



# #hackcop

## *Le Laboratoire d'Imagination Insurrectionnelle*

“... les calottes glaciaires fondent plus rapidement que les modèles scientifiques avaient projeté, mais la résistance commence à bouillir. Dans ces mouvements existants et naissants, nous pouvons clairement apercevoir le type de dévouement et d'imagination requis par toute personne vivant durant cette 'décennie zéro' du changement climatique.”

Naomi Klein, *This Changes Everything*, 2014.

“To hack is to differ”

Mackenzie Wark, *Hacker Manifesto*, 2004.

## Introduction

Pour sa 19ème expérience, intitulée **#hackcop** *Le Laboratoire d'Imagination Insurrectionnelle* va collaborer avec divers mouvements sociaux pour la justice climatique, ainsi que des ONG (350.org, Climate Express, Groen Front) afin d'organiser une série de Hackathons (ateliers multidisciplinaires et pratiques sur plusieurs jours). Leur objectif sera de développer les *Climate Games*, un outil innovant, ludique et inclusif pour inventer des actions efficaces et créatives lors des mobilisations citoyennes pendant la conférence de l'ONU sur le changement climatique (COP21) qui se tiendra à Paris en décembre 2015. Les Hackathons rassembleront des artistes, des activistes, des designers, des scientifiques, des hackers, des architectes, des concepteurs et des joueurs de jeux de vidéo, des performers et bien d'autres pour concevoir, construire et essayer de nouveaux outils et tactiques de résistance, à utiliser lors des Climate Games pendant la COP21. Ces Hackathons prendront place dans divers lieux culturels en Europe pendant toute l'année 2015.

“Hacker” est le processus de réinventer l'usage de quelque chose, faire faire à quelque chose ce qu'il n'a jamais fait auparavant. **#hackcop** vise à transformer la façon dont on planifie et met en oeuvre la résistance non violente et créative.

Ainsi, les *Climate Games* offrent un cadre d'actions transmedia mélangeant la rue et le cyberspace, et transformant la ville en un espace global de résistance. Celle-ci est en effet appréhendée comme un vaste terrain de jeu, dans lequel des missions pour la justice climatique doivent être mise en oeuvre afin de marquer des points.

Tout au long de l'année 2015, dans une atmosphère de collaboration intense et d'autogestion, utilisant des outils d'éducation populaires, des jeux et des formes horizontales de prise de décision, les Hackathons vont construire des outils qui exploreront la frontière ténue entre l'espace public et le cyberspace, le réel et le virtuel, le monde du jeu et le monde de l'activisme. *This Changes Everything* [Ceci change tout] est le titre du nouveau livre de Naomi Klein à propos du catastrophe climatique. Le Lab pense que cette formule doit aussi s'appliquer à la manière dont l'art et la résistance sont pensés. Les Hackathons inclueront (entre autres) des performances, des entraînements à l'action, des conférences, des webseminars (ouvert à tout-e-s) via skype avec des expert-e-s du monde entier, des jeux dans l'espace urbain et des fêtes pour nourrir notre créativité.

Les participant-e-s des Hackathon seront sélectionné-e-s sur candidature et quelques expert-e-s seront également invité-e-s. Les Hackathons auront une importante dimension pédagogique, introduisant les

participant-e-s à l'artivisme et aux processus horizontaux de prise de décision collectives, ainsi qu'en les formant à la désobéissance civile.

## Les 'Climate Games'

« la crise du spectacle fait que, traquée de toutes parts, la passion du jeu ressurgit partout. »

Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre a l'usage des jeunes génération*, 1967

Les *Climate Games* ont été organisés pour la première fois à Amsterdam, pendant l'été 2014, par Groen Front, avec qui le Lab va collaborer étroitement pour développer plus avant le concept et sa mise en oeuvre.

Lors des *Climate Games* 2015, les participant-e-s seront invité-e-s à former des équipes et à marquer autant de points que possible en prenant part à des actions directes non violentes et créatives, et en plantant des drapeaux dans différents endroits du "terrain de jeu". Les cibles seront les multinationales et les lobbyistes qui sabotent les négociations sur le climat. La police et les vigiles seront intégrés au jeu en tant qu'"équipe bleue", dont l'objectif sera de rendre la tâche des équipes "vertes" (pour la justice climatique) le plus difficile possible en les empêchant de marquer des points. De même, ceux proposant de "fausses solutions" à la crise climatique et profitant de celle-ci – les géo-ingénieurs, l'industrie nucléaire ou agro-industrielle, les agents du marché du carbone etc – pourraient devenir l'"équipe grise". La beauté des *Climates Games* est que le cadre est ouvert à une diversité d'approche aux actions nonviolente.

Les actions prendront place sans coordination centrale. Cependant, les activistes pourront utiliser une application pour smartphone (basée sur l'App [Ushahidi](#) des développeurs africains) afin de rendre compte de leurs exploits en temps réel en envoyant des photos et des vidéos qui apparaîtront sur une carte interactive du terrain de jeu. Celle-ci permettra également à tous les joueurs d'indiquer les positions des équipes "bleues" et "grises". Cette carte sera accessible via l'application de smartphone ainsi que par le site internet [Climate Games.net](#). Les joueurs ne possédant pas de smartphone pourront envoyer leurs rapports par SMS. Quant à celles et ceux loin de Paris, ils-elles pourront participer grâce à des actions dans leur propre localité ou via des missions en ligne.

Les *Climate Games* seront lancés pendant un grand événement théâtral à Paris (date et lieu sont à confirmer) en collaboration avec le compositeur [Filastine](#) et d'autres artist-e-s international.

