

The End  
is the Beginning



# Présentation

Cette édition présente un aperçu du travail réalisé par les étudiant·x·es entre 2018 et 2021 au sein de l'Atelier de Recherche et de Création DataFlow « Effondrements » proposé par Reynald Drouhin à l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne-site de Rennes. Soulevant les grands thèmes liés à l'effondrement (changement climatique, Anthropocène, collapsologie...), cet ARC a été l'occasion de se documenter (romans, livres, vidéos en ligne, films...), de recenser cette documentation, d'échanger et de se rencontrer (entre étudiant·x·es, avec des conférencier·x·ères, avec des personnalités extérieures...), de produire (ou non) – car la question de « moins produire » se pose aussi en Art.

Dans cette édition figurent des réflexions, des croquis, des essais, des archives, des documents, certains inachevés, d'autres en cours... Les productions plastiques, très variées, réalisées ou imaginées au cours de ces trois années témoignent de l'évolution des connaissances et des préoccupations des étudiant·x·es. Certaines sont critiques, humoristiques, sombres, réalistes, apocalyptiques, imaginaires, concrètes, appliquées, documentées, fictives, poétiques, politiques, sans solution... Mais toutes attestent du souci d'un avenir plus écologique et de la construction de nouveaux récits pour peut-être, enfin, faire « bifurquer » notre société (Bernard Stiegler, *Qu'appelle-t-on panser?* Tomes I et II, éd. Les liens qui libèrent, 2018 et 2020).

**L'ensemble des projets est disponible en ligne sur le blog DataFlow :**

[dataflow.reynalddrouhin.net](http://dataflow.reynalddrouhin.net)

**Documentation :**

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/11/effondrements-in-progress](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/11/effondrements-in-progress)

**Anthropocène**, soit l'Ère de l'humain, est un terme relatif à la chronologie de la géologie proposé pour caractériser l'époque de l'histoire de la Terre qui a débuté lorsque les activités humaines ont eu un impact global significatif sur l'écosystème terrestre.

La **collapsologie** est l'étude de l'effondrement de la civilisation industrielle et de ce qui pourrait lui succéder. Développée par Pablo Servigne et Raphaël Stevens dans leur essai *Comment tout peut s'effondrer: Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes* publié en 2015, la collapsologie se présente comme un exercice transdisciplinaire faisant intervenir l'écologie, l'économie, l'anthropologie, la sociologie, la psychologie, la biophysique, la biogéographie, l'agriculture, la démographie, la politique, la géopolitique, l'archéologie, l'histoire, la futurologie, la santé, le droit et l'art. (cf. : [fr.wikipedia.org/](http://fr.wikipedia.org/))

La réalisation de cette publication a fait l'objet d'une réflexion quant à son impact écologique. Le choix du mode d'impression et des typographies utilisées a été motivé selon ce critère. **Le texte** courant est ainsi mis en page avec la police « Spranq eco sans Regular », permettant d'économiser 28 % d'encre grâce à la présence de petits trous dans les lettres; la « Ryman Eco » utilisée pour les titres est en moyenne 33 % plus économique qu'une autre typographie à l'impression. **L'impression** est réalisée en risographie, pour chaque page en une seule couleur (bleu, teal ou vert). La technologie RISO repose

sur un procédé d'impression à froid très peu consommateur d'énergie. Les encres sont composées uniquement de soja et ne contiennent aucun solvant. La trame d'impression utilisée (84, à 45°) réduit la quantité d'encre utilisée. **Le papier** est un Nautilus 100 gr, 100 % recyclé (à partir de vieux papiers désencrés) et bon marché.

**Titre de la publication :** « The End Is the Beginning » est le titre du premier épisode de la sixième saison de la série post-apocalyptique « Fear the Walking Dead », diffusée aux États-Unis le 11 octobre 2020 sur AMC.

La série est basée sur la bande dessinée originale *Walking Dead* de Robert Kirkman et Charlie Adlard.

**Illustration de couverture :** *Les fins du monde*, Clara Deprez, 2020.

**Remerciements :** Maëva Blandin, Sophie Blum, Caroline Cieslik, Gilles Clément, Guillaume Détivaud, Nicolas Floc'h, Juliette Guillevin, Cécile Kerjan, Odile Le Borgne, Amélie Loron, Aurélie Maudet, Corinne Morel Darleux, Juliette Sinoir, les étudiants.

**Imprimé** à l'EESAB-site de Rennes au printemps 2021.

## PARTICIPANT·X·ES

Les participant·x·es sont des étudiant·x·es des options Art, Communication mention Design graphique et Design, de la 2<sup>e</sup> à la 5<sup>e</sup> année.

### 2018-2019

Elyoun Auvray, Hugo Blanchard, Elsa Bozec, Johanna Cartier, Tom David, Carla Descazals, Marin Doll, Jonathan Douis, Lucas Froeliger, Mégane Lestienne, Oriane Perino, en collectif: Siada Aminou, Clémence Estingoy, Julia Jacot

### 2019-2020

Morgan·e Blanc, Lionel Coqk, Clara Deprez, Carla Descazals, Elisa Durel, Lucas Froeliger, Chloé Giraud, Laura Karasek, Maxime Matthys, Louna Maurice, Pia Nüchterlein, Clémentine Remicourt, Anna Tamiazzo, Astrid Vandercamere

### 2020-2021

Maïmiti Aubé, Léa Balvay, Alexandra Bessette, Jeanne Collet, Carla Descazals, Clémence Desseauve, Douxerose, Lucas Froeliger, Lucas Hiroux, Rosæ Julien, Sara Laville (aka sara ytic), aariel lupin, Geoffrey Montagu, Axel Moreau

## CONFÉRENCES

Conférence de **Corinne Morel Darleux**, autrice et chroniqueuse, le 25 novembre 2019 à 18h à l'EESAB-site de Rennes.

–  
*Plutôt couler en beauté que flotter sans grâce, Réflexions sur l'effondrement*, Corinne Morel Darleux, éd. Libertaria, 2019.

–  
[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/11/corinne-morel-darleux](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/11/corinne-morel-darleux)

Née en 1973, conseillère régionale en Auvergne-Rhône-Alpes, Corinne Morel Darleux a d'abord été consultante avant de claquer la porte du CAC 40 et de s'engager au Parti de Gauche où elle a développé le projet écosocialiste jusqu'en 2018. Installée au pied du Vercors, elle prône désormais l'archipélisation des îlots de résistance et la désobéissance civique face à la dégradation brutale du climat et de la biodiversité, et aborde les questions d'effondrement en mêlant politique et poétique, écologie radicale et justice sociale, fictions d'anticipation et dignité du présent.

–  
[revoirleslucioles.org](https://revoirleslucioles.org)

Conférence de **Gilles Clément**, le 10 février 2020 à l'EESAB-site de Rennes, proposée par Nicolas Floc'h, Caroline Cieslik et Reynald Drouhin.

En amont de sa conférence, Gilles Clément a rencontré les étudiant·x·es pour observer l'école et ses espaces sous un nouvel angle.

–  
[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/02/gilles-clement](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/02/gilles-clement)

Gilles Clément est né en 1943 et enseigne à l'École Supérieure du Paysage de Versailles. Il est à la fois botaniste, ingénieur agronome, entomologiste, paysagiste et écrivain. Mais il est avant tout un jardinier qui parcourt la planète et poursuit des travaux théoriques et pratiques à partir de trois axes de recherche: le Jardin en Mouvement, le Jardin Planétaire et le Tiers-Paysage.

–  
[gillesclement.com](https://gillesclement.com)

# Corinne Morel Darleux

## PLUTÔT COULER EN BEAUTÉ QUE FLOTTER SANS GRÂCE

Je suis frappée de voir à quel point, chez les marins, le bonheur de la navigation en solitaire va de pair avec l'amour du monde vivant et de ses paysages. Rentré à terre, Moitessier suivra la création en 1970 de l'association Les Amis de la Terre par son ami Alain Hervé, qui a lui-même navigué autour du monde pendant trois ans. Il s'engagera également dans la lutte contre les essais nucléaires français dans le Pacifique Sud et, en 1980, il publiera une lettre ouverte demandant aux maires de France de planter des arbres fruitiers le long des routes dans tous les villages : « des arbres fruitiers qui appartiendraient à nous tous, y compris les oiseaux et les abeilles » parce que « planter des arbres fruitiers c'est, à un niveau modeste, participer à la création du monde ». Tous les carnets de bord que j'ai parcourus se font l'écho de ces moments de communion, d'émerveillement face aux cycles naturels de la mer, au comportement de ses habitants, aux repères célestes qui guident et au sentiment de plénitude qui prend le petit bouchon flottant à se sentir faire partie d'un vaste géant.

Cette esthétique de la conscience est difficile à appréhender lorsqu'on ne sort jamais des remparts de la ville, qu'on ne voit plus le ciel changer, quand les saisons ont disparu. J'ai vécu en ville toute ma vie et quand je suis partie vivre dans le Diois il y a dix ans, c'est avant tout le choc du retour à la beauté qui m'a percutée. Le fait de pouvoir poser son regard et se rincer l'âme dans la contemplation d'une montagne, de découvrir qu'il y a vraiment quatre saisons, une météo différenciée avec des écarts de plusieurs dizaines de degrés et des produits de saison qui font leur apparition. Redécouvrir l'impatience des feux de cheminée en été et celle des tomates en hiver. Marcher en forêt, planter des graines les ongles caftés de terre, se baigner dans une rivière. Éprouver par l'ensemble de ses sens ce que le cerveau intuitait par le raisonnement est l'ultime étape, cruciale, vers l'engagement sincère : c'est toute la différence entre le savoir et la connaissance. C'est enfin ce qui permet de ne pas s'égarer dans des critiques de la théorie sans fin, parce qu'enfin cet univers que nous risquons de perdre sort de l'intellect pour vous

atterrir dans les mains, et qu'il faut bien alors chercher qu'en faire.

La séparation du sauvage et l'effacement du beau dans les sociétés modernes bétonnées, dans les quartiers populaires ou en zones d'activités rurales, est un appel scélérat au renoncement : quand votre regard ne porte que sur du gris, du béton, des déchets et des zones vagues, qu'est-ce que cela vous donne à défendre ? À quel moment, dans une décharge à ciel ouvert, se dit-on qu'il ne faut pas balancer son mégot, sa paille, sa canette par la fenêtre ? Dans un parterre de détritrus, un déchet de plus ne change pas grand-chose. Sur un sol herbeux, ou simplement propre, l'unicité du geste lui confère une plus ample part de responsabilité. Et j'ai beau me sentir un peu ridicule quand je mets mon mégot dans ma poche à Paris ou à Marseille, je le fais quand même : à défaut d'arrêter de fumer, ce geste contient sa petite part de décence et de tenue. Parce que jamais il ne me viendrait à l'idée de l'écraser sur un chemin de terre du Vercors.

Il existe un lien organique entre l'exposition à la beauté et sa puissance d'émancipation et de dignité, comme le dépeint William Morris lorsqu'il dit vouloir « étendre le sens du mot art jusqu'à englober la configuration de tous les aspects extérieurs de notre vie », persuadé qu'« il n'existe rien de ce qui participe à notre environnement qui ne soit beau ou laid, qui ne nous ennoblisse ou nous avilisse ». C'est ce même lien qu'Élisée Reclus revendique lorsqu'il écrit que « là où le sol s'est enlaidi, là où toute poésie a disparu du paysage, les imaginations s'éteignent, les esprits s'appauvrissent, la routine et la servilité s'emparent des âmes et les disposent à la torpeur et à la mort ». Les revendications d'esthétique, que ce soit au niveau architectural, artistique ou culturel, ne sont pas des aspects périphériques de la politique. De même qu'on peut faire la révolution en talons, danser sous la pluie et se parer les lèvres de rouge pour assister à un procès, il ne s'agit de chasser ni le plaisir ni la volupté. Tout comme la sincérité écologique ne consiste pas à grelotter dans un pull qui gratte, la pureté idéologique ne se mesure pas aux privations. Porter un discours austère et maussade n'est pas toujours gage de sérieux. Oublier sa féminité ne

sert pas forcément la cause féministe. Et amputer le discours politique de ce qui peut inspirer l'esprit est le meilleur moyen de se couper aussi de celles et ceux à qui on veut s'adresser. C'est pourquoi nous avons besoin de mêler davantage création artistique, souci environnemental et critique sociale. Parce que sans corps, sans regard, sans toucher et sans parfum, la politique est dépourvue de ce qui fait la plus belle part de l'humain, sa capacité à éprouver et à transcrire ce qui a été ressenti pour le partager. Dépourvue de ses sens, la politique n'est plus rien qu'un discours désincarné, lunaire et, à force, déserté. Au croisement de la dignité et de l'esthétique, et à rebours des théories de l'immatérialité de l'âme, il y a probablement là encore une nouvelle forme de spiritualité hédoniste à explorer.

Extrait de *Plutôt couler en beauté que flotter sans grâce* de Corinne Morel Darleux, paru aux éditions Libertalia.

**Un remerciement particulier à Corinne Morel Darleux** qui a aimablement donné son accord pour la publication de cet extrait en introduction de cette édition.

LA TEMPÊTE  
ARRIVE À GRANDS PAS



# Chloé Giraud

## LA TEMPÊTE...

Sur un fond de paysage bucolique, l'alerte.

La campagne subit les frais des changements climatiques depuis peu, entre feux et inondations.

La tempête arrive à grands pas et elle emportera tout.

Nous la subirons comme nous avons essuyé plusieurs tempêtes cette année, et elle disparaîtra. Un collage à la pâte à fixe, un message écrit au mur.

En réempruntant des signaux de messages d'alerte, fait dans l'urgence, car elle est bien là.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/chloe-giraud](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/chloe-giraud)

ELLE EMPORTE  
TOUT



ET DISPARAITRA



# Siada Aminou, Clémence Estingoy, Julia Jacot

À partir du thème de la collapsologie et plus précisément de l'**Anthropocène\***, les questions de **mutation\*** et de l'impact de l'homme sur l'environnement dans son ensemble sont devenues le point central de notre projet.

Ce projet devait prendre la forme d'une expérience performée. Nous imaginions créer une pièce totale alliant design d'objet, design graphique, son et lumière. Une édition devait rendre compte de cette expérience. Nous souhaitions également mettre en place un mode d'emploi pour l'expérience, afin d'indiquer aux spectateurs l'usage attendu des objets créés.

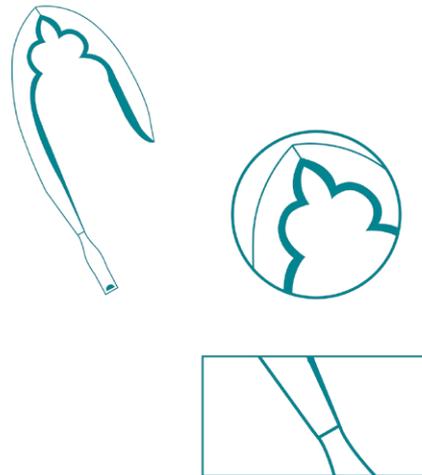
En effet, l'installation aurait proposé aux participants des objets **hybrides\*** évoquant des objets du quotidien. Ces outils devaient être utilisés sur une sculpture en plâtre – matériau représentant la notion de construction.

L'idée était que la matière évolue sous l'action des participants afin de signifier la transmission de notre environnement actuel aux générations futures.

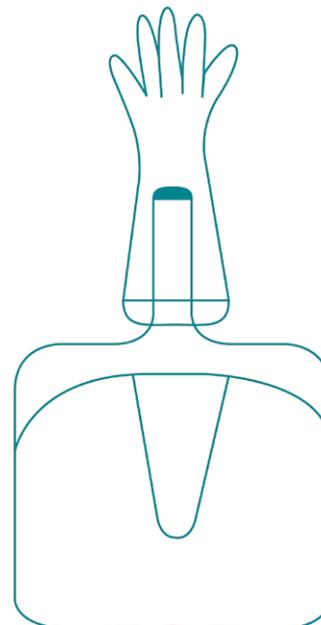
Notre projet, alimenté de nombreuses idées différentes, a finalement abouti à la réalisation d'un poster recto-verso, présentant sur une face les objets hybrides imaginés en dessin vectoriel – sur inspiration de l'esthétique des modes d'emploi d'IKEA – et sur l'autre, l'ensemble des définitions liées à nos problématiques.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/siada-aminou-clemence-estingoy-julia-jacot](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/siada-aminou-clemence-estingoy-julia-jacot)

## OGESSA



## ELRAG

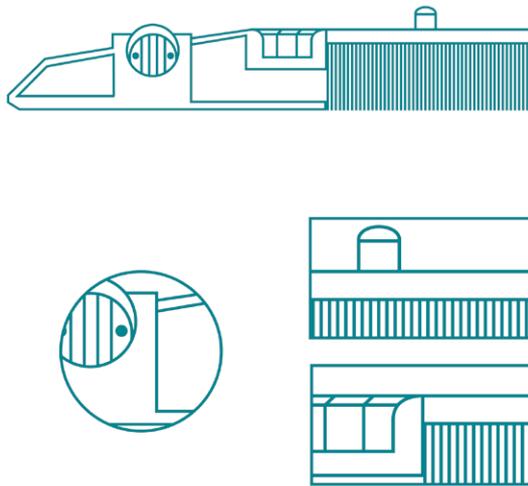


\***Anthropocène** : période actuelle des temps géologiques, où les activités humaines ont de fortes répercussions sur les écosystèmes de la planète (biosphère) et les transforment à tous les niveaux. **Construction** : opération qui consiste à assembler, à disposer les matériaux ou les différentes parties pour former un tout complexe et fonctionnel. **Dégradation** : destitution infamante. **Destruction** : altération profonde qui mène à la ruine (cf. dégradation). Désorganisation d'un ensemble cohérent et organisé selon une structure déterminée. **Détérioration** : action de détériorer; fait qu'une chose est détériorée, se détériore. **Hybride** : qui provient du croisement naturel ou artificiel de deux individus d'espèces, de races ou de variétés différentes. **Mutation** : changement brusque du patrimoine d'un être vivant. Mutation de gènes; mutation naturelle, provoquée. Modification survenant dans la séquence de l'A.D.N. d'une cellule et pouvant entraîner la disparition d'un caractère préexistant ou l'apparition d'un caractère nouveau. **Transmission** : ensemble des procédés par lesquels des éléments de civilisation se répandent dans les sociétés humaines.

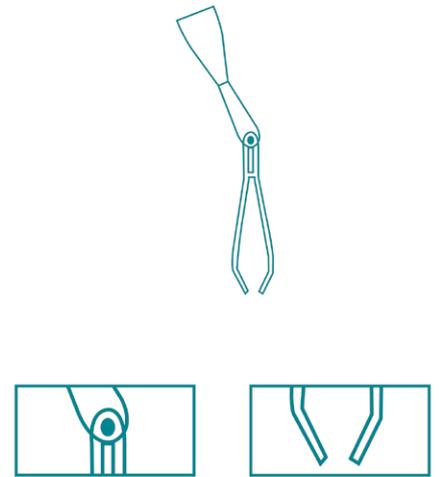
## TTOTCH



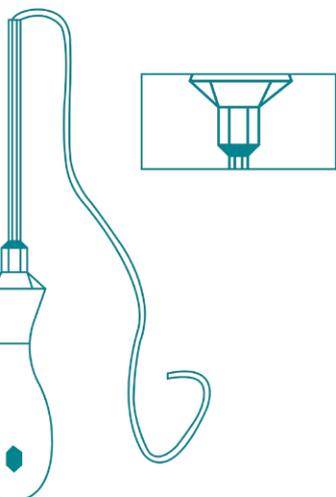
## AIVI



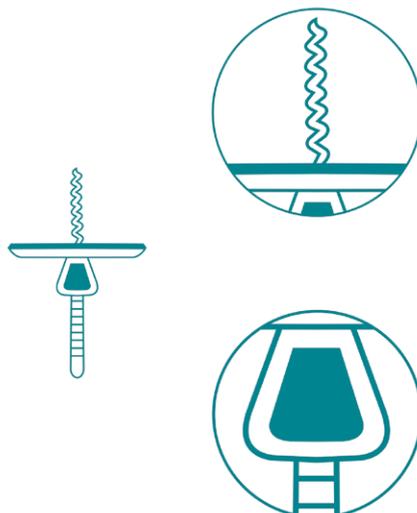
## SPACE



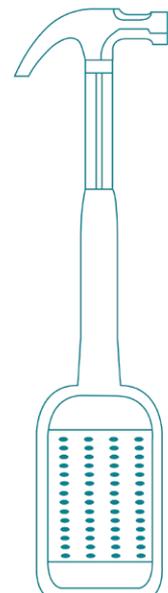
## ELSIVE



## TCHIL



## EAURA



# Morgan·e Blanc

## LES POUSES DE LA PARCELLE EST

Structure ré-génératrice, réponse à la nécessité, expérience de l'im-permanence. Expérimentation vers l'autonomie, l'interdépendance, la résilience.

Nous sommes des êtres sensiblement perméables.

D'autres vies que les nôtres, présentes sur Terre, sont par conséquent liées à nous, nos humeurs, nos comportements.

Nous dépendons aussi physiquement d'un monde comportant une vie végétale, d'autres animaux et des minéraux ainsi que des phénomènes géologiques que nous appelons « Nature » ou « Environnement ».

Nous sommes influencé·e·s par ces formes de vie, aussi bien dans nos façons d'être que dans nos processus de pensée et de création.

Aujourd'hui, étant données les hypothèses scientifiques liées à l'Anthropocène éprouvées et validées par les constatations de collapsologues chaque jour, il apparaît évident que le projet de s'affranchir collectivement de la « Nature » à l'échelle de l'humanité ne peut être qu'une illusion.

