

COMMUNICATION

POUR FUTURS DYSTOPIQUES

Evgeny Morozov : *"Nous sommes devenus de très mauvais dystopistes"* (104)

Le vent peut disperser les signaux de fumée.
Les tempêtes peuvent abattre les fils du réseau téléphonique.
Une déperdition d'électricité peut nuire à un signal télégraphique.
Une lettre peut être perdue par un service postal.
Les gouvernements peuvent interdire les échanges en raison de leur nature.

Tout réseau de communication, qu'il soit direct, *médié*, ou qu'il relève de la *télé*-communication peut échouer à assurer la transmission de messages.

"Retour à l'expéditeur" ; "Vous avez été déconnecté du service" ; ou la simple tonalité indiquant une ligne en dérangement... parfois le message attendu est remplacé par un autre, celui transmis par le réseau mis en échec, qui ne communique du coup rien d'autre que sa propre incapacité à communiquer.

Aujourd'hui, l'appauvrissement des ressources planétaires, la multiplication des conflits mondiaux, la "radicalisation" des extrémismes religieux, le réchauffement climatique, la montée du populisme et des formations politiques d'extrême droite... laissent imaginer de sinistres futurs, alors même que nos réseaux de télécommunication, ceux-là qui nous renseignent sur ce sombre contexte, semblent appelés à devoir proliférer. Si les utopies du XXI^e siècle travaillent à penser (entre autres) les énergies propres, l'investissement des communs, le retour à l'économie locale ou encore les changements de paradigmes alimentaires, peu de scénarios font la part des télécommunications - si ce n'est pour admettre que nous *avons* Internet, et que nous devons penser ses usages pour assurer notre devenir.

Nous vous proposons de sortir de ce cadre, et de vous faire dystopiste.

Élection de Marine Le Pen en avril prochain, catastrophe nucléaire à grande échelle, épidémie foudroyante, tsunami débordant, nuage de poussière provoqué par la chute d'une météorite, apocalypse zombie...

Autant de scénarios fous, atroces, plus ou moins probables. Dans toutes ces situations, et d'autres que nous vous invitons à penser, la communication sera nécessaire. Mais quelle sera-t-elle ?

Pour maintenir une forme de société, de faire-ensemble, pour rétablir l'équilibre perdu, ou tout simplement pour garantir leur survie individuelle, les individus concernés COMMUNIQUERONT.

Comment ? Par quels moyens ? Grâce à quels dispositifs ? C'est ce que nous vous demandons d'envisager - car la pensée du pire, à venir, peut aussi être un levier pour traiter du présent.

JOUR 1 : ARCHÉOLOGIE DU FUTUR

Formation d'équipes et brainstorming autour de situations.

Définition d'un cadre pour votre futur dystopique et validation par l'équipe.

Travail de documentation pour alimenter le scénario, soit faire l'archéologie du futur non souhaitable :

- à quelle date se déroule la situation ? Comment est-elle survenue ? (soudainement, progressivement...). Création d'une chronologie prédictive (h+1, h+12, j+1, j+30... à vous de trouver les échelles pertinentes)
- quelles autorités sont concernées ? Comment réagissent-elles ? Quelles informations sont données ? Quels systèmes existent pour (1) régler la situation (2) maintenir la communication ;
- quelles règles sociétales, morales, culturelles, économiques, politiques... la situation fait-elle plier, voire disparaître ?
- quelles nécessités, et notamment nécessité de communication, la situation fait-elle apparaître ?
- etc.

JOUR 2 : RAPPORT D'ENQUÊTE SUR LES FUTURS COMPOSÉS

1ère demi-journée : poursuite du travail documentaire et travail de matérialisation en vue d'une restitution en vue d'un partage avec la classe.

Prise de conscience des supports possibles pour matérialiser des scénarios : affiche, plaquette, vidéos, contenus animés, scénettes jouées, textes lus, roman-photo, photo-montage...

2e demi-journée : présentation à l'oral des scénarios définis.

Faire émerger des problèmes à résoudre, des situations-types.

Échanges autour de ceux-ci. Les équipes s'entraident pour nourrir et compléter ces tableaux.

JOUR 3 : SCÉNARISER LES COMMUNICATIONS EMPÊCHÉES

Proposer un ensemble de scénarios, avec le système de visuel adapté, répondant aux problèmes posés la veille.

Proposer une multitude de réponses à un même problème.

Définition d'une forme de rendu. Allez-vous proposer :

- une édition (travail de design graphique, au sens large du terme) rendant compte de votre fiction ?
- un objet, espace, dispositif (design produit, espace, service, textile, ou design graphique) répondant à votre situation ?

JOUR 4 : DYSTOPIES MATÉRIALISÉES

Travail sur la forme matérielle du rendu : maquette, produit graphique, site web interactif, etc.

Exposition dans un lieu à déterminer.

RÉFÉRENCES (fictionnelles ou pas ; dystopiques ou pas)

- Le poste de commandement central et ses drones dans *Z Nation* ;
- Les cafards dressés à la livraison de cigarettes dans *Orange is the New Black* ;
- Les codes téléphoniques utilisés par le gangster Marlo dans *The Wire* ;
- Les systèmes de fresques-messages utilisées par les survivants de *The Walking Dead* ;
- Les codes utilisés par la communauté gay dans les années 60 dans la revue *Physique Pictorial* ;
- Les petites épingles à nourrice accrochées au revers des manteaux après le *Brexit*,
etc.

leftovers

lu chez Crary (121)

“Police agencies of the global order can only be gratified by the willingness of activists to concentrate their organizing around internet strategies, by which they voluntarily kettle themselves in cyberspace, where state surveillance, sabotage, and manipulation are far easier than in lived communities and localities where actual encounters occur”.

<http://utopies-concretes.org/#/fr/map>

Gramsci : pessimisme de la raison et optimisme de la volonté