Une fonction supplémentaire pour l'application et le site internet sera de fournir des informations sur

les “équipes grises”, ajoutant ainsi une dimension pédagogique révélant la prise de pouvoir de l'ONU par les multinationales et les fausses solutions qu'elles essaient d'imposer.

### **Un Speed Dating artiste pour les débutants**

« Il faut que notre théâtre organise le *plaisir* de transformer la réalité. »

Bertold Brecht.

L'un des défis des mobilisations de masse est que de nombreuses personnes peu familières avec l'activisme sont attirées par l'événement, mais ont rarement un groupe affinitaire ou une action déjà prévue. Bien qu'elles aient envie de faire quelque chose de déterminé et d'efficace, elles se retrouvent souvent dans le plus petit dénominateur commun: la grande marche. Le mouvement anti gaz de schiste en GB a inventé un outil ludique pour remédier à ce problème: le Speed Dating activiste. Celui-ci a pour but de former des équipes de personnes partageant les mêmes intérêts et les mêmes contraintes, grâce à des questionnaires que les participant-e-s remplissent. Ces équipes se voient ensuite distribuer des “missions secrètes” qu'elles doivent réaliser lors de la (ou des) journée(s) d'action à Paris. Chaque Hackathon se terminera par un grand speed dating activiste pour que les artistes et activistes locaux puissent se préparer à la COP21. Un Speed Dating de masse aura également lieu à Paris dans les jours précédant l'action. Nous en ferons un grand événement théâtral, avec hôtes et hôtesse en costumes, une musique composée spécialement et tous les accessoires nécessaires pour créer l'univers des *Climate Games*.

### **Le processus cumulatif et pédagogique des Hackathons**

Les Hackathons ne seront pas du toute espaces rempli de geeks et d'ordinateurs, mais des ateliers actives qui partage les savoirs et introduit les nouvelles personnes au formes de resistance creative. Le processus des Hackathons sera cumulatif. Il débutera en mars lors du Festival *(Im)possible futures* au Vooruit à Ghent et se terminera à l'automne 2015 à Paris (le Lab est toujours à la recherche d'un lieu parisien). Chaque événement se concentrera sur un thème particulier, une dimension spécifique des *Climate Games* (voir calendrier ci-dessous).

Les premiers Hackathons développeront la dimension narrative du projet, l'univers esthétique des jeux, et entameront la recherche pour les cibles, en collaboration avec des organisations telles que Corporate Europe Observatory. Au cours des différentes étapes, la cartographie, les applications, les missions, les règles du jeu seront développées et la dramaturgie et les costumes finalisés.

En Automne le *Labofii* partira en tournée auprès des populations les plus affectées, Grand Projet Inutiles et Imposés, les Blokadia et les ZAD d'Europe (notamment en France), pour présenter les idées et outils développés lors des Hackathons et pour mobiliser des équipes pour les *Climate Games*.

## Calendrier

### Mars

16 - 24 : Ghent, Belgique. Festival (Im)possible futures. [Vooruit](#).

Présentation du spectacle *We Have Never Been Here Before* et Hackathon en collaboration avec Groen Front, [AKASK](#) (Beaux Arts de Ghent), [Climate Express](#) and [Corporate Europe Observatory](#).

### Avril

13 – 19 : Nantes, France. [Lieu Unique](#) avec [Ping fab lab](#):

Développement du travail entamé à Ghent, conception et construction material d'outils.

### Mai (à confirmer)

Riga, [New Theatre Institute of Latvia](#). Hackathon à définir/confirmer

Prague – Hackathon lors de Cultural Hijack, en collaboration avec le hacker space [Parallel Polis](#).

### Juin

1 – 6 : Londres, GB. [Arts Admin](#), festival 2 degrees

Présentation du spectacle *We Have Never Been Here Before* et Hackathon

8 – 14 : Hamburg, Allemagne. [Kampnagel](#), Choreography and Protest

Hackathon dont le thème pourrait être les corps et leurs mouvements, les costumes, les “armures” de défense, etc.

### Juillet

16 – 25 : Berlin, [Berliner Festspiele](#), Foreign Affairs

Hackathon dont le thème pourrait être l'événement de lancement en collaboration avec Filastine.

### Août - Novembre

Tournée, Hackathon final et résidence / espace de convergence à Paris pour préparer et s'entraîner aux actions formant les *Climate Games*.

## Décembre

30 nov - 11 déc. La conférence de l'ONU sur le climat, COP21, se tient près de Paris, dans un centre de conférence de l'aéroport d'affaires du Bourget, en Seine-Saint-Denis, l'un des départements les plus pauvres de France. Les mouvements sociaux du monde entier convergent pour exiger le retrait des multinationales du processus de l'ONU, et la signature d'un accord conforme à la science. Certain-e-s nomment déjà la COP21 le "Seattle des fausses solutions".

“Si le hacker est en avance sur son temps c'est qu'il n'a pas considéré ce nouvel outil (internet) comme un monde virtuel à part, mais bien comme une extension de la réalité physique”

Le Comité Invisible. 2104. *A nos amis.*



*Flon, swarm, Flood.* Velo radio pirate avec Filastine. Kampnagel, Hamburg. 2010 / Atelier Artivisme, Berliner Festpiele, Berlin, 2014.



*C.R.A.S.H.*, 2 degrees Festival, ArtsAdmin London. 2009 *Put the fun between your legs - Become the Bike Bloc*, Copenhagen, COP15, 2009.

**Pour plus d'information sur le Labofii, veuillez consulter le dossier en pièce jointe.**

[www.labofii.net](http://www.labofii.net) [info@labofii.net](mailto:info@labofii.net) [Facebook Group](#)

**Twitter: @labofii +33 (0) 6 33 43 73 28**