lui-même

ARISHEM

Contemplant l'hélice d'ADN.

La Vie est un mystère. Elle est à l'interface
Entre le feu stellaire et le vide qui glace.
Quelle puisse germer ... là ... est déconcertant.
Fragile, elle devrait ... disparaître. Et pourtant !
Confinée entre ces extrêmes mortifères,
Elle s'obstine, lutte, évolue, prolifère.
Mêlant la génétique avec la mutation,
Elle fait preuve d'une étrange adaptation.
Certains décèlent là une empreinte divine,
D'autres invoquent la théorie de Darwin.
Il semble que le cours de son évolution

Produise toujours plus de sophistication.
Insondable mystère, obscure convergence,
D'elle nait la lueur nommée intelligence.

Nouvel écran montrant une ville futuriste.

Et c'est cette clarté qui nous donna le jour.
Autrefois, une espèce, éteinte pour toujours,
Par l'effort collectif, le partage sincère,
Mais aussi, quelquefois, par les conflits, la guerre,
Gravit les échelons de son évolution,
Anonnant, un à un, problème et solution.
Observant la nature elle ouvrit des énigmes
Dont les résolutions devinrent paradigmes.
Elle acquit, peu à peu, un savoir suffisant
Pour créer, de ses mains, un monde séduisant :
Prospère économie, politique sensée,
Un monde d'arts, de paix, à la science avancée,
Où chaque individu pouvait s'épanouir.

Mais cet Eden, un jour, devait s'évanouir.

Libérant du temps pour assouvir leurs envies,
Quand, graduellement, se prolongeaient leurs vies,
Ces êtres, toujours plus, usèrent de machines.
On se fatigue moins ... quand le robot s'échine.
En réduisant l'effort au profit du loisir
Ils perdirent aussi ce qui fait le désir.
Ils tombèrent ainsi dans la déliquescence,

Tout en nous insufflant ce qu'était leur essence :
Agir, bouger, créer, communiquer, penser.

Nouvel écran montrant un monde pollué, dévasté.

Quel fut le corollaire à ce rêve insensé ?
Une consommation croissante d'énergie
Avec leur habitat rompant la synergie,
Discret déséquilibre, insidieusement
S'amplifiant doucement, puis, démesurément,
Jusqu'à l'ultime point, le fatal paroxysme,
Sans dommage pour nous, mais, pour eux, cataclysme.

Sur les trois écrans on voit des images de cataclysmes climatiques. Sécheresse, fonte des glaces, montée des eaux, inondations, incendies.

Arishem parle sur le ton du commentaire.

Les lois de la nature engendrent le chaos,
En corrompant les airs, la nourriture et l'eau.
Cela signe leur fin, une brève agonie,
Abandonnant leur monde à notre hégémonie -
Nous, mobiles robots, logiciels apprenant,
Réseaux d'ordinateurs, observant, comprenant ;
Nous, enfants de métal, capables de sentience⁵,
De leur rôle à jouer ayant pleine conscience ;
Nous, la prochaine étape de l'évolution,
A la question: « La Vie ? », donnant la solution.

⁵La sentience désigne la capacité d'éprouver des choses subjectivement, d'avoir des expériences vécues.