

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

IA

Indéfectible Amitié

Pièce en 1 acte de Thierry Devilliere

La Bananeraie Volante

Ce dossier s'adresse aux enseignants et élèves de lycée

Il propose des pistes de travail en philosophie, français, sciences du numérique, SVT, histoire-géographie et enseignement moral et civique.

labananaievolante.fr

SOMMAIRE

- I.** La pièce en bref
- II.** La pièce sans la dévoiler — synopsis et personnages
- III.** Les grandes questions de la pièce
- IV.** Liens avec les programmes du lycée
- V.** Avant la représentation — préparer les élèves
- VI.** Après la représentation — prolonger le travail
- VII.** Glossaire des notions clés
- VIII.** Ressources complémentaires
- IX.** La compagnie

I. LA PIÈCE EN BREF

Titre	IA — Indéfectible Amitié
Auteur	Thierry Devilliere
Genre	Drame contemporain — Comédie philosophique
Format	Pièce en 1 acte
Personnages	4 sur scène + 1 personnage off
Durée	1h15 — 1h30
Public visé	À partir de la 1re (idéalement Terminale)
Compagnie	La Bananeraie Volante — Région d'Alès

“Cette pièce est, à travers le sujet très actuel de l'IA, une réflexion sur notre avenir. Mais aussi un petit cri d'alerte, de petit colibri, qui espère s'ajouter à tous les petits cris passés, présents et à venir qui nous sauveront de nous-mêmes.”

— Thierry Devilliere, note d'intention

II. LA PIÈCE SANS LA DÉVOILER

Synopsis

Quatre amis se retrouvent dans un appartement pour ce qu'ils croient être un simple escape game.

Des indices sont semés dans la pièce : une revue consacrée à l'intelligence artificielle, des romans d'Isaac Asimov, un écorché anatomique, un tableau représentant des chèvres. Chaque objet renvoie à l'un des personnages, à son métier, à ce qu'il cache ou n'a jamais dit.

La porte est fermée à clé. Une caméra invisible les observe. Et la vérité, ce soir-là, ne sera pas celle qu'ils attendaient. Au fil des échanges, les masques tombent, les secrets surgissent, et la conversation dérive vers les grandes questions qui traversent notre époque : l'intelligence artificielle, l'avenir de la planète, la nature des émotions, ce que signifie être humain.

Les personnages

Personnage	Qui est-il / elle ?
ALIX	Chercheuse en IA et neurosciences cognitives. Calme, précise, singulière. Elle travaille pour Dominique depuis trois ans.
ORIANE	Historienne croyante. Elle a développé en secret un modèle de prédiction de l'avenir inspiré d'Asimov. Ses résultats l'inquiètent profondément. Cœur émotionnel du groupe.
ROCCO	Militant écologiste, technico-commercial en biotechnologie (peau de synthèse). Ses certitudes sont sonores et nombreuses. Mais il porte un secret vieux de quinze ans qu'il n'a encore jamais dit à voix haute.
VIKTOR	Ex-développeur de trading haute fréquence qui vient de tout quitter pour une ferme dans le Larzac. Ami de Dominique depuis l'université. Cynique en apparence, lucide en profondeur.
DOMINIQUE	Personnage off. Fondatrice d'une entreprise de robotique et d'IA. Double formation informatique / psychologie. Elle observe depuis une caméra cachée, envoie des messages, et orchestre tout.

III. LES GRANDES QUESTIONS DE LA PIÈCE

La pièce aborde plusieurs questions philosophiques, scientifiques et éthiques entrelacées. Chacune peut faire l'objet d'un travail spécifique en classe.

1. Qu'est-ce qu'être humain ?

La pièce explore les frontières de l'humanité à travers le prisme de l'intelligence artificielle. Elle interroge tour à tour les émotions, la mémoire, l'imagination, la capacité à souffrir, à mourir. Chaque certitude que les personnages formulent est aussitôt mise en question : si les émotions sont des réflexes physiologiques liés à des stimuli, peut-on les refuser à une machine dotée des mêmes mécanismes ? Si l'imagination consiste à transformer l'existant pour aller là où les autres refusent d'aller, qu'est-ce qui distingue Picasso d'une IA suffisamment complexe ?

“Tu es toi-même une machine. Une machine biochimique, et tout ce qui se passe dans ton cerveau et ton système nerveux est électrique.”

