



LE FUTUR SERA ÉTRANGE OU NE SERA PAS

EXTASE FICTION

LES AVENTURES DU CLUB CHRONOTOPIUM
DANS LE BOCAGE NANTAIS

-H-

h.artlab.res@gmail.com

Au moment où l'armée française lance le recrutement des futur-es membres de sa Red Team nous n'habitons pas encore la zad de Notre-Dame-des-Landes même si nous y passons énormément de temps. Nous y avons vécu l'opération d'expulsion qui a eu lieu au printemps 2018. Face aux gendarmes mobiles, à leurs tanks, leurs hélicoptères et leurs drones venus pour détruire la vie qui s'était ici construite, nous avons arpenté ce territoire où de nombreuses personnes ont lutté contre un projet d'aéroport juste au nord de la ville de Nantes. Une lutte contre l'État, mais aussi contre Vinci et la vision du monde portée par cette alliance, un monde à rentabiliser, un monde sans vie où tout est ordonné, où rien ne déborde. Dans un premier temps, c'est depuis ce territoire que le club Chronotopium va prendre forme et vie. C'est aussi depuis là que nous écrivons cet article, là que nous le situons.

Le club Chronotopium a vu le jour à la suite d'un appel public lancé en décembre 2019 par l'Agence de l'Innovation de Défense (AID) pour la création d'une Red Team¹. Cette Red Team, selon le ministère de la Défense, « a pour mission d'imaginer et de créer des scénarios futuristes et disruptifs au profit de l'innovation de défense » ; elle est composée d'auteurices et de dessinateurices de science-fiction. La saison zéro sort en 2020, se jouant de la sémantique et des dispositifs propres aux cinéma, à la télévision ou au jeu vidéo : une bande-annonce est produite, un site au look futuriste, tout de nuances de gris et rouge, présente les scénaristes (certain-es d'ailleurs masqué-es) habillé-es d'uniformes militaires au design pouvant évoquer des œuvres telles que *Battlestar Galactica* ou *Starship Troopers*. Cette organisation en saisons, dont certains éléments restent secret-défense, veut permettre de balayer les possibles menaces contre la France et ses intérêts à l'horizon 2030-2060 afin de donner matière à l'armée pour imaginer s'en défendre. L'armée n'est pas la seule à faire appel à la science-fiction pour envisager l'avenir. Fleurissent également les cabinets et groupes de perspectives qui offrent leurs services aux agences gouvernementales ou aux multinationales, pour préparer (littéralement pré-parer) l'avenir par la création d'images puissantes, et *designer* ainsi les possibles.

