

Thierry Vermont

**HAPPYTHON**  
Village

LE HAPPYTHON, mode d'emploi



# LE HAPPYTHON, mode d'emploi

|   |         |
|---|---------|
| Quelques mots sur la dynamique                                      | Page 3  |
| La question heureuse  | Page 4  |
| <b>Le monde dit « réel »</b>  | Page 5  |
| Les Expositions Citadines du Happython                              | Page 6  |
| L'histoire de l'Exposition Citadine                                 | Page 7  |
| Les 7 phases majeures pour une Exposition Citadine                  | Page 8  |
| Les ateliers du Happython   | Page 9  |
| <b>Le monde dit « Virtuel »</b>                                     | Page 11 |
| Les axes de la dynamique sur Internet                               | Page 12 |
| Quartiers de Vie et Vie de Quartiers                                | Page 13 |
| Les Agents du Bonheur et les... Nouveaux !                          | Page 14 |
| Le Parcours d'Agent Multidimensionnel                               | Page 15 |
| Le Point de Présence (PdP)  | Page 16 |
| Le Capital d'Attention  | Page 17 |
| Les Hautes Instances  | Page 18 |
| Le Challenge  | Page 19 |
| <b>Le 10<sup>ème</sup> anniversaire du Happython, avec l'auteur</b> | Page 20 |

*L'association Multidimensionnel soutient le projet Happython de Thierry Vermont. C'est une association artistique et culturelle de type loi 1901 à but non lucratif, dont le siège social se trouve à Lille (59000). Son but consiste à favoriser l'expression des potentiels individuels par la communication sous des formes les plus diverses, notamment par les expositions, les spectacles, les livres, le multimédias, la diffusion de nouvelles méthodes et également soutenir la création de fonctions sociales originales. Cette présentation du Happython est amenée à progresser dans le temps, elle est gratuite, et est protégée par les [droits d'utilisateurs](#).*

## Quelques mots sur la dynamique

Le **Happython** est une dynamique créée pour valoriser l'initiative et la co-création. L'idée est d'encourager les initiatives de coopération, favoriser un rapprochement entre l'environnement de chacun et la réalité globale.

Ce projet se développe sur 3 axes :

**Axe 1** : Une campagne internationale relayée par une plateforme Internet multilingue mettant en relief les témoignages heureux, les initiatives originales, les événementiels et les expositions en cours : c'est le fameux **Virus du Bonheur**.

**Axe 2 : Entreprendre et interagir**, via des jeux virtuels interactifs sur Internet et dans le monde réel. C'est l'aspect pédagogique dans lequel l'individu est invité à se poser d'heureuses questions et à questionner ses contemporains afin d'obtenir des réponses qu'il mettra en valeur, via les expositions, et parfois transformera en actions, pour réaliser un projet personnel ou professionnel.

**Axe 3 : Créer sa vie comme une œuvre d'art, co-crée sa ville comme une œuvre collective** pour un accomplissement personnel et social, symbolisée par l'installation des « Porte-Bonneurs » et les **Expositions Citadines**, où des équipes vont s'organiser pour collecter des moments heureux et créer un événementiel original dans la ville.

Concernant le Virus du Bonheur, celui-ci a commencé « officiellement » à se propager dès janvier 1998 sous le titre « Alors, heureux(se) ? ». Il a ensuite évolué sous le nom de « Espace du Bonheur », « Le Fil du Bonheur » et « Happython », ou « Happython Village », plus récemment.

En développant ce happening particulier de **Record du Monde des Moments Heureux**, de nombreuses expositions ont eu lieu, vous pouvez en avoir un aperçu [ici](#)

Actuellement (juillet 2011), la banque de données du Happython contient plus de 48 000 témoignages heureux, de 2 ans à 108 ans, venant de partout (ou presque) dans le monde.

Ils ont tous répondu à la même question !

**Quelle question ?...**

## La question heureuse

Le pouvoir d'une question est réellement étonnant, elle agit comme un rayon laser, elle focalise votre attention.

« **Quelle heure est-il ?** »

... votre attention a tendance à se porter sur l'heure qu'il peut bien être.

« **Que pourriez-vous faire pour être plus heureux(se) ?** »

... votre attention évalue les éventualités d'une telle possibilité.

« **Vous avez vu comme le monde est dangereux ?** »

... et votre attention va chercher des "preuves" que cela a peut-être un sens, que c'est peut-être vrai.

« **Vous avez vu comme le monde est merveilleux ?** »

... et à nouveau, votre attention va chercher des "preuves" que cela a peut-être un sens, que c'est peut-être vrai.

Les questions sélectionnent les informations que l'on va trouver. « Qu'est-ce qui est rouge ? »... Dans ce cas, votre attention n'ira pas sur le vert, sauf si vous aviez une question précédente concernant ce thème.

Se poser les questions appropriées dans une situation est **un atout puissant pour naviguer dans ce monde**. Il est conseillé d'être attentif au pouvoir des questions, car elles sont des outils très performants, ce sont des **zooms** ! L'effet qu'elles génèrent et les réponses auxquelles on choisit d'adhérer créent peu à peu un certain regard sur la réalité.

Considérons les **questions du Happython Village**, via les Agents du Bonheur, Agents Actifs, Agents Dépoussiérants, Agents Double Optique, Agents Haute-Fidélité, Agents d'Idéal et celles du Médiateur comme des questions utiles pour l'éveil multidimensionnel de notre présent et du futur !

Voyons les questions inspirantes comme les germes de **l'œuvre d'art** de demain, tant au niveau individuel que collectif ☺.