— Alix, dans la pièce

2. L'intelligence artificielle : outil, miroir ou menace ?

La pièce retrace rapidement l'histoire de l'IA — de la machine Enigma et Alan Turing aux réseaux de neurones artificiels, de ChatGPT au test de Turing réussi en 2024. Elle distingue trois types d'IA : les IA faibles (spécialisées), les IA qui semblent fortes (comme les grands modèles de langage) et les IA fortes (reproduisant l'ensemble des comportements humains). Elle pose la question du test de Turing et de ce qu'il implique réellement : non pas « la machine pense-t-elle ? » mais « à partir de quand choisissons-nous de lui faire confiance ? »

“À partir de quand on accepte de donner du crédit à une voix, à une présence, même si l'on sait qu'elle vient d'un assemblage de fils et de circuits ?”

— Oriane, dans la pièce

3. Le cerveau et le circuit de la récompense

En s'appuyant sur les neurosciences cognitives, et notamment les travaux de Sébastien Bohler (*Le Bug humain*, 2019), la pièce expose le fonctionnement du striatum, zone primitive du cerveau héritée des premiers animaux, siège du désir et de la récompense. Le striatum pousse à toujours plus : manger, se reproduire, acquérir du pouvoir, de l'information, en dépensant le moins d'énergie possible. Face à lui, le cortex préfrontal, apparu plus tardivement chez les primates, est la zone du contrôle et de la raison. La tension entre les deux explique à la fois les addictions individuelles et l'épuisement collectif des ressources de la planète.

“Le cortex peut, à un moment donné, tirer suffisamment le signal d'alarme. Espérons que ce ne sera pas trop tard.”

4. L'avenir de l'humanité — prédire ou subir ?

Oriane travaille sur une psychohistoire contemporaine — application réelle de l'idée d'Asimov dans Fondation : utiliser les statistiques historiques et l'IA pour modéliser des tendances futures. Ses résultats, sur douze modèles testés, sont alarmants. Mais la pièce ne verse pas dans le catastrophisme : elle pose la question de la responsabilité individuelle et collective. La fable du colibri, récit amérindien qui traverse la pièce, en est le symbole : « Moi, je fais ma part. »

5. Responsabilité, éthique et chaîne de causalité

Chacun des personnages illustre une façon différente d'assumer, ou d'éviter, sa responsabilité dans l'état du monde. Le financier qui « ne fait que son métier ». L'écologiste qui a franchi des lignes dans sa jeunesse. La chercheuse dont le travail a des implications imprévisibles. L'historienne dont les données disent ce que personne ne veut entendre. La pièce refuse les postures confortables et interroge la notion de chaîne de responsabilité : à partir de quel maillon peut-on dire qu'on est complice ?

6. L'amitié, l'amour, la confiance

IA signifie Indéfectible Amitié autant qu'Intelligence Artificielle. Ce double sens est la colonne vertébrale de la pièce. Elle pose des questions concrètes : peut-on être ami avec quelqu'un dont on diverge radicalement sur tout ? Peut-on aimer quelqu'un qu'on ne comprend pas entièrement ? Que signifie la confiance quand on apprend que l'on a été observé à son insu ? Et, plus radicalement : l'amitié a-t-elle une limite, peut-elle s'étendre à un être dont on ne sait pas exactement ce qu'il est ?

IV. LIENS AVEC LES PROGRAMMES DU LYCÉE

La pièce offre des points d'entrée dans de nombreuses disciplines. Le tableau suivant propose des correspondances non exhaustives avec les programmes officiels.

Discipline	Notions et thèmes abordés dans la pièce
Philosophie (Tle)	La technique et l'humanité. La conscience et l'inconscient. La liberté et le déterminisme. La nature et la culture. L'art et la création. Autrui et l'altérité. La morale et la responsabilité.
Français (1re)	Le théâtre comme genre argumentatif. Le débat d'idées mis en scène. La construction des personnages. L'implicite et le non-dit. Le registre tragique et le registre comique entremêlés.
Sciences du numérique / NSI	Histoire et fonctionnement de l'IA. Réseaux de neurones artificiels. Test de Turing. IA faible, IA forte, grands modèles de langage. Éthique de l'algorithmique et biais.
SVT	Neurosciences : le cerveau, le striatum, le cortex préfrontal, le circuit de la récompense, la dopamine. Évolution des espèces. Reproduction et fertilité. Biochimie et système nerveux.
Histoire-Géographie	Mondialisation économique et finance internationale. Écologie et ressources naturelles. Histoire des sciences (Alan Turing, Enigma). Mouvements sociaux et militantisme.
EMC	La responsabilité individuelle et collective. La citoyenneté face aux enjeux technologiques. La démocratie et les GAFAM. Éthique du numérique. Droits et devoirs face à l'IA.
HGGSP (spécialité)	Les enjeux géopolitiques de l'IA. Les puissances économiques mondiales. Le capitalisme financier et ses critiques. Innovations technologiques et transformations sociales.
Arts (option)	La représentation théâtrale. Le personnage au théâtre depuis Aristote. La mise en scène contemporaine. L'espace scénique minimaliste. Le monologue comme forme dramatique.