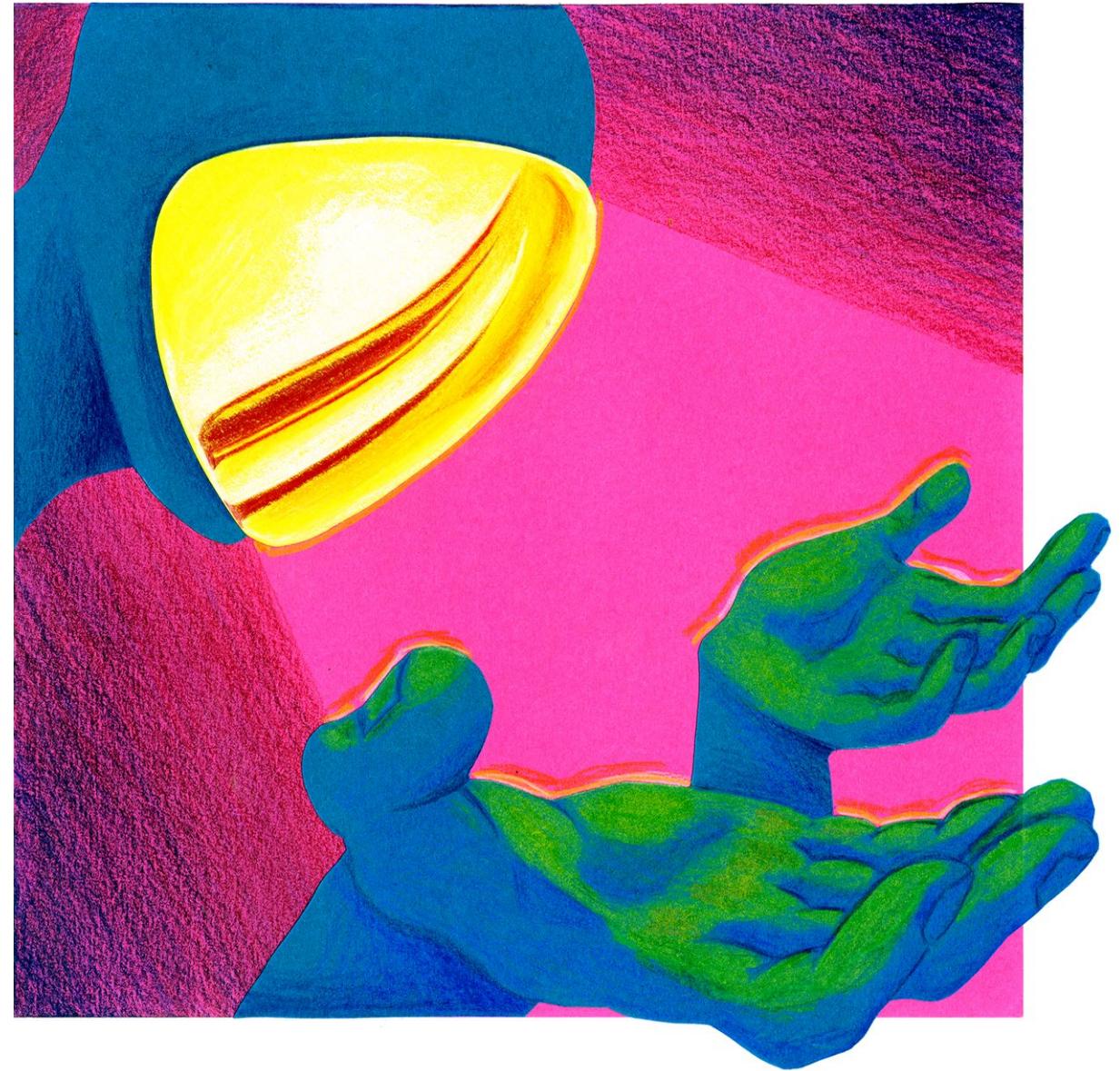
1. Voir le site de la Red Team, en ligne : <https://redteamdefense.org>.

Au moment de la création de Chronotopium, nous sommes quelques-un-es à nous retrouver et à envisager la menace d'une colonisation, d'une exploitation du territoire de l'imaginaire, jusque dans nos espaces les plus intimes. Nous sommes alors au début d'une série de confinements pendant lesquels les plateformes de streaming comme Netflix, Amazon Prime ou Disney + vont profiter de la fermeture des cinémas et de l'enfermement de chacun-e pour occuper de plus en plus d'espace. Le travail de l'imaginaire se retrouve délégué à de grandes compagnies du divertissement et à leurs intérêts, laissant les algorithmes de recommandation et de personnalisation prendre en charge ce que nous désirons voir. Dans le texte *Voyager dans l'invisible*, Charles Stépanoff décrit la « tente claire » comme l'espace du chamane spécialiste qui canalise toute la lumière sur lui, donnant en spectacle ses relations avec l'invisible. Nous retrouvons dans l'expression de la tente claire les dispositifs de la Red Team, des cabinets de prospectives et des plateformes de streaming. Nous venons de, et vivons dans une société de la tente claire, où toutes les histoires nous sont contées par des experts de la narration, nous assistons en spectateurs et spectatrices aux pièces de théâtre, aux projections de films, aux séries télé, aux objets d'art alignés dans les *white cubes* des galeries et musées. Stépanoff oppose à la tente claire la « tente sombre », où l'invisible est partagé dans le noir, sans supports visuels, où le son véhicule les images, mentales, et chacun-e peut y être chamane, tour à tour, chacun-e en ayant le potentiel. Sous l'angle de l'expérience chamanique, Stépanoff interroge la capacité d'imagination dans nos sociétés contemporaines occidentales, car « l'imagination est considérée sous son mode contemplatif, alors que son mode agentif est crucial² ». De notre lecture de Charles Stépanoff nous tirons la conclusion qu'il va nous falloir bricoler notre propre tente, une tente grise, dans un espace intermédiaire et mouvant.

