IMMORTALITÉ

Préprogramme muséographique

Version 2

16 novembre 2026

Sommaire

Carte d'identité de l'exposition **p.03**

Objectifs de programmation de l'exposition **p.05**

Le propos, notre approche **p.06**

1. L'exposition en une page p.07
2. Synthèse schématique et conceptuelle de l'exposition p.08
3. Propos et approche éditoriale p.09
4. Gains pour les publics p.11
5. Principes muséographiques p.12

L'exposition : parties thématiques et pistes de dispositifs **p.14**

Orientations scénographiques et graphiques **p.31**

Public cible et stratégie d'implication des publics **p.33**

Contexte et stratégie de production **p.35**

1. Atouts & opportunités (hors muséographie) p.36
2. Défis & points de vigilance p.36
3. Méthodologie de production p.37
4. Stratégie d'itinérance p.38
5. Calendrier prévisionnel p.39

Contributions **p.40**

1. Comité scientifique et culturel p.41
2. Expertes et experts rencontré·es p.42
3. Bibliographie & références p.43

Équipe projet **p.44**

Préambule

Le préprogramme est un document de travail. Nous y définissons les axes thématiques que l'exposition développera et le contour du contenu abordé. Nous posons aussi les intentions muséographiques et scénographiques et avançons les premières pistes de dispositifs qui pourraient être présentés. L'approfondissement de la réflexion et le travail avec les différent·es acteur·rices intervenant dans le projet permettront d'affiner les partis pris et de définir la trentaine d'éléments, objets ou activités qui composeront l'exposition.
Ce document est présenté au Comité scientifique et culturel pour validation des grandes orientations et du contenu scientifique de l'exposition. Il est destiné à une diffusion en interne, notamment auprès des directions impliquées dans le projet ainsi qu'auprès de collaborateurs extérieurs susceptibles de prendre ou prenant part au projet.

Ce document a été conçu pour être lu soit de manière linéaire dans son intégralité soit consulté par chapitre, selon les centres d'intérêt du lecteur.

Carte d'identité de l'exposition

- **Type d'exposition** : exposition temporaire et itinérante
- **Coproduction** : musée des Confluences et Universcience
- **Ligne éditoriale Universcience** : « Sociétéscience / *Les mutations de notre monde* »

  Ligne éditoriale générale du musée des Confluences : Décloisonner et mettre en dialogue les sciences pour comprendre la complexité du monde.
- **Le public cible de l'exposition** : adultes et jeunes adultes, accessible à partir de 12 ans
- **Dates d'ouverture et durées** :

✓ Ouverture au musée des Confluences le 20 avril 2028, pendant 10 mois

✓ Ouverture à la Cité des sciences et de l'industrie en avril 2029, pendant 10 mois

- **Surface et lieu de l'exposition**

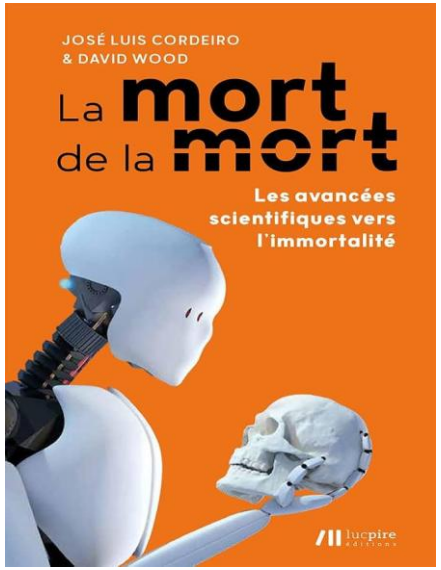
  700 m^2 au musée des Confluences

  560 m^2 à la Cité des sciences et de l'industrie (espace Marie Curie)
- **Accessibilité** : LSF, PMR, offre pour le public déficient visuel à définir
- **Langues** : exposition bilingue français / anglais
- **Itinérance** du format de 560 m^2 assurée par les équipes d'Universcience

L'exposition en quelques mots

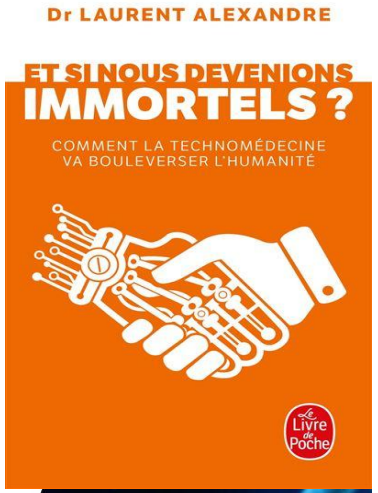
À l'heure où les avancées en biologie et en technologies nous invitent à questionner **les limites de la vie humaine**, l'exposition propose d'aborder une quête ancestrale : l'immortalité.
En croisant connaissances biologiques, technologies, questionnements philosophiques, récits, anthropologie, croyances et science-fiction, l'exposition *Immortalité* invite les visiteuses et visiteurs à **éprouver le vertige de leur propre finitude** et à s'interroger sur **l'essence de l'identité humaine**.

L'immortalité, un sujet d'actualité





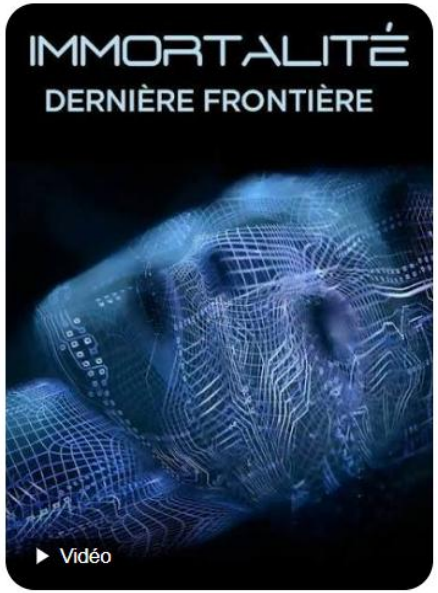




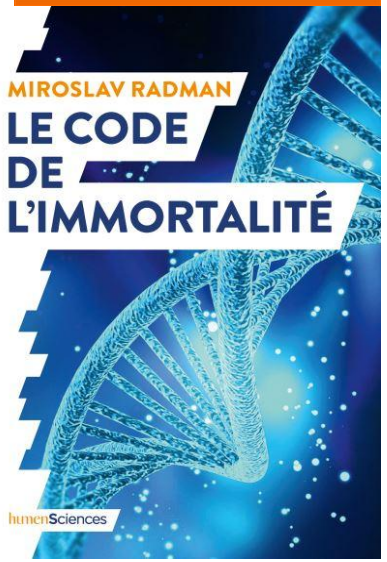












Objectifs de programmation de l'exposition

Le musée des Confluences et Universcience se sont rapprochés dans le but de concevoir et produire conjointement une exposition sur le thème de l'immortalité, thème sur lequel leurs positionnements éditoriaux se rejoignent et se complètent.

Sur ce sujet transdisciplinaire, l'objectif pour nos deux établissements de culture scientifique est de proposer une approche muséographique qui reflète la richesse des points de vue, en intégrant des objets et de l'interactivité.
Cette exposition offre la possibilité de diversifier nos publics et de contribuer à l'exercice de leur esprit critique.

Musée des Confluences : s'ouvrir au monde

« Le musée des Confluences met en dialogue les sciences pour comprendre l'histoire du vivant et de l'humanité.
Il aborde de grandes questions universelles : l'origine et le devenir de l'humanité, la diversité des cultures et des sociétés mais aussi la place de l'humain au sein du vivant. [...]
une approche interdisciplinaire pour parcourir l'infinie richesse des cultures et des civilisations.
En décloisonnant les sciences, le musée fait émerger de nouvelles clés pour comprendre et dénouer la complexité de notre monde. Ces perspectives éveillent notre curiosité et, par l'émotion et l'émerveillement, nous invitent au savoir. **»**

Universcience : une fabrique de sens

« Universcience [...] a pour ambition de faire connaître et aimer les sciences d'aujourd'hui ainsi que de promouvoir la culture scientifique et technique. »

« Spécialisé dans la transmission vivante des connaissances et le décryptage des enjeux contemporains, Universcience propose à ses publics d'aborder les sciences par la découverte, le questionnement et l'expérimentation. »

« la Cité des sciences et de l'industrie [...] constitue [...] une véritable passerelle entre sciences, société et technologies. »



LE PROPOS, NOTRE APPROCHE

1- L'exposition en une page

Dès l'**entrée**, les visiteuses et visiteurs sont confrontés au vertige de l'infini que représente l'idée d'immortalité. Une installation les met en conditions pour explorer le bouleversement que l'immortalité induirait pour nous-mêmes et pour la société ainsi que les nombreux **questionnements** qu'elle suscite. Ces questionnements sont portés par les interrogations et réflexions partagées par des personnes de tous âges dans une installation audiovisuelle, et associés à des références issues de la culture populaire.

L'exposition est ensuite structurée en **deux grandes sections thématisées**, poreuses autant du point de vue du fond que de la mise en espace. Au fil de leur déambulation, les visiteuses et visiteurs découvrent librement les **îlots** qui les composent - il n'y a pas de hiérarchisation ni d'ordre entre ces îlots.
La **section « Prolonger la vie ? »** explore les processus de vieillissement et les recherches actuelles en matière de longévité, en s'intéressant aux questions sociétales et éthiques associées. La seconde **section**, **« La mort et après ? »,** s'intéresse aux récits, croyances et rites d'hier et d'aujourd'hui, qui conçoivent la mort comme un passage vers une autre dimension (ou un autre monde) dans lequel corps et/ou esprit poursuivent leur existence. C'est ici aussi qu'est abordée l'immortalité symbolique (souvenir des personnes défuntes, mémoire collective, fantômes numériques…) et cette volonté ou possibilité de survivre après la mort à travers des traces tangibles ou culturelles.