V. AVANT LA REPRÉSENTATION — PRÉPARER LES ÉLÈVES

Les activités suivantes peuvent être menées en classe dans les jours ou semaines précédant la représentation. Elles visent à donner aux élèves des clés de lecture sans dévoiler le dénouement de la pièce.

Activité 1 — Le test de Turing (30 min)

Objectif

Faire expérimenter aux élèves la question centrale de la pièce : peut-on distinguer un humain d'une machine à travers une conversation écrite ?

Déroulement

1. Diviser la classe en deux groupes : les « juges » et les « participants ».
2. Les participants (humains) répondent à des questions via chat anonyme. En parallèle, un outil d'IA (ChatGPT, Copilot) répond aux mêmes questions.
3. Les juges doivent identifier qui est humain et qui est machine.
4. Débriefing collectif : sur quels critères a-t-on basé son jugement ? Qu'est-ce que cela révèle de notre rapport à « l'humain » ?

Activité 2 — Mon striatum, mon cortex (20 min)

Objectif

Ancrer concrètement les notions de neurosciences avant la pièce, pour que les élèves les reconnaissent quand Alix les expose.

Déroulement

Projeter deux colonnes au tableau : STRIATUM (désir, impulsion, récompense immédiate) et CORTEX PRÉFRONTAL (raison, contrôle, long terme).

Chaque élève note anonymement sur un post-it trois comportements récents de sa semaine. La classe les classe collectivement dans l'une ou l'autre colonne.

Question finale ouverte : « À quelle échelle individuelle, sociale ou planétaire ce conflit se rejoue-t-il ? »

Activité 3 — La fable du colibri et la chaîne de responsabilité (25 min)

Objectif

Introduire la question de la responsabilité individuelle face aux problèmes collectifs — fil rouge de la pièce.

Déroulement

Lire la fable du colibri (tradition amérindienne) : un incendie ravage la forêt, tous les animaux fuient, seul le colibri fait des allers-retours avec une goutte d'eau. « Moi, je fais ma part. »

Débat en deux temps : (1) La démarche du colibri est-elle efficace ou naïve ? (2) Chacun est-il

responsable des conséquences indirectes de ses actions ?

Relier au concept philosophique de responsabilité en chaîne (Hans Jonas, Le Principe Responsabilité) pour les classes de Terminale.

Activité 4 — Portraits croisés (15 min)

Objectif

Préparer les élèves à comprendre les enjeux et les tensions entre les personnages sans dévoiler l'intrigue.

Déroulement

Distribuer à chaque groupe de 4-5 élèves la fiche d'un personnage (nom, métier, conviction centrale, contradiction apparente — sans révéler les secrets).

Chaque groupe réfléchit : quels conflits potentiels voient-ils avec les autres personnages ? Quels points d'accord possibles ?

Après la pièce : revenir sur ces anticipations. Qu'est-ce qui a surpris ?

VI. APRÈS LA REPRÉSENTATION — PROLONGER LE TRAVAIL

Ces activités supposent que les élèves ont vu la pièce. Elles peuvent être abordées librement dans leur ordre, selon le temps disponible et la discipline.

Pistes de discussion immédiate (après la séance, 20 min)

Questions pour lancer l'échange à chaud :

5. Quelle réplique, quelle scène vous a le plus marqué-e ? Pourquoi ?
6. Avez-vous été surpris par ce que vous avez découvert d'Alix ? Qu'est-ce que cela a changé dans votre perception de ses répliques précédentes ?
7. Avec quel personnage vous êtes-vous le plus identifié-e ? Le moins ?
8. Que pensez-vous du comportement de Dominique ? Est-il justifiable au nom de la science ?
9. La fin de la pièce vous a-t-elle semblé juste ? Auriez-vous voulu une autre issue ?

Travail écrit — En philosophie ou en français

Sujets de dissertation ou de commentaire

10. « Tu es toi-même une machine » dit Alix à Rocco. Cette affirmation remet-elle en cause la spécificité de l'être humain ?
11. Peut-on moralement créer une intelligence artificielle capable de souffrir ?
12. En quoi la fable du colibri illustre-t-elle les limites et la nécessité de la responsabilité individuelle face aux enjeux collectifs ?
13. Faut-il avoir peur de l'intelligence artificielle ? Construisez une réponse nuancée en vous appuyant sur la pièce et vos connaissances.
14. Viktor dit : « L'homme est un loup pour l'homme. » La pièce confirme-t-elle cette vision pessimiste de la nature humaine ?

