

Chronorigami

De l'art de plier le temps selon des formes libératrices

Quentin Julien-Saavedra

DANS **MULTITUDES** 2017/4 n° 69 , PAGES 92 À 100

ÉDITIONS **ASSOCIATION MULTITUDES**

ISSN 0292-0107

DOI 10.3917/mult.069.0092

Date de mise en ligne : 01/02/2018

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-multitudes-2017-4-page-92?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Chronorigami

De l'art de plier le temps selon des formes libératrices

Quentin Julien-Saavedra

Association Multitudes | Téléchargé le 02/06/2026 sur <https://shs.cairn.info> (IP: 216.73.216.255)

« Les media sont une manière de plier le temps, l'espace et les agentivités¹ » écrit Jussi Parikka pour définir ce que sont les media. De ce fait, chaque génération technologique reconfigure à sa manière le rapport particulier qu'elle entretient avec les différentes temporalités : un nouvel entremêlement du temps social, réel et vécu². Or, force est de constater que la puissance inégalée de la révolution des media numériques induit des reconfigurations brutales et déstabilisantes. Hartmut Rosa décrit ce phénomène et le caractérise comme une « accélération du tempo de la vie³ », qui se traduit par une sensation de vertige. Dans la description de Rosa, les nouveaux plis temporels, pour reprendre l'analogie de Parikka, apparaissent subis, incontrôlés, incontrôlables. Ils s'apparentent davantage aux lignes désordonnées d'une feuille brusquement froissée. Un tel paysage prend souvent des allures chaotiques et anxieuses ; il appelle à une réappropriation des temporalités complexes qui nous inquiètent autant qu'elles nous fascinent et nous encapotent autant qu'elles nous paralysent.

Cette situation est particulièrement sensible dans les politiques éducatives. À l'heure où l'Éducation nationale n'en finit plus de proposer des plans numériques dont les rapports attestent l'échec, à l'heure où elle n'est plus capable de financer le renouvellement perpétuel de son parc informatique numérique siphonné par l'obsolescence accélérée des appareils, à l'heure où les principales cultures médiatiques trouvent difficilement leur place dans le système éducatif qui ne parvient pas à les prendre en compte, voire les marginalise, la mise en place d'ateliers d'archéologie des media pourrait apporter des solutions nouvelles

1 Jussi Parikka, *What is media archeology?* Polity, 2012. Une traduction française par Christophe Degoutin est à paraître à la fin 2017 aux UGA Éditions de Grenoble sous le titre *Qu'est-ce que l'archéologie des media?*

2 Claude Dubar, « Régimes de temporalités et mutation des temps sociaux », *Temporalités*, 1. 2004. Disponible en ligne sur : <http://temporalites.revues.org/661>

3 Hartmut Rosa, *Accélération. Une critique sociale du temps*, La Découverte, Paris, 2010.

en offrant la possibilité d'un pas de côté, une sortie de la course perpétuelle après la technologie et de la formation toujours trop tardive des enseignants. Cela ne peut sans doute se faire qu'en insufflant une telle démarche à partir des marges institutionnelles et sociétales, en profitant d'une force diffuse qui se déploie à la manière d'une sous-culture qui viendrait soutenir l'effort collectif de tous ceux qui alertent sur le danger de ne pas prendre en compte et en charge les pliages complexes produits par le numérique, pliages qui influent sur l'école, la société, l'environnement.

Chronorigami

Cette réappropriation dont nous signalons la nécessité, plaçons-la sous le signe de l'origami. Apprendre à plier le temps selon un geste plus conscient et maîtrisé, ne serait-ce pas un défi majeur qui se présente à la société contemporaine? Ce texte propose des pistes pour développer un art du pliage temporel en lien avec les technologies médiées⁴. Ces propositions gravitent principalement autour d'une dimension éducative. Il est temps que l'éducation prenne en charge une éducation aux temporalités car, de la même manière que, selon Donna Haraway, c'est une nuisance d'enseigner aux enfants des manières cloisonnées de vivre le monde alors qu'il ne l'est pas, de même c'en est une autre de leur enseigner des temporalités figées et linéaires dans un monde qui n'a jamais été aussi temporellement complexe, compliqué (c'est-à-dire, étymologiquement, « replié sur et avec lui-même »).