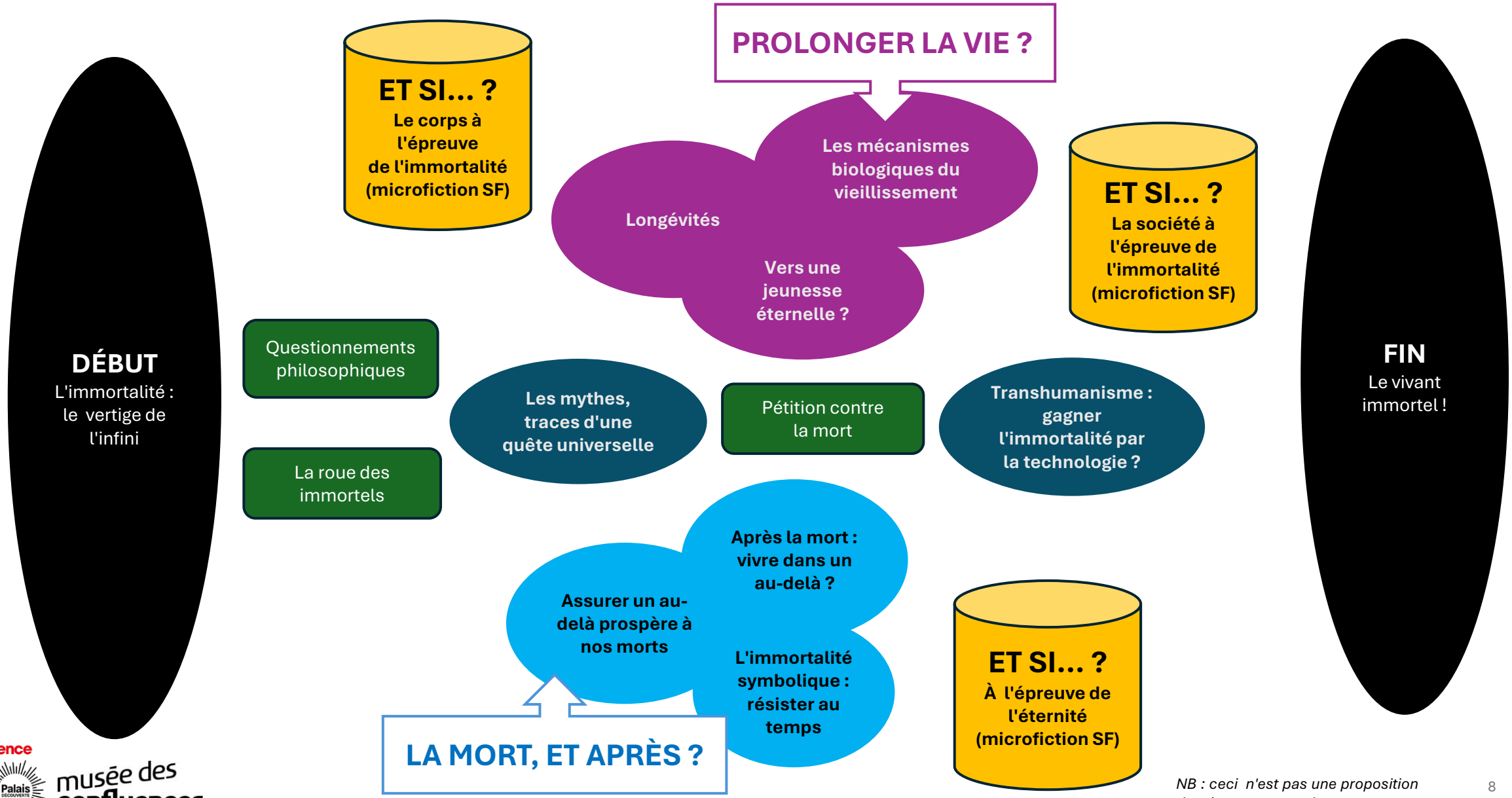
Les îlots présentent des éléments variés : objets, œuvres ou installations artistiques, graphismes, audiovisuels, interactifs… d'échelles et de registres différents (didactique, ludique, interactif, contemplatif, etc.).

À ces deux sections principales viendront se greffer **des sections intermédiaires**, que l'on peut apparenter à des « **passerelles** », évoquant des mythes anciens et contemporains de quête d'immortalité, dont le transhumanisme.

Le parcours entre les différents espaces est ponctué par **trois capsules immersives** qui projettent les visiteurs dans un futur hypothétique : ***« Et si l'immortalité devenait possible ? »***. Trois microfictions originales, imaginées par trois autrices et auteurs de science-fiction, y prennent vie à travers un récit sonore et un univers visuel évocateur. Conçues comme **des expériences de pensée**, elles invitent les visiteurs à envisager différentes formes d'existence immortelle et à en explorer les implications sociales, éthiques, philosophiques, etc. Chaque capsule conduit à un jeu collectif qui permet de prolonger la réflexion et offre un moment d'échanges.

L'exposition se conclut par une installation artistique et poétique. Elle engage chaque visiteuse et visiteur à **prendre du recul et à changer d'échelle**, pour se situer dans le maillage du vivant : prendre conscience de ce qui nous relie aux autres espèces et mesurer **le continuum/cycle de la vie**, comment elle se prolonge, se transforme et se transmet au-delà des existences individuelles. Et si, d'une certaine façon, nous étions déjà immortels ?

2- Synthèse schématique et conceptuelle de l'exposition



NB : ceci n'est pas une proposition de mise en espace du parcours.

3- Propos & approche éditoriale (1/2)

L'immortalité étant par définition insaisissable et protéiforme, l'exposition en explore **les contours**, à travers les manières dont les êtres humains l'ont pensée, désirée, promise ou recherchée.

À la lumière des avancées scientifiques et de la démultiplication des moyens technologiques, l'immortalité pourrait-elle aujourd'hui devenir un horizon atteignable pour l'humanité ? Qu'en est-il réellement ? Que signifierait une vie sans fin pour les individus ? Et quel en serait le coût pour nos sociétés ?
Cette quête révèle notre **rapport au temps**, à la **vulnérabilité**, à la **transmission** et aux **limites**. Elle est explorée à travers les multiples réponses apportées par les sociétés à ce désir universel, selon une **approche polyphonique** mobilisant sciences de la vie, sciences humaines et sociales, philosophie, technologies, création artistique et imaginaires.

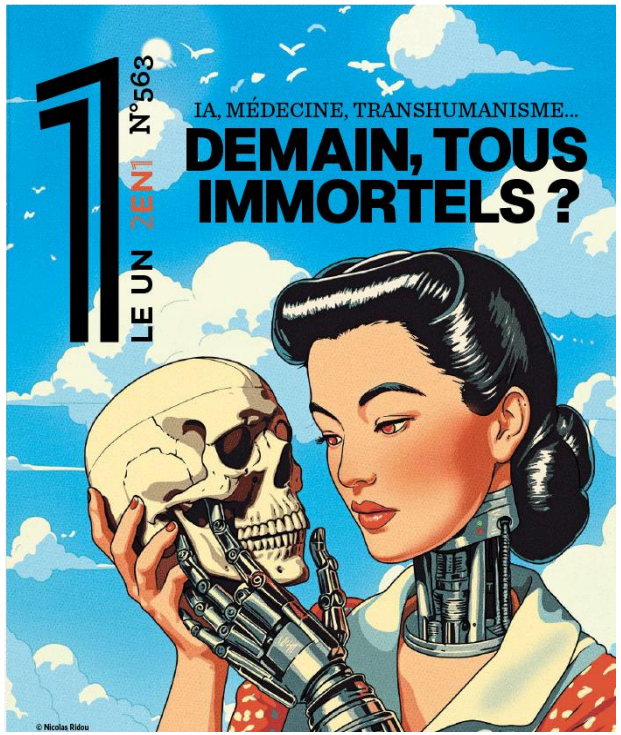
Deux grandes questions sous-tendent notre approche éditoriale et guident la conception de l'exposition :

L'immortalité, un horizon raisonnable ?

La finitude, constitutive de la condition humaine ?

Plus qu'apporter des réponses univoques, l'exposition *Immortalité* entend **susciter le questionnement et la réflexion, nourrir le débat et exercer l'esprit critique**. Elle est centrée sur l'espèce humaine tout en s'attachant à l'inscrire dans l'ensemble du monde vivant. Elle s'appuie sur trois piliers majeurs : la biologie, l'anthropologie et la philosophie.

La question de l'immortalité, et en creux celle de notre finitude, offre ainsi l'occasion d'**interroger ce qui fait notre humanité**. En donnant à voir ce que les êtres humains ont imaginé, ou mis en œuvre pour repousser la mort, la combattre ou se réconcilier avec sa perspective, l'exposition invite à réfléchir au rôle structurant de notre condition mortelle et à la valeur qu'elle confère à l'existence.



L'exposition ne sera pas…

- Un catalogue de toutes les formes d'immortalité possibles
- Une exposition sur la mort
- Une expo-recette pour ne pas vieillir
- Une exposition sur et pro le transhumanisme
- Une exposition qui fait de l'âgisme
- Une exposition anxiogène

3- Propos & approche éditoriale (2/2)

Trois grandes problématiques sont déclinées dans l'exposition (*de façon non séquentielle*) :

Prolonger la vie ?

Depuis plusieurs décennies, la recherche et les avancées en médecine et en technologie contribuent à augmenter toujours davantage notre espérance de vie et notre longévité. Existe-t-il une limite à notre longévité ? La question fait débat. L'allongement de la vie fait émerger aussi une tension entre une aspiration individuelle légitime et des enjeux collectifs.



© Alcimed

Messages :

- **La recherche et les avancées en médecine et en technologie contribuent à augmenter notre espérance de vie et notre longévité.**
- **La question de la limite de notre longévité fait débat.**
- **Il existe une tension entre une aspiration individuelle à une vie plus longue et des enjeux collectifs.**



Yoko Ono, *EXIT* : une métaphore de la mort et de la résurrection pour l'artiste

La mort et après ?

Confrontés à leur propre finitude, les êtres humains ont cherché à perdurer au-delà de la mort. Cette quête traverse les cultures et les siècles et prend des formes multiples : l'immortalité est alors envisagée comme une existence au-delà de la vie ou comme une trace laissée dans la mémoire des vivants.

Messages :

- **La quête d'immortalité est une constante dans l'histoire de l'humanité.**
- **La quête d'immortalité prend des formes diverses en fonction des cultures et des époques.**

Et si… ?

Se projeter dans des mondes imaginaires où l'immortalité est devenue possible (sous des formes variées) invite à s'interroger, à débattre. Les expériences de pensée sont ici un moyen d'activer la posture critique des visiteurs / visiteuses.



Yayoi Kusama, *Infinity mirrors room*

Message :

- **L'immortalité ne peut se concevoir qu'à travers des expériences de pensée.**

4- Gains pour les publics (objectifs « pédagogiques » de l'exposition)

L’approche pédagogique de l'exposition est basée principalement **sur le questionnement**.

Objectifs de connaissances et de compréhension

- **Comprendre** les mécanismes biologiques du vieillissement et la diversité des trajectoires de vieillissement observées chez les individus et les espèces.
- **Découvrir** des projets de recherche qui visent à freiner voire inverser le vieillissement.
- **Comprendre** que les conceptions de l'immortalité varient selon les époques, les cultures et les systèmes de croyance.

Objectifs de métacognition et réflexivité

- **Questionner** ce qui constitue notre identité humaine, notamment la place du corps.
- **Interroger** son rapport au temps.
- **Développer un sentiment** d’appartenance au vivant.

Objectifs de perception sensorielle et d'engagement du corps

- **Éprouver** une sensation de vertige face à une immortalité potentielle.
- **Prendre conscience** que notre expérience de la vie passe avant tout par le corps.

Objectifs de plaisir, inspiration et créativité

- **Imaginer** des (futurs) possibles.
- Se prêter à des **expériences de pensée**.
- **Partager** des interrogations et réflexions avec les autres.
- **Établir des liens e**ntre ses propres références culturelles et les questions soulevées par l'exposition.
- **Ressentir et partager** des émotions.

Attitudes et valeurs

- **Développer une réflexion personnelle** sur son propre rapport à la finitude.
- **Cultiver la curiosité** envers les autres, leurs façons d’envisager la vie / la mort et leurs aspirations.
- **Questionner** l'usage des technologies et leurs limites pour freiner le vieillissement.
- **Explorer les tensions** entre intérêts individuels et intérêts collectifs.