Nous partageons avec l'armée, la Red Team ou les studios de prospective cette idée que l'imagination a le pouvoir de faire advenir, de faire avenir, et que la fiction a un effet sur le réel. La science-fiction est un moyen de réflexion critique sur nos sociétés, elle questionne au présent l'humanité dans ses manières d'être au monde, ses liens au vivant – en termes de race, de classe, de genre, d'espèce –, sa manière de s'inscrire dans un écosystème – à l'échelle d'un micro-territoire, d'une planète ou d'une galaxie – et, de fait, en interroge les technologies.

Le club Chronotopium est une expérience, un *envers* depuis lequel se saisir de la sphère de l'imaginaire pour en faire un espace de lutte, un point depuis lequel infléchir le réel, nos manières de le(s) penser. Un *envers*, car nous ne croyons pas en cet *endroit* que sont des institutions telles que l'armée ou les cabinets de prospectives, nous ne croyons pas à l'entrisme, à l'idée de changer les choses depuis l'intérieur, nous ne doutons pas que certain-es essayent, mais nous n'en voyons pas les effets, au contraire, nous croyons aux marges et à leur pouvoir instituant. Nous nous demandons à quoi nos imaginaires doivent servir. À quels types de mondes et de relations ils doivent contribuer. L'imagination est un muscle qu'il va nous falloir activer, entraîner, car comme le dit Fredric Jameson, « il est plus facile de penser la fin du monde que la fin du capitalisme ». Il va nous falloir nourrir d'autres imaginaires que des futurs sous l'emprise du capitalisme, qu'il soit vert ou d'une autre couleur. Parce que ce dernier, quelle que soit sa forme génère l'épuisement des matières premières, des énergies fossiles, les perturbations climatiques de l'eau, de l'air, du feu et de la terre, avive les inégalités, les guerres. Parce qu'il continue de magnifier la consommation ou la colonisation d'autres *terrae* qu'on pense *nullius*, afin d'assouvir ce désir d'être des dieux hors-sols tout puissants qui peuvent faire *tabula*

2. Charles Stépanoff, *Voyager dans l'invisible. Techniques chamaniques de l'imagination*, Paris, La Découverte, 2019, p. 415.

→ *Sans visage*, Cécille Bellegarde, 2023

HAUTE ÉCOLE DES ARTS DU RHIN

rasa du réel, et *in fine* détruire le lieu même de toute vie. La Red Team elle-même dans le scénario Barbaresque 3.0 de sa saison zéro³ fait parler le personnage d'Alia N'Saadi à la tête d'une organisation pirate menaçant les intérêts français en ces termes : « Tant que vous volerez, on vous volera aussi », autrement dit, tant que la France pillera nos ressources nous irons les récupérer. Dans le scénario P-Nation⁴ de cette même saison, les réfugiés climatiques s'amassent aux frontières de l'Europe, rejoints par des opposants politiques occidentaux refusant le traçage par puce et, ensemble, ils forment une nation pirate menaçant là aussi la France et ses intérêts. La Red Team imagine donc comment l'armée française devra composer avec les menaces qu'elle aura elle-même contribué à créer en aidant à perpétuer un système de gouvernance néfaste à la vie.

Face à ce type d'imaginaire créé par des équipes de professionnel·les, quelles sont les stratégies dont nous pourrions user pour nous réapproprier le monde ? Pour générer et entretenir des imaginaires depuis nos corps ? Comment dans un contexte fortement impacté par la pandémie peut-il être possible de créer du commun, de bricoler des imaginaires qui nous permettent de faire collectif, et de nous raconter depuis nos corps et les sols que nous foulons ? En somme, comment habiter nos mondes ? Telles sont les questions qui animent nos recherches et sont mises en jeu dans les « ateliers », dans la « salle de fitness » élaborés par les membres de Chronotopium.