**Il est temps pour l'art de contribuer à réconcilier nature et culture comme il peut réconcilier corps et esprit en stimulant à la fois le sensible et l'intellect humains.**

La devise du Parti Poétique, basé à Saint-Denis, le résume ainsi : « Nature, Culture, Nourriture », la nourriture étant le lien le plus tangible que nous ayons encore avec la nature malgré notre éloignement physique et logistique.

Sur Zone Sensible, par la stimulation de vos sens et de vos pensées, on vous fait quitter votre quotidien, votre environnement pour vous plonger dans un autre, on vous fait rentrer dans un autre espace-temps que le vôtre, ce qui peut être considéré comme l'objet de tout acte artistique.

Et grâce à la cohérence mise en place, grâce aux liens recréés et maintenus, tissés et retissés entre la vie humaine et les autres formes de vies,

par moment, ça fonctionne. Vous êtes à Paris et vous vous ressourcez.

La transformation de la Parcelle Est, à l'EESAB-site de Rennes est pensée par le collectif des Pousses comme le support de formes artistiques qui ne pourraient se développer à l'intérieur des murs de l'école, car incluant ces autres vies qui ont besoin de lumière naturelle et d'air libre comme nous avons besoin d'eau.

**À notre façon, nous, Les Pousses, tentons de relier plusieurs éléments pour atteindre une cohérence propre à la création d'un nouvel espace-temps, grâce notamment à la structuration d'un espace par la construction d'une cabane.**

Nous inscrivons par ailleurs cette logique dans le quotidien de la communauté de l'école en proposant aux humain·e·s la composant de participer à une AMAP ainsi que de collecter leurs déchets végétaux pour enrichir un potager qui, à son tour, peut nourrir cette communauté à l'occasion de repas composés de récoltes.

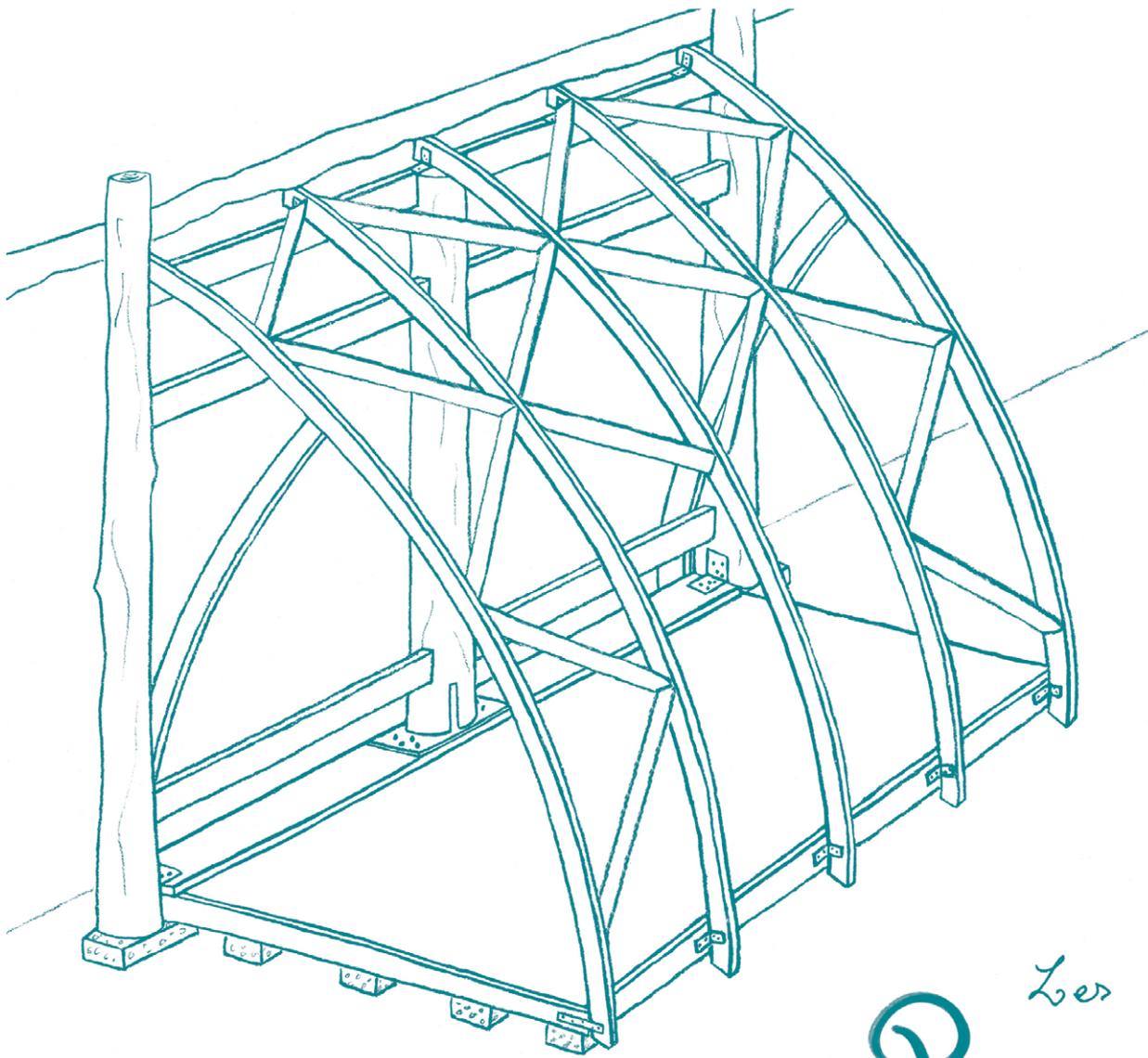
De notre côté, en recueillant les anciens travaux d'étudiant·e·s afin de les inclure dans de nouvelles structures potagères, nous servons à leur tour les adventices, les insectes et les rouges-gorges, nos partenaires mangeurs de limaces.

Le collectif des Pousses revendique non seulement le lieu de la Parcelle Est comme étant celui d'une respiration dans le quotidien intensif d'une école d'art, mais aussi sa construction comme la tentative de création d'un dispositif cyclique résilient, basé sur un principe de sérendipité, c'est-à-dire d'observation et d'apprentissage inattendu passant par l'expérimentation.

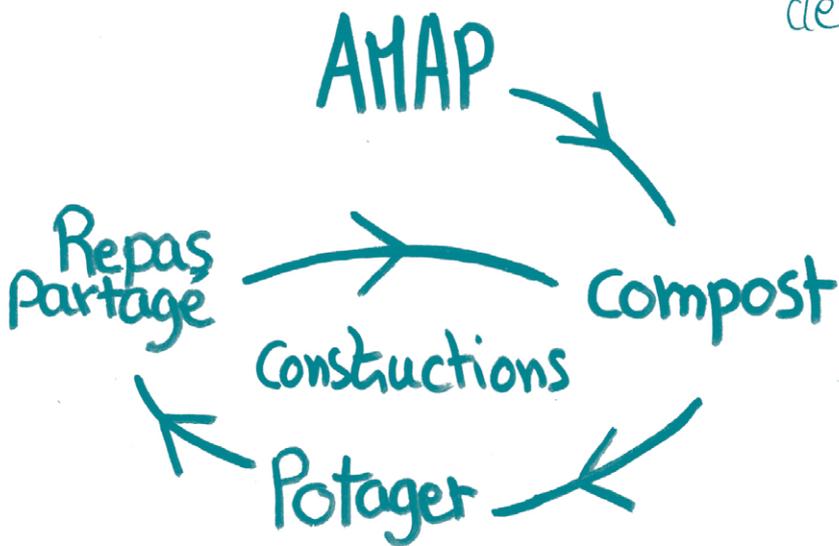
Cette approche vise à lui donner une forme en constante évolution et permet d'étendre sa conception au-delà des murs de l'école et au-delà des générations d'étudiant·e·s qui ont vu le collectif des Pousses et la structure de l'espace de la Parcelle Est émerger.







Les  
**Pousses**  
de la parcelle Est



# Laura Karasek

## CRÉATURES HYBRIDES

Je m'intéresse aux transitions et mutations écologiques et technologiques de notre monde actuel. J'ai réalisé une série de cinq peintures à l'huile: *Créatures hybrides*.

Spontanément, j'ai combiné des formes géométriques à des formes animales, minérales et végétales. Mes choix picturaux ont été influencés par les différents aspects de la science-fiction, notamment par le côté fantastique des environnements du *Planet Opera* et du *Space Opera*, qui m'ont permis d'exploiter des paysages de fond pour mes toiles. La connaissance d'illustrations comme celles de Chris Foss ou de Peter Elson, a amplifié mon envie d'exploiter des formes plus mécaniques et/ou robotisées. Ces inspirations m'ont conduite à créer un univers et des créatures dans lesquelles faune, flore et technologie s'entremêlent. Ces toiles ont fait naître le désir d'approfondir ce sujet avec l'élaboration d'une mise en scène visuelle et sonore, dans laquelle j'associe d'autres médiums comme la vidéo, le son, la

sculpture, la céramique. Ces médiums et cette mise en espace présentent les caractéristiques de l'univers de ces mutations insectoïdes. Pour me situer, je me suis nourrie d'un cinéma de science-fiction postapocalyptique, d'extraterrestre et de science fantasy: *Dune* d'Alejandro Jodorowsky, *District 9* de Neill Blomkamp et son projet « Oats Studio » ou encore la saga *Alien*, ont influencé mes intentions contextuelles, visuelles et sonores pour la réalisation et l'installation de mes toiles.

Pour rendre cohérente l'inscription de ce monde imaginaire dans le réel, je donne à voir le bouleversement des espèces existantes. Les mondes imaginaires issus d'éléments naturels que nous retrouvons dans *L'Indicible* ou dans *Le mythe de Cthulhu* de Howard Phillips Lovecraft stimulent mes histoires.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/laura-karasek](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/laura-karasek)





# Maimiti Aubé

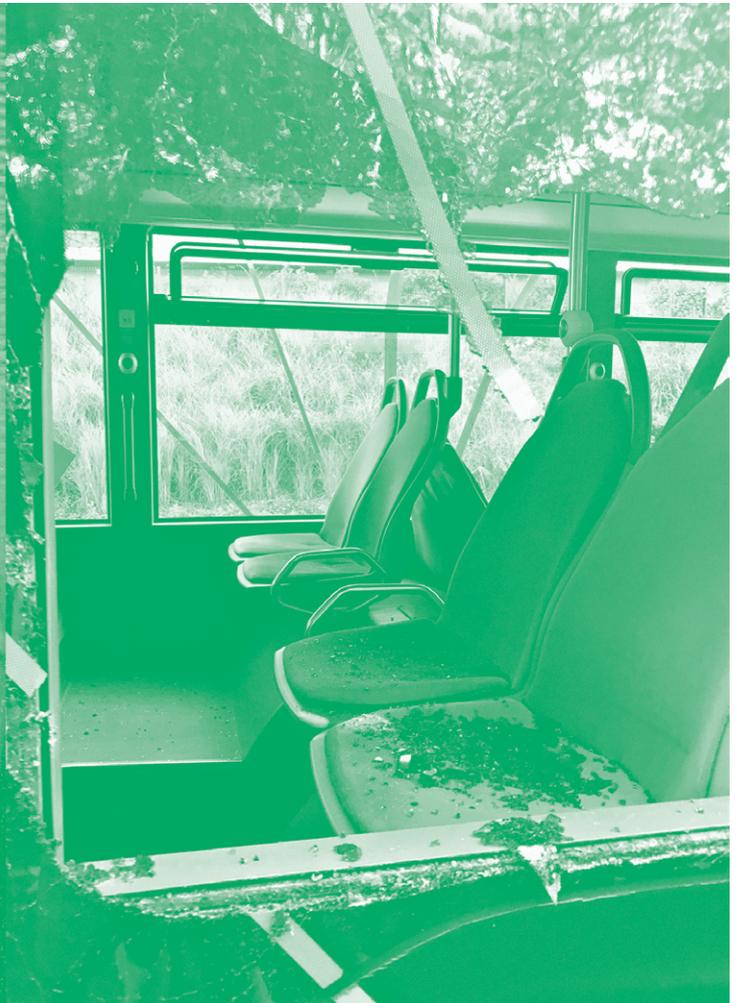
## SECOND LIFE

*Second Life* est un perzine abordant les thématiques de la dépression, de l'anxiété et de l'effondrement mental sous la forme de photographies énigmatiques à l'esthétique punk et aux couleurs excentriques. Les autoportraits confrontés à ces images abstraites et texturées, tentent d'illustrer un effondrement psychique souvent invisible et incompris par autrui.

Malgré la thématique quelque peu négative de *Second Life*, son esthétique particulière exprime une volonté de survivre à ce monde à travers un refuge imaginaire et surréaliste. Le perzine dévoile une tension entre l'utopie d'un refuge et le trash de la réalité.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/maimiti-aube](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/maimiti-aube)





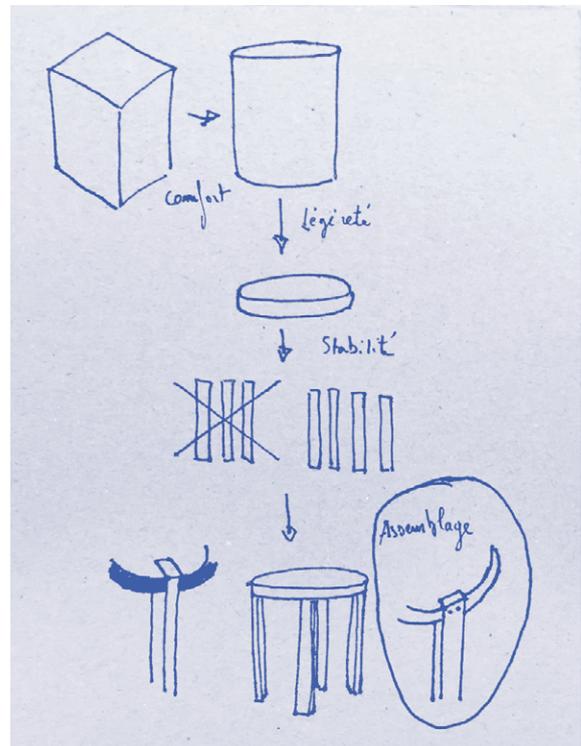
# Tom David

Dans une logique de réduction de notre impact environnemental, la réponse raisonnée à notre consommation serait de se tourner vers des objets ayant la durée de vie la plus longue. Cette possibilité nécessite d'une part que les objets soient de qualité suffisante pour une conservation dans le temps, mais également qu'ils « ne passent pas de mode » afin de s'assurer que l'utilisateur ne ressente pas le besoin d'en changer. La première condition semble « relativement facile » à remplir si l'attention est portée à la qualité de fabrication et aux matériaux employés. La seconde, en revanche, est tout à fait problématique car il est bien difficile de concevoir un objet qui ne se démoderait pas.

Dans la conception d'un objet, le parti pris du designer est omniprésent. Même en tentant de s'y soustraire, la conception sera le parti pris du créateur, de sa culture, de ses habitudes de travail, etc.

On peut imaginer que si l'on réduisait au maximum les partis pris (notamment les préférences et concepts esthétiques du designer), le risque de déplaire serait diminué. Mais cela est-il possible? Le designer peut-il concevoir un objet sans y mettre de lui, n'est-ce pas contraire à la conception d'un objet? Serait-ce un devoir, une corvée de concepteur de tenter de produire un tel objet?

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/04/tom-david](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/04/tom-david)

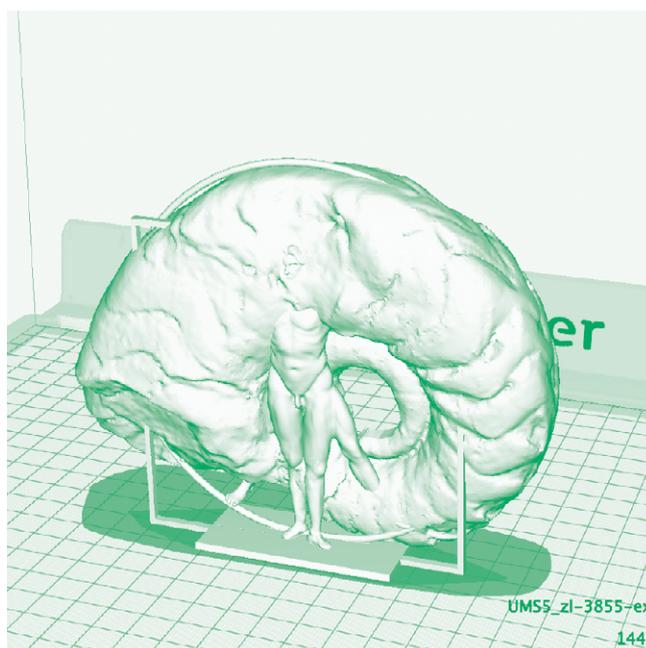
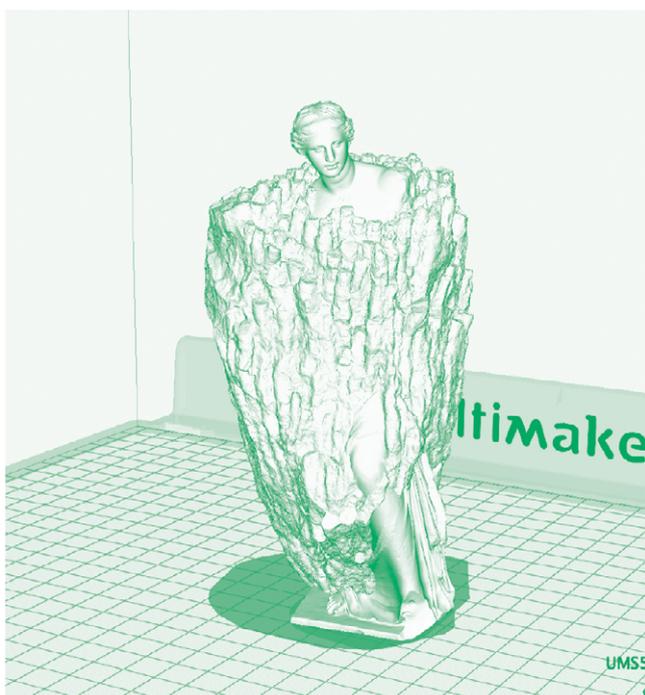
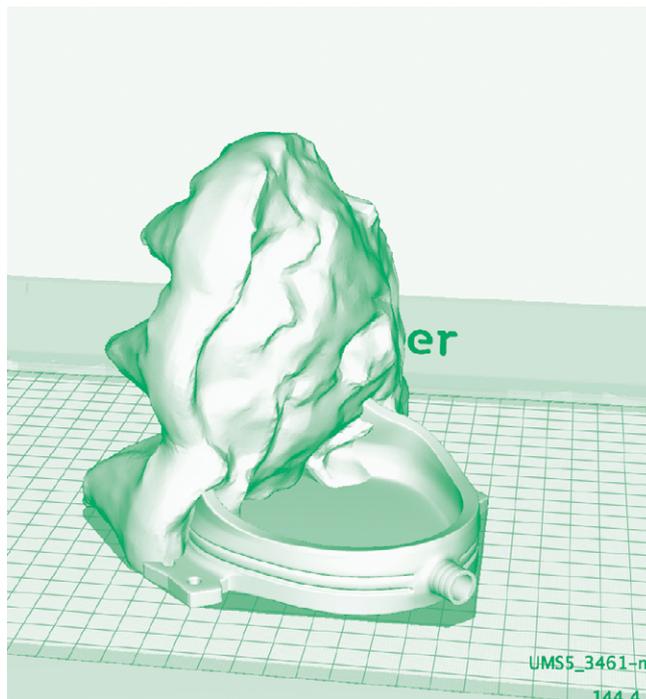


# Marin Doll

## OBJETS HYBRIDES

Dans le contexte actuel où de plus en plus de catastrophes naturelles, guerres et crises détruisent les objets culturels, j'ai décidé de réaliser une collection d'objets hybrides, composés de fossiles et sculptures numérisés et réimprimés, les imaginant projetés dans un futur proche comme seuls témoins de notre société postnumérique. À la croisée entre l'objet naturel, industriel et les nouvelles technologies d'impression 3D, ce projet cherche à hybrider ces formes pour créer de nouveaux objets mutants.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/marin-doll](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/marin-doll)



# Oriane Perino

## FIN DU MONDE FAUT DANSER PETIT

Pour mon projet, j'aimerais traiter du côté social de l'apocalypse (ahah). J'ai donc entrepris de faire une playlist qui ferait une sorte de compte rendu de l'état du monde. Pour l'instant j'ai beaucoup de rap français – et un peu américain – qui traite des inégalités, mais je cherche aussi des chansons qui abordent d'autres thèmes comme le transhumanisme, et d'autres qui n'ont pas forcément de paroles mais qui retranscriraient

quand même une ambiance générale. Je suis preneuse de toute suggestion tant que ce n'est pas Damien Saez.

<https://open.spotify.com/playlist/2AWNahTzRYWwJ91irjiGIF>

<reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/oriane-perino/>



**PLAYLIST**

### Fin du monde faut danser petit

Oriane • 3 likes • 65 titres, 3 h 59 min

▶ ❤️ ⋮

#	TITRE	ALBUM	AJOUTÉ LE	🕒
1	 <b>Gilet Jaune</b> E Kopp Johnson	Gilet Jaune	14 janv. 2019	2:22
2	 <b>Cocorico</b> E Shay	Cocorico	14 janv. 2019	2:31
3	 <b>Ma France à moi</b> Diam's	Dans Ma Bulle	14 janv. 2019	3:53
4	 <b>Borders</b> E M.I.A.	AIM (Deluxe)	14 janv. 2019	4:11
5	 <b>Humain</b> E PNL	Dans la légende	14 janv. 2019	4:38
6	 <b>Petit pays</b> Gaël Faye, Francis Muhire	Pili pili sur un croissant au ...	14 janv. 2019	4:17
7	 <b>Porcherie</b> Bérurier Noir	Concerto pour détraqués	14 janv. 2019	2:30
8	 <b>This Is America</b> E Childish Gambino	This Is America	14 janv. 2019	3:45

# Léa Balvay

## FAIRE L'AUTRUCHE

De manière individuelle ou collective, sommes-nous capables de relever la tête à temps pour questionner nos modes de développement, de changer radicalement nos façons de penser, d'agir, d'envisager l'avenir, de sortir de notre zone de confort ?