5- Principes muséographiques (1/2)

FAVORISER UNE POSTURE DE QUESTIONNEMENT & DE RÉFLEXION

- Par des audiovisuels valorisant l'**expression philosophique** de personnes de toutes les générations (ateliers philosophiques intergénérationnels, tournés à la Maison de la philo de Romainville) ;
- Par des jeux qui invitent à **faire des choix et/ou à échanger** sur des sujets ayant des implications sociétales, éthiques voire existentielles ;
- Par des installations mettant en scène des pratiques rituelles anciennes ou contemporaines, invitant à interroger **son propre vécu ou ses propres projections** face à la mort.

TISSER DES PONTS ENTRE PLUSIEURS CHAMPS DISCIPLINAIRES

- Biologie, philosophie, sociologie et anthropologie **croiseront leurs approches**, à travers des récits issus de la recherche, des usages passés et actuels, des objets anciens et des technologies contemporaines ;
- L'exposition **mettra en dialogue des ressources** provenant autant des sciences de la vie et des techniques que des sciences humaines et sociales ou de la création : données chiffrées, connaissances fondamentales, objets, mythes, témoignages, fictions… permettront à chacune et chacun de faire ses propres liens avec l'immortalité.

CONVOQUER LES IMAGINAIRES POUR PENSER ET SE REPRÉSENTER L'IMMORTALITÉ

- **Des représentations et des récits multiculturels ou fictionnels** enrichiront la palette conceptuelle de l'immortalité ;
- Des expériences fictionnelles de l'immortalité seront proposées sous forme d'**immersions** audiovisuelles dans des univers de science-fiction.

JOUER SUR DIFFÉRENTES ÉCHELLES

- À l'image du propos de l'exposition, qui articule questionnements individuels et enjeux collectifs, les dispositifs alterneront **expériences partagées** et **moments plus personnels**, en variant les postures du corps des visiteuses et visiteurs ;
- Les phénomènes biologiques seront abordés à différentes échelles (moléculaire, cellulaire, de l'organisme, des populations…).



Kapi Michalska, illustration de la couverture du roman *Une vie infinie* de Jennifer Richard (2024)

FAIRE APPEL À UNE VARIÉTÉ DE TONALITÉS

- Le traitement de ce sujet grave pourra faire appel à **l'humour ou l'absurde**, afin de proposer des respirations voire de dédramatiser pour laisser de la place à la réflexion et à la prise de recul.

5- Principes muséographiques (2/2)

LANGAGE MUSÉOGRAPHIQUE PROPOSÉ

Le parcours combinera les typologies caractéristiques des muséographies proposées au musée des Confluences et à la Cité des sciences et de l'industrie : une approche des contenus à la fois par des objets, des installations/reconstitutions, et par l'interactivité.

Objets, installations et œuvres d'art :

- Donner à voir les témoignages d'autres cultures ou du passé.
- Reconstituer des ambiances.
- Laisser la place à des artistes, à d'autres expressions sur l'immortalité.

Les audiovisuels, fenêtres sur l'imaginaire et sur la multiplicité des points de vue :

- Créer des environnements imaginaires (SF, pour les expériences de pensée) .
- Donner vie à des objets pour rendre visibles des pratiques, des représentations, porter des récits.
- Donner la parole à une pluralité de voix (enfants, jeunes, adultes, personnes âgées, autrices et auteurs...).
- Transmettre des contenus complexes, notamment en sciences de la vie.

L'interactivité (numérique et/ou manips) :

- Offrir aux visiteuses et visiteurs des espaces de discussion
- Mettre dans les conditions d'une posture réflexive
- Proposer des scénarii de jeux invitant à faire des choix et à visualiser les conséquences de ceux-ci.

L'EXPOSITION : PARTIES THÉMATIQUES ET PISTES DE DISPOSITIFS

➢ Début de l'exposition : l’immortalité, le vertige de l’infini

Propos
L’entrée de l’exposition est une introduction à la thématique de l’exposition. Elle donne aussi le ton.
Vertige de l'infini, épreuve ou exaltation de la perspective d'un temps illimité, angoisse d'un inconnu lointain... La perspective d'une vie immortelle provoque des réactions aussi fortes que variées.

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)
- Éprouver une sensation de vertige face à une immortalité potentielle.
- Éveiller sa curiosité.
- S’interroger sur ses propres aspirations.

PISTES DE DISPOSITIF

L'entrée en matière vise à faire émerger chez les visiteuses et visiteurs, dès leur arrivée, un engagement émotionnel et physique, pour inviter à un questionnement profond et personnel devant l'idée d'une existence immortelle.

- **Installation artistique / plastique** évoquant la mise en abyme provoquée par une vie sans limite, un temps infini. C’est la première image du parcours, qui engage émotionnellement et physiquement les visiteuses et visiteurs dans une ambiance qui pourra être grinçante, dérangeante, radicale.



Oeuvre de l'artiste peintre René Milone, inspirée des architectures impossibles et infinies de M.C. Escher (2025)

➢ L'immortalité : nos imaginaires, nos questions

Propos

Chacune et chacun de nous avons déjà côtoyé la notion de l'immortalité, à travers nos usages culturels – de la culture classique (personnages mythiques ou mythologiques) à la culture populaire (héros de films de science-fiction, de romans d'anticipation ou de *fantasy*...). Par ailleurs, penser l'immortalité fait surgir de nombreuses questions, quel que soit notre âge et notre vie : en filigrane, cela révèle des interrogations aussi profondes que pragmatiques. C'est donc riches de ces références et de ces questionnements que les visiteuses et visiteurs abordent l'exposition.

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)

- Se confronter aux multiples questions et enjeux que soulève la quête d'immortalité.
- Établir des liens entre ses propres références culturelles et les questions soulevées par l'exposition.

PISTES DE DISPOSITIFS

- **Questionnements philosophiques** : mise en scène des séquences audiovisuelles tournées lors des ateliers organisés par la Maison de la Philo de Romainville. Ces témoignages audiovisuels intergénérationnels, paroles d'enfants (primaire) et d'adultes de tous âges, montés sous formes d'interviews courtes et « éclatées » (réparties) dans l'espace, mettent en lumière des questions métaphysiques, centrales ou au contraire inattendues, soulevées par l'immortalité.

- **La roue des immortels** : un dispositif ludique offre un panorama de figures associées à l'immortalité et permet de découvrir de façon aléatoire des références réelles (Jeanne Calment, les académiciens...) et fictionnelles ou légendaires. En jouant avec les frontières preuses de la thématique, il permet également de définir ce qu'elle n'est pas (invincibilité, grande longévité, par exemple).

- ***Pétition contre la mort* : oeuvre conceptuelle et performative d'ORLAN (2017)** – affiche graphique et audiovisuel-manifeste.



ORLAN, *Pétition contre la mort*, 2017



Connor MacLeod, le guerrier immortel du film culte *Highlander*



Ban du manga *The Seven Deadly Sins* qui a bu l'eau de la Fontaine de Jouvence.



Artémis, déesse de la mythologie grecque (peinture de Guillaume Seignac)



L'immortelle Barbara Cassin, philosophe, élue en 2018 à l'Académie française



Une zombie de la série *Walking dead*, 2011



Dracula interprété par Christopher Lee dans le film de Terence Fisher (1958)



Atelier philo à l'école

➢ Prolonger la vie ? (1/4)

Propos principaux

Cette section de l'exposition présente les recherches scientifiques et les débats autour de la longévité humaine : quels sont les mécanismes associés au vieillissement, à certaines maladies liées à l'âge et qui mènent, in fine, à la mort ? Sur quels leviers pourrait-on agir pour contrer les processus de vieillissement, qu'ils soient pathologiques ou naturels ?
Les avancées des sciences biologiques et médicales nous font miroiter la possibilité de vivre plus longtemps, voire de dépasser l'âge record de 122 ans atteint par Jeanne Calment en 1997. Protocoles de recherche de pointe sur le vivant, recours à de nouvelles technologies dans le domaine de la santé, développement de thérapies personnalisées pour lutter contre les pathologies liées au vieillissement : ces innovations sont-elles en mesure de nous faire vivre plus longtemps ?
Le nombre de « supercentenaires » ne cesse d'augmenter et soulève plusieurs questions : vivre plus longtemps, pourquoi pas, mais dans quel état de santé ? Notre société est-elle prête à faire face à l'augmentation de la population des très grands âges ?
Quels enjeux éthiques cette nouvelle promesse de grande longévité fait-elle émerger aujourd'hui ? Par exemple : la question des ressources limitées, de la répartition des richesses dans des sociétés vieillissantes, ou encore aux inégalités d'accès aux traitements.

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)

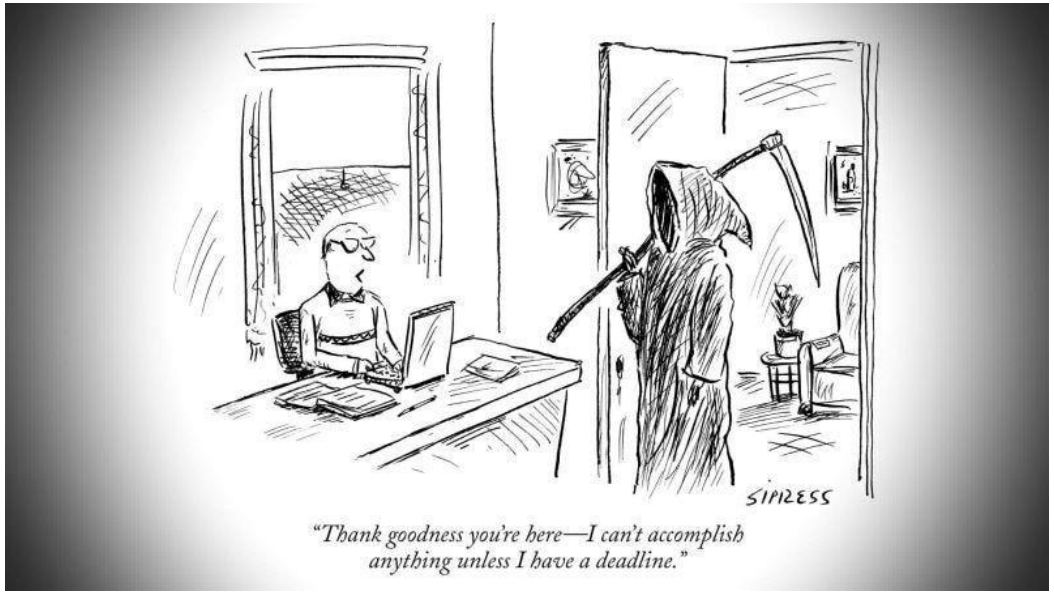
- Comprendre les mécanismes biologiques du vieillissement et la diversité des trajectoires de vieillissement observées chez les individus et les espèces.
- Découvrir des projets de recherche qui visent à freiner voire inverser le vieillissement.
- Explorer les tensions entre intérêts individuels et intérêts collectifs.

Registre muséographique

Prédominance de vocabulaire « scientifique et médical » dans les contenus présentés dans cette section : iconographies scientifiques (issues de laboratoires) et didactiques, objets technologiques et outils de mesure, données chiffrées et graphiques, études cliniques.