## Le monde dit « réel »



## Les expositions citadines du Happython



**Une exposition citadine** est un processus interactif, de rencontres et d'échanges, qui se déroule dans toute une ville, dans l'optique de créer une **œuvre d'art collective**.

L'habitant est présupposé **artiste de sa vie/ville** en initiant des mouvements créatifs vers les autres et en participant à la construction de ce **cadre collectif spécifique** : 'le quotidien'.

Cette manifestation se finalise par une installation d'oeuvres « **Porte-Bonheurs** » sur lesquels sont épinglés les messages heureux qui ont été récoltés dans la ville par des Agents du Bonheur (entre autres).

La dynamique des Agents, consiste à établir des interactions spécifiques avec les voisins et la famille. Il s'agit notamment d'interroger les autres sur le thème des moments heureux.

**Une remise de trophées Happython** est ensuite effectuée, pour récompenser ces personnes en échanges des services rendus à la collectivité, et un film diffusé, qui reprend les moments forts de cette initiative.

**Cette cérémonie des Trophées Happython** est un happening faisant référence aux effets prime-time télévisuels et autres Césarisations.

Afin de développer ce Virus du Bonheur collectif et de valoriser les initiatives vers les services rendus à la collectivité, les médias sont également considérés comme un lieu d'expression, de communication, de rétroaction et d'exposition.

## L'histoire de l'exposition citadine



De 1998 à 2002, après avoir inauguré plusieurs expositions 'classiques', en galeries, dans des lieux publics, au sein d'écoles, de mariages, de fêtes du village, nous avons été mis en contact avec la Ville de Mons-en-Baroeul *banlieue de Lille, ville de 24 000 habitants* et invités à appliquer ces modèles originaux dans le cadre de la manifestation **Lille 2004, capitale Européenne de la Culture**, de mai 2003 à mai 2004.

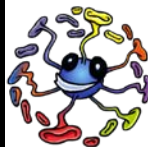
Le début de l'opération a inauguré un **compteur Happython**, où l'on a vu la progression du nombre de témoignages heureux, qui arrivaient de tous les endroits du monde.

Ainsi, cette forme nouvelle d'exposition a valorisé la responsabilité, les échanges inter-générationnels et toutes les productions ont été exposées et visibles le 30 avril 2004 lors d'une création collective finalisée : **la cérémonie des Trophées Happython**.

Suite à cette expérience, 2 ans plus tard, en 2006, l'exposition a eu lieu dans une autre ville du nord : Jeumont, près de Valenciennes. Une équipe constituée de demandeurs d'emploi est devenue Agents du Bonheur pour l'occasion et formée, par le théâtre, la communication afin de développer le Virus du bonheur à travers la population.

Cette opération a pu avoir lieu grâce aux subventions européennes dans le cadre des Micro-Projets FSE (Fonds Sociaux Européens).

## Les 7 phases majeures pour une exposition citadine



**Phase 1 : Mobiliser les forces vives** = communiquer l'Heureux événement Citadin. Annoncer une exposition très spéciale : ce sont les habitants qui sont les potentiels artistes de leur ville.

**Phase 2 : Créer une équipe et un réseau solidaire** = atelier de théâtre, de présentation, de communication et créer des liens pour avoir des lieux/internet, salles diverses et des personnes ressources/référents du projet.

**Phase 3 : Annoncer la surprise aux habitants** = lancer le départ du Virus du Bonheur en mairie, séance officialisée par une campagne de presse et une présentation dans la ville.

**Phase 4 : Propager le "Virus" du Bonheur**= Créer des liens inédits = poser la question : "Qu'est-ce qui vous rend, ou vous a rendu, heureux ?" un peu partout (écoles, commerçants, maisons de retraite, associations, marché).

**Phase 5 : La Cérémonie des Trophées Happython et l'exposition** = événementiel final. Inviter tous ceux qui sont heureux ou en phase de le devenir ! Tous les témoignages collectés exposés sur des "Porte-Bonheurs", la diffusion de films réalisés pendant cette période où l'on remet un Trophée Happython, à l'équipe, au Maire et à toutes les personnes qui ont participé et ont permis que le "virus" se diffuse.

**Phase 6 : L'intérêt du bonheur et du sens dans l'accomplissement professionnel et personnel** = un atelier avec l'équipe, parler de ce qui s'est passé, ce que cela a engendré dans la ville, quel a été l'impact pour les participants et en quoi cela peut être élégamment comme une métaphore dans sa propre vie pour réaliser ce qu'on souhaite vraiment.

**Phase 7 : (En option) : le zoom des forces vives et la réalisation de l'oeuvre collective** = un cadre associatif avec l'équipe, ouvert à tous, pour développer des rencontres ludiques, interactives, pédagogiques et voir concrètement : "Qu'est-ce qui pourrait nous rendre heureux dans la ville ?", suivi de "Que peut-on faire ensemble pour participer à ça ?"

Vous en savoir plus, vous pouvez nous **contacter** [ici](#).



Autant le Happython représente l'aspect collectif, interactif et artistique, autant **MultiD**, l'atelier, représente l'aspect individuel (ou d'équipe), et pédagogique. C'est un travail de supervision, en individuel ou en groupe, où de nombreux résultats positifs ont été constatés auprès de divers publics : adolescents, allocataires du RSA (notamment pour le travail des expos en 2006), demandeurs d'emplois, thérapeutes, chefs d'entreprise,...