Ici, je viens interroger la façon dont la société se construit autour de croyances bancales, sous la forme d'une comparaison. Une invitation à cesser de nous voiler la face pour interroger nos convictions profondes de la réalité.

Les autruches n'ont jamais caché leur tête dans le sol. Pourtant, cette idée frelatée a donné naissance à l'expression « faire l'autruche », qui désigne les personnes qui refusent de voir la réalité en face.

Par ces deux images – pensées comme un GIF –, je viens questionner le trajet de cette information erronée, pour nous pousser à nous interroger sur d'autres informations, qu'elles soient sociales, morales ou éthiques.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/lea-balvay](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/lea-balvay)



# Clémence Desseauve

## ARCHITECTURE DES CAMPS

À l'ère de l'Anthropocène, béton, goudron et acier ont à tout jamais bouleversé le paysage, désormais urbanisé : selon l'ONU, près de 70 % de la population mondiale vivra en ville d'ici 2050 contre « seulement » 55 % aujourd'hui. Ce bond de 15 % en 30 ans induira des déplacements de populations. Ces mobilités vont d'autant plus augmenter que les catastrophes naturelles dues au réchauffement climatique vont s'accélérer, s'ajoutant aux guerres et conflits qui obligent des milliers de personnes à fuir leur territoire dans l'urgence.

Cette urgence engendre une mobilité précaire, dangereuse, parfois illégale. Les exilés redoublent d'inventivité pour détourner le peu d'affaires et de matériaux qu'ils possèdent ou bien qu'ils trouvent sur place afin de se construire un abri. L'abri les protège des aléas et d'un environnement potentiellement hostile, mais le confort y est mis entre parenthèses.

Actuellement plus de 75 millions de personnes dans le monde sont en situation de déplacements forcés, dans un entre-deux où elles n'ont ni racines, ni ancrage, plus aucune identité.

Dans *Un Monde de camps*, Michel Agier observe un « encampement du monde » : ces populations habitent le mouvement, et les camps se multiplient et se banalisent sur tous les territoires. Les exilés subissent le voyage et sont contraints de survivre dans une mobilité sans fin : « habiter le campement, c'est s'abriter dans un habitat temporaire qui peut durer. »

De nombreux architectes cherchent à apporter des solutions à cet encampement du monde, en proposant des structures peu coûteuses, facilement et rapidement démontables, dans le but d'apporter une réponse plus « confortable » aux populations exilées.

Je me suis intéressée au travail de l'architecte Shigeru Ban, qui utilise le carton pour réaliser

des bâtiments (*Paper Log House*). En effet, les « papiers tubes », des rouleaux d'épais carton à base de papier recyclé, sont bon marché et peuvent être fabriqués dans presque toutes les longueurs, tous les diamètres et toutes les épaisseurs. Shigeru Ban parvient à en extraire un composant structurel capable de supporter des charges lourdes et de développer de vastes ossatures de carton.

En 1994, il participe à la réalisation d'habitats d'urgence en marge des camps de réfugiés lors de la guerre du Rwanda : il devient un « architecte de l'urgence ». Grâce au carton, à ses propriétés, à sa légèreté et à la rapidité d'assemblage des modules, ces architectures deviennent très vite une alternative à d'autres types d'hébergements d'urgence, souvent plus précaires, moins bien isolés ou encore trop coûteux. Les réfugiés et les bénévoles montent rapidement les 26 abris (il faut à peine 8 heures pour construire 6 logements) grâce à la simplicité des notices, modifiant parfois des détails pour mieux se les approprier. Montés sur des caisses en plastique remplies de sacs de sable qui en assurent l'étanchéité et l'assise, les murs en tubes de carton sont reliés par des tiges métalliques boulonnées et portent une simple charpente soutenant une toile.

Les fondations de ces abris m'ont interpellée ; si le sable a des propriétés isolantes, je me suis demandée si des sacs pouvaient réellement être à la fois résistants et malléables. J'ai réalisé différents tests en utilisant des matières qui me paraissaient suffisamment solides pour contenir du sable : le plastique d'enrubannage et le polypropylène. L'enrubannage est l'un des procédés de conservation adapté à tous les types de fourrages : l'herbe est enrubannée de façon précoce par 4 à 6 couches de film plastique. Privé d'oxygène, le fourrage ainsi conservé peut rester en extérieur. Il s'agit donc d'un plastique

élastique, adhérent et résistant aux ruptures. Les sacs Big Bag en polypropylène non laminé, sont étanches et peuvent supporter jusqu'à 1 500 kg.

Même si mes sacs de sable en plastique d'ennubbage et en polypropylène sont de petite taille (entre 20 et 30 cm de largeur), j'ai été surprise par leur malléabilité et leur solidité, surtout pour le polypropylène. Les sacs Big Bag sont très utilisés sur les chantiers pour transporter des matériaux ou pour récupérer les gravats; je suppose qu'ils doivent être présents sur plusieurs camps, en perpétuelle évolution. Les Big Bags pourraient être plus largement réutilisés afin d'apporter des solutions d'étanchéité aux bâtiments à la manière de Shigeru Ban, ce qui serait à la fois une réponse plus mobile et plus réversible.

En continuant mes recherches, je me suis questionnée sur la pertinence d'utiliser du sable, ressource abondamment utilisée dans la construction pour la fabrication du béton et du mortier, mais qui va très vite souffrir de pénurie. En effet, selon la Yale School of Forestry and Environmental Studies, l'extraction de sable est responsable de 85 % de toute l'extraction minière. Celle-ci dégrade considérablement notre environnement: elle modifie le débit des cours d'eau, rivières, abaisse les nappes phréatiques et draine les zones humides; elle menace des espèces animales et végétales; elle déclenche

l'érosion côtière et efface la terre – depuis 2005, au moins deux douzaines d'îles d'Indonésie ont disparu, leur sable finissant dans des paysages artificiels à Singapour; elle menace la vie humaine en raison de l'effondrement des berges des rivières et de la violence des avalanches de sable; elle nous rend plus vulnérables aux conséquences des tempêtes et tsunamis.

Le designer Chris Kabel utilise une technique étonnante pour sa *Seam Chair*: du polypropylène tissé est rempli de sable et placé dans un four; après la cuisson, la structure devenue solide est vidée, laissée creuse. Je ne sais pas quelles sont les limites de résistance de ce procédé, mais le sable retiré peut ainsi être réemployé. Cette mise en forme du polypropylène n'a toutefois pas une empreinte carbone très bonne puisque la cuisson dans des fours à gaz rejette beaucoup de CO<sub>2</sub>.

Après ce petit tour d'horizon des solutions de construction des abris provisoires des camps, je retiens donc qu'une divergence est présente dans l'architecture des camps entre une durabilité des matériaux employés (d'un point de vue environnemental) et une réponse rapide, peu coûteuse et réversible, qui a du mal à complètement se détacher des procédés de construction actuels.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/clemence-desseauve](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/clemence-desseauve)



Pia Nüchterlein

ONLY YES

## ONLY YES MEANS YES

Je me suis intéressée à la phrase *Only yes means yes* (Seulement oui signifie oui).

Pour moi, cette phrase est vraiment importante, parce qu'elle garantit une base de notre

communication. Au sein du débat #metoo, il est important de la mettre en relief.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/pia-nuchterlein](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/pia-nuchterlein)

NO  
NS  
YES

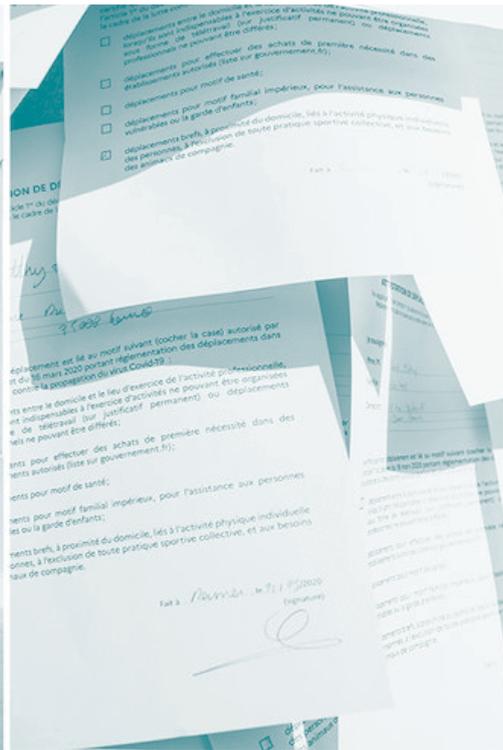
# Maxime Matthys

## SORTEZ COUVERTS

Le 23 mars 2020 à Rennes, une semaine après le début du confinement, Maxime Matthys, artiste belge de 25 ans, décide de se lancer dans une performance. Il lui faudra deux jours pour scotcher des centaines d'attestations dérogatoires, signées et datées, sur son costume. Son motif de sortie: « Déplacements brefs, dans la limite d'une heure quotidienne et dans un rayon maximal d'un kilomètre autour du domicile, liés soit à l'activité physique individuelle des personnes, à l'exclusion

de toute pratique sportive collective et de toute proximité avec d'autres personnes, soit à la promenade avec les seules personnes regroupées dans un même domicile, soit aux besoins des animaux de compagnie. » Il sort ensuite pour sa promenade habituelle, moins d'une heure, dans un rayon de 500 mètres autour de chez lui.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/05/maxime-matthys](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/05/maxime-matthys)



# Johanna Cartier

## STRUCTURES IMMERGÉES

Ce n'est plus nous qui regardons la mer  
par la fenêtre, ce sont les poissons  
qui regardent nos maisons  
Là où avant se tenait l'horizon,  
se trouvent maintenant les toits du canton

L'océan auparavant lointain,  
désormais à portée de main  
Mange les plages, mange la côte,  
Pour ne plus rien laisser demain

Le pavillon autrefois dominant,  
petit à petit devient croulant,  
Sous la baie il s'est retrouvé, ses habitants noyés

Prendre le large, se laisser bouffer,  
Coupable et mal intentionné,

Les petits voilages du poissonnier,  
sous la mer, flottent désormais.

Note de la première série

Novembre 2015 –

Pendant plusieurs jours, j'ai travaillé à la construction des *Structures immergées* à bord du Grand Lague (dans le cadre du projet B.O.A.T. - Boat of Artistic Research Trips). Nous étions partis de Lorient pour passer quelques jours sur l'île de Groix et le voilier étant à quai, nous saisissons l'opportunité de découvrir les trésors du canton et de partir à la rencontre des Groisillons et Groisillonnes. Le froid de novembre ne fait pas le poids face au plaisir que l'on a de se retrouver sur le pont, pour profiter du faible soleil et de l'énergie qui nous emplit. Assise à l'avant du bateau, je réunis tous les objets que j'ai pu amasser dans le bourg, sur la plage et autour de la capitainerie. La plupart des matériaux que j'ai choisis sont issus de la pêche, entre cordages et

bouées, mais aussi des divers petits commerces locaux. La priorité est de me servir exclusivement de ressources provenant de Groix. En rassemblant toutes ces formes, j'ai pris soin de bien ficeler chaque composition, sans pouvoir contrôler en amont l'aspect définitif qu'elles auront une fois déployées sous l'eau. Le hasard jouera donc un rôle dans la réussite de cette installation.

Un matin, à bord du Zodiac, j'ai les pieds ensevelis sous ces agglutinations colorées. Pas très sûre de mon coup lorsqu'on approche du spot rempli de méduses flottant à la surface. Mais je prends de grandes respirations, je plonge sans matériel ni combinaison, rendant ce moment encore plus intense à mes yeux. Les pièces, de prime abord inanimées, se révèlent alors, une fois lestées dans l'océan, à plusieurs mètres de profondeur. Les masses amorphes changent d'état, se déploient et prennent une tout autre dimension, telles des silhouettes fantomatiques.

La situation critique des océans et de la planète en général m'alarmant tous les jours un peu plus, je n'ai pris conscience que récemment du message engagé que révélait ce travail. C'est pourquoi j'ai décidé de le reprendre en 2019 et de donner une suite à cette expérience.

J'aimerais approfondir ces compositions et imaginer des structures à l'avance, que je réaliserais de la même façon avec des objets échoués, pour les mettre une dernière fois à l'eau avant de les lui retirer à jamais. Le thème de l'appel à projets que lance le Festival Photo du Guilvinec est en parfaite adéquation avec les directions de recherches de mon projet. Et plutôt que de me tourner vers l'alliance aimante de l'Homme et de la Mer, je pose ici un regard plus critique, dans l'espoir de pouvoir renouer cette relation respectueuse, de façon pérenne.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/johanna-cartier](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/johanna-cartier)

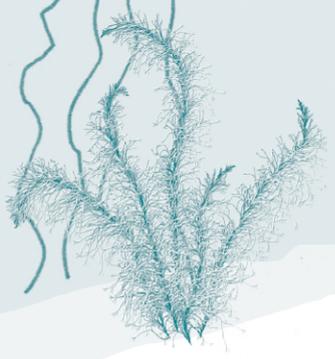




tringle légère

voilage

pierre pour lest



# Carla Descazals

## BAGGY DE LA FONTAINE

« Anna K » est un audiobook K7. Nous sommes en 1441, après l'invention de l'imprimerie, et le père d'Anna utilise des phrases de Jul pour dialoguer. Issue d'une famille d'assureurs de canapé, Anna va s'émanciper du LoveBocal pour vivre sa vie de jeune femme indépendante. Cet audiobook est un texte lu à plusieurs voix sur un fond musical ou sonore. Cette K7 sera la première éditée chez un label d'audiobooks: « Pantalon de La Fontaine ».

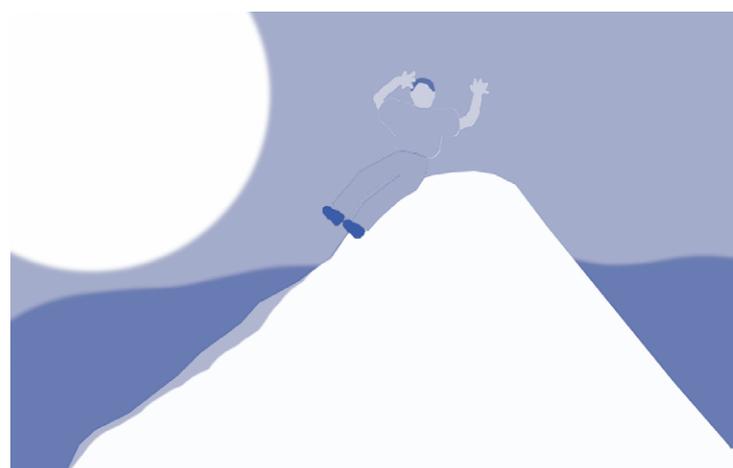
Textes et visuels: Carla Descazals  
Sound design: Martin Mahieu

[soundcloud.com/user-488173417/sets/anna-ou-les-chroniques-chevaleresques](https://soundcloud.com/user-488173417/sets/anna-ou-les-chroniques-chevaleresques)

## CATASTROPHES CLIMATIQUES

Dans une installation en papier mâché, aux multiples couleurs, un personnage regarde sa TV. Il doit être 20h, c'est vrai, alors c'est l'heure du JT! Sur le plateau télé tout en carton, la présentatrice parle de diverses catastrophes climatiques: il est maintenant impossible de tobogganer sur la banquise, les fleurs ont très soif etc. Tout est chanté, animé, et c'est coloré. Les médias ne veulent pas trop nous alarmer peut-être?

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/carla-descazals](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/carla-descazals)



# Douxerose

## PARCE QUE C'EST TOUJOURS COMPLIQUÉ...

L'histoire met en scène 4 personnages : 4 personnes *queer*, qui se sont retrouvées dans une communauté à l'écart des autres. L'action se fait en un plan séquence, et on suit le dialogue des 4 protagonistes à propos des points positifs et négatifs de cet effondrement.

Tout ce dialogue ne sert en fait qu'à poser un regard sur les problèmes qu'affrontent les personnes LGBTI dans la société occidentale aujourd'hui, et plus particulièrement en France. On ne sait rien de l'effondrement, on s'en fiche, l'important c'est la réflexion sur la société actuelle.

### Personnages

- Evy, meuf trans, pragmatique, silencieuse, concise (et nrv faut pas déconner);
- Téo, mec trans, pas encore de mammeç, blasé par les événements, parle beaucoup, pessimiste mais super cute;
- Enæ, non binaire, jovial·e, positifve, artiste, reveureuse, sait ce qu'il veut;
- Rubie, meuf cis bi, maman du groupe, joyeuse, réaliste, moqueuse, bienveillante.

### Figurants

2 personnes marchant dans le fond, on les voit par la fenêtre; 2 personnes secouent une couette à la fenêtre, en haut dehors.

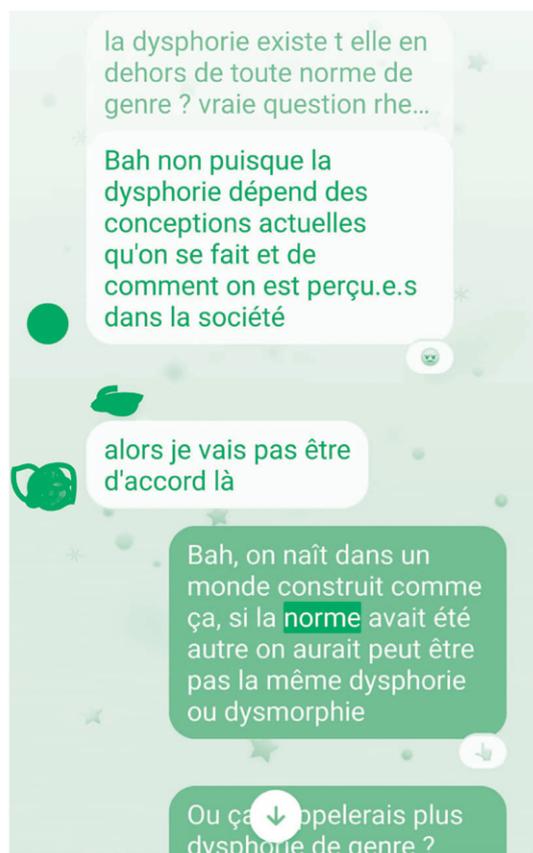
### Lieu

Grande maison à la campagne avec jardin, tranquille, isolée, plus d'électricité.

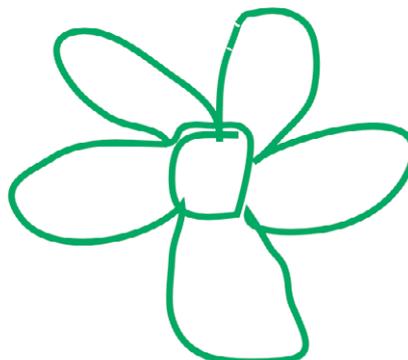
### Temps

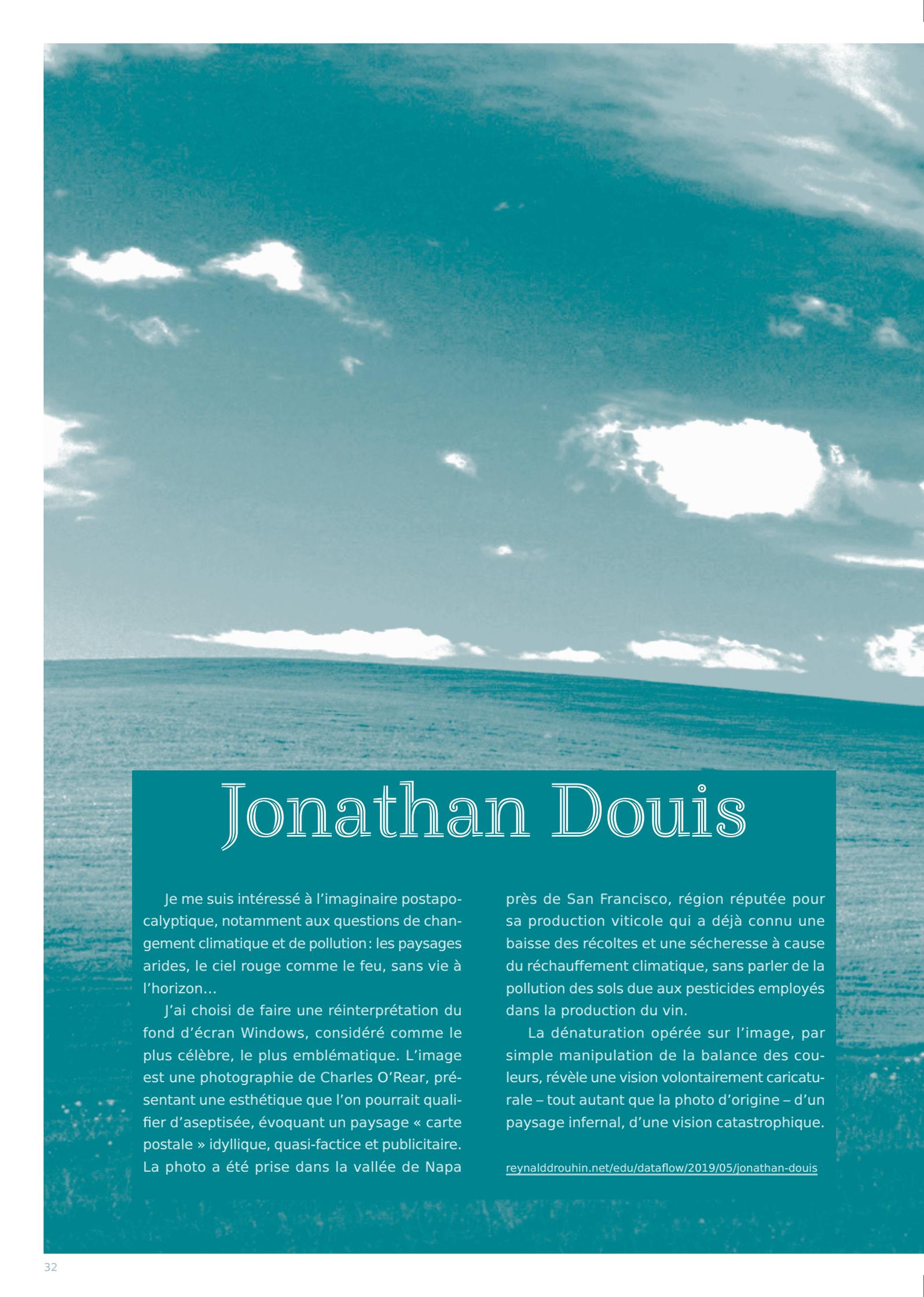
Futur proche, après un potentiel effondrement, 2025 ?