Débutons la réflexion par un exemple en nous intéressant à un inventeur célèbre qui a placé les questions des temporalités technologiques au centre de son travail. Stewart Brand, inventeur et curateur du fameux *Whole Earth Catalogue*, observe que la technologie produit une « urgence effrénée [qui] bouscule systématiquement tout ce qui compte à long terme ». Pour lutter contre ce phénomène, il a créé, avec le célèbre informaticien Daniel Hillis, un dispositif temporel et poétique : *L'Horloge du Long Maintenant*, une horloge au ralenti :

Alimentée par le changement des températures saisonnières, elle avance d'un cran par an, sonne une fois par siècle, et le coucou en sort une fois par millénaire. [...] Une telle horloge, si elle était suffisamment impressionnante et bien construite, incarnerait pour tous la profondeur du temps. Il serait charismatique de la visiter, intéressant d'y penser, et elle serait assez célèbre pour devenir une icône dans les discours publics. Idéalement, elle ferait, pour la réflexion sur le temps, ce que les photographies de l'espace ont fait pour la réflexion sur l'environnement. De telles icônes remodelent complètement la façon dont pensent les gens⁵.

L'objectif principal du dispositif est d'inciter à davantage penser à long terme. La sociologue Elise Boulding proposait déjà en 1978 d'élargir notre conception du présent pour lui donner un empan de deux cents ans. Cent ans en avant et cent ans en arrière. *L'Horloge*

4 Nous utilisons l'adjectif « médial » pour qualifier les media en général et réservons l'adjectif « médiatique » pour qualifier les mass-médias.

5 Stewart Brand, *L'Horloge du long maintenant. L'ordinateur le plus lent du monde*, Tristram (coll. Essais), 2012.

du Long Maintenant peut annoncer les années sur vingt millénaires. Sur son cadran nous sommes aujourd'hui en 02017! Brand élargit le présent en ajoutant un 0 aux nombres des années, invitant ainsi à penser notre Histoire sur la période des dix mille ans à venir.

La construction de l'édifice a déjà débuté au cœur d'une falaise à la frontière du Texas et du Nouveau Mexique et prendra des formes monumentales. Son intérêt est double. D'une part, elle nous invite à une pensée à long terme de nos actions, incluant le politique, l'évolution technologique et nos capacités à transmettre notre héritage aux générations futures. D'autre part, le dispositif n'est pas une simple métaphore pour défendre un discours invitant à une politique du long terme, mais repose sur une expérience poétique puissante nécessaire pour s'arracher à l'envoûtement de l'accélération et du court terme. Cette expérience s'appuie sur un effort inhabituel de *chronesthésie*: une forme de voyage mental dans le temps qui regroupe le fait de revivre le passé dans le présent ou de se projeter dans le futur, et le fait d'avoir conscience du temps subjectif, irréductible à ce que peuvent mesurer objectivement les aiguilles d'une horloge⁶.

Cette invention philosophico-artistique, envisageons-la comme un *chronorigami*: un dispositif temporel dont l'expérience nous mène à rendre visible la complexité de nos couches de temps, mais aussi à développer vis-à-vis de celui-ci un rapport plus distancié, conscient, contemplatif, apaisé, voire, ce qui est sans doute le plus intéressant, créatif, dans un geste retrouvé ou conquis de modification volontaire des temporalités subjectivement vécues. À pratiquer le chronorigami, on retrouve, d'une part, la capacité de travailler sur les émotions négatives induites par un temps subi et, d'autre part, la capacité de prendre des décisions plus lucides puisqu'elles s'ancrent dans une forme de temporalité plus en phase avec la complexité des temporalités de notre époque.