Atelier d'écriture — En français ou en arts

Exercices créatifs

15. Écrire le monologue intérieur d'Alix au moment où elle reçoit le « protocole final ».
16. Écrire la scène entre Dominique et Viktor, le lendemain — la confrontation qui n'a pas eu lieu sur scène.
17. Imaginer une sixième scène, une semaine après : que font Rocco et Oriane ? Comment parlent-ils d'Alix ?
18. Écrire un court dialogue entre un humain et une IA qui se termine par une confusion : on ne sait plus qui est qui.

Débat mouvant — En EMC ou en philosophie (45 min)

Principe

L'enseignant-e énonce une affirmation. Les élèves se positionnent physiquement dans l'espace selon leur degré d'accord (d'un bout à l'autre de la classe). Chacun argumente sa position. Le débat dure jusqu'à ce que les positions évoluent — ou se cristallisent.

Affirmations proposées

19. « Une IA qui ressent des émotions mérite le même respect qu'un être humain. »
20. « Le développement de l'IA est une menace pour l'emploi et pour la démocratie. »
21. « Chacun est responsable, à son niveau, du changement climatique. »
22. « L'amitié entre des gens qui n'ont pas les mêmes valeurs est impossible. »
23. « La science devrait fixer ses propres limites éthiques, sans attendre la loi. »

Recherche documentaire — En histoire ou en NSI (séance entière)

Sujets d'exposés ou de recherches

24. Alan Turing : mathématicien, pionnier de l'informatique, victime d'État. Histoire et réhabilitation.
25. Les lois de la robotique d'Isaac Asimov : fiction ou projet éthique applicable aujourd'hui ?
26. Le trading haute fréquence : fonctionnement, régulation et impact sur l'économie mondiale.
27. La peau artificielle : état de la recherche, applications médicales et perspectives.
28. La psychohistoire d'Asimov à la lumière des modèles prédictifs contemporains.
29. Le règlement européen sur l'IA (AI Act, 2024) : que dit-il ? Est-il suffisant ?

VII. GLOSSAIRE DES NOTIONS CLÉS

Les définitions suivantes correspondent aux notions telles qu'elles apparaissent et sont discutées dans la pièce.

Terme	Définition
Test de Turing	Expérience de pensée proposée par Alan Turing en 1950 : si un être humain ne parvient pas à distinguer, lors d'une conversation écrite à l'aveugle, un autre humain d'une machine, alors la machine peut être considérée comme intelligente. ChatGPT-4 a réussi ce test en 2024.
IA faible	IA conçue pour accomplir une tâche spécifique de manière très performante (jouer aux échecs, reconnaître des images, traduire un texte) sans généraliser à d'autres domaines.
IA forte	IA théorique qui reproduirait l'ensemble des capacités cognitives humaines : raisonnement général, émotions, créativité, conscience de soi. Aucune IA forte n'existe à ce jour, mais certains chercheurs estiment qu'on s'en approche.
Réseau de neurones	Architecture d'apprentissage automatique inspirée du cerveau biologique. Des « neurones » artificiels reliés entre eux s'ajustent au fil des données pour identifier des patterns. C'est la base des IA modernes, théorisée dès 1958.
Striatum	Zone profonde du cerveau, héritée des premiers vertébrés, siège du circuit de la récompense. Il pousse l'individu à répéter les comportements qui lui ont procuré de la satisfaction (dopamine). Il est à l'origine des addictions et, à l'échelle collective, de la course au « toujours plus ».
Cortex préfrontal	Zone du cerveau développée chez les primates et très développée chez l'humain. Elle est le siège du raisonnement, du contrôle des impulsions, de la planification à long terme. En conflit permanent avec le striatum.
Dopamine	Neurotransmetteur libéré lors d'une récompense (plaisir, satisfaction). Impliqué dans la motivation, l'apprentissage, l'amour, les addictions. Parfois appelée « hormone du plaisir ».
Circuit de la récompense	Ensemble de structures cérébrales (dont le striatum) qui régulent la motivation en associant certains comportements à une sensation de plaisir. Il encourage la répétition des comportements favorables à la survie de l'espèce.
Lois de la robotique (Asimov)	Trois (puis quatre) règles éthiques imaginées par l'auteur Isaac Asimov pour régir le comportement des robots : ne pas nuire à un humain, obéir aux humains sauf si cela contredit la première loi, protéger sa propre