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/douxerose](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/douxerose)



Ru





# Jonathan Douis

Je me suis intéressé à l'imaginaire postapocalyptique, notamment aux questions de changement climatique et de pollution : les paysages arides, le ciel rouge comme le feu, sans vie à l'horizon...

J'ai choisi de faire une réinterprétation du fond d'écran Windows, considéré comme le plus célèbre, le plus emblématique. L'image est une photographie de Charles O'Rear, présentant une esthétique que l'on pourrait qualifier d'aseptisée, évoquant un paysage « carte postale » idyllique, quasi-factice et publicitaire. La photo a été prise dans la vallée de Napa

près de San Francisco, région réputée pour sa production viticole qui a déjà connu une baisse des récoltes et une sécheresse à cause du réchauffement climatique, sans parler de la pollution des sols due aux pesticides employés dans la production du vin.

La dénaturation opérée sur l'image, par simple manipulation de la balance des couleurs, révèle une vision volontairement caricaturale – tout autant que la photo d'origine – d'un paysage infernal, d'une vision catastrophique.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/jonathan-douis](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/jonathan-douis)



# Anna Tamiazzo

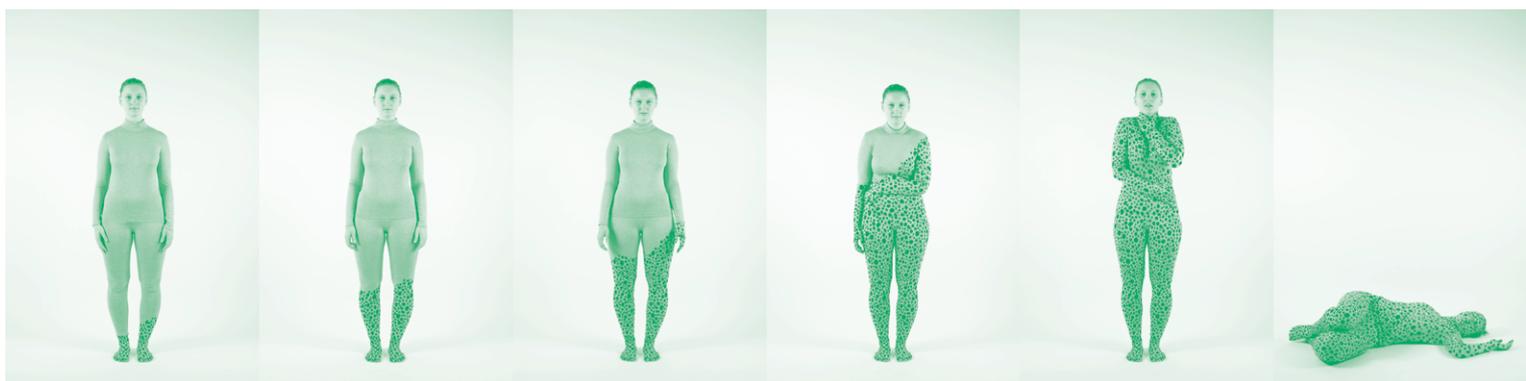
Mon travail est une série des 6 photos qui représentent l'effondrement écologique en s'appuyant sur la courbe de Meadows, une courbe exponentielle élaborée en 1973 par le Club de Rome. Au début considérée comme une spéculation pour le futur, ce modèle présente aujourd'hui le scénario réel.

Les petits points sur le modèle indiquent tous les éléments de la courbe de Meadows. Ils grimpent jusqu'à ce que la biocapacité de la Terre s'épuise, et fatalement s'écroule, créant un effondrement.

Si l'on ne fait rien, nous connaissons ce scénario, mais en s'appliquant dès maintenant, il reste la possibilité pour la biocapacité de la Terre de se reformer, et pour tous les éléments de très doucement remonter.

J'ai représenté la courbe et le scénario comme une maladie, et plus précisément la maladie de la Terre, qui grandit toujours plus, jusqu'à étouffer l'homme.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/anna-tamiazzo](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/anna-tamiazzo)



# Geoffrey Montagu

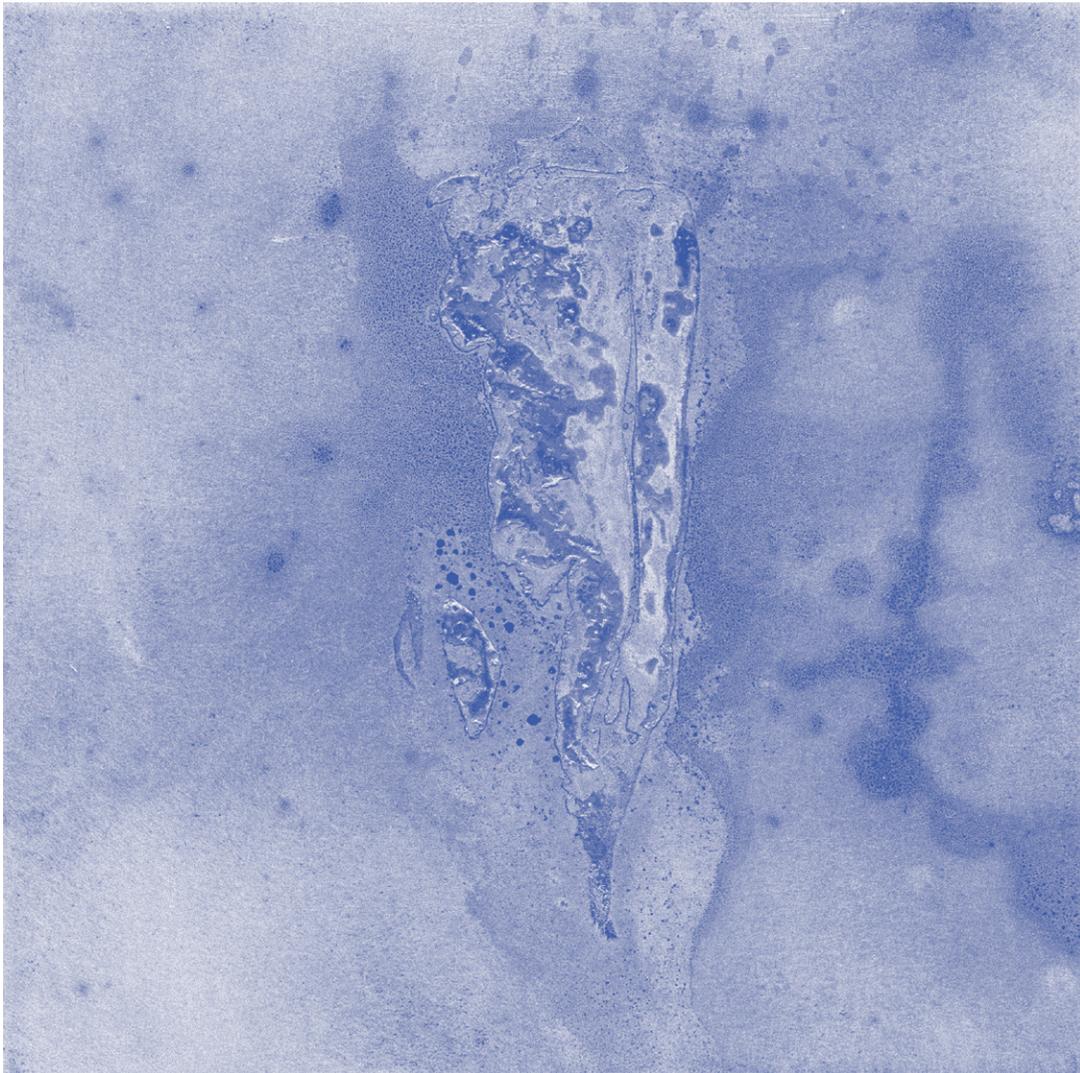
## OXYDOTYPES

La destruction par le temps et les éléments transforme les espaces pour leur donner une certaine cohérence visuelle. L'esthétique de la décrépitude possède ses thèmes récurrents : le gravat, la végétation envahissante, le métal rouillé jusqu'à se déchirer... Lorsque la vie humaine quitte une de ses constructions, elles finissent toutes par se ressembler, du palais à la décharge.

Inspiré par les ombres d'Hiroshima et l'utilisation systématique de métaux pour fixer la lumière, j'ai entrepris une série d'expériences visant la création d'un nouveau procédé photo-

graphique : « l'oxydotype ». Dans cette technique, la rouille est utilisée comme un pigment permettant de fixer une image en constante évolution, au fur et à mesure de la détérioration du métal. Apposées à même les barils, carrosseries, poutres ou conserves, les photographies d'archives énigmatiques deviennent autant de témoins de la présence humaine passée ; elles transforment ce qui est oublié en mémorial et objet d'art exposé hors du *white cube*, dans la décrépitude et l'oubli de qui les a créées.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/geoffrey-montagu](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/geoffrey-montagu)



# aariel lupin

## À CHAQUE JOUR SUFFIT SA PEINE

Il y a des nœuds, des portails, des enlacements. Des dimensions parallèles aux autres, mais qui se croisent sans cesse.

Un récit alternatif dans lequel on serait (presque) dans le même monde.

Quelles sont les influences du réel sur le virtuel et du virtuel sur le réel ?

À chaque jour suffit sa peine.

Il y a cet endroit, un complexe de bâtiment au bord de la rocade qui, d'aussi loin que je me souviens, a toujours attiré mon œil en arrivant à Rennes. Ce trajet, de notre village d'enfance, dans le Morbihan, au centre-ville de Rennes, je le fais régulièrement avec un ami proche. Cet ensemble de béton et de plantes grimpantes se trouve sur la droite de la rocade quand on arrive de chez nos parents.

Je me suis retrouvé à cet endroit par hasard au cours d'un trajet en partant de chez moi à pied, à l'instinct. Depuis, je fais le même trajet. Le chemin n'a pas changé et je l'exécute comme un protocole. Je passe par des lotissements, je traverse une route puis je grimpe une colline et je redescends pour m'engouffrer dans un chemin à l'intérieur d'une petite forêt. De là, on commence à voir les bâtiments. Ensuite je pénètre dans le site par un parking, puis je passe sous le porche du premier bâtiment.

C'est là que se trouvent les sièges d'entreprises comme Crédit Agricole, Thales et Veolia...

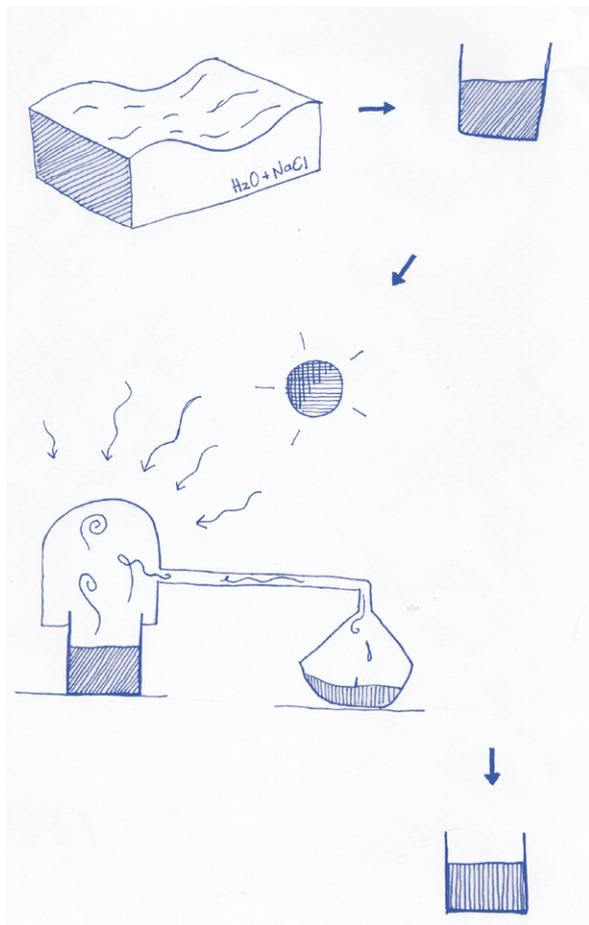
J'ai commencé à collecter des images de ce lieu, puis en parallèle, j'ai construit un sujet. Il s'agit d'entremêler le virtuel et le réel, la fiction et la réalité. J'ai pensé à insérer des images de jeux vidéo et un enregistrement audio – qui comprend le témoignage d'un ami proche et une confrontation entre ce même ami et une autre personne. Cet enregistrement a un rôle de charnière dans la composition de la future vidéo. En réalisant un premier montage de ces matériaux visuels et auditifs, trois scénarios se sont précisés : une histoire de prédiction d'une jambe cassée ; une romance virtuelle entre un homme et une femme ; un sorcier qui jette des sorts sur la banque. Ces trois moments dans la vidéo sont tous narrés à partir du réel. Mon but est d'opérer un brouillage, qu'on ne sache plus qui est qui et à quelle dimension il ou elle appartient.

Les références qui m'ont inspiré dans ce travail sont : *Tant qu'il nous reste des fusils à pompes*, film de Caroline Poggi et Jonathan Vinel, pour la manière qu'ils ont de créer de nouvelles images tout en étant proches de notre réalité ; *Derrière nos yeux* d'Anton Bialas ; et *UNDER under in* de Marc Leckey. La performance des adolescents m'a frappé par le côté fantastique. Les sons et les costumes fabriquent une autre réalité très proche de la nôtre (*eXistenZ* de David Cronenberg pourrait être mis en parallèle). Un rituel magique s'opère, une aliénation du lieu sur les occupants, un nœud entre l'imaginaire et les performeurs.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/01/aariel-lupin](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/01/aariel-lupin)



# Jeanne Collet



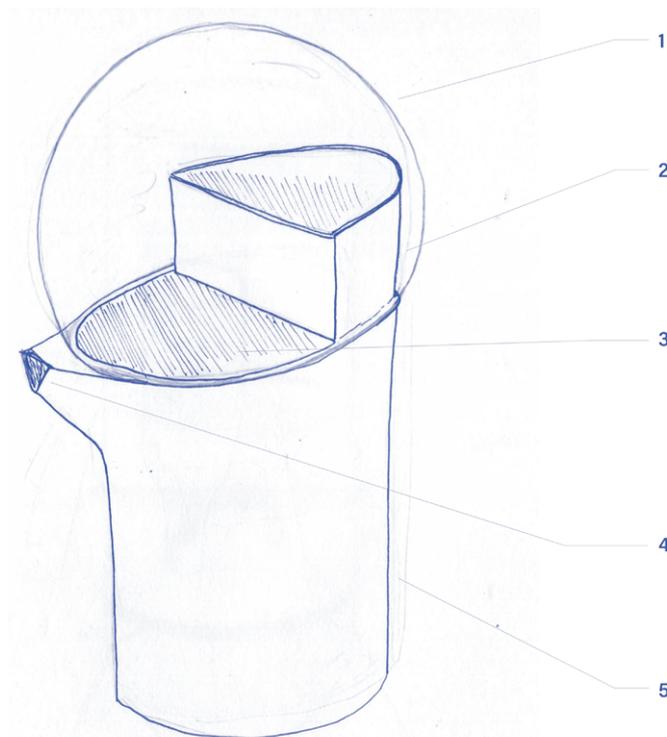
Je suis née bretonne, bordée par la mer.

J'ai grandi tahitienne, englobée par l'océan et bercée par l'eau douce découlant des vallées.

Dans notre situation géopolitique actuelle, j'ai peur de la puissance de la mer et je suis inquiète pour la fragilité des sources d'eau douce. Avec ce projet, je veux rétablir à mon échelle, l'équilibre de ces deux entités, en prenant un peu dans l'une, qui grossit de jour en jour, pour soulager l'autre, qui s'amaigrit de jour en jour. Ce projet propose à l'utilisateur de prélever une quantité d'eau salée afin de la rendre potable à partir d'un principe chimique simple: la condensation. Ma volonté est qu'en une journée, une personne obtienne en moyenne deux litres d'eau, une quantité nécessaire au bon fonctionnement du corps.

L'énergie principale de l'idée est solaire, la chaleur de cette dernière permet la condensation de l'eau de mer, ce qui réduit par ailleurs les localisations possibles d'utilisation du produit. Mon parcours de vie m'engage naturellement à implanter mon projet, en premier lieu, en Polynésie française, terres qui côtoient parfois une extrême pauvreté sociale, mais qui sont aussi débordantes de ressources riches!

Je pense que pour lutter contre l'effondrement environnemental, chaque territoire doit comprendre les atouts de son écosystème afin d'en tirer les bénéfices les plus appropriés au développement de tous.



Cette version du projet est artisanale. L'esthétique générale rappelle celle d'une carafe d'eau, cependant, celle-ci offre la fonction de « désalinisateur ». L'eau salée est versée dans le récipient (2) prévu à cet emploi. Une fois la sphère en verre soufflé (1) emboîtée sur le pourtour de la carafe en céramique suivant une rainure présente, il suffit de refermer l'embouchure de la carafe (4). Le dispositif devient alors hermétique et est prêt à être exposé au soleil. La sphère en verre va

accentuer le phénomène de condensation qui transforme ainsi l'eau salée en vapeur d'eau. Cette dernière est compressée dans la carafe qui refroidira l'eau grâce aux propriétés isolantes de la terre qui rafraîchira cette partie de l'objet. Une liquéfaction est possible, c'est-à-dire le passage de l'état gazeux (la vapeur d'eau) à un état liquide (de l'eau). Le sel présent à l'origine sera quant à lui insensible à l'évaporation et restera dans le récipient initial.

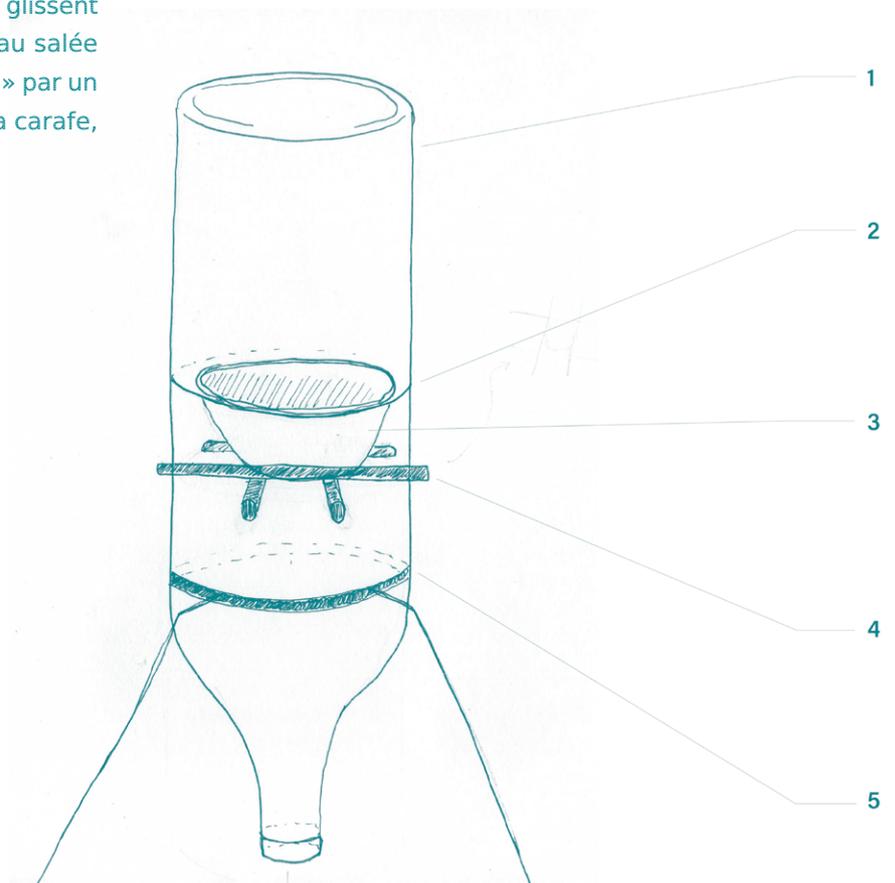
Ce produit pourrait dynamiser la pratique de la céramique et du soufflage de verre en Polynésie Française.