Dès lors, comment multiplier un tel dispositif chronorigamesque, difficilement généralisable, au vu de ses dimensions monumentales. Comment reproduire de telles expériences temporelles, notamment en contexte éducatif? Puisque les technologies médiales sont au cœur de la transformation de notre rapport au temps, comment les inclure dans un tel dispositif? À qui confier le soin de composer de tels environnements?

Notre proposition est d'exploiter les atouts d'une discipline apparue il y a une trentaine d'années dans le champ de la recherche anglo-saxonne et germanique, l'archéologie des media, qui n'a jusqu'à présent été que très peu mobilisée dans une perspective pédagogique, jamais notamment dans le cadre de la scolarité obligatoire des élèves de l'école primaire (de 5 à 10 ans environ) ou du secondaire (de 11 à 18 ans environ). Les quelques expériences qui s'en rapprochent sont souvent proposées par des artistes, invités dans les établissements, mais restent relativement extérieures à la réflexion pédagogique.

C'est pourquoi, à partir des paris théoriques de la discipline, nous avons développé trois gestes essentiels qui peuvent guider les élèves vers une réflexion plus profonde sur les temporalités médiales. Tout d'abord, il s'agit de prendre à rebours les trajectoires

⁶ La chronesthésie est décrite par Endel Tulving en 1972. Voir par exemple l'article de Bridget Murray. *What Makes Mental Time-Travel Possible?*, Monitor Staff, vol. 34, n°9, 2003.

d'évolution des media en procédant à une *déconvergence médiale*. Cette déconvergence nécessite de déplier les appareils techniques en leurs nombreuses dimensions, qui dépassent les simples facteurs technologiques. Les dispositifs peuvent alors prendre la forme de *cabinets de curiosité*, mêlant imaginaire, technique, science et magie. Il convient enfin de favoriser une découverte profonde de ces cabinets en proposant différents *ateliers d'appropriation* qui représentent une méthodologie d'exploration directement inspirée – mais didactisée – des méthodologies de recherche de l'archéologie des media.

Du multi-media au pluri-media : vers une déconvergence historique

Le premier geste essentiel de la composition de tels dispositifs consiste à rassembler dans un même espace des appareils issus d'époques différentes. Les smartphones, tablettes et ordinateurs les plus récents se retrouvent alors entourés d'une multitude d'appareils qui les ont précédés. L'exploration d'un tel dispositif plurimédial appelle un geste de comparaison permanente entre les différents appareils rencontrés, ainsi qu'entre les temporalités très différentes dont ils participent. Les élèves, qui déclarent aimer s'imaginer comment étaient utilisés les media à leurs époques respectives, peuvent librement, en passant d'objet en objet, voyager dans le temps selon les allers-retours que leur curiosité ou le hasard fait advenir. Les couches temporelles se superposent, suscitent l'interrogation et l'étonnement. Rapidement, il leur est possible d'identifier de grandes lignées médiées au sein du dispositif.

Par exemple, on peut suivre les évolutions distinctes des media de la vision en 3D (zogroscope, stéréoscopes mexicains, jouets Lestrade, lunettes 3D pour le cinéma, Oculus Rift), des media de la photographie (camera obscura, camera lucida, daguerréotypes, divers appareils photographiques allant des chambres noires aux appareils numériques en passant par les générations argentiques) ou encore des media du son (phonographe, tourne-disque, lecteur Cds, Ipod).

Ces lignées se transforment et fusionnent. Le mouvement ajouté à l'image a fait naître le cinéma. La rencontre du cinéma et des technologies radiophoniques a fait naître la télévision. Non seulement on opère ainsi un retour en arrière dans le temps, commençant en général par les anciennes technologies que l'on a connues soi-même par le passé en remontant le temps jusqu'au media les plus lointains, mais on produit également une forme de dépliement des objets techniques eux-mêmes, dans leurs différentes couches technologiques, dont l'évolution a consisté en une agrégation progressive lors de laquelle les techniques convergent et se mêlent pour donner naissance à de nouveaux media.