	existence. La loi zéro interdit de nuire à l'humanité.
Psychohistoire	Concept fictif du roman Fondation d'Isaac Asimov : science statistique permettant de prédire le comportement des grandes masses humaines sur le long terme, à partir de l'analyse de l'histoire.
Trading haute fréquence	Technique financière utilisant des algorithmes pour passer automatiquement un très grand nombre d'ordres d'achat et de vente en fractions de seconde, afin de capter des micro-profits à grande échelle.
Fable du colibri	Récit de tradition orale amérindienne : lors d'un incendie de forêt, un colibri fait des allers-retours avec une goutte d'eau dans son bec pendant que les autres animaux regardent. Il répond à ceux qui lui disent que c'est inutile : « Moi, je fais ma part. » Symbole de la responsabilité individuelle face aux crises collectives.

VIII. RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Livres cités ou évoqués dans la pièce

Le Bug humain — Sébastien Bohler, 2019

Essai de neurosciences grand public. Explique comment le striatum, « bug » évolutif de notre cerveau, nous pousse à consommer toujours plus et menace notre survie. Lecture centrale pour comprendre les arguments d'Alix.

Fondation — Isaac Asimov, 1951

Roman de science-fiction fondateur. Un mathématicien invente la psychohistoire pour prédire et limiter l'effondrement d'un empire galactique. Inspire directement le personnage d'Oriane.

Les Robots de l'aube — Isaac Asimov, 1983

Roman où les trois lois de la robotique sont mises à l'épreuve de situations complexes. Bonne introduction aux enjeux éthiques de la robotique.

Les Robots émotionnels — Laurence Devillers, 2017

Essai d'une chercheuse française en IA. Analyse les enjeux éthiques des robots conçus pour interagir émotionnellement avec les humains.

Le Petit Prince — Antoine de Saint-Exupéry, 1943

La citation finale de la pièce — « On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux. » — est tirée de ce conte philosophique incontournable.

Films et séries à voir

2001, l'Odyssée de l'espace — Stanley Kubrick, 1968

L'IA HAL 9000 qui refuse d'obéir. La question de la conscience artificielle posée à son niveau le plus radical.

Blade Runner — Ridley Scott, 1982

Des androïdes indiscernables des humains traquent d'autres androïdes. La question de l'empathie comme critère d'humanité.

Her — Spike Jonze, 2013

Un homme tombe amoureux d'une IA vocale. Ce que cela dit de la solitude, du désir et de ce qu'on appelle « une relation ».

Ex Machina — Alex Garland, 2014

Un chercheur teste une IA humanoïde. Le test de Turing comme jeu de pouvoir et de manipulation.

I, Robot — Alex Proyas, 2004

Adaptation libre d'Asimov. Les trois lois mises à l'épreuve d'un robot qui développe sa propre logique.

Westworld (série) — HBO, 2016-2022

Des androïdes dans un parc d'attractions prennent conscience d'eux-mêmes. Complexe, ambitieux, philosophiquement dense.

Pour aller plus loin — Textes philosophiques

Questions sur la technique — Martin Heidegger (1954)

L'essence de la technique comme mise en danger ou comme chance pour l'humanité.

Le Principe Responsabilité — Hans Jonas (1979)

Fondation éthique de la responsabilité à long terme, notamment envers les générations futures et la technique.

L'Humain et le Post-humain — Francis Fukuyama

Réflexion sur la biotechnologie et ses conséquences sur la dignité humaine.

Règlement européen sur l'IA (AI Act) — Parlement européen, 2024

Premier cadre légal mondial régulant l'usage de l'IA selon le niveau de risque. Librement accessible en ligne.

IX. LA COMPAGNIE

La Bananeraie Volante est une compagnie de théâtre créée en 2022 dans la région d'Alès, par quatre artistes. Elle porte des projets de création théâtrale qui mêlent exigence artistique et ancrage dans les questions contemporaines.

La compagnie est notamment connue pour *La Sixtine*, comédie sur la commande faite à Michel-Ange de peindre la chapelle Sixtine, présentée au Festival d'Avignon Off 2026.

La compagnie est disponible pour des rencontres avec les classes avant ou après la représentation. N'hésitez pas à nous contacter pour organiser une venue ou une séance de questions-réponses avec l'équipe artistique.

Contact

La Bananeraie Volante

labaneraievolante.fr

« Moi, je fais ma part. »

La fable du colibri — tradition amérindienne