Thierry Vermont, l'auteur du projet Happython, est à l'initiative de cette approche pédagogique, synthétisée en plusieurs axes : **MultiD**, **MultiD Équipe**, et **MultiD Théâtre**. La **Conférence Happython** peut être également considérée comme une première approche pédagogique et ludique qui permet de saisir le sens d'une vision personnelle et sa réalisation.

**MultiD** (en solo ou en petit groupe, maximum 3 personnes) où il s'agit d'avoir un but clair et motivant, de bâtir une stratégie pour concrétiser ses aspirations et aligner un projet professionnel avec un projet individuel. Sa durée est de 2 jours + ½ journée un mois plus tard.

**MultiD Équipe** (en équipe, donc) où il s'agit de renforcer la cohésion d'équipe et la coopération entre ses membres pour définir et conduire des projets dans des conditions d'efficacité et de satisfaction optimales. Sa durée est de 2 jours + 1 journée un mois plus tard.

**MultiD Théâtre** (de 6 à 12 personnes) qui est une approche théâtrale donc, pour découvrir ses différentes identités à travers une exploration dynamique du corps. Elle offre la possibilité d'établir un pont entre le jeu et la vie, d'en intégrer les effets dans la réalité individuelle pour se sentir vivant et donc libre dans l'action. Sa durée est de 2 jours, parfois plus.

**Conférence Happython** (variable) est une causerie interactive avec les étapes de l'histoire du Happython, son impact interculturel, les vidéos, la possibilité d'interagir et de réaliser des projets grâce à l'interface de la nouvelle plateforme du Happython et d'un potentiel suivi, et l'intérêt de contaminer heureusement nos contemporains. Sa durée va de 1 h30 à 4 h.

Ces activités et les diverses subventions obtenues (Fonds Social Européen, Fondation Neuvoies sous égide de la Fondation de France) permettent de soutenir et de financer le Happython depuis sa création, en 1998.

Pour en savoir plus, vous pouvez nous **contacter** [ici](#).



# Le monde dit « virtuel »

Accueil | Mon espace | S'inscrire | Hautes Instances | Réseau des Agents | Villageois | Agents | Carte Mappython |

## HAPPYTHON

Village

Qu'est ce qui vous rend ou vous a rendu heureux(se) ?

Record du monde  
des moments heureux

4 8 1 4 8

Témoignages collectés!

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <br><a href="#">En savoir plus?</a> | <br><a href="#">Visite guidée</a> | <br><a href="#">Inscription</a>    |  |
| <br><a href="#">TOP Touch</a>       | <br><a href="#">TOP Agents</a>    | <br><a href="#">Palette de VIE</a> |  |



Déposez  
Votre Témoignage

Vous bénéficiez du code secret de l'Agent du Bonheur ?

TÉMOIGNEZ ET INSCRIVEZ-VOUS !

La liste des inscrits au Parcours d'Agent Multidimensionnel :



Top Villes - Carte Mappython

Votre ville ou village

Le Virus du Bonheur progresse dans les villes :



Ce qui me rend, ou m'a rendu heureux(se), c'est...

VIA LATV



Happython.tv



Bienvenue !

Capital d'Attention

Les 7 Quartiers

Propagez le Virus

Le VILLAGE

1 2 3 4 5

Déposez votre message :  
Et vous, qu'est-ce qui vous rend heureux ?

Gagnez des Points De Présence

Quelle ville voulez-vous rendre heureuse ?

Soyez un heureux actionnaire

Harmonisez le Monde

HAPPYTHON Village

HI

## Les axes de la dynamique sur Internet

En s'inscrivant au Happython Village, l'internaute passe du rôle de **Villageois** à celui d'**Agent**. Il choisit ainsi de **vivre en accord avec ses besoins et ses aspirations** plutôt que d'y résister. Il explore alors le **Parcours d'Agent Multidimensionnel**.

En tant qu'Agent, il reçoit du **Capital d'Attention**, sous la forme de **Points de Présence (PdP)**, pour les actions qu'il entreprend (témoignages, actions, etc). Il **place son Capital d'Attention** sur les villes de la **Carte du Monde Happython** pour développer un **Virus du Bonheur collectif**.

Il devient ainsi **Heureux Actionnaire** et, en échange de ses placements (en accord avec ses Valeurs), il obtient **des Bons du Trésor Citadin** à la hauteur du montant de Points de Présence qu'il a misé, d'où sont déduit 10 %, issu de la **Taxe To Be**.

Cette taxe permet d'alimenter **les Fonds de Maturité Internationale (FMI)** et de faciliter la reconstruction du **Capital d'Attention Collectif (CAC)** des populations, villes, pays, et zones géographiques qui en ont le plus besoin.

**Chaque vendredi soir**, les **Hautes Instances** injectent tout le Capital d'Attention Collectif obtenu (grâce aux transactions des Agents et aux votes des Happythoniens concernés) vers les zones du monde dont le CAC s'est effondré.

En parallèle, les Heureux Actionnaires bénéficient **de potentiels dividendes** si la ville de leur choix atteint le seuil de l'équivalent en **PdP** de 10 % de la population.

La ville reçoit **un Heureux Certificat Citadin** à chaque progression de 10% jusqu'à atteindre le **niveau Super Ville Excelsior**.