Le dispositif met en scène une forme de dépliement, de déconvergence médiée et technologique, comme si l'on séparait à nouveau les technologies qui se sont rejointes avec le temps. Ainsi, les appareils « multi-media », nés de la convergence et dont on ne voit plus les coutures, laissent place à des groupements *pluri-media* : rhapsodies et patchworks donnant à voir un media sous des formes temporelles hétérogènes, où les coutures redevennent apparentes.

Le dispositif pluri-media rend visibles les liens qui unissent les différents appareils et tend à favoriser une *intelligence (inter-legere)* médiale en révélant les tissages et les relations qui se sont noués dans le temps. Or, la compréhension de l'évolution de la technologie est souvent réductrice par rapport aux phénomènes réels qui la travaillent, l'informent, et le dispositif pluri-media ne suffit pas à lui seul à susciter l'interrogation qu'Erkki Huhtamo place au centre de sa posture d'archéologue des media : *comment cela aurait-il pu être autrement ?* Il s'agit donc également de libérer les pratiquants du dispositif en assouplissant les logiques habituelles à l'œuvre dans la compréhension des media, et en ajoutant de nouvelles complexités temporelles au dispositif de départ. Pour ce faire, le dispositif plurimedia est décliné en plusieurs installations concrètes, notamment celle d'un cabinet de curiosité.

Cabinets de curiosités médiales : le croisement des sensibilités temporelles

Afin de décaler et déphaser davantage la perception des media, des appareillages et de toutes les formes de technologies médiales, le dispositif pluri-media est pensé comme un cabinet de curiosités médiales. Les cabinets de curiosités, hérités du XVIII^e siècle, présentent un panel d'objets variés, mêlant sciences naturelles, antiquités, œuvres d'art et souvent, media. Les cabinets, hétéroclites, rassemblent dans un même espace nature, techniques et magie. Ils puisent dans les croyances et cultures populaires et suscitent une forme de fascination et d'étonnement que nous souhaitons réinvestir pour proposer l'accès à une expérience forte qui décale le regard porté sur les objets qui les composent. Les époques s'y mêlent donc, ainsi que les registres d'(ir)réalité. La valeur ajoutée d'un tel cabinet réside notamment dans le fait d'inviter l'observateur à une certaine rêverie. L'expérience doit être percutante et libératrice pour l'imaginaire de son visiteur. Il faut enfin rappeler que l'évolution de la technologie a toujours été influencée par les arts ou encore, plus précisément, par la (science-)fiction, qui a toujours constitué une source d'inspiration pour les inventeurs.

La dimension pluri-médiale est ici renforcée par la prise en charge des marges de l'Histoire médiale, souvent déconsidérées, oubliées et composées de prototypes oubliés, de media imaginaires, d'inventions au destin malheureux, d'objets empreints de magie... En effet, outre les media anciens et rares qui peuvent composer le cabinet, on peut choisir d'ajouter des d'objets qui conduisent à des explorations plus larges exploitant un imaginaire plus vaste. Un premier exemple consiste à ajouter au-dessus des appareils médiaux du cabinet, de nombreux attrape-rêves. L'attention se porte alors plus aisément sur les rêves des inventeurs d'autrefois, dont les rêves technologiques sont toujours présents après eux dans les media qu'ils ont inventés. Revenir au rêve qui a précédé un medium, ou à celui, jamais atteint, qui relègue l'appareil au rang des inventions imaginaires, est un moyen de réfléchir à la nature profonde des technologies médiales ou encore d'accepter de rêver pleinement les technologies du futur, en s'éloignant des voies trop grossièrement et rapidement tracées par les campagnes de publicité, les lobbys et les *storytellings*.