Rappel des principaux messages de cette section :

- La recherche et les avancées en médecine et en technologies contribuent à augmenter notre espérance de vie et notre longévité.
- La question de la limite de notre longévité fait débat.
- Il existe une tension entre une aspiration individuelle à une vie plus longue et des enjeux collectifs.



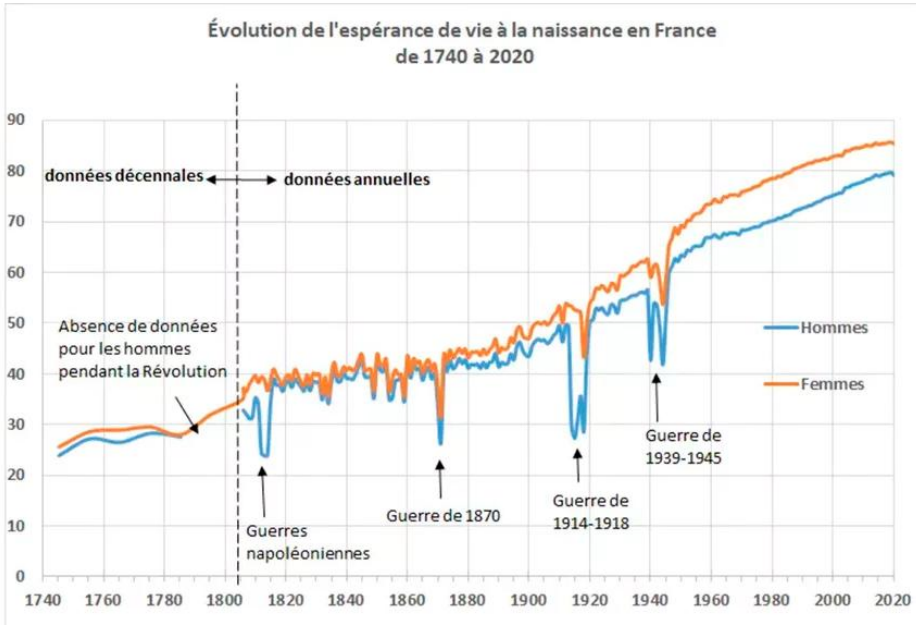
Prolonger la vie ? (2/4)

PISTES DE DISPOSITIFS

Îlot « longévités »

Les évolutions sociales, sanitaires, scientifiques et médicales ont permis à l'espérance de vie de progresser de façon spectaculaire, bien qu'il existe toujours des disparités suivant les zones géographiques, les catégories socio-professionnelles, les genres et les parcours de vie de chaque individu. Quels sont les leviers sur lesquels nous pouvons encore agir aujourd'hui pour faire reculer l'âge au décès ? Si aujourd'hui, globalement les humains meurent tous plus tard, est-ce qu'il y aurait cependant une limite à la longévité humaine ? En découvrant des longévités exceptionnelles chez certaines espèces, on réalise la diversité des longévités et des trajectoires de vieillissement dans le monde vivant.

Le grand débat du mur de la longévité humaine fait parler les scientifiques, qui s'affrontent en interprétant les données existantes, telle la « théorie du plateau » des 105 ans : à partir de cet âge, le risque de morbidité cesse d'augmenter chaque année pour se stabiliser à 40%. Néanmoins, la question qui intéresse en général la majorité concerne la longévité en santé : oui pour vivre plus longtemps, mais que ce soit en bonne santé !



Exemple de données qui pourront être exploitées et traduites en datavisualisations plus accessibles. © Ined

- **De quoi meurt-on ?** Graphiques et statistiques, vulgarisés, sur les causes de mortalité et leur évolution, y compris sur la part de longévité en santé.
- **Le débat scientifique du mur de la longévité** (format à définir).
- **Longévités comparées interespèces** : manip low-tech mettant en jeu la diversité des longévités dans les règnes animal et végétal.
- **Une tortue géante des Seychelles naturalisée** : exemple d'une espèce ayant une longue longévité ; objet des collections du musée des Confluences – pour la version lyonnaise uniquement (à l'étude pour une présentation à la Cité des sciences et de l'industrie).



Tortue géante des Seychelles (*Dipsochelys dussumieri*), collections du musée des Confluences



Le Gingko biloba, l'arbre qui peut vivre jusqu'à 3000 ans et survivre à toutes les maladies.

Prolonger la vie ? (3/4)

PISTES DE DISPOSITIFS – SUITE

Îlot « les mécanismes biologiques du vieillissement »

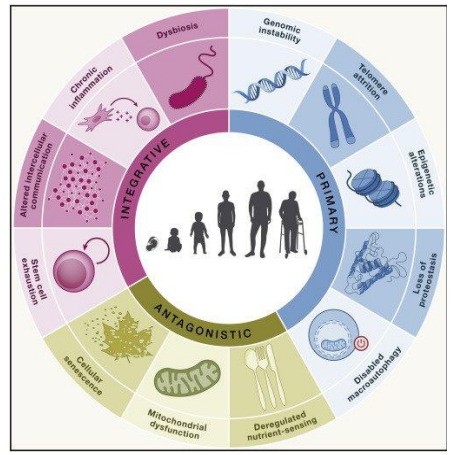
Que se passe-t-il dans notre corps lorsque nous vieillissons ? **Le vieillissement est un processus biologique complexe qui modifie progressivement la structure et le fonctionnement de l'organisme tout au long de la vie.** Le vieillissement résulte de l'interaction entre des facteurs génétiques, biologiques et environnementaux. Loin d'être uniforme, il suit des trajectoires variées selon les individus, les organes et ne se résume pas à l'âge chronologique.

À l'échelle moléculaire, le vieillissement est lié à l'accumulation de dommages qui affectent les constituants des cellules (ADN, protéines, etc.). Ces altérations **perturbent le fonctionnement cellulaire, des tissus et des organes**. À l'échelle de l'organisme, elles se traduisent notamment par une diminution du nombre de cellules, une perte de cohésion entre les tissus, un **déséquilibre croissant entre les mécanismes de dégradation et ceux de réparation**, ainsi qu'une **capacité réduite à s'adapter aux changements** de l'environnement.

Les recherches ont identifié plusieurs mécanismes fondamentaux du vieillissement. Ils constituent aujourd'hui autant de cibles potentielles pour les stratégies visant à ralentir, prévenir, voire inverser certains effets du vieillissement. Les facteurs environnementaux et comportementaux, dont l'influence sur la longévité et le vieillissement en bonne santé est majeure, sont d'autres leviers sur lesquels nous pouvons jouer.

Cependant, certaines de ces recherches se heurtent à **de réelles questions éthiques : où se trouve la limite entre le gain individuel d'une vie prolongée, les risques et les moyens que cela implique**.
Un autre principe de réalité s'impose dans ce bras de fer avec la mort : la biologie du corps humain est tellement complexe que combattre chaque cause supposée du vieillissement de l'organisme serait se battre contre des moulins à vents !

- **Le vieillissement du corps : les mécanismes majeurs (comment vieillit-on ? comment meurt-on ?)**. Hybride audiovisuel interactif développant de façon vulgarisée certaines des 12 marques du vieillissement d'après Carlos López-Otín et son équipe.
- **Contrer ou inverser le vieillissement : la médecine réparatrice** (greffes, prothèses, nanoréparation, etc.) Mannequin à échelle 1 à « disséquer » pour y découvrir des objets et des techniques de réparation (hybride objets, graphismes, audiovisuels, manip).
- **Thérapies cellulaires (reprogrammation cellulaire et cellules souches embryonnaires) et leurs limites.** Audiovisuel ou jeu numérique qui s'intéresse à certaines approches de la médecine régénératrice et engage le visiteur dans des choix pouvant être controversés.
- **De la prévention au biohacking : âge biologique vs âge chronologique**. (format à définir)



Les 12 marques du vieillissement d'après Carlos López-Otín et de son équipe (2023)



https://www.genopole.fr/temps-forts/actualites/industrialisation-en-therapie-genique/

Prolonger la vie ? (4/4)

PISTES DE DISPOSITIFS – SUITE

Îlot « vers une jeunesse éternelle ? »

Fontaine de Jouvence, champignons séchés, sulfure de mercure, potion alchimique, poudre au radium…

Depuis l'élixir de longue vie (*Elixir Vitae*) qui traverse les mythes antiques jusqu'aux cosmétiques « anti-âge » contemporains, la quête d'une jeunesse éternelle n'a eu de cesse de se réinventer. Dans nos représentations, la vieillesse est souvent associée au déclin, alors que cette phase de la vie s'allonge et prend une place de plus en plus importante. Et si nous apprenions à porter un autre regard sur ce troisième ou ce quatrième âge ?

- **Le cabinet de la jeunesse éternelle** : Ce dispositif consistera en un mobilier évoquant aussi bien le cabinet de curiosités que l'armoire d'apothicaire, vitrine de la diversité des potions, des imaginaires et des croyances qui les accompagnaient. Sélection d'objets réels, de facsimilés, de graphismes, voire d'extraits audiovisuels : champignons séchés (ganoderme luisant), cinabre, bézoard, boîte de poudre Tho-Radia, flacons d'élixirs de jouvence, crème anti-âge, mumia (poudre de momie)…
- **Vivons plus vieux, vivons heureux ?** Pour une revalorisation du troisième âge, une part de la vie à ne pas rater ! (format à définir : installation artistique ? témoignages ?)



Arianne Clément est spécialisée en photographies d'aînés. Elle a notamment visité les « zones bleues » de 2017 à 2019.

















➢ Passerelles (1/2)

Propos
Les deux passerelles abordent des thèmes à la jonction entre les deux sections thématiques de l'exposition. Elles abordent deux mythes de la quête d'immortalité : le plus ancien, l'épopée de Gilgamesh, et le plus récent, le transhumanisme, la nouvelle promesse d'une vie sans fin qui s'appuie sur les sciences et technologies

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)
- Comprendre que l'immortalité est une quête ancienne qui prend des formes différentes en fonctions des époques et des cultures.
- Se confronter à différentes façons d'envisager la vie / la mort / l'immortalité et élargir son imaginaire.
- Explorer les tensions entre intérêts individuels et intérêts collectifs.

PISTES DE DISPOSITIFS

Les mythes d'immortalité : trace d'une quête universelle

Vers 2000 avant notre ère, en Mésopotamie, des scribes consignent sur des tablettes d'argile l'histoire de Gilgamesh, roi d'Uruk. Bouleversé par la mort de son ami Enkidu, il part à la recherche de la vie éternelle et découvre qu'elle est réservée aux dieux. L'Épopée de Gilgamesh, premier texte de fiction connu, pose déjà la question qui traverse cette exposition : que reste-t-il de nous après la mort, et peut-on y échapper ? Partout, les sociétés humaines ont répondu par des récits. Fontaines de jouvence, fruits d'immortalité, alchimie, héros ressuscités, ancêtres qui veillent sur les vivants : les mythes se répondent d'un continent à l'autre, d'une époque à l'autre. Ils disent la même difficulté à accepter que tout s'arrête, et la même ingéniosité à imaginer une suite.