*Cette création a été subventionnée par la Fondation Neuvoies, sous égide de la Fondation de France.*

## Quartiers de Vie et Vie de Quartiers !

Le Happython Village sur Internet est constitué de 7 Quartiers. Dans ce Village circulent 6 groupes de Villageois particuliers, de singuliers personnages connus sous les noms de : l'Original, le Timoré, le Forçat, le Copiste, l'Aquoiboniste, et le Flasheur.

|   |  |
|---|--|
|     | L'Original, est associé au quartier de la Haute-Fidélité : <a href="#">Vision Haute-Fidélité</a> . |
|    | Le Timoré, est associé au quartier de la Double Optique, <a href="#">In &amp; Out</a> .            |
|    | Le Copiste, est associé au quartier <a href="#">La Bourse des Valeurs Vraies</a> .                 |
|     | Le Forçat, est associé au quartier <a href="#">Action-Service</a> .                                |
|    | L'Aquoiboniste, est associé au quartier <a href="#">Glauckython</a> .                              |
|  | Le Flasheur, est associé au quartier <a href="#">Espace du Bonheur</a> .                           |
|   |  |

Ils ont tous leur caractère et sont plutôt en guerre, la plupart du temps. Heureusement, il y a le **Médiateur**, le 7ème personnage, associé au quartier [Les 7 Media-Machines](#), qui a un rôle bien particulier ! En effet, grâce à l'écoute du **Médiateur**, le Villageois dévoile enfin son vrai besoin et trouve son rôle au sein de l'ensemble. En effectuant le [Parcours d'Agent Multidimensionnel](#), et en devenant un **Agent**, il agit en accord avec ses besoins, et agence le projet collectif.

## Les Agents du Bonheur et les... Nouveaux !

Désormais, grâce au Médiateur, les Agents du Bonheur, déjà célèbres, vont être aidés par de nouveaux Agents dans leur mission pour propager le Virus du Bonheur ! Tout ce joli monde arrivera progressivement au Happython Village, mais en attendant, voici une présentation rapide de ces nouveaux personnages qui habitent ces quartiers.



Anciennement Villageois Original, **le job de l'Agent Haute-Fidélité** consiste à observer le flux des actualités, voir les valeurs collectives qu'elles véhiculent et ré-équilibrer les choses à son niveau personnel... et en faire profiter les autres !



Anciennement Villageois Timoré, **le job de l'Agent Double Optique** consiste à voir quels premiers pas peuvent être envisagés pour sortir d'une situation brumeuse et faire passer le message !



C'est le futur des Villageois et des Agents réunis ! **Le job de l'Agent Multidimensionnel** consiste à intégrer l'unicité et la multiplicité de chacun vers une vision... multidimensionnelle !



Anciennement Villageois Copiste, **le job de l'Agent d'Idéal** consiste à influencer sur le cours des statistiques collectives en misant sur des convictions idéales... et en inspirant le reste !



Anciennement Villageois Forçat, **le job de l'Agent Actif** consiste à miser sur un projet et/ou en présenter un également, rendre des services ou en échanger, et développer cette envie autour de lui !



Anciennement Villageois Aquoiboniste, **le job de l'Agent Dépoussiérant** consiste à se dépoussiérer des nuages gris pour laisser passer les rayons de son attention ensoleillée... sur le reste du monde !



Anciennement Villageois Flasheur, **le job de l'Agent du Bonheur** consiste à collecter des témoignages heureux pour développer le **Record du Monde des Moments Heureux** et faire passer le Virus !

## **Le Parcours d'Agent Multidimensionnel**

Pour accomplir le **Parcours d'Agent Multidimensionnel** (ou **PAM**) du Happython Village, il faut avoir complété les **6 programmes d'Agent unidimensionnel** et le **Parcours du Médiateur**, avec le **Médiateur** et ses **Média-Machines**.

L' **Agent multidimensionnel** est une entité-cocktail qui intègre toutes les qualités et aptitudes des **6 Agents** (Agent du Bonheur, Agent d'Idéal, Agent Double Optique ; Agent Haute-Fidélité, Agent Actif, Agent Dépoussiérant) et celles du **Médiateur**. Le Parcours d'Agent Multidimensionnel a donc **7 entrées** et l'exploration de ces accès et la réalisation des **programmes d'Agents** font apparaître l'**Agent multidimensionnel**, en nous, et autour de nous !

Il s'agit donc de commencer par un premier **programme d'Agent unidimensionnel** : celui de l'**Agent du Bonheur** ! Les autres arriveront bientôt ! En vous inscrivant en tant qu'**Agent** (et **Self Agent**) dans le **Parcours d'Agent Multidimensionnel**, vous bénéficiez d'avantages bien particuliers :

Un cadeau d'arrivée d'un **Capital d'Attention** de **1000 Points de Présence** (puis **100 PdP**) pour chaque inscription au programme d'Agent unidimensionnel et même **50 PdP** supplémentaires, en tant que **Self Agent**).

**À travers les diverses interactions** que vous pouvez effectuer en vous inscrivant dans le Parcours d'Agent Multidimensionnel, tout d'abord en tant qu'Agent Unidimensionnel, le célèbre **Agent du Bonheur**, puis bientôt avec les autres, **vous allez obtenir des Points de Présence** qui vont augmenter votre **Capital d'Attention**. Vous miserez ensuite **votre Capital d'Attention sur la Ville de votre choix** !

Quand cette ville aura atteint grâce à vous, et aux autres **Agents**, un montant de **Points de Présence équivalent au quota de 10 % de la population (1 habitant = 10 Points de Présence)**, cette ville apparaîtra sur la **Mappython** (la **Carte du Monde Happython**).

Une fois qu'une ville sera contaminée et visible sur la carte, la commune sera invitée à développer un **Virus du Bonheur** en participant à la création d'une **Exposition Citadine**, avec une **Cérémonie des Trophées Happython** où l'habitant sera considéré comme l'**Artiste de sa Ville** !