1^{er} ÉPISODE : MICROBIOME ET PARENTÈLE, L'INVISIBLE HABITÉ

C'est la fin de l'hiver, et nous nous retrouvons au milieu du bocage nantais à l'Ambazada, lieu où les luttes se rencontrent, se racontent et s'avivent, sur la zad de Notre-Dame-des-Landes, avec quelques personnes que nous avons invitées pour mener une première expérience Chronotopium. Après des sessions de travail à deux, ou en visio à quatre, nous avons choisi d'explorer l'identité plurielle, et imaginé des protocoles afin de chercher les esprits qui nous habitent, ceux qui habitent le territoire où nous vivons, et la façon dont nous pouvons les faire se rencontrer. Des gadgets et des outils électroniques ont été amenés, des cartes à gratter holographiques, de la ficelle, des feutres, des tissus, etc. Nous avons fabriqué pour l'occasion un Body Noise d'après les plans de Quimera Rosa⁵. À l'aide de cet instrument, un mini synthétiseur DIY qui se module en se connectant à plusieurs corps à l'aide de sondes, nous explorons la surface de nos peaux, par groupe de deux, de trois, et plus. Une oscillation sonore varie au gré du glissement de ces sondes sur les épidermes, et nous l'interprétons comme le signe que quelque chose d'autre habite cette épaule, ce ventre ou cette cheville. Le corps est habité, habitat, un corps-maison pour des bactéries, des champignons, des virus, des algues, des protistes, des cellules, toute une flore et une faune. Et nous voilà habités-es d'autres êtres encore. Nous avons précédemment habité, nous avons fait partie, été, un autre corps. Cet autre corps est né d'un autre, et nous remontons aux Homo Sapiens, Homo Neanderthalensis et autres Homo, aux mammifères et aux êtres d'avant encore, jusqu'aux premières bactéries, jusqu'aux premiers atomes, jusqu'à la naissance de l'univers.

En cercle, chacun-e à notre tour, grâce à un tirage de lettres de Scrabble faites maison, nous

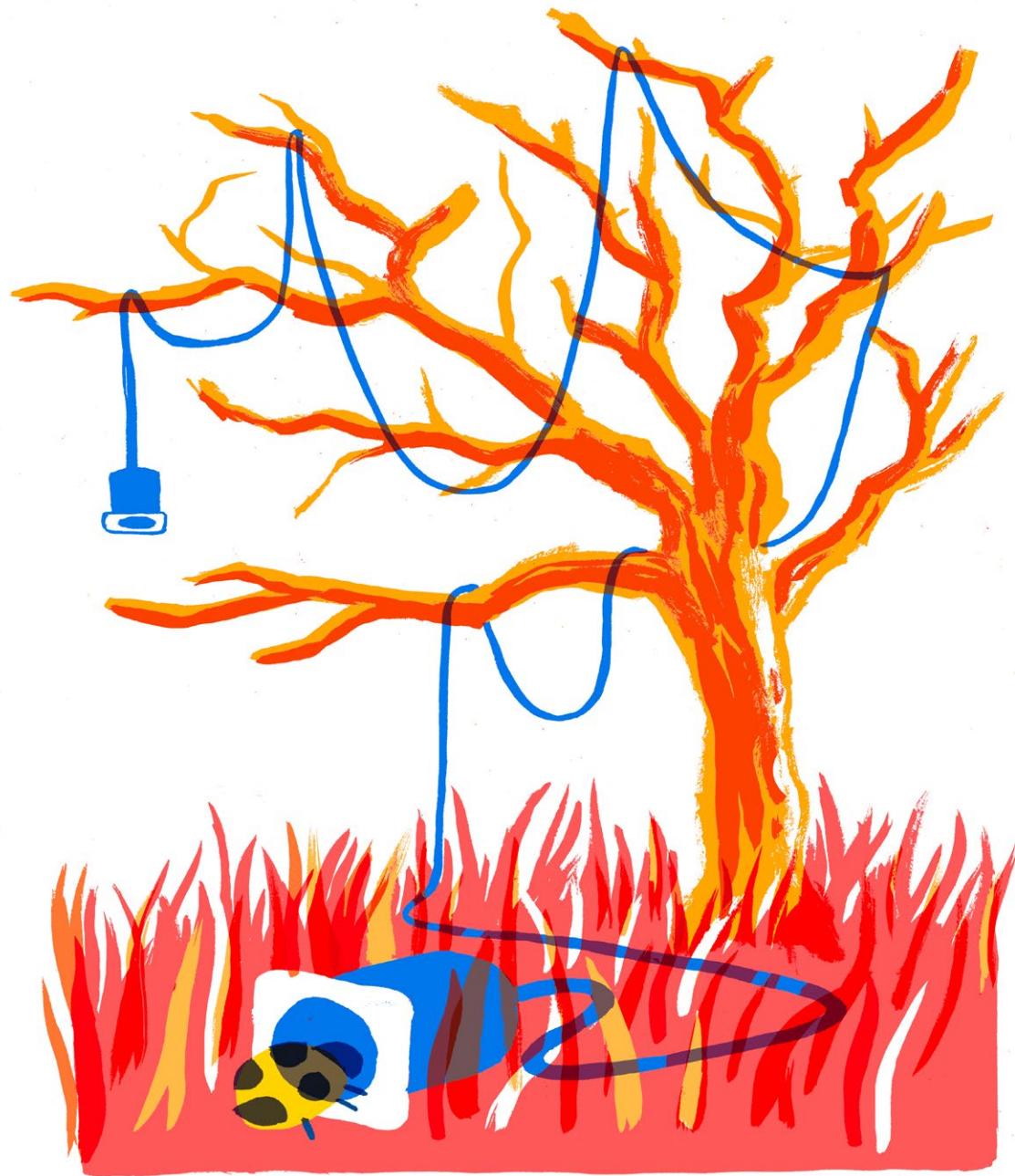
3. Voir « Les artefacts du scénario : Barbaresques 3.0 », en ligne : <https://redteamdefense.org/saison-0/barbaresques-3-0>.