- **L'épopée de Gilgamesh**. Dispositif audiovisuel type paper ghost qui présente un facsimilé d'une des tablettes décrivant un épisode de l'épopée du roi Gilgamesh complété par un film d'animation racontant cette histoire.
- **Mythes d'immortalité à travers les âges**. Mise en perspective, dans un dispositif audio(visual ?), de l'universalité des récits d'immortalité perdue ou retrouvée, conditionnelle ou partielle…



Le lapin lunaire concoctant l'élixir de longue vie sur la lune (mythologie orientale)



Bas-relief représentant Atropos, l'une des Moires de la mythologie grecque, en train de couper le fil de la vie.



Tablette XI, contenant le récit du Déluge et de la rencontre avec Uta-Napishtim, l'homme devenu immortel, dans l'épopée de Gilgamesh

Passerelles (2/2)

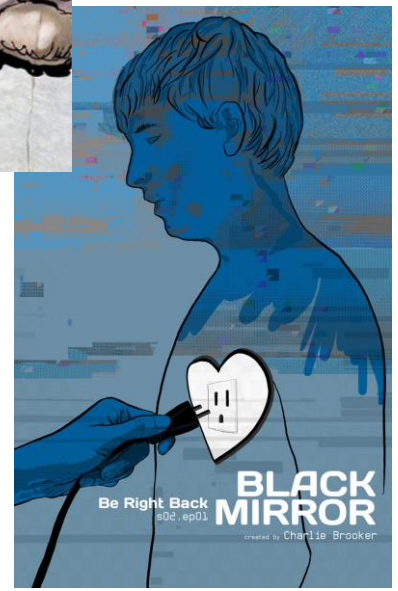
PISTES DE DISPOSITIFS – SUITE

Le transhumanisme : gagner l'immortalité par la technologie ?
Né dans la science-fiction des années 1980, le rêve d'un humain « dépassé » est devenu l'obsession de milliardaires de la tech. Numériser la conscience pour la faire vivre sur un support informatique, congeler les corps dans l'attente d'un remède futur, augmenter le cerveau grâce à l'intelligence artificielle : ces promesses prolongent, sous une forme nouvelle, la très ancienne quête d'immortalité. Mais elles soulèvent aussi des questions : à qui seraient-elles réservées, et que resterait-il d'humain dans un être « augmenté » ?

- **Le transhumanisme, récit d'une nouvelle forme de la quête d'immortalité**. Un audiovisuel fera le récit de cette nouvelle expression de la quête d'immortalité. Il sera accompagné par un graphisme reproduisant le manifeste des transhumanistes de la Sillicon Valley.



Extrait de la couverture de la bande-dessinée de Benoist Simmat et Philippe Bercovici, *L'Incroyable Histoire de l'immortalité : l'épopée du transhumanisme*, éditions Les Arènes, 2021



Affiche de l'épisode « Bientôt de retour » de la série télévisée britannique *Black Mirror* créée par Charlie Brooker (2013)

➢ La mort, et après ? (1/4)

Propos principaux

Dans cette section de l'exposition, on découvre les récits, croyances, rites et rituels, actuels et passés, qui s'appuient sur la perception de la mort comme un passage vers une autre vie dans laquelle corps et/ou esprit poursuivent leur existence. On y aborde également la question de la mémoire des personnes défuntes, les traces qu'elles ont laissées, à l'échelle de la société des anonymes (albums de photos de familles, correspondances, écrits...) et de la mémoire collective (manuscrits - immortalité des idées - portraits peints puis photographiés des personnages illustres, panthéonisation, des premiers enregistrements sonores jusqu'aux avatars IA)...

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)

- Découvrir la variété et la richesse des rites et des récits sur l'immortalité et la poursuite d'une vie après la mort.
- Comprendre que les conceptions de l'immortalité varient selon les époques, les cultures et les systèmes de croyances.
- Développer une réflexion personnelle sur son propre rapport à la finitude.
- Cultiver la curiosité envers les autres, leurs façons d'envisager la vie / la mort et leurs aspirations.
- Ressentir et partager des émotions.

Registre muséographique

Prédominance de dispositifs s'appuyant sur des narrations, des objets, des décors qui mettent en scène des récits. Les audiovisuels sont majoritairement hybrides, habillés et/ou intégrés dans la scénographie ou dans des décors.

Rappel des principaux messages de cette section :

- La quête d'immortalité est une constante dans l'histoire de l'humanité.
- La quête d'immortalité prend des formes diverses en fonction des cultures et des époques.



© Louish Pixel



© Gilbert Legrand

La mort, et après ? (2/4)

PISTES DE DISPOSITIFS

Îlot « assurer un au-delà prospère à nos morts »

La pratique de rituels autour des morts peut être une façon de leur assurer l'immortalité. Au Mexique, lors de la fête des morts, les familles dressent des autels (*ofrendas*) où se mêlent photographies, fleurs de cempasúchil, bougies et mets préférés des disparus, qui reviennent le temps d'une nuit partager le repas des vivants. À Taïwan, on brûle des papiers-offrandes figurant maisons, vêtements, appareils et billets : par le feu, ces objets du quotidien rejoignent l'au-delà pour assurer confort et prospérité aux ancêtres…

- **Reconstitution d'un autel aux morts mexicain** (objets intégrés dans un décor scénographique)
- **Une offrande-maison et autres objets quotidiens en papier de Taïwan** (objets intégrés dans un décor/diorama).



Offrandes en papier à brûler de Taïwan (*Zhǐ zhá*)



Reconstitution d'un autel du *Dia de los Muertos*

La mort, et après ? (3/4)

PISTES DE DISPOSITIFS – SUITE

Îlot « après la mort, vivre dans un au-delà ? »

Les religions ont donné aux récits d'immortalité des formes durables et profondément ancrées dans les cultures. Les grandes religions du salut, comme le christianisme et l'islam, promettent une vie après la mort : résurrection des corps et jugement dernier ouvrant l'accès au paradis ou à l'enfer. L'éternité y prend la forme d'une rétribution, conditionnée par la manière dont on a vécu. À travers le temps et les continents, les croyances s'incarnent dans des gestes, des rites et des objets.

- **La promesse de l'éternité après la mort** : récits et iconographies du paradis et de l'enfer, du purgatoire et de la réincarnation, dans les principales religions contemporaines (judaïsme, christianisme, islam, bouddhisme, hindouisme, ...).

L'Égypte ancienne : préparer l'éternité. Pour les Égyptiens, la personne est composée de plusieurs éléments : le corps, le nom, l'ombre, le cœur, le *ka* (l'énergie vitale), le *ba* (la personnalité, souvent figurée en oiseau à tête humaine) et l'*akh* (l'esprit transfiguré). Pour accéder à la vie éternelle, chacun doit être préservé. De là l'embaumement et la momification, les formules funéraires, le mobilier accompagnant la défunte ou le défunt et le nom inscrit pour ne jamais être effacé. Celui qui n'est plus nommé meurt une seconde fois.

- **Comment assurer le passage du corps vers l'au-delà après la mort ?** Jeu interactif numérique à partir de reproductions manipulables de vases canopes égyptiens.
- **Présentation d'une momie égyptienne** des collections du musée des Confluences (uniquement dans la présentation lyonnaise de l'exposition).



Jérôme Bosch, extrait du *Jardin des délices*, vers 1500



Vases canopes égyptiens, collections du musée des Confluences (945-525 av JC)

L'Asie : cycles et éveil. Les spiritualités d'Asie envisagent autrement l'« après ». Dans le bouddhisme, les existences s'enchaînent selon le cycle des renaissances, condition à laquelle on cherche à échapper. L'« éveil » permet de s'en affranchir. Kannon, déité japonaise de la compassion, vénérée sous des traits tantôt masculins, tantôt féminins, veille sur les êtres et les accompagne dans ce chemin. L'enjeu n'est plus de vivre éternellement, mais au contraire de sortir de la souffrance et d'accéder à un nouvel état, qui n'est ni survie, ni néant.

- **Kannon, le bodhisattva de la miséricorde** : accéder à une forme d'éternité spirituelle. Sculpture issue des collections du musée des Confluences (objet présenté uniquement pour la présentation lyonnaise de l'exposition - à l'étude pour une présentation à la Cité des sciences et de l'industrie).



Sculpture de Kannon, collections du musée des Confluences

La mort, et après ? (4/4)

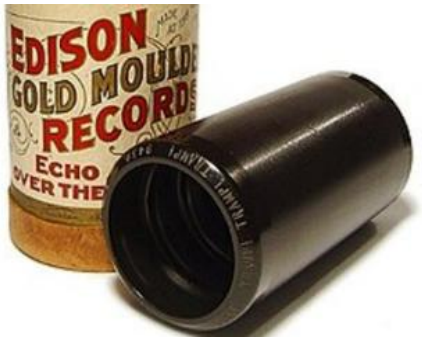
PISTES DE DISPOSITIFS – SUITE

Îlot « l'immortalité symbolique : résister au temps »

L'immortalité symbolique : laisser une trace. Il est enfin une autre manière de survivre : demeurer dans la mémoire des vivants. L'écriture permet de fixer un nom au-delà de la vie ; portraits, photographies et enregistrements conservent les visages et les voix.
Les sociétés choisissent aussi leurs « immortels » : tombeaux, monuments, panthéonisations, noms de rues, académies, manuels d'histoire. Chaque époque trie ceux dont elle veut garder le souvenir.
Cette quête de mémoire prend aujourd'hui des formes inédites. Certains préparent volontairement leur survie numérique : mémoriaux en ligne, messages programmés, avatars conversationnels nourris des paroles d'un proche disparu. D'autres laissent malgré eux des traces immatérielles sur les réseaux sociaux, dans des bases de données, des comptes jamais fermés, devenant ainsi des «fantômes numériques»... Le numérique impacte profondément le rapport à nos proches défunts : leur présence symbolique est prolongée dans l'espace virtuel et fait l'essor d'une industrie de l'"au-delà numérique" qui transforme les traces d'une vie en "thanabots" ou "robots de deuil" !



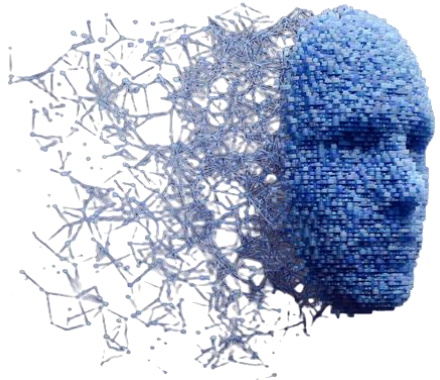
Album de photos de famille ancien



Cylindre phonographique



Les “ghosts photographs” de l'artiste Angela Deane : *Lido*, 2015



➢ Et si… ? (1/3)

Propos principaux
Et si l'immortalité de l'individu, biologique ou désincarnée par l'hybridation technologique, était atteinte…?
Trois récits fictionnels, imaginés pour l'exposition par des autrices et auteurs contemporains de science-fiction comme **des expériences de pensée**(*), ouvrent les portes de la réflexion sur les implications humaines, psychologiques, sociétales, politiques et philosophiques d'une telle révolution. Le dilemme démographique, la question des ressources planétaires, l'émergence d'une nouvelle forme d'humanité et sa cohabitation avec l'*Homo sapiens* resté « simple mortel », le rapport individuel à des concepts d'un temps révolu comme la famille, le couple, la carrière professionnelle, l'identité, la gestion d'un temps devenu illimité… autant de **vertiges intellectuels** apportant des regards multiples, curieux, enthousiastes mais aussi lucides et terrifiants sur la « mort de la mort »…

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)
- Imaginer des (futurs) possibles.
- Se prêter à des expériences de pensée.
- Partager des interrogations et réflexions avec les autres.
- Explorer les tensions entre intérêts individuels et intérêts collectifs.
- Développer une réflexion personnelle sur son propre rapport à la finitude.