## Le Point de Présence (PdP)

Le fameux « Point de Présence » est un point qui permet de **rendre plus présentes les idées que vous voulez voir progresser**. Ce Point de Présence représente un « **grain de matière virtuelle** », une unité d'énergie, qui participe au fait qu'une pensée se réalise progressivement. Pour décider de suivre une pensée ou une idée, il est nécessaire d'avoir de l'énergie.

Une personne possède une certaine quantité de Points de Présence qui lui sert à **rendre présentes** les situations qu'elle préfère vivre. Elle peut investir (symboliquement) un Point de Présence pour rendre quelque chose plus réel, et elle peut enlever un Point de Présence, ce qui enlève de la réalité à une chose dite réelle.

*« Ce qui est absent n'est pas encore là, mais ça ne signifie pas que ça n'existera pas. Pour rendre quelque chose présent, il est important d'y croire, de le ressentir, de le vivre, d'agir en accord et de le partager avec les autres. Alors, ce qui paraissait absent devient présent. »*

Et réciproquement : *« Ce qui est présent est déjà là, mais ça ne signifie pas que ça existera toujours. Pour rendre quelque chose absent, il est important d'arrêter d'y croire, de cesser de le ressentir, de ne plus le vivre, et de ne plus agir en accord avec cette réalité. Alors, ce qui paraissait présent devient absent. »*

En d'autres termes, mieux voir que croire, ressentir et vivre cela même qui ne nous convient pas permet graduellement de nous en affranchir... pour mieux vivre selon nos aspirations profondes.

Les Points de Présence constituent le **Capital d'Attention Personnel (CAP)** et celui-ci est bien utile pour naviguer dans le [Parcours d'Agent Multidimensionnel](#) du Happython.





## Le Capital d'Attention

La crise financière actuelle semble mettre en relief l'intérêt de **placer d'abord son Capital d'Attention** avant de placer son **capital financier** !

Remarquer l'état d'esprit que l'on a, le capital d'attention disponible, avant de s'engager ou de décider est un atout. Il y a de nombreux parallèles entre les concepts "argent" et "attention" : payer attention, porter du crédit à une personne, les bénéfices d'une relation,...

**Si l'on porte son attention**, en amont, **sur son propre Capital d'Attention**, peut-on imaginer que ce précieux "capital", si personnel, auquel on n'a pas accordé une réelle attention, est peut-être justement celui qui est la condition de la réalisation et d'échanges qui nous inspirent profondément ?

**Faire fructifier notre Capital d'Attention** permet de retrouver une présence stable. De cette présence stable, les décisions, les actions, les interactions semblent couler de source.

Autant l'argent représente notre capital d'investissement pour l'acquisition de nouvelles choses et l'aboutissement de projets, autant l'attention représente notre capital d'investissement pour la présence, les échanges élégants et la liberté. **L'argent : parfait pour obtenir des objets et l'attention, parfait pour obtenir de l'espace !**

Bien plus précieuse que l'or qui est rare, l'attention est une "denrée" accessible à profusion. Elle nous permet d'investir dans les réalités et les valeurs humaines que nous voulons faire éclore.

**Plus nous sommes attentifs, plus nous sommes présents, lucides et libres** : de choisir, de décider, d'être en vie, de dire oui, de dire non, de s'engager et surtout d'être présent à notre propre monde.

Dans le Happython, il existe potentiellement deux niveaux de Capital d'Attention : **le Capital d'Attention Personnel (CAP)**, qui implique l'individu et la façon dont il investit son Capital d'Attention dans sa réalité personnelle, et **le Capital d'Attention Collectif Collectif (CAC)**, qui implique le monde collectif, c'est-à-dire la somme de toutes les personnes qui investissent leur Capital d'Attention et qui participent, délibérément ou par défaut, à créer des tendances dites "objectives" dans le collectif (certaines destructions, ou constructions, les accords, les désaccords,....)

## Les Hautes Instances

Chaque semaine, les Hautes Instances (HI !) cumulent un pourcentage de Points de Présence lié aux transactions du Capital d'Attention des agents et des anonymes qui participent au Happython Village. Cela constitue le **Fonds de Maturité Internationale** (FMI).

**La totalité du montant** recueilli hebdomadairement est réinvesti le vendredi soir vers un pays, une ville ou une population, pour reconstruire son Capital d'Attention Collectif. C'est à vous de définir qui en a besoin. Vous pouvez choisir et proposer des sujets, des thèmes (un titre + un lieu + un court descriptif).

A partir des votes qui seront collectés, le vendredi soir de chaque semaine, tout le Capital d'Attention Collectif cumulé sera placé aux **3 premiers endroits sélectionnés** et visibles sur la **Mappython** (Carte du monde Happython).

Ces choix d'investissements seront donc proposés par les Happythoniens, au regard des événements impliquant une ville, une population ou un pays, qui associeront le niveau d'effondrement du Capital d'Attention Collectif, des non-valeurs et des émotions en jeu et de l'intensité.

Néanmoins, l'investissement en lui-même, indépendamment du montant cumulé pendant cette période, **n'excèdera pas un certain taux** (l'équivalent de 9 % de la population, en Points de Présence).

Il est parfois un peu tôt pour clamer l'apparition d'un Virus du Bonheur (l'équivalent de 10 % de la population, en Points de Présence), ainsi le 1% manquant pourra être atteint via les opérations "classiques" (témoignages, etc).