4. Voir « Les artefacts du scénario : La P-Nation », en ligne : <https://redteamdefense.org/saison-0/p-nation>, consulté le 25 février 2023.

5. Voir *Quimera Rosa*, en ligne : <https://quimerarosa.net/>.



→ *Chronotopie*, Benjamin Rouzard, 2023
HAUTE ÉCOLE DES ARTS DU RHIN



→ **Coccinelle**, Léa Breluzeau, 2023
HAUTE ÉCOLE DES ARTS DU RHIN

nommons ces êtres qui nous habitent. Sur des cartes à gratter holographiques, pour déterminer leur id-entité nous composons ce que nous appelons des cartes « Pokémon ». Nous reprenons cette figure de l'imaginaire populaire – bien qu'elle soit porteuse de violence et de soumission (les pokémons sont chassés, enfermés dans des boîtes minuscules, collectionnés et entraînés à se battre pour le seul bon plaisir des humains) – pour se la réapproprier, la tordre, lui assigner d'autres objectifs et libérer les petites bêtes de leurs pauvres boîtes.

Grâce à une technique de Larp, les jeux de rôle grandeur nature, nous nous lançons dans un *Yarn ball* : une pelote de laine passe alors de main en main pour définir les liens qui existent entre chacune de ces entités, naviguant dans le temps et l'espace, les espèces et les genres. Nous fabulons leurs relations, à l'instar de Donna Haraway lorsqu'elle développe le principe de *speculative fabulation*, jouant avec les acceptions de l'acronyme SF. Si ces êtres nous habitent, nous habitons également un territoire qu'il nous faut parcourir. Tout comme nous avons arpenté nos corps avec le Body Noise, nous utilisons d'autres outils pour faire parler au réel une autre langue, nous permettant de décaler le point de vue. Nous évoquons ensemble les différentes ondes, wi-fi, Bluetooth, radio, les spectres de fréquences, faisons des liens avec les techniques de surveillance et les moyens de les brouiller, de les hacker, les détourner.