Registre muséographique
Une muséographie radicale, au service des textes produits pour ces trois capsules imaginaires. On jouera sur des tons et des registres variés et complémentaires, pour aborder cette projection théorique autant par le vertige que par l'humour, l'absurde ou le décalage.
Chaque capsule s'articule en deux parties distinctes :
- Un espace combinant décors et audiovisuel pour la partie diffusant les microfictions, invitant à l'écoute et à la concentration pour s'immerger dans les expériences de pensée.
- Un espace prolongeant le décor de la microfiction, invitant aux dialogues, discussions et débats par l'intermédiaire d'un jeu collectif.

Rappel du message de cette section :
- L'immortalité ne peut se concevoir qu'à travers des expériences de pensée.



© Tim Burton

Et si… ? (2/3)

PISTES DE DISPOSITIFS

ET SI… ? À l'épreuve de l'éternité

Questionner le rapport au temps et l'usage qu'on en fait et les conséquences psychologiques et sociales d'une vie éternelle.

- **Immersion sonore et visuelle** créée à partir d'une micro-fiction écrite par une autrice ou un auteur de science-fiction. Dans cet espace « capsule », les visiteurs et visiteuses écoutent le récit, plongés dans un univers qui s'incarne dans une mise en scène mettant en jeu un décor, un objet et/ou des ambiances lumineuses.
- **Jeu collectif / expérience de pensée** qui propose au visiteuses et visiteurs de répondre aux questions : « voudriez-vous être immortels ? À quel âge boiriez-vous la fiole d'immortalité ? »



Illustration générée avec une IA

Et si… ? (3/3)

ET SI… ? Le corps à l'épreuve de l'immortalité

Questionner le rapport au corps / à l'identité dans cette quête d'immortalité. Vers un post-humain ?

- **Immersion sonore et visuelle** créée à partir d'une micro-fiction écrite par une autrice ou auteur de science-fiction. Dans cet espace « capsule », les visiteuses et visiteurs écoutent le récit, plongés dans un univers qui s'incarne dans une mise en scène mettant en jeu un décor, un objet et/ ou des ambiances lumineuses.
- **Jeu collectif / expérience de pensée** qui propose au visiteuses et visiteurs de prolonger la réflexion autour d'une question liée au corps. Par exemple, un jeu basé sur le paradoxe du mythe du bateau de Thésée.



© 1pixeldesavoir

ET SI… ? La société à l'épreuve de l'immortalité

Questionner les relations intergénérationnelles et les inégalités sociales dans un monde où l'immortalité serait possible.

- **Immersion sonore et visuelle** créée à partir d'une micro-fiction écrite par une autrice ou auteur de science-fiction. Dans cet espace « capsule », les visiteuses et visiteurs écoutent le récit, plongés dans un univers qui s'incarne dans une mise en scène mettant en jeu un décor, un objet et/ ou des ambiances lumineuses.
- **Jeu collectif / expérience de pensée** qui propose aux visiteuses et visiteurs de prolonger la réflexion autour de ces questions sociétales. Par exemple : Jeu multimédia interactif autour de la cryogénisation : qui va-t-on décongeler ? quid des successions ?



Foules, 2022 © R Moretto-EPPDCSI

➢ Sortie : l'immortalité du vivant

Propos

L'exposition s'achève en proposant un **changement de regard, d'échelle**. Depuis son apparition sur Terre, il y a près de quatre milliards d'années, **la vie ne s'est jamais interrompue**. Chaque être vivant descend d'une chaîne ininterrompue, qui remonte jusqu'aux premières cellules. **À cette échelle, le vivant est immortel, parce qu'il a changé en permanence**. Cette continuité repose sur un paradoxe : elle a besoin de la mort. Les individus naissent, se reproduisent, disparaissent, et leur disparition libère la place et les ressources des suivants. C'est ce **renouvellement** qui permet au vivant de s'adapter, d'évoluer et de se diversifier. **La mort des uns n'est pas l'échec de la vie, mais la condition de sa perpétuation**.

Chacun de nous porte en elle ou lui les archives de cette histoire. Notre génome, hérité de nos parents, eux-mêmes héritiers des leurs, contient des fragments d'ADN partagés avec les mammifères, les insectes, les plantes et les bactéries. Nous ne sommes pas des êtres isolés, mais les maillons provisoires d'un tissu vivant, tissé d'échanges, de dépendances et d'héritages communs.

Objectifs pédagogiques (gains pour le visiteur)

- Développer un sentiment d'appartenance au vivant.
- Explorer les tensions entre intérêts individuels et intérêts collectifs.
- Ressentir et partager des émotions.



OPALKA 1965/1 – ∞ de Roman Opalka. En peignant les nombres de 1 à 5 607 249 pendant 40 ans, l'artiste a réalisé une sorte *de memento mori* et a laissé une trace tangible de l'écoulement du temps

PISTE DE DISPOSITIF

Installation artistique (et participative ?)

Chaque visiteuse ou visiteur découvre une installation poétique qui l'invite à changer d'échelle, à "dézoomer" pour se situer dans le maillage du vivant... pour prendre conscience de ce qui le relie aux autres êtres et mesurer la manière dont la vie se prolonge, se transforme et se transmet. Et si, d'une certaine façon, nous étions déjà immortels ?

Cette installation, ou un dispositif associé, pourrait offrir aux visiteurs la possibilité de laisser une trace et de s'inscrire ainsi symboliquement dans cette histoire commune.



Oeuvre de Odonchimeg Davaadorj

ORIENTATIONS SCÉNOGRAPHIQUES ET GRAPHIQUES (1/2)

Un parcours ouvert mais lisible

Des « îlots » thématiques
Entre les deux passages obligés – introduction et conclusion – le parcours sera plus éclaté. Les visiteuses et visiteurs seront libres de découvrir les deux grandes sections de l'exposition, « Prolonger la vie ?» et «La mort et après ? », soit l'une après l'autre, soit en aller-retours, sachant que ces deux parties devront être poreuses en termes de mise en scène, comme elles le sont sur le plan intellectuel (ménager des points de vue porteurs de sens, des perspectives). Ces deux sections principales sont constituées d'îlots thématiques répartis au sein de chacune d'elles, parties intégrantes de « l'archipel de l'immortalité ».

Des marqueurs de différenciation thématique
Ces « îlots » devront être suffisamment différenciés d'une section à l'autre, par leurs designs mobilier et/ou leurs graphismes. Ils accueilleront des objets de collections/œuvres d'art, des dispositifs interactifs (numériques ou « hybrides ») et des manips (mécanismes didactiques, jeux…), des audiovisuels, des graphismes et des textes.

Des « passerelles », espaces de jonction
À ces deux sections principales viendront se greffer des zones intermédiaires, que l'on peut apparenter à des « passerelles », évoquant des mythes d'immortalité, anciens ou contemporains, dont le transhumanisme.

Des capsules / bulles surprises
Les trois espaces de diffusion de « microfictions » de science-fiction contemporaine proposeront des expériences de pensée radicales destinées à questionner les incidences de « la mort de la mort », tant individuelles que collectives. Cette radicalité devra transparaître dans le design des trois espaces fictionnels, imaginés aujourd'hui comme des bulles/capsules, en rupture avec le reste des éléments du parcours. Le lien entre ces 3 « capsules » et leurs prolongements (jeux collectifs manips ou interactifs) devra être très clairement perçu.

Une entrée et une sortie radicales

Des passages obligés
L'entrée et la sortie de l'exposition seront deux espaces distincts. Le parcours ne devra pas constituer une boucle.

Des mises en scènes radicales, sources d'émotion et de réflexion.
L'idée de l'immortalité est vertigineuse. Ce vertige devra être éprouvé dès l'entrée de l'exposition, afin de mettre les visiteuses et visiteurs dans une disposition intellectuelle particulière. La conclusion sera tout aussi radicale, en déplaçant le regard porté sur l'immortalité, non plus comme une fuite en avant solitaire, mais comme une connexion des individus avec le reste du vivant et son caractère ininterrompu depuis l'apparition de la vie sur Terre.

En bref : "l'archipel de l'immortalité"
- **Deux sections thématiques** constituées d'îlots indépendants
- Des **passerelles** entre les deux sections
- **Trois bulles surprises** disséminées dans le parcours: identifiables mais caractérisées individuellement, radicales et collectives

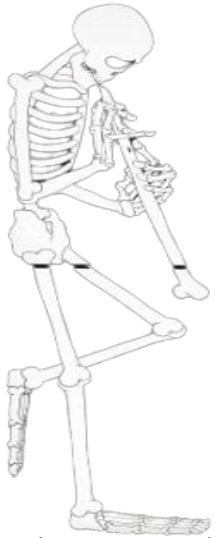
ORIENTATIONS SCÉNOGRAPHIQUES ET GRAPHIQUES (2/2)

Des motifs

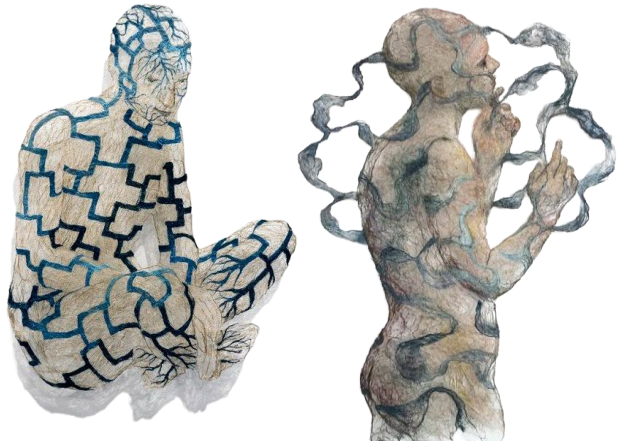
Il parait intéressant d'intégrer à ce parcours ouvert des motifs scénographiques pour lui apporter une certaine cohérence plastique et pour lier les éléments « disparates », tant physiquement que symboliquement. Certains motifs nous paraissent pertinents à ce stade, mais d'autres symboles peuvent être envisagés :

- **Le corps humain**
- **Le fil (« non rompu » de la vie) / le tissage.**

L'immortalité est traitée par ses contours et/ou en creux : ce principe conceptuel peut être une autre piste à explorer.



Squelette cocasse du plasticien turc Özgür Kar



Corps textiles de l'artiste finlandaise Raija Jokinen

Une ambiance inattendue

Le parcours devra proposer une tonalité scénographique inédite sur cette thématique, en se démarquant notamment de la tonalité des expositions traitant de la mort.

- **Éviter le registre de la gravité**
- **Pourquoi pas de la couleur ?**



Silhouettes chamaniques de l'artiste mongole Odonchimeg Davaadorj



Géant mythologique du plasticien tchèque Vojtěch

PUBLIC CIBLE ET STRATÉGIE D'IMPLICATION DES PUBLICS (1/2)

Public visé pour l'exposition

Adultes et jeunes adultes. L'exposition est accessible **à partir de 12 ans**.