De plus, même si cette projection de Capital d'Attention Collectif est élevée, elle peut ne pas révéler l'état objectif de la situation (catastrophes naturelles, guerres, injustices,...). **Cela n'a pas pour vocation de régler le problème de ce pays, cette ville, cette population ou ce lieu de vie, mais d'optimiser l'état d'esprit en développant plus de présence** (avec les Points de Présence, justement) pour que le flux de la vie reprenne son rythme.

D'ailleurs, si cela vous touche, rien ne vous empêche de miser une partie de votre propre Capital d'Attention Personnel sur la situation.

## Le Challenge

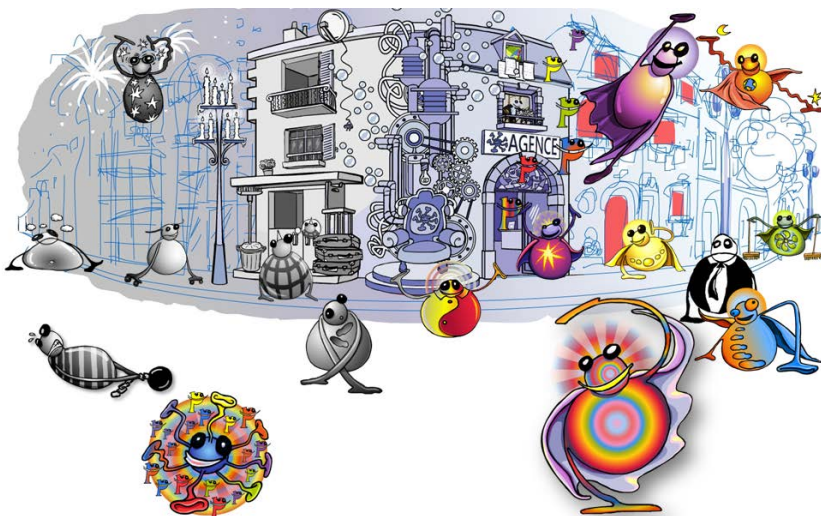
1/ Pour développer un **Record du Monde des Moments Heureux** : témoignez **sur ce qui vous rend heureux**, ou vous a rendu heureux(se) (ou/et faites témoigner d'autres personnes)

2/ **Si vous êtes inscrit** (dans le Parcours d'Agent Multidimensionnel), une fois le témoignage validé, vous recevez des **Points de Présence (PdP)** qui augmente votre **Capital d'Attention** : **10 PdP**, s'il s'agit de votre témoignage, **20 PdP**, s'il s'agit du témoignage de quelqu'un d'autre, auquel s'ajoute de **3 à 12 PdP** quand vous associez des émotions, des valeurs et une intensité.

3/ À partir de votre espace personnel, **vous misez votre Capital d'Attention sur une Ville** (ou un Village) où vous avez envie de développer le **Virus du Bonheur** (visible sur la carte **Mappython**).

4/ Vous recevez en échange **des Bons du Trésor Citadin** et devenez **d'Heureux Actionnaires**, et vous recevrez plus de Points de Présence quand **votre ville sera atteinte du Virus du Bonheur** !

5/ Une partie de ce **Capital d'Attention** (10%) est redistribué chaque vendredi **auprès des populations** dont vous avez l'impression **qu'elles en ont le plus besoin** (via les **Hautes Instances**)



## **Le 10<sup>ème</sup> anniversaire du Happython, avec l'auteur**

*Extrait d'un entretien avec Thierry Vermont, en novembre 2008*

**- Cela fait 10 ans que le Happython existe, quels moments vous apparaissent spontanément en faisant ce saut dans le temps ?**

- Le premier moment, c'est la préparation de la deuxième exposition qui a eu lieu le 19 novembre 1998, au Salon Le Corbusier, à la Fondation Suisse, avec les premiers séchoirs à linge "Porte-Bonheurs" épinglés de témoignages heureux. Ensuite, la création du premier site Internet, le 12 septembre 2001 (cette date avait été prévue 15 jours auparavant), le lendemain de l'effondrement des Twin Towers, ce jour où a démarré ce happening de Record du Monde des moments heureux. Il y a aussi la mise en place des Agents du Bonheur, et des personnes se sont inscrites, en France, au Maghreb, aux États-Unis et ont commencé à poser l'Heureuse question à leur famille et voisins.

Puis la première Exposition Citadine pour Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture, où pendant un an, des reportages vidéos ont été réalisés, de nombreux portraits effectués et 5000 témoignages collectés à Mons-en-Baroeul, la ville où avait lieu l'exposition. Et aussi, en 2006, où avec une équipe d'allocataires du RMI, le Virus du Bonheur a été propagé dans la ville de Jeumont. Et à travers tout ça, de multiples rencontres et alliés dans ce projet qui ont permis que tout cela se révèle. Jusqu'à cette dernière rencontre, avec mon voisin de palier, web challenger audacieux et également ses frères, qui permettent au projet de se développer enfin au niveau où je le souhaitais depuis longtemps.