Nous sortons équipés de divers appareils, dont un Ether, conçu par Soma⁶, qui reçoit, capture les ondes radio, les interférences. Le paysage électromagnétique invisible que les humain-es ont créé, mais n'entendent pas forcément, est ainsi transformé en sons perceptibles à l'oreille humaine. Un micro-ondes, une prise électrique, un ordinateur, un téléphone portable ont ainsi une signature sonore, mais aussi tout le vivant. Et là, au bord de la forêt de Rohanne, dans une prairie, le long des haies bocagères, grâce à l'Ether, Pomme chante d'une pâquerette – et pas d'une autre –, et une info sur la SCNF est captée le long d'un chêne. Le même processus est répété après cette exploration pour identifier les esprits du territoire : trouver leurs noms, élaborer des cartes d'id-entité.

Le dernier soir de ce premier Chronotopium, un moment maquillage a lieu, nous nous dessinons à même le visage les formes qui surgissent des cartes « Pokémon ». À l'aide d'outils cosmétiques nous inscrivons, incarnons ce nouveau cosmos à même nos peaux, nous ne sommes plus tout à fait nous, mais une superposition des êtres qui habitent nos corps. Puis, réparti-es autour d'un tapis sur lequel nous avons dans la journée tracé à la craie une cartographie des esprits du territoire, nous vivons une séance. Plus proche de la séance de spiritisme que de la séance de cinéma, comme une assemblée étrange, nous invitons les esprits du territoire et nous utilisons le tapis-carte comme un outil de médiation. Ambiance tamisée par des leds blanc chaud. Une antenne faite de branchages et de fils de cuivre est suspendue comme un énorme pendule.

En imaginant que nos corps sont le lieu de la manifestation de plusieurs êtres, nous tentons de nous attaquer à la binarité individu/collectif, à l'idée de n'être qu'un en un corps, aux limites mêmes de nos corps. Cette unicité est celle qui nous a été attribuée par la société où nous vivons, reproduisant les binarités de genres, l'ordonnance d'un monde où rien ne déborde. À la suite de cette première session, les participant-es développent et adoptent de nouvelles manières de se saluer, en utilisant les noms et les gestuelles des esprits qui habitent maintenant leurs corps. Comme autant de nouvelles personas avec lesquelles jouer, avec lesquelles décaler ce que nous sommes, avec lesquelles s'altérer et échapper à la classification de nos corps.

Le premier Chronotopium s'est concentré sur ces angles morts, cette vision périphérique où l'on

⁶. Voir *Soma Laboratory*, en ligne : <https://somasynths.com/ether/>.



n'est pas sûr-e de percevoir, sur ces corps vitreux qui traversent nos yeux océan, sur le flou qui s'installe lorsqu'on regarde trop loin derrière ou trop près devant, sur les fantômes qui peuplent nos corps. Glitches, freezes, bugs, l'interface déraile et nous y projetons nos désirs d'un autre qui agit. La technologie a évolué grâce à la communication avec l'invisible, que ce soit avec les morts ou les extraterrestres, Edison et Flammarion en sont des exemples. Elle est ici utilisée pour dévier le regard et laisser de la place à l'impalpable. Le futur ne dépend que de notre manière de voir le présent, puis d'en tirer les fils pour faire advenir le désirable. Le présent recèle tous les futurs possibles, le futur en fuit.

2^e ÉPISODE : TROU NOIR ET ZONE BLANCHE, STRATÉGIES DONNÉES

On est en décembre, dans une friche industrielle devenue les Ateliers Magellan à Nantes, juste au bord de la Loire. Cette deuxième session a lieu dans un énorme hangar au toit de tôle, où une caravane et une salle de réunion aux allures seventies sont mises à disposition pour deux jours – la première session en durait cinq. Certaines personnes de la session précédente reviennent, et d'autres ont été invitées à devenir membres du club.

Si le premier Chronotopium questionnait ces ondes invisibles qui nous traversent et ces autres qui nous transforment, la deuxième session s'attache aux (in)tangibles du monde numérisé. Les projets de métavers qui visent à créer une carte digitale à échelle 1/1 de la planète⁷ nous englobent dans l'internet des choses à travers chaque appareil, maintenant connecté, que nous manipulons. Ces groupes gigantesques que sont Amazon, Tesla ou Meta veulent être maîtres du « temps réel », effacer toute autre forme de temps, générant le monde à tout instant à partir des données captées des utilisateur.rices qui se donnent innocemment, le fameux « je n'ai rien à cacher ».