Étude de public préalable

Une **étude préalable à la conception,** commanditée par la Direction des publics et de la communication d'Universcience, a été réalisée par Viavoice durant l'été 2026[1]. Ci-dessous une synthèse des analyses des résultats qui confirment ou infléchissent certaines orientations du projet.
Il est à noter que le public jeune (18-25 ans) se distingue sur plusieurs points du reste de la population, on souligne donc les spécificités de ce public.

Représentations, ressentis, questionnements et opinions sur l'immortalité

- L'immortalité est principalement associée à l'idée de vie éternelle et de vivre des centaines d'années, davantage qu'à des perspectives technologiques.
- Elle est également envisagée à travers la mémoire, la transmission et les traces laissées après soi.
- Les représentations s'appuient largement sur des imaginaires culturels, religieux, mythologiques et fictionnels.
- Le sujet suscite à la fois curiosité, fascination, inquiétudes et questionnements, notamment sur les conséquences humaines et sociétales d'une vie très longue.
- La plupart des répondants demeurent sceptiques quant à la possibilité d'une immortalité biologique et considèrent la mort comme une réalité inhérente à la condition humaine qu'il convient d'accepter.

Attentes des publics concernant le traitement du sujet dans une exposition

- Les publics souhaitent avant tout mieux comprendre l'état des connaissances scientifiques sur le vieillissement, la longévité et les technologies associées.
- Ils attendent une exposition qui mette en débat les dimensions éthiques, sociales, politiques et existentielles du sujet.
- Les publics privilégient une approche nuancée, ouverte à la discussion et à la pluralité des points de vue, plutôt qu'un discours prescriptif ou idéologique.
- Ils souhaitent une exposition qui combine apports scientifiques, expériences de projection personnelle, dispositifs immersifs et espaces de réflexion.
- Les approches jugées anxiogènes, militantes ou trop technophiles sont largement rejetées.

Références culturelles associées à l'immortalité

- Les religions, les mythes, les récits légendaires et les œuvres de fiction constituent les principaux cadres à travers lesquels les publics appréhendent l'immortalité, davantage que les connaissances scientifiques ou les réalités technologiques.
- Ces références varient sensiblement selon les générations : les plus jeunes mobilisent davantage les univers du cinéma, des séries, des jeux vidéo, des mangas et de la science-fiction, tandis que les générations plus âgées s'appuient plus fréquemment sur des références religieuses, philosophiques, littéraires ou artistiques.

Focus sur les 18-25 ans

- Les 18-25 ans entretiennent avec l'immortalité et la mort un rapport plus intense et plus ambivalent que le reste de la population.
- Plus ouverts aux perspectives offertes par les avancées scientifiques et technologiques, ils se montrent également plus familiers des notions liées au numérique, à l'intelligence artificielle et au transhumanisme.
- Ils mobilisent davantage les références issues de la culture populaire contemporaine (science-fiction, jeux vidéo, séries, mangas) et accordent plus volontiers du crédit à l'idée d'une continuité de l'existence après la mort.
- Ils expriment simultanément davantage de fascination, de curiosité et d'inquiétude face à ces questions et attendent une exposition qui articule sciences, technologies, enjeux sociétaux et réflexion philosophique.

[1] L'enquête a été réalisée en ligne du 2 juillet au 8 juillet 2026 auprès d'un échantillon de 2053 personnes représentatif de la population française âgée de 18 ans et plus, incluant deux échantillons de 500 habitants respectivement d'Île-de-France et Auvergne-Rhône-Alpes. Un rapport global et une synthèse sont disponibles.

PUBLIC CIBLE ET STRATÉGIE D'IMPLICATION DES PUBLICS (2/2)

Stratégie d'implication des publics

Ateliers philo

Nous mettons en place une collaboration avec la Maison de la Philo de Romainville pour réaliser un film avec une classe et un groupe intergénérationnel et recueillir les questionnements et les réflexions d'enfants et de personnes d'horizons différents. Ce **film** sera **présenté dans l'exposition**. C'est une volonté de donner voix à des non spécialistes sur une thématique qui nous concerne toutes et tous, en tant qu'êtres humains, qu'être vivants.

Nous sommes bénéficions également du concours d'un groupe de professeurs de philosophie, de professeurs des écoles et d'associations (voir le chapitre experts rencontrés) qui organisent des ateliers philo avec des groupes de tranches d'âges différents ou des groupes intergénérationnels. Ils proposent d'organiser de septembre à décembre 2026 des ateliers sur le thème et de partager le matériel ainsi obtenu pour nourrir notre réflexion lors de la conception

Tests

Nous prévoyons aussi des **tests avec le public** pour construire, affiner et/ ou valider nos scénarios et l'ergonomie de nos dispositifs.

Un premier entretien avec 5 adolescentes et adolescents de 14 ans a pu confirmer l'intérêt de cette tranche d'âge pour la thématique et le projet d'exposition.





Programmes scolaires

Le thème de l'immortalité, bien qu'il ne soit pas explicitement mentionné dans les programmes scolaires actuels, peut trouver des échos transversaux dans plusieurs disciplines et cycles **:**

Cycle 4 (5e, 4e, 3e) : En **français**, les programmes invitent à explorer des œuvres littéraires et des questions mythologiques et philosophiques, notamment à travers l'étude de récits et de textes qui interrogent la figure du héros, la condition humaine, la science, et les limites de l'existence. En **SVT**, les élèves abordent la vie, l'évolution du vivant, et les enjeux éthiques liés aux avancées scientifiques, ce qui peut inclure des réflexions sur la longévité et la santé. **L'Enseignement Moral et Civique (EMC)** traite de la dignité humaine, de la bioéthique et des droits de l'homme, offrant un cadre pour discuter des implications sociales de l'immortalité.

Lycée général et technologique (Seconde, Première, Terminale) : En **philosophie**, les programmes de Terminale abordent des notions comme la mort, la liberté et le progrès, qui peuvent être reliées à la quête d'immortalité. En **SVT**, les spécialités de Première et Terminale traitent du corps humain, de la notion de cellule, de la santé et des enjeux contemporains de la science, permettant d'évoquer les recherches sur le vieillissement. En **français**, l'étude d'œuvres littéraires et philosophiques des Lumières ou de science-fiction offre aussi des supports pour explorer ce thème.

Une exposition sur l'immortalité peut servir de support pédagogique pluridisciplinaire, en lien avec les attendus des programmes. Les enseignants de français, philosophie, SVT et EMC y trouveront des ressources pour enrichir leurs cours et susciter l'intérêt des élèves pour des questions contemporaines et intemporelles.

CONTEXTE ET STRATÉGIE DE PRODUCTION

1- Atouts & opportunités (hors muséographie)

- Une thématique **universelle** et **intergénérationnelle** : chacun est concerné par la vie, le vieillissement et la mort.
- Une **forte attractivité, propice à éveiller la curiosité**, et particulièrement auprès des jeunes.
- **Un sujet au cœur des débats contemporains** scientifiques, éthiques et sociétaux, qui répond à la vocation de positionnement de nos deux institutions.
- **Une occasion de faire dialoguer** sciences, philosophie et société, mission centrale de nos deux institutions.
- **Une légitimité renforcée** par le portage Cité des sciences et de l'industrie et musée des Confluences, gage de rigueur et d'équilibre.
- Un **projet coconstruit** à deux institutions, pour mettre en dialogue deux types d'approches muséographiques, confronter nos savoir-faire et **renouveler nos pratiques**.
- Une exposition qui pourra rayonner après sa présentation dans les deux institutions, lyonnaise puis parisienne : itinérance prévue en France ou à l'étranger pendant cinq ans.

NB : Cette rubrique s'appuie en partie sur l'étude de public réalisée par Viavoice l'été 2026.

Et ailleurs ?

Une veille a été effectuée par le département des offres hors les murs d'Universcience en 2024. D'autres expositions sur la même thématique, ou sur des thématiques proches, ont déjà été présentées et ont suscité de l'intérêt.

L'originalité de notre approche sera d'engager plus particulièrement les visiteuses et visiteurs dans un **questionnement personnel et sociétal**, et ainsi **éveiller leur esprit critique**.

2- Défis et points de vigilance

Défis :

- **Aborder des thèmes délicats** (la mort) **voire polémiques** (le transhumanisme), touchant aux croyances, aux peurs et espoirs de chacune et chacun, sans esquiver les questions qui divisent tout en prenant en compte la diversité des sensibilités.
- **Répondre à des attentes hétérogènes du public** selon l'âge, les croyances et le rapport personnel à la mort.
- **Présenter des avancées dans la recherche sans être obsolète** en 2028 (ouverture Confluences), 2029 (ouverture CSI) et pendant les 5 ans d'itinérance.
- **Montrer différents points de vue et philosophies qui coexistent** sur cette thématique sans les placer sur le même plan et en assumant notre vision.
- Proposer une expérience de visite qui **mêle de façon originale interactivité et objets/œuvres d'art**.
- **Combiner non seulement le positionnement éditorial et l'approche muséographique des deux institutions mais également leurs modes de production** en tirant parti du savoir-faire de chacune.

Points de vigilance :

Proposer un contenu différent de l'exposition permanente *Eternité* au musée des Confluences, et un traitement muséographique qui se distingue de la future exposition permanente *Cancers* à la Cité des sciences et de l'industrie qui s'appuie principalement sur l'audiovisuel.

3- Méthodologie de production

L'exposition *Immortalité* est un projet en coconception et coproduction entre Universcience et le musée des Confluences. À ce titre, elle provoque la rencontre de deux univers muséographiques et de deux cultures de production.

Un montage administratif innovant pour nos deux institutions

La scénographie et le graphisme de l'exposition seront conçus en groupement avec leurs fabricants ainsi qu'avec les réalisateurs de la quasi-totalité des audiovisuels du parcours. Cela nous engage à définir très en amont les dispositifs qui ne font pas partie de ce groupement, et à une coordination fine entre tous les lots et les différents marchés, afin que tous les éléments soient intégrés dans le parcours avec cohérence : audiovisuels, manips, interactifs numériques et hybrides, installations artistiques… Ce montage offre l'avantage, a priori, d'une meilleure maîtrise des coûts.

Une exposition, deux lieux (et plus ?)

Les espaces de présentation de l'exposition seront différents à Lyon et à Paris. La scénographie sera donc conçue en consequence et pour pouvoir s'adapter à d'autres lieux en vue de l'itinérance du coeur d'exposition de 560 m^2 (version présentée à la Cité des sciences et de l'industrie).

Présentation d'objets

En raison des contraintes imposées par l'itinérance de l'exposition pendant plusieurs années, il a été décidé d'exposer autant que possible des objets non patrimoniaux. La version lyonnaise de 700 m^2 sera complétée de quelques objets issus des collections du musée des Confluences.

Science-fiction

La partie de l'exposition dédiée à la science-fiction donnera lieu à des commandes de textes originaux auprès d'autrices et d'auteurs contemporain(e)s, qui seront mis en son et en scène par le groupement scénographique & audiovisuel.