D'autres objets peuvent participer d'une mise en scène ou d'une scénographie du cabinet en produisant des effets utiles à son exploration. Plongés dans l'obscurité mais éclairés par plusieurs dizaines de bougies, les appareils médiaux semblent tout droit sortis d'un film fantastique. Non seulement l'atmosphère créée est propice à faire émerger une parole autour de ce qui hante les media, mais la flamme vacillante des bougies va également se refléter sur les nombreuses lentilles des appareils ou encore sur les surfaces métalliques permettant de rendre saillants des éléments techniques spécifiques et d'observer l'évolution des matériaux qui composent les appareils. L'esthétisation du cabinet est un outil de focalisation de l'attention pour guider l'exploration : observer un appareil de télévision ou une tablette numérique à la lumière des bougies, comme si l'on était dans un cabinet de curiosité des années 1750, peut altérer radicalement le regard porté sur eux, en croisant des sensibilités temporelles habituellement séparées de façon étanche. Ajouter de telles dimensions fictionnelles et imaginaires aux dispositifs de départ, c'est autoriser à franchir les frontières des conceptions habituelles tout en se libérant d'un phénomène de ventriloquie qui consisterait seulement à reformuler un discours ambiant sur les media qui colonise les imaginaires. On leur préférera des contre-fictions libératrices qu'une grande partie des ateliers d'exploration présentés ci-dessous invite à créer.

Ateliers d'exploration : guidage et renouvellement de l'attention

Les ateliers d'archéologie des media permettent de focaliser l'attention sur certains aspects de la nature ou du fonctionnement des media. Ils sont une contrainte nécessaire pour structurer l'expérience et une facilitation pour que les échanges entre les participants puissent se tisser autour de thèmes communs. Les différentes consignes proposées aux participants peuvent orienter vers la question de l'ambivalence des media, de leurs différents usages, sensibiliser à leur matérialité ou à leur design, mais aussi souvent porter le regard sur les nombreuses strates temporelles qui forment – et que forment – les media : phénomène d'évolution, d'accélération temporelle, *topoi* récurrents, généalogies, agrégation de matériaux et de techniques d'époques variées, retour aux origines, projection dans le futur, variantologies, durée de vie, obsolescences...

L'étude plus spécifique de deux ateliers va permettre de mieux appréhender les potentiels de l'expérience des participants. Les ateliers sont organisés en différentes catégories (expériences médiales, ateliers d'écriture, projets créatifs et artistiques, fictions augmentées, re-enactments, variantologies, etc.). Le premier cas d'activité, intitulée *Le dieu indien et l'éphémère*, relève de l'expérience médiale. Pour le comprendre, il faut souligner que l'intérêt de pouvoir plier de temps en utilisant les media – c'est-à-dire souvent de nous en faire gagner (chercher sur un moteur de recherche est plus rapide que de chercher dans les rayonnages d'une bibliothèque, etc.) – est principalement lié au fait que notre temps est limité ; il est fini et défini, tout comme notre vie. Une des premières expériences chronorigamiques consiste donc à faire émerger cette relation au temps en modifiant, non pas le temps que peut faire gagner un media spécifique, mais en modifiant, par un renversement de perspective, le temps disponible de son utilisateur.

Ainsi l'atelier propose de s'imaginer à tour de rôle être réincarné ou transformé en deux êtres qui ont une perception du temps très différente de la nôtre au vu de leur durée de vie respective : premièrement, un éphémère, qui ne jouit que d'un jour d'existence ; deuxièmement, un être presque immortel, un dieu indou, ou un vampire. Le premier n'a plus qu'un jour à vivre, le second, un temps de vie proche de l'illimité. Quelles reconfigurations de la perception du temps seront induites par cette distorsion du temps ? Quels usages divergents ou déviants des media peuvent ici émerger ? Tiban, élève en 2^{de}, s'est comme d'autres prêté à cette petite expérience :

– **Quentin** : « Tu vois, si tu n'as plus qu'à vivre que jusqu'à ce soir, qu'est-ce que ça change pour toi dans ton rapport aux media ? »