Face à cela, l'obfuscation⁸ est une pratique qui renverse le paradigme de la surveillance : au lieu de cacher, on révèle trop, on sature, on brouille les identités, fusion à plusieurs. Il ne s'agit pas que d'image : les cartes de fidélité échangées, les comptes bancaires partagés, indiquent des besoins qui partent dans tous les sens. Alors le profilage se brise, s'étouffe et vomit un flot d'informations inexploitable, les algorithmes cafouillent.

On regarde les camouflages des bateaux en temps de guerre pour ne pas être repérés par les radars, les maquillages des *drag queens* ou ceux développés par des activistes-artistes anti-reconnaissance faciale. Pendant ce Chronotopium épisode 2, des masques de protection des données *low-tech*, de protection de nos visages réels, sont créés afin d'obfusquer les logiciels de reconnaissance faciale : des feuilles de rhodoïd, des feutres acryliques, un élastique et des agrafes, et par groupes de trois ou quatre, tout le monde se dessine mutuellement le transparent appliqué sur le visage.

Nous nous voulons *medieval hackers*⁹, en réutilisant des cartes à gratter pour penser nos identités multiples, rangées sous les auspices de la sorcière, de l'ourse et de la cyborg, nous convoquons la pensée d'Ursula K. Le Guin, les contes populaires de Jean de l'Ours, ou les écrits de Silvia Federici.

7. Joséphine Jérôme, « The Race to Map Reality so Silicon Valley Can Augment It Is On », *Slate*, en ligne, 18 septembre 2020.

8. Finn Brunton & Helen Nissenbaum, *Obfuscation. A User's Guide for Privacy and Protest*, Cambridge, The MIT Press, 2015.

9. Kathleen E. Kennedy, *Medieval Hackers*, New-York, Punctum Books, 2015.

On imagine des parentés, des parentèles, des *kinships* comme le dit Donna Haraway¹⁰. On leur crée des comptes Facebook, mais Meta sait reconnaître l'entourloupe et toutes les opérations (v) ont raté(r). Refusant de donner nos données, nos numéros de téléphone et nos cartes bancaires, nous n'avons pas pu gaver la machine. Il nous reste à imaginer des manières d'y parvenir plus efficacement. Nos échecs sont aussi du compost que nous pourrions utiliser par la suite.

Lors de cette deuxième session, revêtant les masques de nos nouvelles identités, nous écrivons/performons ensemble un désorcèlement du hangar, des friches, des parkings, du ciment, du béton. Il fait méga froid, on agit en doudoune, des plaids sur les épaules. Au sol nous traçons des cercles, sur nos smartphones nous cherchons les symboles des quatre éléments, un emoji flamme ou encore une image des chaussures Air Jordan. Nous réalisons une bitumothérapie, procédé alchimique à partir de bicarbonate de soude, de sable et d'essence à briquet, puis nous y mettons le feu. Une créature en surgit, un monstre issu de l'exorcisme de la construction à tout va, des hangars mal isolés et laissés aux associations avant de gentrifier un quartier, derrière la Cité des congrès où se tiennent les Utopiales¹¹ chaque année. Et puis on en récupère le résidu, la chose, nuage solide et léger noir carbone. On la broie en miettes pour la mettre dans des reliquaires, objets magiques à conserver pour que ça étouffe dans un bocal ; ou à répandre, à enterrer, projeter dans des lieux repaires/repères du capitalisme afin de le contaminer. Nous opérons un *reality bending*, torsion de réalité, inspirée du *circuit bending* en électronique, qui consiste à créer et travailler des connexions parfois hasardeuses sur un circuit, et transforme un objet en outil de création, aux sons et effets jusque-là cachés.