J'ai également pensé le projet avec une vision **low tech**\*, à base de récupération d'éléments déjà produits et détournés de leurs fonctions initiales. Le dispositif se compose d'une bouteille en verre (1) coupée en deux à la moitié (2), d'un bol de diamètre inférieur à celui de la bouteille ainsi que de socles. La partie inférieure est percée huit fois : quatre tiges en bois (3) s'y glissent et deviennent le socle du récipient d'eau salée (4). Le tout est maintenu en « lévitation » par un trépied (5). Sur le même principe que la carafe,

l'eau douce s'écoule alors à travers le goulot et est récupérée, dans un verre par exemple. Le faible diamètre de la bouteille cantonne la quantité d'eau potable pouvant être produite. Néanmoins, retourner la bouteille comme on *retourne* un système établi – ici celui de l'eau en distribution automatique et contenue dans du plastique – me semble être une belle illustration de mes envies concernant ce projet.

\*Le **low-tech** ou basse technologie est un ensemble de techniques simples, pratiques, économiques et populaires. Le concept s'oppose au high-tech.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/jeanne-collet](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/jeanne-collet)

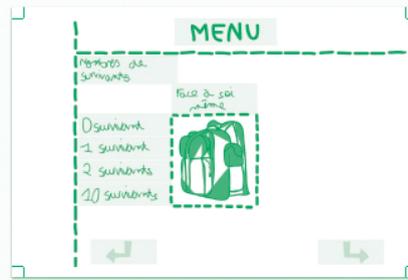




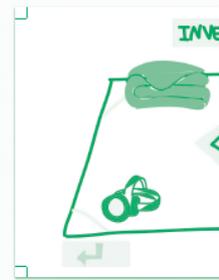
1



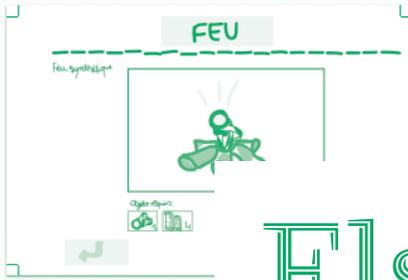
2



3



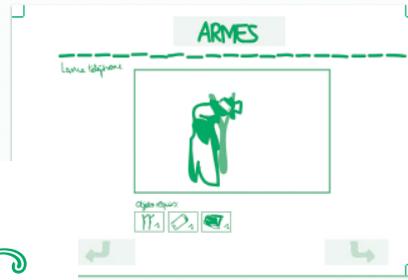
4



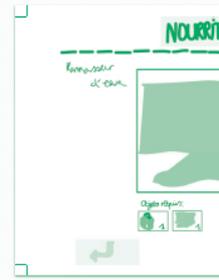
8



9



10



11

# Elsa Bozec

## MANUEL DE SURVIE

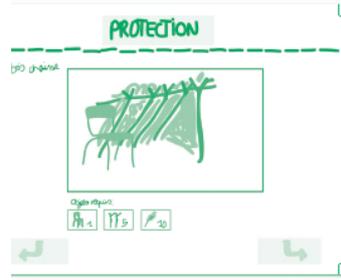
Face aux dangers d'un monde qui s'écroule. Désespérés face à la menace humaine, chacun doit faire des choix. Pour affronter les pires scénarios, les survivants se sont procurés différents objets utiles à leur survie. Ne tentez pas de reproduire les différentes pratiques si vous ne possédez pas les ressources nécessaires. L'auteur décline toute responsabilité de blessure grave ou de cas de décès, faites avec ces informations. Bonne chance à tous les participants, que le sort vous soit favorable.

L'auteur

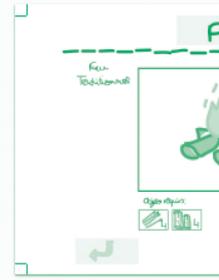
À mille lieues des kits de survie pour baroudeurs, ce guide de survie est une mine d'or illustrée. Suivez les conseils de l'expert pour affronter les dangers de l'effondrement du monde et vous échapperez au pire, avant qu'il ne soit trop tard.



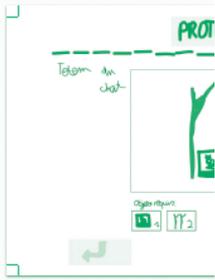
15



17



18



22



24

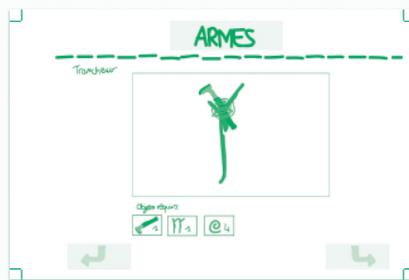


25

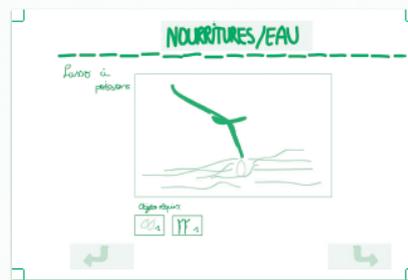
[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/elsa-bozec](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/elsa-bozec)



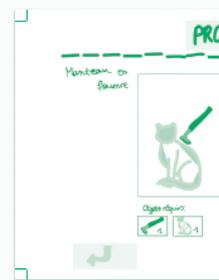
29



30



31



32

**INVENTAIRE**

5

**ARMES**

Mousue

Objets utiles: [Icon of a rifle] [Icon of a magazine]

6

**NOURRITURES/EAU**

Filet à poissons

Objets utiles: [Icon of a net] [Icon of a fish]

7

**PROTECTION**

Gant de protection

Objets utiles: [Icon of a glove]

**NOURRITURES/EAU**

12

**PROTECTION**

Étui de protection

Objets utiles: [Icon of a case] [Icon of a screen protector]

13

**FEU**

Fusil de survie

Objets utiles: [Icon of a rifle] [Icon of a magazine]

14

**INVENTAIRE**

**FEU**

19

**INVENTAIRE**

20

**ARMES**

Armement

Objets utiles: [Icon of a jacket] [Icon of a book]

21

**NOURRITURES/EAU**

Alfalfa pour animaux

Objets utiles: [Icon of alfalfa] [Icon of a cat]

**ARMES**

26

**NOURRITURES/EAU**

Groupe biom

Objets utiles: [Icon of a bottle]

27

**PROTECTION**

Arbre rétro

Objets utiles: [Icon of a tree] [Icon of a branch]

28

**FEU**

Fusil à air

Objets utiles: [Icon of a rifle] [Icon of a magazine]

**PROTECTION**

33

**FEU**

Fusil à air

Objets utiles: [Icon of a rifle] [Icon of a magazine]

**Ce livre peut vous sauver la vie**

À mille livres près de votre sac à dos, ce guide de survie est une arme à feu. Suivez les conseils de l'expert pour affronter les dangers de l'enfermement de masse et vous échapperez au pire, même quand le ciel tombe.

34





EN PLUS DU COLONIALISME  
ET DU RACISME,  
LE TROISIÈME  
SYSTÈME D'OPPRESSION  
QUI FAÇONNE LA  
CRISE CLIMATIQUE  
EST LE PATRIARCAT

# Elisa Durel

## TRIPTYQUE DE PORTRAITS DE FEMMES ACTIVISTES : ASSA TRAORÉ, AUTUMN PELTIER ET JAMIE MARGOLIN

Dans le climat anxiogène et de peur face à la crise climatique actuelle et un très probable effondrement, certaines personnes ont le courage de parler plus fort. Angela Davis disait qu'il était inutile de rêver d'un monde sans homophobie, racisme ou sexisme alors que la planète sur laquelle nous vivons est mourante. C'est une vérité effrayante, mais qui pour moi fonctionne dans les deux sens. La convergence des luttes est une priorité sur cette Terre. Ainsi, j'ai décidé de rendre hommage à ces militantes (Autumn Peltier, Jamie Margolin, Assa Traoré), des femmes issues de minorités, qui se battent pour rétablir une justice tout en parlant d'une cause climatique. Tout est lié, et nous ne devrions pas choisir ; l'intersectionnalité est à mon sens notre seule perspective d'avenir.

« Ça ne ferait aucun sens de rêver d'un monde sans racisme, sans misogynie, sans homophobie, sans exploitation de classe dans le contexte d'une planète moribonde » — Angela Davis

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/04/elisa-durel](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/04/elisa-durel)

# Lucas Hiroux

## ROMPRE AVEC LA MACHINE

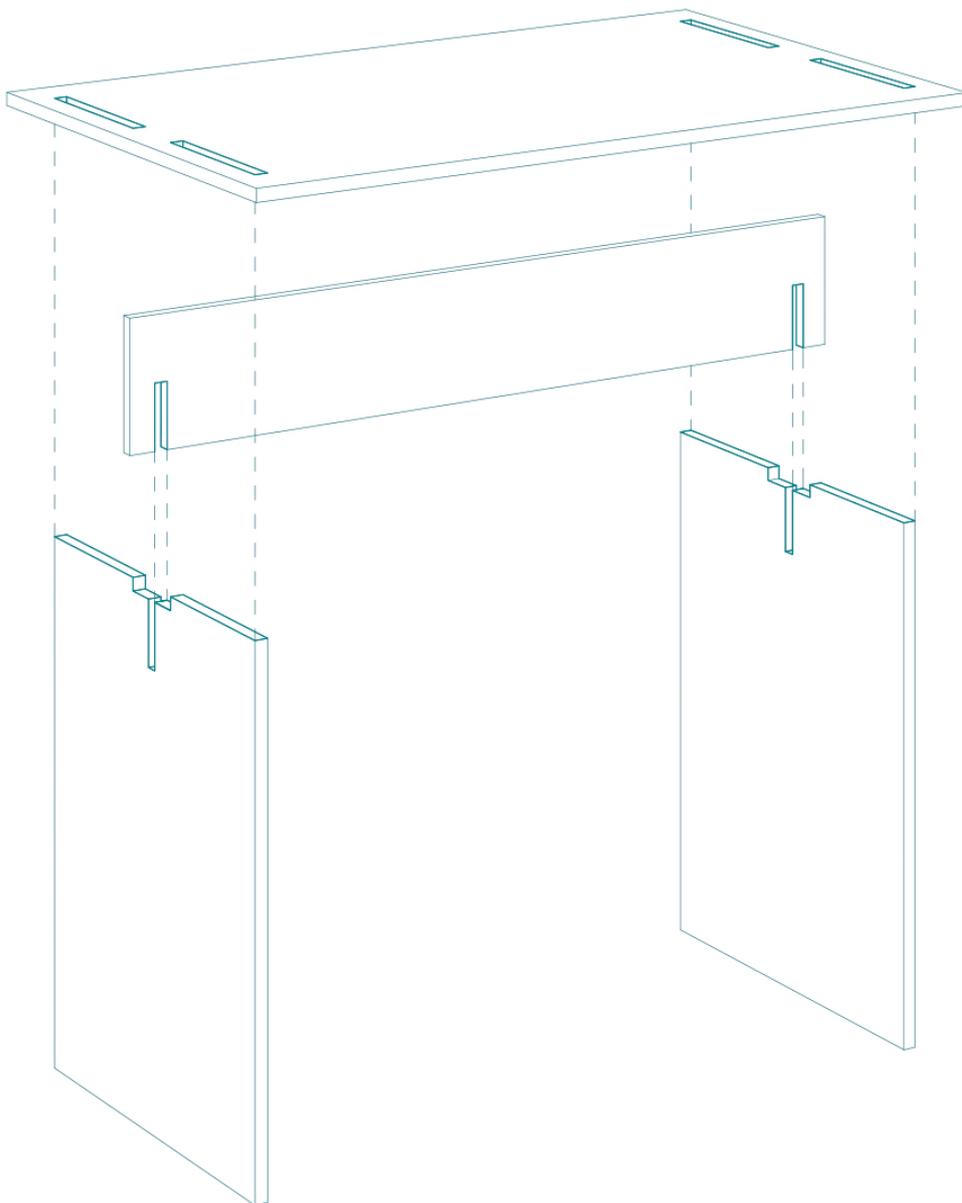
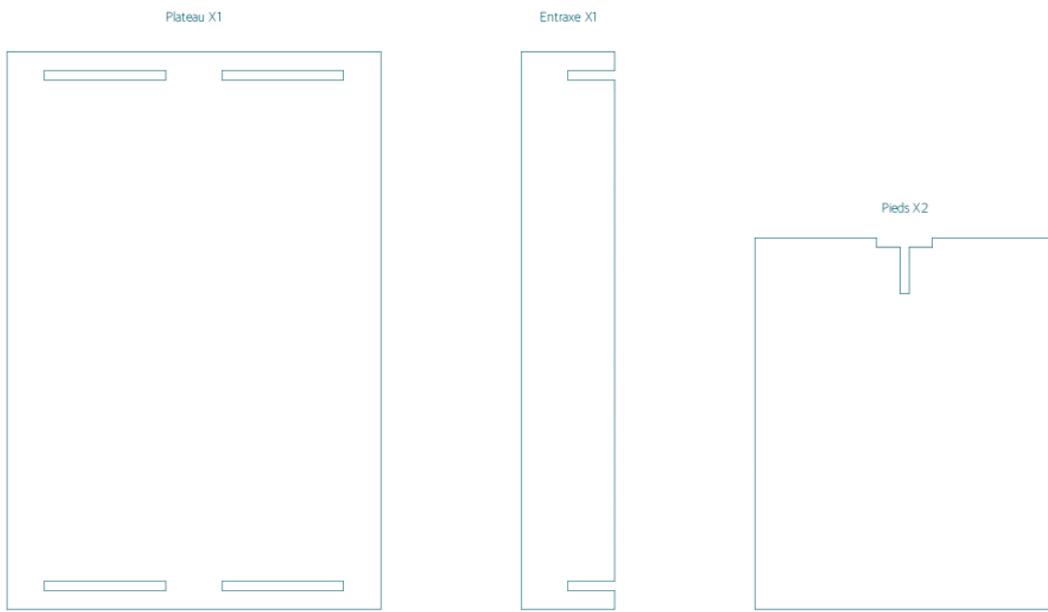
La ville est devenue le terrain propice à de nombreux questionnements, notamment avec l'épidémie de Covid-19 qui a obligé la quasi-totalité de la population mondiale à se cloîtrer chez elle en attendant une issue plus favorable. Beaucoup se sont retrouvés dans des espaces exigus, isolés avec très peu de contacts avec l'extérieur. Cette crise a révélé le sentiment de malaise laissé par la ville, un lieu qui, par la manière dont il a été imaginé et aménagé, est devenu invivable : surdensité des populations, artificialisation des terres, pollution environnementale, sonore, lumineuse... Les raisons sont nombreuses pour quitter la ville. En France, on estime entre 600 000 et 800 000 le nombre de personnes ayant quitté les villes entre 2015 et 2018. Pour beaucoup, cet exode urbain fait suite à un désir d'ailleurs, à une envie de se reconnecter à son environnement. Ceux qui rejoignent les campagnes voient leur rythme de vie ralentir, ils s'éloignent de l'exaltation de la ville, du règne des machines et du numérique, afin de retrouver un rapport sensible au vivant. Ils gagnent une qualité de vie et une autonomie qui ne leur est pas permise en ville.

Cette crise sanitaire m'a justement beaucoup interrogé sur mon propre rapport à l'autonomie. La dépendance induite par notre société de consommation m'a laissé une impression de vulnérabilité. J'ai donc commencé à me demander quelles stratégies adopter afin de m'en détourner ?

Le regain d'intérêt pour l'artisanat dans notre société ces dernières années a marqué un retour au geste ancestral. Produire soi-même ses propres objets est devenu un objectif à suivre. C'est à la fois un moyen de lutter contre la standardisation et les produits de mauvaise facture qui en résultent mais également une activité dans laquelle on peut s'épanouir dans l'action. Ce retour au « faire » est également lié à une démocratisation du savoir et des idées du concepteur. En effet, le rôle du designer se réinvente à notre époque, il n'est plus que la tête pensante au service d'une industrie productrice. Son image de créateur inaccessible a été démystifiée grâce au mouvement des *makers* ou au DIY, beaucoup d'entre eux ont choisi de donner accès à leurs idées en les rendant accessibles au plus grand nombre (plans, méthodes de fabrication etc.)

Le confinement a plongé beaucoup de personnes dans un état léthargique quand d'autres se sont senties stimulées par l'enfermement et la contrainte de l'immobilité. Profitons de cette période, à défaut de pouvoir agiter nos esprits, en agitant nos corps endoloris par l'inactivité. Utilisons la contrainte comme une force génératrice en transformant cette expérience punitive en émulsion créative.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/lucas-hiroux](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/12/lucas-hiroux)



# Clémentine Remicourt

« Urgence »

Malgré la prise de conscience citoyenne autour de la pollution plastique, la production et la consommation de matières plastiques continuent d'augmenter à un rythme exponentiel. Très concrètement, cela signifie que chaque année, nous produisons plus de plastique que l'année précédente. La consommation au niveau mondial a ainsi plus que doublé depuis les années 2000. Et selon les prévisions du secteur, cette production pourrait encore quadrupler d'ici 2050 !

Cette augmentation continue accroît la pression sur les écosystèmes, notamment marins. L'Europe déverse ainsi entre 150 000 tonnes et 500 000 tonnes de déchets plastiques dans la mer chaque année. La production de matière plastique (fabriquée à partir de pétrole, de gaz de schiste et de charbon) contribue également au réchauffement climatique. La production et l'incinération du plastique sont responsables de l'émission de 400 millions de tonnes de CO<sup>2</sup> dans le monde chaque année.

Des montagnes de déchets s'entassent dans les pays occidentaux. Jusqu'à maintenant c'était les villes d'Asie qui croulaient sous tous nos emballages. Le circuit du recyclage mondial est en crise depuis que la Chine a décidé de ne plus être la poubelle du monde. Pour ne plus être la première destination mondiale du recyclage, Pékin a banni début 2018 l'importation de plastiques et de plusieurs autres catégories de déchets qu'elle recyclait jusqu'alors.

Les déchets plastiques des pays développés ont commencé à être redirigés massivement vers plusieurs pays d'Asie du Sud-Est où des industriels chinois du recyclage ont transféré leurs activités. « Cela a été comme un tremblement de terre », a confié Arnaud Brunet, directeur du Bureau international du recyclage (BIR) basé à Bruxelles. Cette fermeture a créé un choc sur toute la planète. La Malaisie a été la plus affectée.

Le pays est devenu une destination de choix pour les industriels. Résultat, les importations de plastique ont triplé depuis 2016 pour atteindre 870 000 tonnes l'an dernier, selon des données officielles.

## L'OUTRE RADE

En regardant d'un peu plus près, à mes pieds, je me rends compte que cette modification de l'environnement, cette production humaine envahit déjà ma rive, depuis longtemps. Des centaines de déchets s'amassent sur les plages, depuis bien des années. Qu'ils s'envolent des poubelles, s'échappent de nos poches, la houle finit toujours par les redéposer sur le sable de nos plages au gré du vent. Pas de chance, en Bretagne, il y en a souvent ! Et ces plages de déchets deviennent nombreuses !

En me promenant souvent à la Pointe du Bigot, face à la rive droite, je ramassais ces déchets qui s'accumulaient, pour les jeter. Au fur et à mesure, j'ai fini par les stocker et les archiver par date. J'amasse maintenant de nombreuses piles de déchets. Et il me faut en parler !

Le lieu pour aborder le sujet, et toucher une majorité d'individus, c'est la rue. Il me fallait donc concevoir une affiche... Une affiche singulière et évidente qui permette de favoriser la réflexion et si possible la prise de conscience.

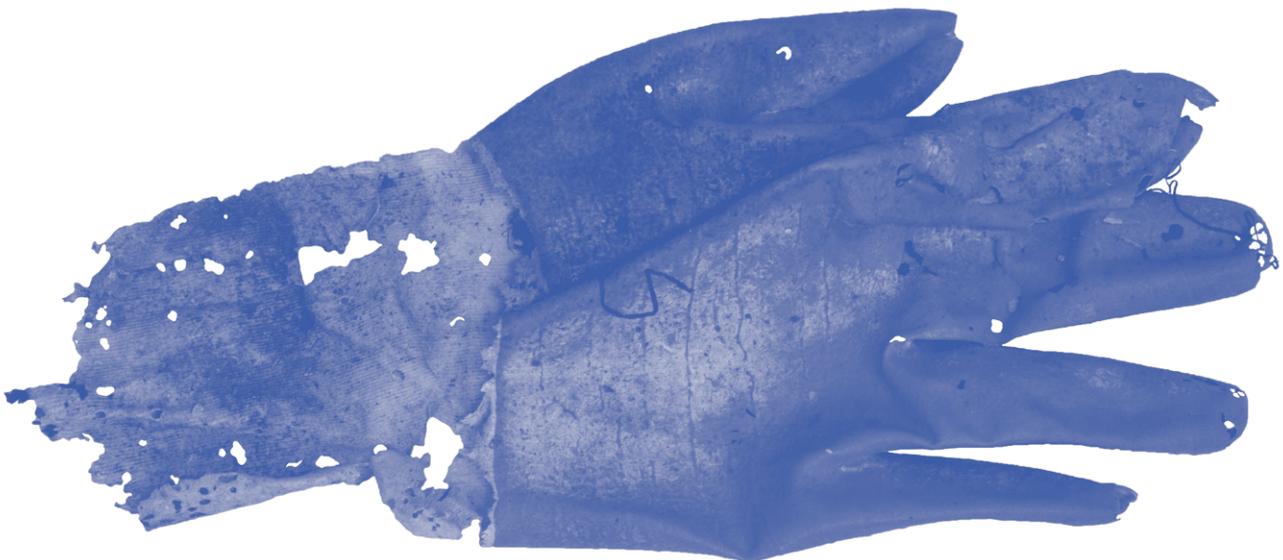
Telle une archéologue, j'ai souhaité identifier ces déchets par rapport à une histoire et un passé. J'ai donc construit des planches nosographiques.