– **Tiban** : « Je pense qu'en fait c'est un peu comme si on avait fait un chemin, dans la vie. Et ce que j'aimerais faire si j'avais plus qu'un jour à vivre, ce serait le refaire en fait. Pas forcément tout relire, tout réécouter ce que j'ai fait mais juste, par exemple, je lis beaucoup de mangas, je lis beaucoup de livres, juste revoir les titres et me ré-imaginer certaines scènes que j'aimais beaucoup. Revoir un peu tout ce que j'ai fait. Et pareil, écouter des musiques que j'aimais bien. Je pense pas que j'aille beaucoup plus loin. [...] »

– **Quentin** : « Maintenant ta vie va s'étendre presque à l'infini. Tu imagines ça ? [...] Qu'est-ce que ça change dans ton rapport à l'ordinateur et au téléphone ? Est-ce que tu les utiliserais de la même façon ? »

– **Tiban** : « Je pense que je changerais pas [...] parce que... En fait, y a tellement d'informations sur les media, que ce que je fais pour l'instant, je pourrais continuer à le faire pendant très très longtemps. Et même si dans cinquante ans, j'ai fini de lire ce qui m'intéresse sur le net pour l'instant, en cinquante ans, il y aura des centaines de milliers, de millions peut-être d'articles qui auront été écrits et qui m'intéresseront tout autant. Et du coup, je pense que je pourrais pas m'arrêter. »

Dans la première situation, le commentaire de Tiban montre que le media a révélé sa capacité à être une mémoire : des fractions du passé sont accessibles dans le présent, au point de permettre de re-parcourir une dernière fois entièrement sa trajectoire de vie médiale (à l'accélération). Seul un media tel que l'ordinateur est un chronorigami suffisamment puissant pour ranimer autant d'événements et de souvenirs en si peu de temps. L'urgence de la situation proposée conduit Tiban à envisager un usage ininterrompu du media. Dans la deuxième situation, l'élève déclare qu'il ne changerait rien à ses habitudes si sa vie pouvait s'allonger indéfiniment, ce qui révèle qu'il ne ressent pas son rythme contemporain comme une accélération. Il déclare d'ailleurs :

« Je vois pas d'accélération, parce que j'ai vécu justement dans cette vitesse. Moi, j'ai pas vécu vraiment l'accélération. [...] On ne peut s'apercevoir que ce monde-là est un peu rapide que parce qu'on voit que des mondes anciens sont plus lents que le nôtre. Et ce rythme-là, on le garde, on n'a pas l'impression que c'est quelque chose de rapide ou qui prend beaucoup de temps. On essaie pas d'aller plus vite, on garde notre rythme, c'est tout. »

La remarque de Tiban suggère que la sensation d'accélération est probablement vécue par la génération qui le précède mais pas par la sienne qui s'est habituée aux nouvelles temporalités médiées.

Le deuxième atelier évoqué ici pour illustrer les expériences chronorigamiques s'intitule *Les Montagnes hallucinées* et propose un projet d'art sonore inspiré des textes de Howard Philipps Lovecraft. Il a été mené avec des lycéens en partenariat avec un artiste sonore. Le principe de l'atelier consiste à proposer une trans-médiation en transposant le roman d'épouvante en œuvre d'art sonore toute aussi expressive. La particularité du projet est que les sons produits, enregistrés et montés proviennent de media sonores d'époques différentes. La recherche permanente d'une qualité d'expressivité du son déjoue le rapport habituel à l'obsolescence que les élèves peuvent développer. Une radio centenaire, un vieux microphone à ruban, une cellule piezo, peuvent produire des sonorités très frappantes pour l'imaginaire lorsqu'il s'agit de faire entendre une respiration monstrueuse, un grincement inquiétant, des bruits de pas métalliques ou encore une lugubre tempête. Les vieux appareils rivalisent alors avec les technologies du son les plus récentes. Margot souligne la richesse des qualités de son qu'elle a pu exploiter à partir du dispositif sonore pluri-media :