**- Que va-t-il se passer pour ce dixième anniversaire du Happython ?...**

*- Un développement à de multiples niveaux : tout d'abord le logo. L'idée sera de toucher les habitants des villes donc, un petit clin d'oeil. Et aussi l'émergence d'un Village Happython !*

**- Quel est donc ce fameux Village du Happython ?**

*- Pour la petite histoire, quand j'ai créé le personnage de l'Agent du Bonheur, je ne savais pas encore en quoi il était relié à d'autres aspects des travaux créatifs que j'effectuais à l'époque.*

*Pour se remettre dans le contexte, j'avais préalablement conceptualisé et animé des stages de théâtre et de communication, où il s'agissait de mieux écouter ses besoins, de trouver des solutions adaptées, percevoir progressivement qu'il y a en nous des aptitudes d'artiste et que nous pouvions alors considérer notre vie comme une oeuvre d'art potentielle.*

*J'ai pratiqué cela avec des publics divers : des adolescents, des demandeurs d'emplois, des chefs d'entreprise, des artistes, des formateurs, etc. Il s'agissait d'ajuster ses perspectives pour rendre concordant un projet personnel et professionnel. A savoir l'écoute, l'intuition, un peu d'organisation, et l'envie de se réaliser.*

*En fait, l'idée, c'était que lorsque nous sommes impliqués dans un projet professionnel ou personnel, il y a parfois de la confusion ou des contradictions dans nos choix de décision. Toutes ces réactions peuvent être facilement assimilées à de petits personnages en nous, qui se disputent et veulent tirer la couverture à eux-mêmes (cela ne vous est-il jamais arrivé d'être assommé de bavardages incessants dans votre tête et de vous sentir tiraillé ? :) L'intérêt était de mieux saisir ces "parties internes", mieux les écouter et les prendre en considération. C'est un chemin qui tend vers l'élégance et le moindre effort. :-)*

*Une métaphore était proposée, celle du fameux "Village". Une partie de cet atelier créatif d'orientation consistait à mieux connaître les "villageois" de son propre village, écouter ce qu'ils disent vraiment, comprendre les besoins cachés. Donc, dans ce Village, on trouvait ses six facettes : l'Aquoiboniste, le Timoré, le Forçat, le Flasheur, le Copiste et l'Original. Soit dit en passant, ils ne s'entendent pas très bien entre eux. Il y a heureusement un autre personnage, le septième, le Médiateur, qui sait les écouter, c'est même grâce à lui, qu'ils s'écoutent enfin mutuellement.*

*En parallèle, j'avançais sur le Happython, voyant les effets de l'Agent du Bonheur dans ses entretiens avec ses contemporains. Apparemment, ce jeu intéressait les gens, et moi aussi, alors je continuais de m'inviter à sentir ce qui me rendait heureux de mon côté : notamment développer cette dynamique !*

*J'avançais donc dans l'élaboration de nouveaux sites, la Bourse des Valeurs Vraies, mis en ligne en 2002, où il s'agissait de miser son Capital d'Attention, sur les valeurs humaines qu'on voulait voir émerger dans le monde, et je me disais : "Tiens, ce serait marrant qu'il y ait aussi un Agent sur ce site mais quel pourrait être sa question à lui ?". Je remettais cette question à plus tard, puisque je n'avais aucune réponse ! Mais l'idée de sentir comment faire grandir ce Happython, au niveau virtuel et réel, continuait d'attiser mon intérêt.*

*Je conceptualisais un autre site, où les personnes se rendraient des services, un peu à l'image de ce film de Mimi Lader, avec Kevin Spacey, "Un monde meilleur" et je me disais : "Tiens, ici, ça pourrait être un Agent de Service ou tout simplement un Agent Actif ?". Et je continuais à laisser venir, un autre site et un autre, et de nouvelles questions, réponses en mouvement et architectures diverses. A la fin de ces explorations, j'en arrivais à 7 univers multifonctionnels, et donc 7 Agents !*

Je regardais ces Agents et un jour, un peu par hasard, je les mis en perspective avec ces Villageois du fameux Village dont je parlais précédemment. Tous ces petits personnages se ressemblaient un peu, et je me suis dit : "Le Flasheur aurait très bien pu poser cette question du bonheur, j'aurais dû y penser avant d'inventer l'Agent du Bonheur, j'aurais pu faire que ces deux univers se mélangent ! Et ce Forçat aurait bien pu être l'Agent Actif, qui rendrait des services si..."

Soudain, je me rendis compte que les personnages du Village et des Agents étaient complémentaires !! J'ai eu là l'idée d'enrichir la pédagogie de l'atelier de ces nouveaux éléments pour en faciliter la compréhension et souligner le relief du changement : une nouvelle voie créative s'ouvrait en parallèle pour le Happython !

Il ne s'agissait finalement que d'améliorer la métaphore du Village et d'effectuer une transformation où les Villageois devenaient des Agents. C'était de toutes façons ce qui se passait dans le stage car, une fois que le Médiateur arrivait, l'écoute s'effectuait et l'Aquoiboniste, par exemple, lâchait son cynisme et en dépoussiérant ses doutes, trouvait l'intérêt du sens (j'en profitais pour l'appeler "Agent Dépoussiérant" !) !

Aussitôt dit, aussitôt fait, je me mis au travail et j'écrivais une nouvelle version : quand un Villageois s'écoutait, il écoutait davantage les autres, et j'ajoutais une transformation : il devenait "Agent", quand il agissait en accord avec ses besoins et "agençait" le projet du Village, il co-créait avec ses semblables et un projet collectif semblait se dessiner, qui ne pouvait exister sans l'apport créatif de chacun.

Un film a été tourné sur ce sujet, dans le cadre de l'Exposition Citadine à Jeumont en 2006 et avait été projeté à l'équipe des "Agents du Bonheur" (les allocataires du RMI, [comment devenir artiste de sa vie 1 & 2](#) et [le reportage des expositions citadines](#)) Avec le Villageois Flasheur qui se transforme en Agent du Bonheur et les autres Villageois vivant la même transformation : le Timoré en Agent Double Optique, le Forçat en Agent Actif, l'Aquoiboniste en Agent Dépoussiérant, le Copiste en Agent d'Idéal et l'original en Agent Haute Fidélité, et le tout en Agent Multidimensionnel, bref...