Sur cette affiche, le déchet apparaît comme l'élément principal. On le souligne, on attire l'attention sur lui, on insiste sur sa présence, on ne voit plus que lui, ou presque !

Il doit intriguer le passant qui petit à petit s'approche et prend conscience que ce qu'il voit est un déchet... Il découvre la date de sa récolte sous la photo et son origine, commune à tous les déchets, qui est le titre de l'affiche !

En choisissant d'intégrer peu de texte, je souhaite générer l'interrogation et donner le rôle principal au déchet. Cette mise en scène doit nous faire réfléchir et provoquer des questionnements.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/clementine-remicourt](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/03/clementine-remicourt)





02.11.2019



25.11.2019



10.11.2019



10.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



25.11.2019



17.11.2019



02.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



25.11.2019



10.11.2019



02.11.2019



17.11.2019



02.11.2019



10.11.2019



17.11.2019



10.11.2019



23.11.2019



02.11.2019



23.11.2019



17.11.2019



25.11.2019



17.11.2019

47.729185, -3.348998  
Pointe du Bigot  
LOCMIQUELIC  
56 570



25.11.2019



10.11.2019



02.11.2019



17.11.2019



23.11.2019



17.11.2019



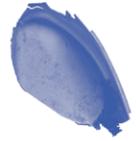
02.11.2019



17.11.2019



25.11.2019



23.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



02.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



02.11.2019



25.11.2019



17.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



23.11.2019



10.11.2019



23.11.2019



25.11.2019



17.11.2019

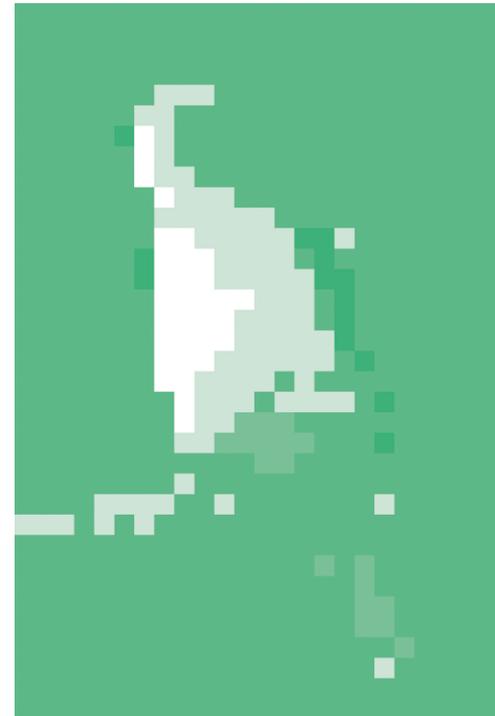
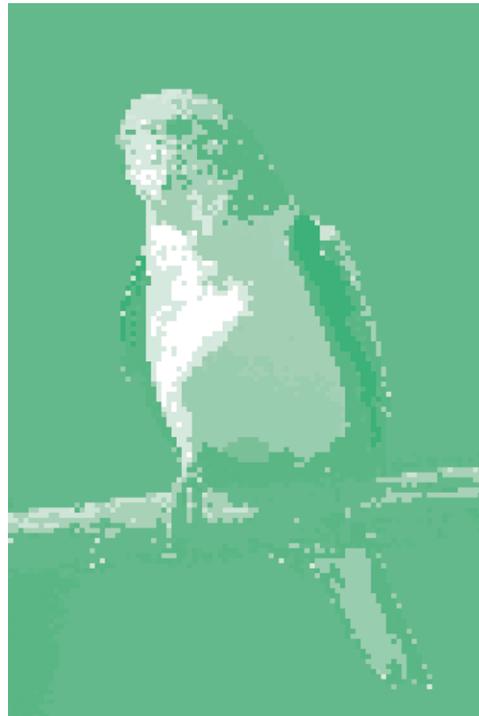
47.729105 - 3.348098  
Pointe du Bigot  
LOGNONVELLE  
56 570

# Lucas Froeliger

## CRUSHED

Je travaille sur le déclin de la biodiversité en me focalisant tout particulièrement sur les oiseaux tropicaux en danger critique. Ce projet prendrait la forme d'une série d'affiches imprimées opérant une évolution graduelle vers l'abstraction. L'objectif est de décomposer la figure de l'oiseau pour n'en laisser que des traces abstraites d'encre, en limitant la résolution de l'image ainsi que le nombre de couleurs. À l'origine pensé pour la risographie, il sera peut-être amené à évoluer vers d'autres médias.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/lucas-froeliger](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/05/lucas-froeliger)



# Clara Deprez

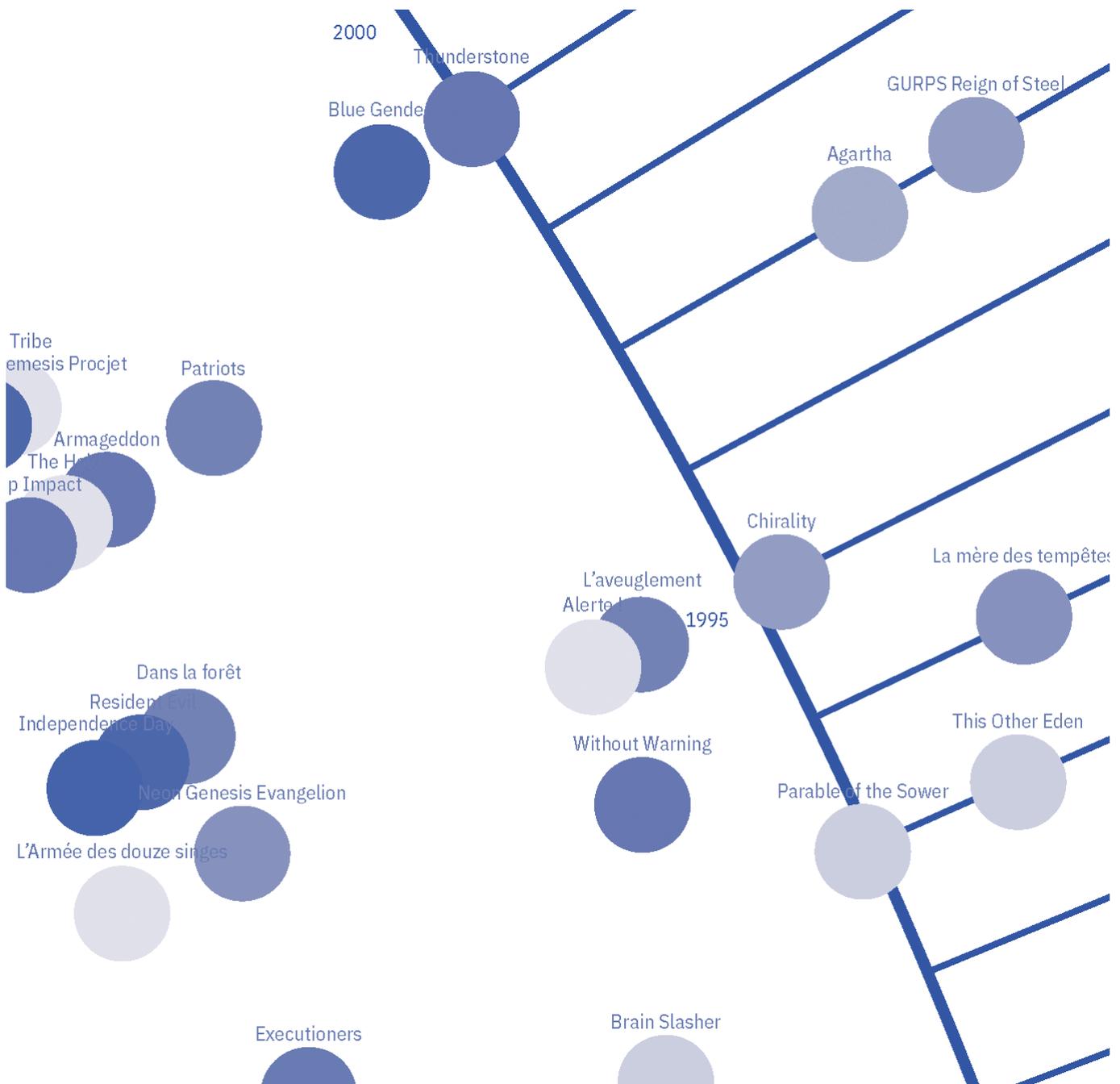
## LES FINS DU MONDE

Ce projet est un répertoire de plus de quatre-cents œuvres de fiction en lien avec la thématique de l'effondrement (annexées ci-après en pages 52 à 55). Ces œuvres ont été réparties en treize catégories selon leur cause d'effondrement, puis triées en fonction de leur époque d'effondrement supposée, et de leur date de création.

À partir de ces données, j'ai réalisé un diagramme (vue globale en couverture de la publication) dans lequel les œuvres sont repré-

sentées par des points de couleur, accompagnées de leur titre, chaque couleur représentant une des treize catégories. Les œuvres sont réparties plus ou moins loin du centre du graphique selon leur date d'effondrement; et tout autour selon leur date de création, chaque rayon représentant une année.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/04/clara-deprez](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2020/04/clara-deprez)



Titre	Créateurs / créatrices	Année de création	Pays d'origine	Domaine	Raison principale de l'effondrement	Période d'effondrement
2012	Roland Emmerich	2009	US	Film	catastrophe surnaturelle	2012
120 minutes pour sauver le monde (Red Alert)	Peter George	1958	GB	roman	Guerre ; Catastrophe technologique	futur proche
20 Years After	Jim Torres	2008	US	Film	guerre ; virus ; mutation biologique	futur proche
2019 après la chute de New York (2019 - Dopo la caduta di New York)	Sergio Martino	1983	IT ; FR	Film	guerre ; mutation biologique	1999
2084 : la fin du monde	Boualem Sansal	2015	DZ	Roman	crises sociales	21e s
28 jour plus tard	Danny Boyle	2002	GB	Film	virus ; catastrophes technologiques	2002
4h44 Dernier jour sur Terre (4h44 Last Day on Earth)	Abel Ferrara	2011	FR ; US ; CL	Film	pollution	c. 2011
7 Seeds (Sebun shizu)	Yumi Tamura	2001	JP	Manga	catastrophe cosmique	futur
A Boy and His Dog	Harlan Ellison	1969	US	Roman	guerre	2007
A comme Alone	Thomas Geha	2005	FR	Roman	évolution technologique	
A Gift Upon the Shore	M. K. Wren	1990	US	Roman	guerre	futur proche
A New Beginning	Daedalic Entertainment	2010	DE	Jeu vidéo	pollution	futur
A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell	Brett Piper	1991	US	Film	guerre	c.1990
A Pail of Air	Fritz Leiber	1951	US	Roman	catastrophe cosmique ; catastrophe naturelle	futur proche
A Wind Named Amnesia (A Wind Named Amnesia)	Hideyuki Kikuchi	1983	JP	Roman	catastrophe surnaturelle	1999
A Wrinkle In The Skin	John Christopher	1965	GB	Roman	catastrophe naturelle	futur proche
A.I. Intelligence Artificielle (Artificial Intelligence: AI)	Steven Spielberg	2001	US	Film	pollution	futur lointain
A.P.E.X.	Phillip J. Roth	1994	US	Film	évolution technologique	2073
Abomination : The Nemesis Project	Eidos Interactive	1999	GB	Jeu vidéo	virus ; monstres	1999
Absolon	David DeBartolomé	2003	GB ; CA	Film	virus	2010
Aeon Flux	Peter Chung	1991	US	Anime	crises sociales	anté. 7698
After Armageddon	Stephen Kemp	2010	GB	Film	virus	futur proche
After Earth	M. Night Shyamalan	2013	US	Film	pollution	2050
After the Bomb	Erick Wujcik	1986	US	Jeu de rôle	virus ; évolution technologique ; mutation biologique ; catastrophe technologique	futur
Against the Dark	Richard Crudo	2009	US ; RO	Film	monstres	c. 2010
Agharta	Matsumoto Takaharu	1997	JP	Manga	catastrophe naturelle	futur
Akira	Katsuhiro Ôtomo	1982	JP	Manga	guerre	1982
Alerte ! (Outbreak)	Wolfgang Petersen	1995	US	Film	virus	1995
Alien Apocalypse	Josh Becker	2005	US	Film	vie extraterrestre	futur proche
Alliances	Jean-Marc Ligny	2020	FR	Roman	pollution	Entre 2020 et 2500
America 3000	David Engelbach	1986	US	Film	guerre ; crises sociales ; évolution technologique	2009
Android Apocalypse	Paul Ziller	2006	US ; CA	Film	évolution technologique	futur
Appel d'urgence (Miracle Mile)	Steve de Jarnatt	1988	US	Film	guerre	c. 1990
Appleseed	Kazuyoshi Katayama	1985	JP	Anime	guerre	2099
Après le monde	Antoinette Rychner	2020	CH	Roman	catastrophe naturelle ; crises sociale	2022
Aqua	Jean-Marc Ligny	1993	FR	Roman	pollution	2000
Aqua (TM)	Jean-Marc Ligny	2006	FR	Roman	pollution	2030
Ardeur	Alex Varenne ; Daniel Varenne	1979	FR	BD	guerre	futur proche
Ark II	Martin Roth	1976	US	Série télévisée	pollution	25e s
Armageddon	Michael Bay	1998	US	Film	catastrophe cosmique	c. 2000
Armour-Geddon	Psygnosis	1991	GB	Jeu de rôle	guerre	futur proche
Barbe-Grise (Greybeard)	Brian Aldiss	1964	GB	Roman	guerre ; catastrophe technologique ; mutation biologique	1981
Battlefield 2142	DICE	2006	SE	Jeu vidéo	pollution	2106
Bienvenue à Zombieland (Zombieland)	Ruben Fleischer	2009	US	Film	virus ; monstres	c. 2010
Biomega (Baïomega)	Tsutomu Nihei	2004	JP	Manga	virus	3005
Bitume	Croc	1984	FR	Jeu de rôle	catastrophe cosmique	1986
Blue Gender (Burū Jendā)	Ryōsuke Takahashi	1999	JP	Anime	monstres	2017
Brain Slasher (Mindwarp)	Steve Barkett	1992	US	Film	pollution ; mutations biologique	Anté. 2037
Café Flesh	Rince Dream	1982	US	Film	catastrophe technologique ; mutation biologique	futur proche
Captain Power et les soldats du futur (Captain Power and the Soldiers of the Future)	Tony Christopher ; Gary Goddard	2002	US ; CA	Série télévisée	évolution technologique	2147
Captive Women	Stuart Gilmore	1952	US	Film	guerre	fin 20e s
Casshern (Shinzō ningen Kyashān)	Hiroshi Sasagawa	1973	JP	Anime	évolution technologique	futur
Ceux qui ont des ailes (Tsubasa o motsu mono)	Natsuki Takaya	1995	JP	Manga	guerre ; crises sociales	fin 22e s
Chants de la Terre lointaine (The Songs of Distant Earth)	Arthur C. Clarke	1986	GB	Roman	catastrophe cosmique	futur lointain
Children of the Dust	Louise Lawrence	1985	GB	Roman	guerre ; mutation biologique ; pollution	c. 1985
Chirality	Satoshi Urushihara	1995	JP	Manga	évolution technologique	2022
Chris Colorado	Thibaut Chatel ; Frank Bertrand ; Jacqueline Monsigny	2000	FR	Anime	catastrophe cosmique	futur
Chronique du Pays des Mères	Élisabeth Vonarburg	1992	CA	Roman	pollution	c.25e s
Chroniques de l'ère Xenozoïque (Xenozoic Tales)	Mark Schultz	1986	US	Comic book	pollution	futur proche
Ciel brûlant de minuit (Hot Sky at Midnight)	Robert Silverberg	1994	US	Roman	pollution	24e s
Cinq survivants (Five)	Arch Oboler	1951	US	Film	catastrophe technologique	c. 1950
City Limits	Aaron Lipstadt	1985	GB	Film	virus	futur proche
Cloverfield	Matt Reeves	2008	US	Film	monstres	2009
Conan, le fils du futur (Mirai Shōnen Conan)	Hayao Miyazaki	1978	JP	Anime	guerre	2008
Contagion	Steven Soderbergh	2011	US ; AE	Film	virus	c. 2011
Cosmopolis	Don DeLillo	2003	US	Roman	crises sociales	c.2005
Creepezoïds	David DeCoteau	1987	US	Film	Guerre ; pollution ; mutations biologique	futur proche
Crysis	Crytek	2007	DE	Jeu vidéo	vie extraterrestre	2019
Crystalis	Kazuto Kohno	1990	JP	Jeu vidéo	guerre ; mutation biologique ; crises sociales	1997
Cyborg	Albert Pyun	1989	US	Film	virus	c. 2000
Dans la forêt (Into the Forest)	Jean Hegland	1996	US	Roman	crises sociales	c.2000
Dark Earth	Multisim Editions	1997	FR	Jeu de rôle	catastrophe cosmique	2054
Darkwind : War on Wheels	Sam Redfern	2007	US	Jeu vidéo	catastrophe cosmique	2019
Davy	Edgar Pangborn	1965	US	Roman	guerre ; crises sociales ; évolution technologique	futur proche
Day the World Ended	Roger Corman	1955	US	Film	guerre	futur proche
Daybreakers	Michael Spierig ; Peter Spierig	2009	AU ; US	Film	monstres ; virus	2017
Days Gone	SIE Bend Studio	2019	US	Jeu vidéo	virus ; mutation biologique	2160
Deathlands	Jack Adrian	1986	CA	Roman	guerre ; pollution	2001
Deep Impact	Mimi Leder	1998	US	Film	catastrophe cosmique	1999
Demain les chiens (City)	Clifford D. Simak	1952	US	Roman	évolution technologique	c. 1980
Demain les loups (The Night of the Wolf)	Fritz Leiber	1944	US	Roman	guerre ; évolution technologique	futur
Desert Punk (Sunabōzu)	Masatoshi Usune	1997	JP	Manga	pollution	futur
Deus Ex	Eidos Interactive	2000	GB	Jeu vidéo	virus	2052
Deus Irae	Philip K. Dick ; Roger Zelazny	1976	US	Roman	Guerre	futur
Deus Vitae	Takuya Fujima	2000	JP	Manga	évolution technologique	2068
Dominion	Vaun Wilmott	2014	US	Série télévisée	Apocalypse religieuse	futur proche
Dominion: Tank Police (Tokusō sensha-tai Dominion)	Koichi Mashimo	1985	JP	Manga	catastrophe technologique	2110
Doomsday	Neil Marshall	2008	GB	Film	virus	c. 2010
Doomsday Plus Twelve	James D. Forman	1984	US	Roman	guerre	2000
Down to a Sunless Sea	David Graham	1979	GB	Roman	guerre	futur proche
Downsizing	Alexander Payne	2017	US	Film	pollution	futur proche
Dr. Bloodmoney (Dr. Bloodmoney, or How We Got Along After the Bomb)	Philip K. Dick	1963	US	Roman	guerre	1981
Earth 2	Billy Ray ; Michael Duggan ; Carol Flint ; Mark Levin	1994	US	Série télévisée	pollution ; guerre ; virus	2194
Earth 2140	TopWare Interactive	1997	PL	Jeu vidéo	Guerre	22e s
Eden, It's an Endless World!	Hiroki Endo	1998	JP	Manga	virus	fin 21e s
Elysium	Neill Blomkamp	2013	US	Film	pollution ; crises sociales	2100
Empire of Ash	Michael Mazo ; Lloyd A.Simandl	1988	CA	Film	guerre	2050
Empty World	John Christopher	1977	GB	Roman	virus	c. 1980
Endworld	David L. Robbins	1986	US	Roman	guerre ; mutation biologique	c. 1990
Enslaved - Odyssey to the West	Ninja Theory ; Tameem Antoniades ; Alex Garland	2010	JP ; GB	Jeu vidéo	guerre	2160
Equilibrium	Kurt Wimmer	2002	US	Film	guerre	anté. 2070
Ergo Proxy (Erugo Purakushi)	Shukō Murase ; Dai Sato	2006	JP	Anime	virus	2100
Eternity Incorporated	Raphaël Granier de Cassagnac	2011	FR	Roman	virus	post. 2600
Evacuate Earth	Bill McClane	2012	US	Film	catastrophe cosmique	futur proche
Executioners	Johnnie To	1993	CN	Film	guerre	futur proche
Exodes	Jean-Marc Ligny	2012	FR	Roman	pollution ; mutations biologique	futur
Falling Skies	Robert Rodat	2011	US	Série télévisée	vie extraterrestre	2015
Fallout	Black Isle Studios	1997	US	Jeu vidéo	guerre	22e s