« Je pense que ce serait beaucoup moins fantastique dans le sens imaginaire avec une tablette qu'avec un micro comme ça parce que, avec la tablette, la qualité du son elle sera beaucoup moins féérique. Je pense qu'avec la tablette, ce serait difficile de reproduire quelque chose d'aussi précis et d'aussi bien qu'avec le micro qu'on a utilisé. »

Le travail de comparaison induit par le dispositif pluri-media rend plus sensible aux capacités offertes par les media présentés tout en élargissant les conceptions des élèves. Le discours de Camille, analytique et critique, est représentatif de ce potentiel de transformation du regard des élèves sur les media anciens :

« J'aurais jamais cru que ça marcherait aussi bien [les media anciens]. Ça avait l'air bâclé mais y avait ce souci du détail et ce côté « fait à la main ». Ce n'est pas possible sur les media d'aujourd'hui. Ça les rend encore plus beaux. Quand on les regarde, on a l'impression que c'est obsolète, que cela a été créé primitivement alors qu'on peut faire beaucoup plus de choses avec ce genre d'objet. [...] On peut tout changer, l'ouvrir, changer les sons, peut-être greffer d'autres appareils électroniques dessus. »

Chronopoéticité

Comme nous le suggérons, la complexité de la question temporelle nécessite de l'aborder à travers un ensemble de dispositifs variés et complémentaires ainsi qu'avec des méthodes d'exploration ludiques ou créatives pour en extraire toute la richesse. Les chronorigamis prennent souvent la forme de jeux, mais ce qui s'y joue permet de toucher du doigt – parfois littéralement – la façon dont nos media, au fil des âges, structurent, plient et replient notre temps partagé. Nos ateliers mobilisent une permanente chronopoéticité qui œuvre souvent à notre insu, dans ce qui nous met en communication les uns avec les autres, à

travers l'espace et le temps. Faire de cette chronopoéticité une expérience créative, partagée et réflexive, comme le permettent les ateliers d'archéologie des media, implique à l'évidence une dimension politique : cela remet en jeu la façon même dont se constitue notre « partage du sensible » temporel, c'est-à-dire cela même qui nous permet de partager un même présent, un même passé et un même avenir.

Les élèves ayant déjà réellement vécu les ateliers d'archéologie des media portent un regard contagieux au sein et au-delà de leur établissement. La plupart développent une nouvelle intelligence des media qui constituent une grande partie de leur (et de notre) environnement. Cette force de rayonnement diffuse – et pour l'instant très minoritaire puisque ces ateliers sont encore une pratique quasiment clandestine – mériterait d'être renforcée et soutenue par de véritables chronopolitiques qui auraient pour objectif de placer les gestes liés à une réappropriation du temps au centre de la question éducative. Cela passe notamment par la reconnaissance et l'affirmation des sous-cultures déjà fortement orientées vers la chronopoéticité, comme les imaginaires du Steampunk, certaines œuvres vidéoludiques ou encore le Do It Yourself des hackerspaces, explorant des alternatives médiales et technologiques passées, présentes ou futures, chassant les conceptions téléologiques de la technologie, tournant en ridicule les envoûtements médiaux actuels, invitant à réparer et transformer nos appareils plutôt qu'à les jeter.

Avec ces formes culturelles minoritaires, il faut faire confiance à l'intelligence collective en préférant aux réformes dirigistes, parachutées depuis les ministères, l'émergence d'une émulation venue d'ateliers collaboratifs, interactifs et ouverts à l'improvisation, qui s'autoriseraient – enfin ! – tous les décalages, tous les déphasages, tous les raccourcis ou tous les détours. Et si les (r)évolutions se présentent de plus en plus nombreuses, permettons à chaque génération de cartographier elle-même les temporalités qui lui sont propres, pour mieux les redessiner !