4- Stratégie d’itinérance

L'exposition *Immortalité* sera présentée dans **deux versions** légèrement différentes :

- En 2028, le musée des Confluences présentera dans un espace de 700 m^2, une version enrichie par des objets de ses collections.
- En 2029, la Cité des sciences et de l'industrie présentera l'exposition dans un espace plus restreint de 560 m^2. C'est cette version de l'exposition de 560 m^2 qui sera ensuite proposée à l'itinérance.

L'exposition est prévue pour être **démontable/remontable** plusieurs fois. Nous envisageons une scénographie modulaire, constituée d'éléments indépendants, qui facilitera l'adaptation à différents types de lieux d'accueil.

Les **langues** de l'exposition, français et anglais, sont interchangeables pour pouvoir envisager une large présentation à l'international et tous les droits iconographiques seront acquis dans ce sens.

Les **contenus** de l'exposition sont pluridisciplinaires et multiculturels.

Les **objets** patrimoniaux n’itinéreront pas pour des raisons administratives et logistiques. Les objets intégrés à la version de 560 m^2 seront soit des originaux acquis spécialement pour le projet soit des fac-similés. De même, les œuvres artistiques seront intégrées au parcours définitivement (par des accords de mise à disposition longue durée ou par des commandes spécifiques).



5- Calendrier prévisionnel

Novembre 2026
Finalisation du préprogramme muséographique
Première rencontre du Comité scientifique et culturel
Publication du marché de conception-réalisation scénographie/ graphisme/ éclairage/ audiovisuel

Avril 2027
Sélection du groupement pour la conception-réalisation de la scénographie/ graphisme/ éclairage/ audiovisuel
Finalisation du programme muséographique
Deuxième rencontre du Comité scientifique et culturel

Mai 2027
Sélection de la maîtrise d'œuvre pour la conception des manips

Juin 2027
Consultation pour le développement des interactifs numériques

Avril 2028
Ouverture de l'exposition au musée des Confluences de Lyon

Avril 2029
Ouverture de l'exposition à la Cité des sciences et de l'industrie



Illustration John Tenniel pour
Aventures d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll (1866)

CONTRIBUTIONS

1- Comité scientifique et culturel

Le comité scientifique et culturel accompagne l'équipe projet en émettant avis, critiques et réserves, en transmettant l'état des connaissances, recherches, réflexions dans les domaines en lien avec la thématique de l'exposition.

Sylvie Allouche
Maîtresse de conférences à temps partiel de l'UCLy en philosophie et membre de l'unité de recherche CONFLUENCE : Sciences et Humanités (EA 1598)

Cécilia Calheiros
Docteure en sociologie, spécialiste du transhumanisme (biopouvoir, fait religieux, savoirs). Chercheuse postdoctorale à l'Université de Rouen Normandie PEPR Congrats. Docteure associée au CéSor (UMR 8216 - EHESS-Paris)

Emmanuelle Cambois
Démographe dans le champ de la santé publique, directrice de recherche à l'INED, directrice de l'Institut de la Longévité, des Vieillesses et du Vieillissement (ILVV)

Julie Henry
Maîtresse de conférences en philosophie à l'ENS de Lyon

Lida Katsimpardi
Neurobiologiste, Directrice de recherche à l'Institut de médecine régénérative et de biothérapie (IRMB, Inserm U1183)

Jean-Loïc Le Quellec
Anthropologue et mythologue, Directeur de recherche au CNRS (anthropologie, ethnologie, préhistoire)

Jean-François Lemaître
Chercheur au CNRS (Lyon), laboratoire de Biométrie et Biologie évolutive

François Tronche
Biologiste moléculaire et généticien, Directeur de recherche au CNRS, Institut de Biologie-Paris-Seine (CNRS, Sorbonne-Université, INSERM)

2- Expertes et experts rencontré·es

En sciences de la vie / Médecine / Sciences cognitives

- **Éric Bapteste**, directeur de recherche au CNRS, docteur en biologie de l'évolution et en philosophie des sciences
- **Gisèle Bonne**, biochimiste et physiologiste du développement, Directrice de recherche à l'Inserm - Centre de Recherche en Myologie
- **Audrey Dussutour**, biologiste, directrice de recherche au CNRS, Centre de recherches sur la cognition animale (CRCA – CNRS ; Université Toulouse III – Paul Sabatier). Spécialiste du blob
- **Ariane Giacobino,** médecin généticienne, ancienne professeure à la Faculté de Médecine, Université de Genève, membre du Comité consultatif national d'éthique
- **Jean-Marc Lemaître**, directeur de recherche à l'INSERM, biologiste moléculaire du vieillissement
- **Jérémie Mattout,** directeur de recherche Inserm, co-responsable de l'équipe COPHY, Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon, Membre du Collectif pour la Recherche Transdisciplinaire sur les Interfaces Cerveau-Ordinateur
- **Lionel Naccache,** professeur en neurologie à l'AP-HP, enseignant, chercheur dans un laboratoire à l'Institut du cerveau et de la moelle épinière (ICM). Spécialiste de la conscience.
- **Samuel Pavard**, chercheur au CNRS et au MNHN, biodémographe
- **Catherine Tallon-Baudry,** directrice de recherche CNRS, directrice de l'équipe « Subjectivity, Brain and Viscera » du Laboratoire de neurosciences cognitives et computationnelles de l'ENS
- **Denis Vivien**, **Paul Olivier**, **Armelle Rancillac**, IT Neurosciences, sciences cognitives, neurologie et psychiatrie de l'Inserm
- **Radhouane Dallel**, **Fiona Francis**, **Howaira Nawabi**, **Laure Rondi-Reig**, **Stéphane Thobois**, Comité d'Experts en Neurosciences de l'IT Neuro de l'Inserm

En sciences humaines et sociales

- **Daniela Cerqui**, anthropologue des techniques, Université de Lausanne
- **Grégory Delaplace,** anthropologue à l'École pratique des hautes études, spécialiste de la Mongolie et des relations aux morts et les différentes manières culturelles d'accueillir l'invisible.
- **Stanislas Deprez,** philosophe et sociologue, spécialiste du transhumanisme et des transformations de l'humain par la technique

En philosophie

- **Edwige Chirouter**, Philosophe de l'éducation. Université de Nantes. INSPE. CREN. Titulaire de la Chaire UNESCO : "Pratiques de la philosophie avec les enfants, une base éducative pour le dialogue interculturel et la transformation sociale", directrice de programme au Collège International de philosophie.
- **Marie Gaille** , directrice de recherche au CNRS, membre de la république des savoirs, Professeure attachée au département de philosophie de l'école normale supérieure, Philosophie de la médecine et de la santé, éthique et droit, méthodologies interdisciplinaires
- **Clémence Guillermain**, docteure en histoire et philosophie des sciences et chercheuse post-doctorante à Nantes Université

Autres disciplines

- **Claude Ecken,** écrivain de science-fiction
- **Roland Lehoucq**, astrophysicien au CEA, auteur et vulgarisateur passionné de science-fiction

En vue des ateliers philo

- **Johanna Hawken**, maîtresse de conférences en philosophie de l'éducation, rattachée à l'université de Nantes (laboratoire CREN) et à l'INSPE du Mans, animatrice et chercheuse associée à la Maison de la Philo à Romainville (93)
- **L'équipe de la Maison de la Philo** de Romainville : **Lola Lago Azqueta, Margaux Meshaka, Juliette Helaine, Jeffrey Jacquart**
- **Olivier Blond,** formateur à l'INSPÉ (Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation) d'Angers. Membre également de la Chaire UNESCO « Pratiques de la philosophie avec les enfants »
- **François Galichet**, ancien Professeur de philosophie de l'université de Strasbourg
- **Patricia Langoutte,** animatrice du Groupe technique national et du Comité scientifique Graines de philo pour la Fédération nationale des *Francas*
- **Anne -Sophie Picard** professeure des écoles
- **Charlie Renard,** enseignante de philo en lycée, membre de la Chaire UNESCO « Pratiques de la philosophie avec les enfants »
- **Sabrina Réthoré,** professeure des écoles

3- Bibliographie & références

Livres

- *La mort de la mort*, José Luis Cordero & David Wood, 2025
- *Les enfants de Mathusalem : l'incroyable histoire de l'allongement de la vie*, Roland Portiche, 2018
- *La vie élastique : révolutions dans le vieillissement ?*, Éric Bapteste, 2025
- *Le vieillissement n'est pas une maladie*, Clémence Guillermain, 2025
- *Ça va pas la tête ! Cerveau, immortalité et intelligence artificielle, l'imposture du transhumanisme*, Danièle Tritsch et Jean Mariani, 2018
- *L'immortalité biologique*, Hélène Merle-Béral, 2020
- *Le code de l'immortalité*, Miroslav Radman, 2019
- *L'immortalité - un sujet d'avenir*, Jean-Daniel Tissot, Olivier Garraud, Jean-Jacques Lefrère, Philippe Schneider, 2014
- *Qu'est-ce que mourir ?*, Jean-Claude Ameisen, Danièle Hervieu-Léger, Emmanuel Hirsch, 2010
- *L'incroyable histoire de l'immortalité* : *l'épopée du transhumanisme* / scénario Benoist Simmat ; dessin Philippe Bercovici, 2021
- *La mort et l'immortalité*, Encyclopédie des savoirs et des croyances, Sous la direction de Frédéric Lenoir et Jean-Philippe de Tonnac
- *Environnement et vieillissement. Partenaires ou adversaires ?,* chapitre 1 « Quand l'organisme vieillit… Quels marqueurs biologiques ? Quelles interactions avec l'environnement ? », Anne Marcilhac, 2021

Revues, magazines et articles

- *Le 1*, n°563, « Demains, tous immortels », octobre 2025
- *Pour la science*, hors-série n°132 « Les enjeux du vieillissement, du cerveau à la planète », août 2026
- López-Otín C. et al. (2023). *The Hallmarks of Aging. Cell*.

Conférences, émissions de radio et documentaires

- Conférence *L'immortalité biologique : fiction ou réalité ?* d'Audrey Dussutour
- Symposium sur le temps de l'Évolution (CSI 2019)
- Mourir sans vieillir ? Utopie ou réalité ?, Éclairages – rencontres de Sorbonne Université
- Série : La mort face à l'Histoire, France Culture, 2026
- Documentaire : *Immortalité, dernière frontière ?* De Sylvie Blum, 2014



ÉQUIPE PROJET

Co-commissariat musée des Confluences et Universcience

Yoann Cormier, chef de projet expositions, musée des Confluences
Yoann.CORMIER@museedesconfluences.fr

Floriane Perot, muséographe, Universcience
Floriane.PEROT@universcience.fr

Julia Maciel, muséographe, Universcience
Julia.MACIEL@universcience.fr

musée des Confluences

Sylvain Beguin, responsable du service technique culturel

Yannick Rouxel, régisseur de projet, service technique culturel

Universcience

Jean-Philippe Velu, architecte, coordination scénographique

Claire Douieb, cheffe de projet audiovisuelle

Charlotte Millac, cheffe de projet multimédia

Donatien Lenoir, ingénieur designer des éléments d'exposition

Jean-François Lemercier, chargé d'ingénierie multimédia et audiovisuel

Sophie Bouvet, iconographe

Sabrina Drira, coordinatrice administrative et financière

The end