Fido	Andrew Currie	2006	CA	Film	monstres	20 <sup>e</sup>
Finis	Frank Lillie Pollock	1906	CA	Roman	catastrophe cosmique	mi 20es
Fire Brats	Barbara Siegel; Scott Siegel; Barbara Steiner	1987	US	Roman	guerre; pollution	c. 1990
Freeway Fighter	Ian Livingstone; Kevin Bulmer	1985	GB	Jeu de rôle	virus	futur
Fusion (The Core)	Jon Amiel	2003	US	Film	Catastrophe technologique	futur proche
Galerian (Galerianzu)	Polygon Magic	2000	JP	Jeu vidéo	évolution technologique	2522
Gamma World	James M. Ward; Gary Jaquet	1978	US	Jeu de rôle	guerre	25e s
Genesis Climber MOSPEADA (Kikō Sōseiki Musupīda)	Shinji Aramaki; Hideki Kakinuma	1983	JP	Anime	vie extraterrestre	2050
Geostorm	Dean Devlin	2017	US	Film	catastrophe naturelle	2019
Glen and Randa	Jim McBride	1971	US	Film	guerre	futur proche
Gunhed (Ganheddo)	Masato Harada	1989	JP	Film	évolution technologique	2038
Gunlock (RayForce)	Taito	1994	JP	Jeu vidéo	évolution technologique	futur lointain
Gunlok	Rebellion Developments	2000	GB	Jeu vidéo	évolution technologique	futur
Gunnm	Yukito Kishiro	1990	JP	Manga	catastrophe cosmique; crises sociales	futur lointain
GURPS Reign of Steel	David Pulver	1997	US	Jeu de rôle	évolution technologique	2031
Hell	Tim Fehlbaum	2011	CH; DE	Film	pollution	2016
Hell Comes to Frogtown	Donald G. Jackson	1988	US	Film	guerre; mutation biologique	futur
Hellgate : London	Flagship Studios	2007	US	Jeu vidéo	Apocalypse religieuse; monstres	2038
Hier, les oiseaux (Where Late the Sweet Birds Sang)	Kate Wilhelm	1976	GB	Roman	pollution; virus; mutation du vivant	futur
Highschool of the Dead ((Gakuen mokushiroku HIGH SCHOOL OF THE DEAD)	Daisuke Satō; Shōji Satō	2007	JP	BD	virus; monstres	2010
Highway Holocaust	Joe Dever	1988	GB	Roman	guerre; pollution	2012
Hombre	Antonio Segura; José Ortiz	1981	ES	BD	guerre; pollution	futur
Horizon Zero Dawn	Guerrilla Games	2017	NL	Jeu vidéo	évolution technologique	3 <sup>e</sup> m
Hybrides	Séraphine; Thierry Smolderen	1984	BE	BD	guerre; mutation biologique	futur
Ice	Anna Kavan	1967	GB	Roman	guerre	guerre froide
Idiocracy	Mike Judge	2007	US	Film	pollution	26 <sup>e</sup> s
Idlewild	Nick Sagan	2003	US	Roman	virus; mutation biologique	mi 21 <sup>e</sup> s
Inconstant Moon	Larry Niven	1973	US	Roman	catastrophe cosmique; catastrophe naturelle	c. 1975
Independence Day	Roland Emmerich	1996	US	Film	vie extraterrestre	c.2000
Infectés (Carriers)	Álex Pastor; David Pastor	2009	US	Film	virus	c. 2010
Invasion	Oliver Hirschbiegel	2007	US	Film	vie extraterrestre; virus	2007
Je n'ai pas de bouche et il faut que je crie (I Have No Mouth, and I Must Scream)	Harlan Ellison	1967	US	Roman	évolution technologique	futur lointain
Je suis une légende	Richard Matheson	1954	US	Roman	virus; monstres	futur proche
Jeremiah	Hermann	1979	BE	BD	guerre	futur
Jericho	Stephen Chbosky; Jon Turteltaub	2006	US	Série télévisée	catastrophe technologique	futur proche
Judge Dredd	Danny Cannon	1995	US	Film	guerre; mutation biologique; pollution	21 <sup>e</sup> s
Jusqu'à ce que la fin du monde nous sépare (Seeking a Friend for the End of the World)	Lorene Scafaria	2012	US	Film	catastrophe cosmique	c. 2010
Just a Pilgrim	Garth Ennis; Carlos Ezquerra	2001	US	Comic book	catastrophe cosmique; catastrophe naturelle	futur
Ken le Survivant (Hokuto no Ken)	Tetsuo Hara	1983	JP	Manga	guerre; pollution	1990
Krush, Kill 'n' Destroy	Beam Software; Electronic Arts	1997	US; AU	Jeu vidéo	guerre; mutation biologique	2079
L'Autoroute sauvage	Gilles Thomas (Julia Verlanger)	1976	FR	Roman	guerre	futur
L'Autre Moitié de l'homme (The Female Man)	Joanna Russ	1975	US	Roman	virus	futur
L'Aveuglement (Ensaio sobre a cegueira)	José Saramago	1995	PT	Roman	virus; crises sociales	c.2000
L'Effet domino (Afterlight)	Alex Scarrow	2010	GB	Roman	facteurs sociaux; catastrophe technologique	futur proche
L'Inévitable Catastrophe (The Swarm)	Irwin Allen	1978	US	Film	mutation biologique; catastrophe technologique	c.1990
L'Ultime Garçonnière (The Bed-Sitting Room)	Richard Lester	1969	GB	Film	guerre	futur proche
L'armée des 12 singes	Terry Gilliam	1995	US	Film	virus	1996
L'homme vertical	Davide Longo	2013	IT	Roman	effondrement social	futur proche
La Bombe (The War Game)	Peter Watkins	1965	GB	Film	guerre	c. 1965
La Compagnie des glaces	G.-J. Arnaud	1980	FR	Roman	catastrophe cosmique	futur
La Dernière Femme sur Terre (Last Woman on Earth)	Roger Corman	1960	US	Film	catastrophe suratmosphérique	c. 1960
La Dernière Guerre de l'Apocalypse	Shuei Matsubayashi	1961	JP	Film	guerre	futur proche
La Fin du monde	Abel Gance	1931	FR	Film	catastrophe cosmique	c. 1930
La Fin du monde (Verdens undergang)	August Blom	1916	DK	Film	catastrophe cosmique	c. 1920
La Flamme noire (The Black Flame)	Stanley G. Weinbaum	1934	US	Roman	virus	fin 20 <sup>e</sup> s
La Guerre (Rat)	Veljko Bulajić	1960	YU	Film	guerre	futur proche
La Guerre des mondes (The War of the Worlds)	H. G. Wells	1898	GB	Roman	vie extraterrestre	1894
La Jetée	Chris Marker	1962	FR	Film	guerre	c. 1980
La Machine à explorer le temps (The Time Machine: An Invention)	H. G. Wells	1895	GB	Roman	mutation biologique; crises sociales; évolution technologique	802701
La machine s'arrête (The Machine Stops)	Edward Morgan Forster	1909	GB	Roman	évolution technologique; catastrophe technologique	futur
La mère des tempêtes (Mother of Storms)	John Barnes	1994	US	Roman	Catastrophe technologique; catastrophe naturelle	21 <sup>e</sup> s
La Mort de la Terre	J.-H. Rosny aîné	1910	FR	Roman	pollution	futur lointain
La Musique du sang (Blood Music)	Greg Bear	1985	US	Roman	catastrophe technologique; virus	futur proche
La Nuit de la comète (Night of the Comet)	Thom Eberhardt	1984	US	Film	catastrophe cosmique	c.1985
La Nuit des fous vivants (The Crazies)	George A. Romero	1973	US	Film	catastrophe technologique; virus	c. 1975
La Peste écarlate (The Scarlet Plague)	Jack London	1912	US	Roman	virus	2013
La Planète des singes	Pierre Boulle	1963	FR	Roman	mutation biologique	20 <sup>e</sup> s
La Route (The Road)	Cormac McCarthy	2006	US	Roman	?	c. 2005
La Semence de l'homme (Il seme dell'uomo)	Marco Ferreri	1969	IT	Film	virus	futur proche
La Servante écarlate (The Handmaid's Tale)	Margaret Atwood	1985	CA	Roman	mutation biologique; crises sociales; pollution	futur proche
La Terre demeure (Earth Abides)	George G. Stewart	1949	US	Roman	virus	c. 1950
La Théorie des dominos (Last Light)	Alex Scarrow	2007	GB	Roman	crises sociales	futur proche
La Tribu (The Tribe)	Harry Duffin; Raymond Thompson	1999	GB; NZ	Série télévisée	virus	c. 2000
La Troisième Guerre mondiale (World War III)	David Greene; Boris Sagal	1982	US	Film	guerre	1987
La Vérité avant-dernière (The Penultimate Truth)	Philip K. Dick	1964	US	Roman	guerre	2010
Larme ultime (Saishū heiki kanojo)	Shin Takahashi	2000	JP	Manga	guerre	futur
Last of the Living	Logan McMillan	2009	NZ	Film	virus; monstres	c. 2010
Le Big Bang	Picha	1984	BE; FR	Anime	guerre	guerre froide
Le camion de la mort (Battletruck)	Harley Cokliss	1982	GB; NZ	Film	guerre; pollution	futur
Le Choc des mondes (When Worlds Collide)	Philip Gordon Wylie; Edwin Balmer	1933	US	Roman	catastrophe cosmique	futur
Le Dernier Combat	Luc Besson	1983	FR	Film	guerre	c. 1985
Le Dernier Homme	Jean-Baptiste Cousin de Grainville	1805	FR	Roman	mutation biologique	futur
Le Dernier Homme	Charles L. Bitsch	1967	FR	Film	guerre	c. 1970
Le Dernier Homme (Oryx and Crake)	Margaret Atwood	2003	CA	Roman	mutation biologique	futur
Le Dernier Homme (The Last Man)	Mary Shelley	1826	GB	Roman	virus	2100
Le Dernier missile (Radioactive Dreams)	Albert Pyun	1985	US	Film	guerre	1986
Le Dernier Rivage (On the Beach)	Nevil Shute	1957	US	Roman	guerre	1963
Le Dernier Survivant (The Quiet Earth)	Craig Harrison	1981	US	Film	catastrophe technologique; catastrophe cosmique	futur proche
Le Dernier Testament (Testament)	Lynne Littman	1983	US	Film	guerre	c.1985
Le Facteur (The Postman)	David Brin	1985	US	Roman	guerre	futur proche
Le feu de Dieu	Pierre Bordage	2009	FR	Roman	catastrophe naturelle	c. 2010
Le Fléau (The Stand)	Stephen King	1978	US	Roman	virus	c.1980
Le Gladiateur du futur (Endgame - Bronx lotta finale)	Joe D'Amato	1983	IT	Film	guerre	1975
Le Goût de l'immortalité	Catherine Dufour	2005	FR	Roman	pollution; évolution technologique	2113
Le Jour d'après (The Day After Tomorrow)	Roland Emmerich	2004	US	Film	catastrophe naturelle	c.2005
Le Jour d'après (The Day After)	Nicholas Meyer	1983	US	Film	guerre	guerre froide
Le Jour des morts-vivants (Day of the Dead)	George A. Romero	1985	US	Film	monstres	c.1985
Le Jour des Triffides (The Day of the Triffids)	John Wyndham	1951	GB	Roman	mutation biologique; guerre	futur
Le Jour où la Terre prit feu (The Day the Earth Caught Fire)	Val Guest	1961	GB	Film	catastrophe technologique; catastrophes naturelles; catastrophe cosmique	guerre froide
Le Lendemain de la machine (Tomorrow Sometimes Comes)	Francis G. Rayner	1951	GB	Roman	guerre; mutation biologique; évolution technologique	fin 20 <sup>e</sup> s
Le Livre d'Éli (The Book of Eli)	Albert; Allen Hughes	2010	US	Film	guerre	futur
Le Monde aveugle (Dark Universe)	Daniel F. Galouye	1961	US	Roman	guerre	futur proche
Le Monde enfin	Jean-Pierre Andrevon	1975	FR	Roman	mutation biologique	21 <sup>e</sup> s
Le Monde englouti (The Drowned World)	James G. Ballard	1962	GB	Roman	catastrophe cosmique; catastrophe naturelle	futur proche
Le Monde vert (Hothouse)	Brian Aldiss	1962	GB	Roman	mutation biologique	futur lointain
Le Monde, la chair et le diable (The World, the Flesh and the Devil)	Ronald MacDougall	1959	US	Film	guerre	futur proche
Le Passage (The Passage)	Justin Cronin	2010	US	Roman	monstres; virus; catastrophe technologique	futur proche
Le Pêril vient de la mer (The Kraken Wakes)	John Wyndham	1953	GB	Roman	vie extraterrestre	c. 1950
Le Règne du feu (Reign of Fire)	Rob Bowman	2002	RU; IE; US	Film	monstres	2008
Le Roman de Jeanne	Lidia Yuknavitch	2018	US	Roman	guerre; catastrophe naturelle	2049
Le Survivant (The Survivalist)	Jerry Ahern	1981	US	Roman	guerre	guerre froide

Le Syndrome chinois (The China Syndrome)	James Bridges	1979	US	Film	Catastrophe technologique	c. 1980
Le Transperceneige	Jacques Lob ; Jean-Marc Rochette	1982	FR	BD	pollution ; catastrophe technologique	futur
Le Troupeau aveugle (The Sheep Look Up)	John Brunner	1972	GB	Roman	pollution	fin 20 <sup>e</sup> s
Le Vent de nulle part (The Wind from Nowhere)	James G. Ballard	1962	GB	Roman	catastrophe naturelle	futur proche
Le Voyageur de l'espace (Beyond the Time Barrier)	Edgard G. Ulmer	1960	US	Film	catastrophe technologique ; catastrophe cosmique ; virus ; mutation biologique	1971
Left 4 Dead	Turtle Rok Studios ; Valve Corporation	2008	US	Jeu vidéo	virus ; monstres	2009
Les 100 (The 100)	Kass Morgan	2013	US	Série télévisée	évolution technologique	2052
Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? (Do Androids Dream of Electric Sheep?)	Philip K. Dick	1966	US	Roman	guerre	1992
Les Chaînes de l'avenir (The World Jones made)	Philip K. Dick	1954	US	Roman	guerre	futur proche
Les derniers hommes	Pierre Bordage	2002	FR	Roman	guerre ; pollution	futur proche
Les Derniers Jours (Los últimos días)	David Pastor ; Alex Pastor	2013	ES	Film	virus	2013
Les Eaux de Mortelune	Patrick Cothias ; Philippe Adamov	1986	FR	BD	guerre ; pollution	futur
Les Enfants d'Ève	Bernard Werber ; Éric Puech	2005	FR	BD	guerre	2000
Les Enfants d'Icare (Childhood's End)	Arthur C. Clarke	1953	US	Roman	vie extraterrestre ; mutation biologique ; catastrophe sumaturelle	c. 1960
Les Fils de l'homme (The Children of Men)	P.D. James	1992	GB	Roman	mutation biologique	1996
Les guerriers du soleil (Solarbabies)	Alan Johnson	1986	US	Film	pollution	futur
Les Mondes futurs (Things to Come)	William Cameron Menzies	1936	GB	Film	guerre ; crises sociales ; virus	1940
Les Neuf Milliards de noms de Dieu (The Nine Billion Names of God)	Arthur C. Clarke	1953	GB	Roman	Apocalypse religieuse	c. 1950
Les Nouveaux Barbares (I nuovi barbari)	Enzo G. Castellari	1983	US ; IT	Film	guerre	anté. 2019
Les Rats de Manhattan (Rats - Notte di terrore)	Bruno Mattei	1984	FR ; IT	Film	guerre	futur
Les sables de l'Amargosa	Claire Vaye Watkins	2017	US	Roman	pollution	futur
Les Ténébres (Darkness)	Lord Byron	1816	GB	Poème	catastrophe cosmique	c. 1820
Les Transformés (The Chrysalids)	John Wyndham	1955	GB	Roman	guerre ; mutation biologique	futur
Les Tripodes (The Tripods)	John Christopher ; Christopher Penfold ; Alick Rowe	1984	GB ; AU	Série télévisée	vie extraterrestre	2089
Lettres d'un homme mort (Pisma myortogo cheloveka)	Konstantin Lopouchanski	1986	SU	Film	guerre ; catastrophe technologique	guerre froide
Lost City Raiders	Jean de Segonzac	2008	DE	Film	pollution	2048
Mad Max	George Miller	1981	AU	Film	pollution	futur proche
Magnus, Robot Fighter	Russ Manning	1963	US	Comic book	évolution technologique	anté. 4000
Malevil	Riobert Merle	1972	FR	Roman	guerre	1977
Manhunter : New York	Barry Murry ; Dave Murry ; Dee Dee Murry	1988	US	Jeu vidéo	vie extraterrestre	2004
Marionnettes humaines (The puppet masters)	Robert A. Heinlein	1951	US	Roman	vie extraterrestre	2007
Mécaniques fatales (Mortal Engines)	Philip Reeve	2001	GB	Roman	guerre	anté. 3100
Melancholia	Lars Von Trier	2011	DK ; SE ; FR ; DE ; ES ; IT	Film	catastrophe cosmique	
Metaltech : Earthsiege	Dynamix	1994	US	Jeu vidéo	évolution technologique	2471
Meteor	Ronald Neame	1979	US	Film	catastrophe cosmique	c. 1980
Metro 2033	Dmitri Glukhovski	2002	RU	Roman	guerre	2013
Missile Command	Atari Inc.	1980	US	Jeu vidéo	guerre	guerre froide
Mother Sarah	Katsuhiko Ôtomo ; Takumi Nagayasu.	1990	JP	BD	guerre	futur lointain
Mr. Adam	Pat Frank	1946	US	Roman	catastrophe technologique ; mutation biologique	futur proche
Mutants	David Morley	2009	FR	Film	Mutation biologique ; virus	c.2010
Neocron	Reaktor Media GmbH	2002	DE	Jeu vidéo	guerre	2143
Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion)	Hideaki Anno	1995	JP	Anime	catastrophe technologique ; catastrophes naturelles	2000
Neuroshima	Ignacy Trzeciecki ; Marcin Blacha ; Michal Oracz ; Marcin Barylka	2003	PO	Jeu de rôle	guerre ; évolution technologique	mi 21 <sup>e</sup> s
New York ne répond plus	Robert Clouse	1975	US	Film	pollution	2012
Niourk	Stefan Wul	1957	FR	Roman	catastrophe technologique ; crises sociales ; pollution	24 <sup>e</sup> s
Not with a Bang	Damon Knight	1949	US	Roman	guerre	futur proche
Nouveau Modèle (Second Variety)	Philip K. Dick	1953	US	Roman	guerre ; évolution technologique	guerre froide
Nuclear War	Douglas Malewicki	1965	US	Jeu de société	guerre	guerre froide
Nukewar	Avalon Hill	1980	US	Jeu vidéo	guerre	guerre froide
Obernewtyn Chronicles	Isobelle Carmody	1987	AU	Roman	guerre	futur
Oblivion	Joseph Kosinski	2013	US	Film	vie extraterrestre	2017
Omega Cop	Paul Kyriazi	1989	US	Film	catastrophe cosmique	1999
Omega Doom	Albert Pyun	1996	US	Film	guerre ; crises sociales ; évolution technologique	futur
Origine (Gin-iro no kami no Âgito)	Keiichi Sugiyama	2006	JP	Anime	pollution	futur lointain
Pale Cocoon (Peiru Kokûin)	Yasuhiro Yoshiura	2006	JP	Anime	pollution	futur lointain
Pandemia	Jonhathan Rand	2006	US	Roman	virus	c. 2005
Panique année zéro (Panic in Year Zero!)	Ray Milland	1962	US	Film	guerre	futur proche
Parable of the Sower	Octavia E. Butler	1993	US	Roman	pollution	2020
Parasite	Charles Band	1982	US	Film	guerre	1982
Path to Savagery	Robert Edmond Alter	1969	US	Roman	guerre ; mutation biologique	guerre froide
Patriots	James Wesley Rawles	1998	US	Roman	crises sociales	c. 2000
Peace on Earth	Hugh Harman	1939	US	Anime	guerre	futur proche
Perfect Sense	David Mackenzie	2011	SE ; GB	Film	virus	c.2010
Péril Jaune (Huang Huo)	Wang Lixiong	1991	CH	Roman	guerre	futur proche
Phénomènes (The Happening)	M. Night Shyamalan	2008	US	Film	pollution ; virus ; mutation biologique	c.2010
Pièces de guerre	Edward Bond	1983	GB	Pièce de théâtre	guerre	futur proche
Plague	Ed Hunt	1979	CA ; US	Film	Catastrophe technologique	c. 1980
Planetarian: chiisana hoshi no yume	Key	2006	JP	Jeu vidéo	pollution ; guerre	futur
Polaris	Philippe Tessier	1997	FR	Jeu de rôle	pollution ; mutation biologique	futur
Primal Rage	Atari Games	1994	US	Jeu vidéo	catastrophe cosmique	futur
Quand la Terre s'entrouvrira (Crack in the World)	Andrew Marton	1965	US	Film	Catastrophe technologique	futur proche
Quand souffle le vent (When the Wind Blows)	Raymond Briggs	1982	GB	BD	guerre	20 <sup>e</sup> s
Quand ton cristal mourra (Logan's run)	George Clayton Johnson ; William Francis Nolan	1967	US	Roman	crises sociales	anté. 2116
Quinzinzinzi	Régis Messac	1935	FR	Roman	guerre	futur proche
R.U.R.	Karel Čapek	1920	CZ	Roman	évolution technologique	futur
Rage	Bethesda Softworks ; Matthew J. Costello	2010	US	Jeu vidéo	catastrophe cosmique	2029
Ravage	René Barjavel	1943	FR	Roman	guerre	2052
Ready Player One	Steven Spielberg	2018	US	Film	pollution	2045
Repo ! The Genetic Opera	Darren Lynn	2008	US	Film	virus	futur proche
Resident Evil (Baiohazâdo)	Capcom	1996	JP	Jeu vidéo	monstres	1998
Revolution	Eric Kripke	2012	US	Série télévisée	Catastrophe technologique	2029
Riddley Walker	Russell Hoban	1980	GB	Roman	guerre	futur
Robopocalypse	Daniel H. Wilson	2011	US	Roman	évolution technologique	futur proche
Robot Holocaust	Tim Kincaid	1986	US	Film	évolution technologique	futur
Robot Jox	Stuart Gordon	1990	US	Film	guerre	futur
Robot Monster	Phil Tucker	1953	US	Film	vie extraterrestre	c. 1950
Robotron: 2084	Eugene Jarvis ; Larry DeMa	1982	US	Jeu vidéo	évolution technologique	2084
Rock and Rule (Rock & Rule)	Clive A. Smith	1983	US	Anime	guerre ; mutation biologique	futur
Route 666 (Damnation Alley)	Roger Zelazny	1969	GB	Roman	guerre	34 <sup>e</sup> s
Sans un bruit (A Quiet Place)	John Krasinski	2018	US	Film	catastrophe cosmique ; vie extraterrestre	2020
Scooby Apocalypse	Keith Giffen ; J. M. DeMatteis	2016	US	Comic book	virus ; monstres	c.2015
Scorched Earth	Peter Howitt	2018	CA ; US	Film	pollution	futur proche
Sécheresse (The Burning World / The Drought)	James G. Ballard	1964	GB	Roman	pollution	futur proche
Semences	Jean-Marc Ligny	2015	FR	Roman	pollution	2300
Seven Sisters	Tommy Wirkola	2017	US ; BE ; FR ; GB	Film	pollution	2073
Sexmission (Seksmisja)	Juliusz Machulski	1984	PL	Film	guerre ; pollution	anté. 2044
Signes (Signs)	M. Night Shyamalan	2002	US	Film	vie extraterrestre	c. 2000
Silent Running	Douglas Trumbull	1972	US	Film	pollution	anté. 2001
Silo (Wool)	Hugh Howey	2012	US	Roman	catastrophe technologique	2345
Simon du Fleuve	Claude Auclair	1973	FR	BD	guerre ; facteurs sociaux	futur proche
Six-String Samurai	Lance Mungia	1998	US	Film	guerre	fin 20 <sup>e</sup> s
Skyline	Greg et Colin Strause	2010	US	Film	vie extraterrestre	futur proche
Smallpox 2002 : Silent Weapon	Simon Chinn ; Daniel Percival	2002	GB	Film	guerre ; virus ; catastrophe technologique	2002
Soldiers of Anarchy	Silver Style Entertainment	2002	US	Jeu vidéo	virus ; catastrophe technologique	2005
Soleil vert (Make Room! Make Room!)	Harry Harrison	1966	US	Roman	pollution	2022
Souvenirs à vendre (We Can Remember It for You Wholesale)		1966		Roman	vie extraterrestre	futur
Spiral Zone	Diana Dru Botsford	1987	US	Film	virus	2007
Stalker : pique-nique au bord du chemin (Piknik na obochine)	Arcadi ; Boris Strougatski	1972	SU	Roman	vie extraterrestre	c. 2020

