



War on imagination

LA SUITE...

“

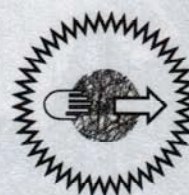
LES TACTIQUES D'APPROPRIATIONS SONT RECONNUES. LES ACTIONS ILLÉGALES SONT DEVENUES DES PUBS. LA PROTESTATION EST DEVENUE UN CLICHÉ. LA RÉVOLTE EST FIGÉE DANS LE PASSÉ. CES RÉFLEXIONS SONT DEVENUES DES FIGURES DE RHÉTORIQUES. LE RECYCLAGE COMMERCIAL EST DEVENUE LE SUSPECT CLASSIQUE. MAIS SI ON ACCEPTE CE TRAVERS À UN CERTAIN DEGRÉ, NOUS POUVONS MAINTENANT ESSAYER DE DÉFINIR UN RÉPONSE SOUS FORME DE **PARASITAGE TACTIQUE**. EN EFFET, NOUS AVONS BESOIN D'UNE PRATIQUE QUI SOIT **UNE FORME INVISIBLE** DE SUBVERSION. NOUS AVONS BESOIN DE PLANTER DES GRAINES ET DE LES LAISSER CROÎTRE AU SEIN DES SYSTÈMES DE COMMUNICATIONS EXISTANTS. DES GRAINES QUI NE RÉPONDENT PAS AUX BESOINS VITAUX DE CES SYSTÈMES DE RÉCUPÉRATION. **NOUS DEVONS DEVENIR DES PARASITES.**

NATHAN MARTIN - 01 - 2003

”



WWW.INTELLIGENTAGENT.COM/ARCHIVE/V03/01.POLUSCLMARTIN.PDF [HTTP://WWW.HACTIVIST.COM](http://WWW.HACTIVIST.COM)



INFLUENCE

Le même festival commence son appel à projet sur le www.memefest.org. Il est donc temps d'en finir avec ce concept, temps de le comprendre pour jouir de sa puissance.

Une définition selon Wikipédia :

"Le terme de mème a été proposé pour la première fois par Richard Dawkins dans son livre "Le gène égoïste" (1976), et provient d'une association entre gène et mimesis (du grec « imitation »). Les mèmes ont été présentés par Dawkins comme des répliqueurs, comparables à ce titre aux gènes, mais responsables de l'évolution de certains comportements animaux et des cultures. Les légendes urbaines et les histoires drôles, les secrets de grand-mères constituent des types de mème à forte inertie. Le marketing viral est une tentative d'exploitation de l'inertie mémique à des fins de promotion commerciale. Une caractéristique clé d'un mème vient de son mode de propagation par imitation, comme l'a montré le philosophe français Gabriel Tarde. Cette information peut être inanimée, comme un livre, ou plus typiquement animée comme un autre humain dont le comportement va fournir des informations qui pourront être réutilisées."

"La force d'une idée se juge au nombre de ses copies"

La dérive mémique se définit comme le processus par lequel une idée (l'ampoule) ou même se transforme lors de sa transmission d'une personne à l'autre. C'est exactement comme quand vous vous mettez à copier un style que vous aimez, il en va de même pour une expression qui vous fait marrer. Cela c'est passé comme ça pour la diffusion des mèmes ou codes Hip-Hop, Rave, Punk, du logiciel libre... Très rares sont les mèmes montrant une inertie mémique forte, qui est la capacité d'un mème à être transmis de la même façon et à conserver son impact, quel que soit l'émetteur ou le récepteur.

Une autre écologie de la pensée est possible.

La dérive mémique augmente quand le mème est transmis en exprimant l'idée de façon gauche, tandis que l'inertie mémique est renforcée quand elle est exprimée en rimes ou par d'autres moyens mnémotechniques utilisés par le transmetteur pour en conserver le souvenir. Plus le mème est simple, plus il aura d'impact plus il se diffusera.

Snow Crash, le pouvoir de changer l'esprit des individus.

Pour simplifier, les mèmes sont comme des logiciels en considérant que nous naissons comme des ordinateurs vides de tout programme. Et dans notre contexte de mondialisation de la culture via le réseau, il est important de trouver et de travailler à la production de mèmes originaux, transgressifs. De développer des manières de penser, des logiciels culturels qui influence la culture populaire dans son ensemble. C'est le seul moyen de nous sortir de cette tendance consanguine ou monoculturelle. Fulgurants, nous devons œuvrer pour une bio-diversité des mèmes, une diversité des idées et des cultures, tout simplement en en générant et en les propageant.