La relation entre le travail pédagogique et ludique du stage et celui du Happython ne m'est pas apparue tout de suite, c'était pour moi deux mondes différents, ce n'est qu'en avançant que ça m'a paru évident ! Il y avait d'un côté, un travail personnel ou de groupe, pour affiner son regard dans sa propre sphère d'idées, ses choix, sentir les directions inspirantes. D'un autre côté, un travail d'exposition, dans le collectif, avec un agent un peu particulier, qui avait pour job de se poser l'heureuse question et de la poser aux autres, de collecter les moments heureux et de les mettre en valeur.

En fait, l'idée de ce Village était déjà présente dans le Happython sans le savoir. En effet, l'Agent du Bonheur était un des Villageois, le Flasheur, qui s'écoute enfin, satisfait ses besoins d'être en vie, d'être créatif, de partager et finalement d'être heureux !!! Alors que le Flasheur, devenu l'Agent du Bonheur, avait un rôle défini dans le jeu du Happython : poser l'heureuse question en vue d'exposer les réponses via des installations et des vidéos, il ne restait plus qu'à imaginer comment les autres Villageois allaient devenir Agents et interagir dans le Happython. C'était assez facile !!

En résumé, le fait de créer du lien entre l'individu et le collectif, l'interne et l'externe, voir tout cela comme un dessin-animé grandeur nature et dans une perspective globale d'oeuvre et d'ouvrage collectif répondait à mon inspiration.

### **- Et quel est le but de ce nouveau Happython ?**

- Le but, c'est de créer une carte mondiale des interactions inspirantes et voir la progression du Capital d'Attention Collective (CAC). Mettre en place une interface globale qui propose d'endosser 7 rôles ludiques "d'Agents" pour que l'individu s'amuse à vivre ses valeurs, rapporte ses actions sur l'interface dont le rôle sera de rendre perceptif le "Pote-en-Ciel" actif de l'humanité.

L'idée est d'envisager le Happython comme un jeu multidimensionnel de société où les agents/joueurs suivent un parcours où il s'agit de miser son "Capital d'Attention" dans le fait de créer, d'agir et de co-crée. Il s'agit de développer le Virus du Bonheur, en soi, autour de soi et dans sa ville (tout en sachant qu'il n'y a aucune obligation !)

La personne investit son Capital d'Attention en Points de Présence (PdP) ou elle préfère (idée, action, projet, lieu,..). Et pour en obtenir, elle doit s'inscrire en tant qu'"Agent"! Quand un certain quota sera atteint et visible sur la carte, les villes atteintes du Virus du Bonheur seront invitées à développer de manière plus concrète ce virus, via une Exposition Citadine !

- En résumé :

1/ Les gens s'inscrivent...

2/ ... témoignent, agissent, interagissent...

3/ ... misent leur Capital d'Attention sur la ville de leur choix...

4/ La ville touchée par le virus du bonheur apparaît sur la carte...

5/ Cette ville est invitée à participer à une Exposition Citadine comme à Mons en Baroeul pour Lille 2004 et Jeumont, en 2006...

6/ L'événement, qui a eu lieu, est rapporté sur l'interface de manière à créer un intérêt pour d'autres personnes, pour retrouver l'étape 1.

- D'autres choses à ajouter ?....

- Oui et pas des moindres et c'est la grande nouveauté : en tant qu'inscrit au Parcours d'Agent Multidimensionnel et Agent (du Bonheur, Dépoussiérant, Actif, etc), vous allez obtenir un certain nombre de PdP(Point de Présence), selon que vous témoigniez ou fassiez témoigner ou que vous meniez nombre d'actions en accord avec vos valeurs, etc . Vous aurez alors la possibilité "d'illuminer" une ville, village, région, de bonheur en projetant votre Capital d'Attention et vous aurez des Bons du Trésor Citadins en retour !! Et vous pourrez vous associer avec d'autres pour ça !!

Arrivé à l'équivalent de 10 % de la population en PdP (un habitant = 10 PdP / un témoignage ou un service rendu, par exemple), le virus commence à prendre, la ville apparaît sur la Carte du Monde Happython. Et progressivement, on verra apparaître de vrais piques de moments heureux partagés. Un autre élément plutôt intéressant sera qu'on pourra présenter un projet personnel auquel on tient, un "auto-projet de service" et faire que des personnes nous aident à le réaliser.

Pour finir, je remercie chaleureusement tous ceux qui m'ont aidés jusqu'à présent, et ceux qui le feront dans le futur... aux amis, aux questionneurs et répondes d'ici et d'ailleurs, qui aident, chacun à leur niveau, pour que cela arrive...

Merci à toutes celles et tous ceux qui s'amuse à répandre ce Virus du Bonheur et ont participé de près ou de loin, abstraitement et concrètement, à agrandir cette possibilité d'une légèreté intense mais durable dans le temps. Merci aux autres, qui nous obligent à discerner la communication, la créativité, la compassion et la simplicité avec une plus grande élégance et une lucidité renouvelée. Merci de participer chacun à votre niveau à un monde qui nous inspire.

Je dédie le travail effectué et celui qui reste à faire, à tous ceux qu'on a aimés, qui sont passés de l'autre côté, et à tous les moments heureux qu'il nous reste à créer, avant de les retrouver... ou pas. :-)



# HAPPYTHON

Village



[Vous pouvez consulter et télécharger ici les épisodes du Happython, avec de nombreux témoignages heureux !!](#)