METTRE À SAC ET DÉBORDER

Comme le dit Émilie Hache dans son essai « The Futures Men Don't See¹² », il nous faut changer nos imaginaires. Nous réclamons une attention au collectif, à celui qui se forme dans la tente grise, dans des liens qui se tissent en permanence. Cette tente grise, Chronotopium a pour ambition d'en faire un espace d'autogestion des imaginaires où se construiront les récits de mondes vivables, premières briques menant à leurs réalisations. Nous nous sommes servi-es de la théorie de la fiction-panier d'Ursula K. Le Guin¹³, qui voit la narration comme un contenant, un univers qui porte tous les possibles et tous les points de vue, pour sortir d'un modèle de construction d'histoires centré sur le héros. Dans le même sens, Rebecca Solnit dans son article *When the Hero is the Problem*¹⁴ critique les histoires de héros ou d'héroïnes solitaires qui font de l'individu le seul remède au monde, renvoyant chacun-e à sa propre responsabilité. Cette figure du héros brise les dynamiques collectives, poussant les individus à attendre que d'autres agissent pour eux, elle étouffe

10. Donna Haraway, *Staying with the Trouble, Making Kin in the Chthulucene*, Durham, Duke University Press, 2016.

11. « Retour sur la nucléarisation et la militarisation des utopies 2019 », *La Volte*, en ligne, 7 novembre 2019.

12. Émilie Hache, « The Futures Men Don't See », in Didier Debaise & Isabelle Stengers (dir.), *Gestes spéculatifs. Actes du colloque de Cerisy*, Dijon, Les Presses du Réel, 2015, p. 121-134.

13. Ursula K. Le Guin, *Danser au bord du monde : Mots, femmes, territoires* (traduit de l'anglais *Dancing at the Edge of the World, Thoughts on Words, Women, Places* [1989] par Hélène Collon), Paris, Éditions de l'Éclat, 2020.

14. Rebecca Solnit, « When the Hero is the Problem. On Robert Mueller, Greta Thunberg, and Finding Strength in Numbers », *Literary Hub*, en ligne, 2 avril 2019.

les récits qui peuvent être faits des luttes et des constructions, réduisant à quelques-un-es le nombre en réalité immense des participant-es. Le collectif que forme le club est le contenant-panier, plein de ces identités plurielles porteuses de désirs et de mondes en gestation.

Chronotopium est une expérience encore balbutiante, fragile, mais elle a déjà ouvert des espaces, certes minuscules, où des rencontres se sont faites, où des êtres ont commencé à imaginer ensemble comment lutter, comment rêver un ailleurs qui en finisse avec un monde qui ne nous promet que guerres et contrôles. Chronotopium est une communauté qui amorce des récits qui s'élaborent de façon non hiérarchique, où le consensus, le dissensus, le palimpseste et la glose pullulent. Jusqu'à présent les sessions de Chronotopium étaient des huis clos pour élaborer de la confiance et de l'intimité, une dizaine de personnes à chaque fois qui se découvrent sous des angles étranges. Depuis septembre 2022, Chronotopium prend aussi une forme radiophonique sur Jet Fm, où, par exemple, en plus de développer et de relayer ses propres activités, le club s'associe à la critique faite par des collectifs locaux de la *weaponisation* de l'imaginaire Jules Vernien par la métropole de Nantes pour des projets gentrificateurs.

Nous pensons que face à cette menace d'un imaginaire privatisé, laissé aux mains des « spécialistes » du ministère de la Défense, des multinationales ou encore des métropoles, il nous revient de tisser des liens porteurs de vie et de se saisir d'autres futurs. Nous devons découvrir des envers, tracer des lignes de fuite. Nous devons nous permettre d'espérer, de rêver, résister, construire, inventer, bricoler de nous-mêmes. Le chronotopium est une invitation à constituer et à faire naître, vivre et mourir des structures fantômes, des imaginaires sauvages, des corps ingouvernables. À former des *kinships* pour apprendre ensemble à rêver dans le trouble, à vivre avec les ruines, se glisser dans les interstices, et à (se) transformer. Comme les saxifrages fissurent le béton, nous creuserons une multitude de failles, autant de possible foisonnantes et vibrantes, pour y disséminer les graines d'autres mondes, d'autres manières de percevoir le réel, cette matière plastique, modelable, et ainsi, inviter d'autres futurs.