A LIRE : LE SAMOURAI VIRTUEL - NEIL STEPHENSON - LE LIVRE DE POCHE.

Enfants vidéo-numériques, mettez vos compétences au service de vos idées.

À vos pages blanches, à vos logiciels de montage, à vos synthés, l'heure n'est plus au design, à la tendance, ou à l'observation mais à la génération d'idées fortes, à l'essentiel, au fonctionnel. Le fonctionnement de ce monde, la mise en place d'une nouvelle économie de la culture ne tiens qu'à vous. Oui, qui de mieux que vous comprend le monde numérique. Donc, imposez vos formats, vos systèmes. La parole est aux utilisateurs, les intermédiaires ne sont plus que des figurants, des fantômes. N'ayez pas peur, agissez, car vous êtes la solution.

Quelques slogans à propager :

- Nous sommes bien plus fort que ce qu'ils peuvent imaginer.
- L'industrie culturelle nous vole nos idées.
- L'underground a besoin de votre argent.
- Le Virus à propager c'est la liberté.
- Il n'y a pas d'avenir dans la peur.
- Télécharger n'est pas criminel.
- Votre libido vous appartient.
- Vous êtes un média.
- Dieu n'existe pas.



Une idée de slogan : meme@guidedurenard.org

Des liens à explorer sur ces "répicateurs culturels"

<http://pespmc1.vub.ac.be/MEMSTRUC.html>

Un site très sérieux sur la théorie des mèmes.

<http://www10.org/keynoters/speech/susan/Memes.html#up>

Un exposé simple sur le thème du mème.

<http://rorschach.test.at/mindflux/mv3-articles/brain.html>

Pour voir un mème en action se répliquer d'un cerveau à l'autre.

Vidéodrône, des vidéos pratiques et tactiques pour une projection sensée, pour Vj politisé.



INFO : SOCIETYFORTHEBLIND@GMAIL.COM

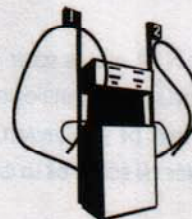
EXEMPLE DE BOUCLES DU VIDÉDRÔNE : [HTTP://WWW.GUIDEDURENARD.ORG/PAGEDOWNLOADVJ.HTM](http://WWW.GUIDEDURENARD.ORG/PAGEDOWNLOADVJ.HTM)

Voici quatre initiatives, force de proposition, rencontrées les semaines passées :

#1 Burn Station par Platoniq (Barcelone)

La Burn Station, c'est un sound-system mobile qui permet de diffuser du son, et une station de gravage de Cd. Grâce à un joystick vous naviguez dans leur base de données composé d'une vingtaine de labels, tous sous licence libre, et vous créez votre disque personnel sur lequel est greffé une page html qui vous permet d'en savoir plus sur ce que vous avez gravé, comme ça dans la rue, gratuitement. Le tout bien entendu tourne sous Linux et tous les logiciels utilisés sont gratuits.

<http://www.burnstation.org>



BURN STATION
FREE AUDIO CULTURE!

#2 Border Games par La Flambrera Obrera, (Madrid)

Un jeu vidéo à destination des jeunes immigrés espagnols et allemands. Le but du jeu est de réussir à trouver de faux papiers et du travail. C'est ludique et pratique, social et très bien fait. Le jeu ne sera en ligne que d'ici à six mois. Pour l'instant vous pouvez consulter leur blog où se trouve tout un tas de tips pour optimiser votre version du jeu, qui pour l'instant ne circule que sur CD. (si vous voulez une copie, contactez nous). Simple d'utilisation l'éditeur de ce jeu permet aux jeunes de fabriquer eux même leur univers, d'y greffer leurs astuces pour que leurs copains d'infortunes ne perdent pas un instant pour intégrer leur pays d'adoption. Illégal et génial, cette application montre à quel point l'interface d'un "videogame" est international, en effet, c'est prouvé et cela fonctionne : un jeune sait jouer sur un ordinateur mais pas forcément parler la langue du pays dans lequel il atterrit. Le virtuel devient social, pour la première fois ce n'est plus l'inverse qui est vrai.



#3 <http://del.icio.us>

Un site pour mettre en commun vos bookmarks, mieux que de garder pour vous les perles trouvées lors de vos surf la nuit, mettez les en commun sur cette plate-forme. Ainsi vous pouvez voir les bookmarks des individus qui partagent vos intérêts et perpétuez la vague.

#4 <http://www.localeo.com/>

Une plate-forme citoyenne assistée par internet. Vous pouvez communiquer directement avec votre mairie concernant votre vie locale. Institutionnelle mais ça marche. Bientôt dans votre ville ?

