



NYALA

Espero

Espero

Par Nyala
Publié le 18.05.2026

Il était une fois, un petit groupe d'amis qui aimait rêver d'un monde meilleur. Un jour, ils commencèrent à dessiner une grande fresque pour raconter leurs rêves, partager leurs visions de villes, de villages et de campagnes utopiques ; et construire ensemble des futurs souhaitables. Ils étaient convaincus que pour bâtir un projet commun, il fallait d'abord imaginer un grand et beau rêve collectif. Ou même plusieurs.

Et c'est ainsi qu'ils ont commencé à dessiner la fin des guerres dans le monde, la fin des famines, de la misère et de la pollution. Ils dessinèrent la diffusion de la culture et de la science, de la bienveillance et la sérénité ; la fin de la surconsommation et de l'obésité, le début des villes vertes, fleuries, emplies d'air pur, égayées par les chants d'oiseaux, explorées par quelques animaux sauvages, et des humains apaisés, sereins, et heureux.

Toujours dans l'idée de partager leur rêve, le groupe mis en place un site Internet pour dessiner la fresque et accueillir de nouvelles rêveuses et de nouveaux rêveurs. Afin de créer une œuvre réellement collective, le site permettait aux participants de dessiner et de voter pour chaque illustration. Le système donnait autant d'importance aux nouveaux arrivants qu'aux fondateurs du projet, de sorte que tout le monde pouvait s'emparer de la grande utopie dessinée. Le site permettait également de discuter de manière constructive sur les créations, de faire des sondages, des débats, de prendre des décisions, et de faire émerger une véritable intelligence collective. La fresque était ainsi représentative de la volonté générale.

Au fil des jours, des semaines et des mois, les rêveuses et les rêveurs furent de plus en plus nombreux, l'œuvre grandissait, les rêves enchantaient, et cela mettait tout le monde de bon humeur.

Il faut dire que le petit groupe (qui n'était plus si petit que ça), bien décidé à partager

son enthousiasme, s'appliquait à peindre la fresque sur des grands panneaux en cartons pour aller l'exposer sur les places publiques. Chaque mois, les participants se retrouvaient pour assembler leur puzzle géant qui s'étalait de plus en plus, jusqu'à recouvrir des rues et des esplanades entières. Tout le monde pouvaient profiter du rêve collectif, et rejoindre le projet fou de réinventer le monde, ensemble. Les panneaux étaient réutilisés d'une fois sur l'autre, de nouvelles pièce de puzzle s'ajoutaient chaque mois ; et c'est ainsi que l'accumulation onirique ne cessait de croître en même temps que l'enthousiasme de ses créateurs.

A l'époque, on observait un changement climatique catastrophique, menaçant le fragile équilibre de la vie sur Terre ; la répartition des richesses étaient extrêmement inégales alors que la misère était omniprésente. Bref, les sociétés humaines n'étaient ni résilientes, ni maîtrisées, ni équitables, ni vraiment épanouies. C'est pourquoi il y avait de plus en plus de grandes mobilisations afin de manifester l'urgence d'agir pour éviter le pire. Le grand dessein utopique collectif était donc un moyen tout à fait bienvenu pour se rassembler, discuter d'un avenir meilleurs et s'émerveiller, ensemble. Mais aussi pour réinventer les mythes fondateurs des sociétés, pour raconter de nouvelles histoires et un nouvel imaginaire collectif, pour une pensée globale plus consciente de la beauté du monde vivant et de l'interdépendance des êtres.

D'autant qu'il était facile de participer. C'était l'occasion de se retrouver entre amis ou en famille pour rêver et dessiner, puis de se rassembler pour peindre et exposer la fresque, de rencontrer ses voisins ou de parfait inconnus, et de partager de bons moments de convivialité.

Le projet commençait à avoir du succès et à essaimer dans plusieurs autres villes dans le monde, toutes unies par la fresque virtuelle qui se diversifiait et s'enrichissait de nouvelles cultures, de nouvelles poésies, et de nouvelles envolées oniriques.

De plus en plus de monde se joignait au projet, des enfants évidemment, mais aussi leurs parents et grands parents ; des auteurs de BD, des artistes et des graphistes bien sur, mais aussi des mécaniciens et des astrophysiciens, des maraîchers, des

comptables, des traders, des jongleurs et des directeurs financiers. Dès le début des écoles ont rejoint le projet, puis des collèges, des lycées, et puis toutes sortes d'institutions, comme des théâtres, des EHPAD, des hôpitaux et même des prisons. Des millions, puis des milliards d'être humains se rassemblaient autour de ce rêve planétaire avec l'idée que peut-être, un jour, le vaisseau monde Terre serait composé de paysages resplendissants, habité d'écosystèmes sublimes, complexes et diversifiés, peuplé d'être comblés, paisibles et heureux.

Lorsque la majorité des êtres humains se retrouva sur la toile, le projet des doux rêveurs pris une nouvelle tournure. Des groupes s'organisèrent pour réaliser ces utopies dessinées qui étaient auparavant considérées comme de vagues fantasmes irréalistes. Des réseaux de citoyens se formèrent pour concevoir de nouveaux systèmes de gouvernance, des communautés résilientes basées sur l'entraide, l'écoute, l'empathie, la douceur et la poésie. Les entreprises prirent part au rêve en se métamorphosant en Coopératives au Service de l'Intérêt Générale (COSIG) ; puis les gouvernements se mirent-à coopérer entre eux afin de réaliser tous ces souhaits qui, quelques mois plus tôt, semblaient si inaccessibles...

La suite, c'est à nous de la dessiner...