STALKER: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	2007	UA	Jeu vidéo	catastrophe technologique ; mutation biologique	2006
Station Eleven	Emily St. John Mandel	2014	CA	Roman	virus	futur proche
Stryker	Cirio H. Santiago	1983	PH	Film	guerre	futu lointain
Super Comet : After the Impact (Armageddon: Der Einschlag)	Stefan Schneider	2007	US ; DE	Film	catastrophe cosmique	c. 2010
Survivors	Terry Nation	1975	GB	Série télévisée	virus ; catastrophes technologiques	c. 1980
Swan Song	Robert R. McCammon	1987	US	Roman	guerre ; pollution	guerre froide
Take Shelter	Jeff Nichols	2011	US	Film	Catastrophe naturelle	c. 2010
Tank Girl	Rachel Talalay	1995	US	Film	catastrophe cosmique ; pollution ; mutations biologique	futur
Teenage Cave Man	Roger Corman	1958	US	Film	guerre	futur
Tekken	Dwight H. Little	2009	JP ; US	Film	guerre	futur proche
Temps futurs (Ape and Essence)	Aldous Huxley	1948	US	Roman	guerre ; pollution ; virus	fin 20 <sup>e</sup> s
Terminal Mind	David Walton	2008	US	Roman	guerre ; évolution technologique	futur proche
Terminator (The Terminator)	James Cameron	1984	US	Film	évolution technologique	1997
Terre champ de bataille (Battlefield Earth)	L. Ron Hubbard	1982	US	Roman	vie extraterrestre	c. 2000
Terror from the Year 5000	Robert J. Gurney Jr.	1958	US	Film	guerre	anté. 5000
The Adolescence of P-1	Thomas Joseph Ryan	1977	US	Roman	évolution technologique	c. 1980
The Aftermath	Steve Barkett	1982	US	Film	guerre ; mutation biologique	futur proche
The Battery	Jeremy Gardner	2012	US	Film	monstres	c. 2010
The Beach Party at the Threshold of Hell	Jonny Gillette ; Kevin Wheatley	2006	US	Film	guerre	2077
The City, Not Long After	Pat Murphy	1989	US	Roman	virus	futur proche
The Creation of the Humanoids	Wesley Barry	1962	US	Film	guerre	futur
The Dark Hour (La Horia Fria)	Elio Quiróga	2007	ES	Film	guerre	futur proche
The Death of Grass	John Christopher	1956	GB	Roman	virus ; pollution ; mutation biologique ; catastrophe technologique	futur proche
The Divide	Xavier Gens	2011	US ; CA ; DE	Film	guerre	c. 2010
The Earth Dies Screaming	Terence Fischer	1964	GR	Film	vie extraterrestre	futur proche
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style Entertainment ; PointSoft	2004	FR	Jeu vidéo	pollution	2083
The Forge of God	Greg Bear	1987	US	Roman	vie extraterrestre	futur proche
The Gate to Women's Country	Sheri S. Tepper	1988	US	Roman	guerre	futur proche
The Genocides	Thomas M. Disch	1965	US	Roman	vie extraterrestre	1972
The Girl Who Owned a City	O. T. Nelson	1975	US	Roman	virus	c. 1980
The Hole	Tsai Ming-liang	1998	FR ; TW	Film	virus ; mutation biologique	2000
The Incredible Tide	Alexander Key	1970	US	Roman	guerre ; pollution	futur proche
The Killing Star	Charles R. Pellegrino	1995	US	Roman	vie extraterrestre	fin 21 <sup>e</sup> s
The Last American	John Wagner ; Alan Grant ; Mike McMahon.	1990	US	BD	guerre	futur
The Last Book in the Universe	Rodman Philbrick	2002	US	Roman	Catastrophe naturelle	futur
The Last Children of Schewenborn (German Die Letzten Kinder von Schewenborn)	Gudrun Pausewang	1983	DE	Roman	guerre	guerre froide
The Last Man on Earth	Will Forte	2015	US	Série télévisée	virus	2020
The Last of Us	Naughty Dog	2013	US	Jeu vidéo	virus	2015
The Last Ship	William Brinkley	1988	US	Série télévisée	guerre	c. 1990
The Last Word	Damon Knight	1957	US	Roman	Apocalypse religieuse	futur
The Long Tomorrow	Leigh Brackett	1955	US	Roman	guerre	futur
The Morrow Project	Kevin Dockery ; Robert Sadler ; Richard Tucholka	1980	US	Jeu de rôle	guerre	c. 1990
The Noah	Daniel Bourla	1975	US	Film	guerre	futur proche
The Quick and the Undead	Gerald Nott	2006	US	Film	virus ; monstres	2006
The Screwfly Solution	Raccoona Sheldon	1977	US	Roman	vie extraterrestre ; virus	futur proche
The Shape of Things to Come	H. G. Wells	1933	GB	Roman	crises sociales ; guerre ; virus	c. 1950
The Third World War	Humphrey Hawksley	2003	GB	Roman	guerre	futur proche
The Time Travelers	Ib Melchior	1964	US	Film	guerre	anté. 2070
The Valley-Westside War	Harry Turtledove	2008	US	Roman	guerre	1967
The Vanguard	Matthew Hope	2008	GB	Film	pollution ; virus ; monstres	2015
The Walking Dead	Robert Kirkman ; Tony Moore ; Charlie Adlard	2003	US	Comic book	monstres	2010
The World in Winter	John Christopher	1962	GB	Roman	catastrophe cosmique ; catastrophe naturelle	futur proche
This Is Not a Test	Fredric Gadgette	1962	US	Roman	guerre	futur proche
This Other Eden	Ben Elton	1993	GB	Roman	pollution	futur proche
Threads	Mick Jackson	1984	GB	Film	guerre	c. 1985
Thunderstone	Jonathan M. Schiff	1999	AU	Série télévisée	catastrophe cosmique ; catastrophe naturelle	2020
Time of the Great Freeze	Robert Silverberg	1964	US	Roman	Catastrophe naturelle	23 <sup>e</sup> s
Titan A.E.	Don Bluth ; Gary Goldman	2000	US	Anime	vie extraterrestre	3028
Trois fois la fin du monde	Sophie Divry	2019	FR	Roman	Catastrophe technologique	c. 2020
Twilight 2000	Frank Chadwick ; Dave Nilsen ; Loren K. Wiseman ; Lester W. Smith	1984	US	Jeu de rôle	guerre	1997
Un cantique pour Leibowitz (A Canticale for Leibowitz)	Walter M. Miller	1960	US	Roman	guerre	fin 20 <sup>e</sup> s
Une sale grippe (Night Surf)	Stephen King	1969	US	Roman	virus	futur proche
Vampire Earth	E. E. Knight	2003	US	Roman	vie extraterrestre ; virus ; guerre nucléaire	2022
Vermine	Julien Blondel	2004	FR	Jeu de rôle	mutation biologique	2037
Virus (Fukkatsu no hi)	Kinji Fukasaku	1980	JP	Film	virus ; catastrophes technologiques ; catastrophe naturelle	1982
WALL-E	Andrew Stanton	2008	US	Anime	pollution	2105
Warm Bodies	Isaac Marion	2010	US	Roman	monstres	futur proche
Warzone 2100	Pumpkin Studios	1999	GB	Jeu vidéo	Guerre ; Catastrophe technologique	2085
Wasteland	Alan Pavlish ; Brian Fargo ; Michael A. Stackpole ; Ken St. Andre ; Alan Pavlish	1988	US	Jeu vidéo	guerre	mi 20 <sup>e</sup> s
Wasteland Angel	Octane Games	2011	FI	Jeu vidéo	guerre ; mutation biologique	1998
Water Knife	Pablo Bacigalupi	2015	US	Roman	pollution	futur proche
Waterworld	Kevin Reynolds	1995	US	Film	pollution	2500
With Folded Hands ...	Jack Williamson	1947	US	Roman	évolution technologique	futur
Without Warning	Robert Iscove	1994	US	Film	catastrophe cosmique	c.1990
Wonderful Days (Wondeopul deijeu)	Kim Moon-Saeng	2003	KR	Anime	Catastrophe technologique	22e s
World Gone Wild	Lee H. Katzin	1988	US	Film	guerre ; pollution	début 21e s
World Made by Hand	James Howard Kunstler	2008	US	Roman	pollution ; crises sociales	futur
World War Z	Max Brooks	2006	GB	Film	monstres ; virus	2006
World Without End	Edward Bernds	1956	US	Film	guerre	2188
Z for Zachariah	Robert C. O'Brien	1974	US	Roman	guerre	futur proche
Z Nation	Karl Schaefer ; Craig Engler	2014	US	Série télévisée	monstres ; virus	2016
Zentrix	Tony Tang ; Félix Ip	2002	CH	Anime	évolution technologique	futur
Zombie Wars	David A. Prior	2007	US	Film	monstres	c.2010
Z for Zachariah	Robert C. O'Brien	1974	US	Roman	guerre	
Z Nation	Karl Schaefer ; Craig Engler	2014	US	Série	monstres ; virus	
Zentrix	Tony Tang ; Félix Ip	2002	CH	Anime	évolution technologique	
Zombie Wars	David A. Prior	2007	US	Film	monstres	c. 2010

#### Guerre

Troisième guerre mondiale  
Guerre mondiale  
Guerre froide  
Guerre nucléaire  
Guerre chimique  
Guerre bactériologique  
Guerre de religion  
Guerre raciale

#### Virus

Pandémie  
Virus expérimental  
Virus d'origine cosmique  
Virus surnaturel

#### Pollution

Épuisement des ressources naturelles  
Surpopulation  
Pollution de l'environnement  
Changement climatique  
Changement de l'écosystème  
Disparition de la couche d'ozone

#### Mutation du vivant

Animaux mutants  
Végétation mutante  
Évolution naturelle de l'homme  
Mutations de l'homme dues à une catastrophe  
Stérilité féminine et masculine

#### Catastrophe cosmique

Impact cosmique  
Explosion astrale  
Explosion de la Lune  
Dérivation orbitale  
Catastrophe solaire  
Extinction du Soleil  
Passage d'une comète à proximité de la Terre  
Rayons cosmiques néfastes

#### Évolution technologique

Développement technologique extrême menant à un affaiblissement de l'homme  
Transhumanisme extrême  
Suprématie de l'intelligence artificielle  
Singularité technologique  
Domination des machines  
Remplacement progressif de l'homme par les machines  
Guerre entre hommes et machines

#### Catastrophe technologique

Accident nucléaire  
Test nucléaire  
Catastrophe chimique  
Catastrophe bactériologique  
Accident scientifique  
Destruction d'infrastructures  
Blackout  
Dysfonctionnement technologique

#### Vie extraterrestre

Conflit  
Invasion

#### Monstres

Invasion de monstres  
Propagation de vampires  
Propagation de zombies  
Catastrophe naturelle  
Catastrophe géologique  
Catastrophe climatique

#### Catastrophe naturelle

Catastrophe climatique  
Catastrophe géologique  
Changement climatique  
Changement environnemental

#### Crises sociales

Terrorisme  
Effondrement économique  
Misère sociale  
Crise énergétique  
Société violente  
Dictature  
Dictature religieuse  
Régression technologique  
Évolutions des mœurs

#### Apocalypse religieuse

Prophétie  
Forces démoniaques

#### Catastrophe surnaturelle

Catastrophe naturelle irrationnelle  
Phénomène surnaturel  
Phénomène inexplicable

# Mégane Lestienne

## 2072 : DISPOSITIF POUR MIEUX VOIR LE MONDE

Un visiocasque posé sur les yeux, on se doute que le personnage ne peut avoir conscience de l'environnement dans lequel il se trouve.

Que voit-il ?

Le titre de la série *Dispositif pour mieux voir le monde* (inspiré du *Dispositif pour voir le monde en détail* de Philippe Ramette) donne des indications...

Je propose de porter une réflexion sur l'envahissement des écrans dans notre société. Qu'apportent-ils à l'homme si ce n'est l'altération de sa vision du monde ? Quel rapport à la nature ?

Cette narration fictive pousse le spectateur à se questionner sur la relation que nous entretenons avec la technologie et la nature.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/megane-lestienne](http://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2019/03/megane-lestienne)





# Sara Laville (aka sara ytic)

## LA SHOE MYSTÈRE

Pendant le confinement I, je suis restée seule dans un 25 m<sup>2</sup>. J'ai commencé à me créer des comptes sur différents jeux ou forums et à avoir de vraies interactions virtuelles avec de vrais gens virtuels. Là, a commencé une nouvelle vraie vie. J'ai découvert de nouveaux espaces, bien plus stimulants que ces quatre murs qui m'enfermaient. Le temps devenait exponentiel. Et la création aussi.

J'ai commencé à faire des parallèles entre virtuel et réel, fiction, réalité alternée. J'ai alors réalisé une chaussure en papier mâché, matériau un peu pourri qui la rend très cartoonesque. Elle est devenue une sorte d'indice. Une auto-citation. Un élément de mon quotidien qui fait effraction dans mes pièces et vice versa. En devenant volume en papier mâché, elle fait effraction dans la réalité, elle est comme issue de mon monde virtuel.

J'ai réalisé d'autres *items* (objets que le joueur collecte le long de sa quête, qui influencent son

jeu de façon positive, négative ou neutre ; ils peuvent se combiner, créer des *combos*), comme un gant ou un ordinateur. Ils sont tous des citations de mes objets « collectés » du quotidien.

À l'été 2020, quand nous pouvons nous promener sereinement entre deux périodes de réclusion, je réalise une série de photos de la chaussure. Je laisse la chose traîner, et en décembre 2020, période de re-confinement, je réalise une vidéo très inspirée des *thread* horreur de Squeezie ou des élucidations de Feldup (les deux sont Youtubeurs), comme pour donner un sens à cette série de photos et pour parler de ce jeu entre réel et artefact : jouer la réalité et implanter la fiction dans le réel. Elle s'appelle *La Shoe Mystère*. C'est une sorte d'ARG (*alternative reality game*) qui naît. Un début d'enquête Internet de l'au-delà.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/sara-laville](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/sara-laville)



# Astrid Vandercamere

## A CHICKEN SCOOP

« Edwige Palmer remportera-t-elle le prix du plus bel équipement au grand concours agricole de Denver avec son étonnant poulailler soucoupe volante? Toute la petite ville de Yellow Town lui souhaite bonne chance! »

J'ai découpé le petit article du magazine *The New Farmer* et je l'ai collé dans mon journal, un petit carnet Diddl avec une souris qui prépare un gâteau aux pommes sur la couverture en plastique. Sous le court texte, il y a une photo d'Edwige, ma voisine, qui pose fièrement avec ses poules devant son étrange poulailler. Elle y arrive bien, ma voisine, à faire croire qu'elle attend impatiemment ce concours à la con. Mais si je l'ai collé dans mon carnet secret, cet article débile, c'est que moi, je connais la vérité. Je sais que le panier garni et la coupe en faux marbre avec un tracteur dessus que remporte le gagnant du concours agricole, elle s'en fout complètement. Parce que cette histoire de concours c'est juste un alibi, et que ce qu'elle construit depuis trois mois dans son jardin, ma voisine, c'est pas un poulailler.

Je l'ai compris la nuit où elle a mis le feu à son vieux poulailler en bois. C'était M. Palmer qui l'avait construit. Cette nuit-là, je vis par la fenêtre de ma chambre ma voisine débouler dans son gros Hummer orange, le regard vif des fous qui ont eu une révélation, comme ma copine Carole le jour où elle a vu le fantôme de sa tante dans sa salle de bains. La petite baraque a brûlé pendant plusieurs heures, jusqu'à tard dans la nuit, mais personne ne s'en est rendu compte.

La semaine suivante, elle était partie un matin très tôt – le ciel était de la même couleur que son Hummer – et était revenue le soir avec tout un tas de matériel de bricolage et de grandes plaques de métal dans son coffre, qu'elle déchargea dans sa cour. Au fil des semaines, une étrange forme grandissait dans son jardin, comme un gros Frisbee en métal, jusqu'à se préciser et rappeler

à tout le monde les premières images de *Mars Attacks!* Les curieux furent alors de plus en plus nombreux à ralentir en passant devant chez elle en voiture ou à venir rôder autour de sa clôture, téléphone portable à la main pour photographier l'engin extraterrestre. Sur Internet, les théories paranormales et complotistes se multipliaient.

Un jour, deux policiers débarquèrent chez elle et lui demandèrent ce qu'elle fabriquait, la construction de véhicules motorisés étant très réglementée. Alors, sans se démonter, ma voisine fit part aux deux hommes de son projet de poulailler vaisseau spatial, une idée qu'elle avait eue en regardant un film d'extraterrestre à la télé. Avec une idée aussi originale, elle pensait même s'inscrire au grand concours agricole de Denver, il y avait apparemment une catégorie pour les équipements et structures insolites.

Mme Palmer avait toujours traîné une réputation de vieille fille un peu bizarre. Son mari était mort très tôt, et parmi les rumeurs qui traînaient à Yellow Town, il y en avait une qui disait qu'elle l'avait tué et donné à manger aux poules. Je trouvais d'ailleurs cette rumeur vraiment stupide puisque Mme Palmer adorait son mari. Bien sûr elle n'était pas très bavarde, elle portait des robes d'un autre temps, du genre *La petite maison dans la prairie*, même si sa maison à elle était plutôt une cabane un peu pourrie. Mais elle était très gentille, elle donnait toujours une pièce à Joe le fou qui mendiait devant le supermarché et elle soignait les oiseaux blessés. Elle était au fond pour la plupart des gens cette dame doucement folle qui fait partie du folklore de la ville et chez qui les enfants hésitent à sonner le soir d'Halloween. Les deux policiers, et bientôt tout le voisinage, n'eurent donc aucun mal à accepter cette explication, la plupart des habitants se mirent même à encourager Mme Palmer, leur nouvelle mascotte et espoir local.

Au fond, personne ne s'était jamais vraiment intéressé à ma voisine avant cet épisode. Enfin personne mis à part M. Palmer et moi-même. Et c'est parce que je n'avais pas attendu ce chantier du troisième type pour réaliser qu'elle avait quelque chose de spécial, quelque chose en plus, ma voisine, que je ne croyais pas le moins du monde à cette histoire de concours. Et comme j'avais vu suffisamment de films d'action et d'espionnage, je savais très bien ce qu'il fallait faire quand on soupçonne quelqu'un de nous cacher quelque chose. On s'introduit chez lui et on trouve des indices, des preuves qu'il prépare un gros coup. Ma voisine ne fermait jamais la petite porte de la cuisine qui donne sur sa cour, il me fallait simplement escalader les planches de bois qui séparaient son petit jardin de celui de mes parents, à l'heure où ils regardent cette étonnante émission où il faut manger 50 saucisses à hot-dog en 3 minutes pour gagner un week-end à Los Angeles. C'était aussi l'heure où ma voisine faisait sa sieste. C'est à ce moment-là que je m'introduirai chez elle.

Dans sa cuisine, il y a une petite table en Formica jaune, des chaises dépareillées autour, deux bleues et une rouge, un petit bouquet de fleurs trop séchées dans un verre à moutarde et du café froid dans le fond d'une tasse. Il y a aussi un gros frigo qui un jour devait être blanc, et dessus, tenue par un aimant qui représente la tête de Ginger, la poule vedette du dessin animé *Chicken Run*, une facture avec un post-it « urgent ». Je la prends en photo, et le aimant aussi, ce sont peut-être des indices. Mais alors que je m'apprête à quitter la cuisine pour le salon, je remarque une bouteille de sirop de menthe à peine entamée, pas encore toute collante, toute brillante au soleil comme une pierre précieuse. J'eus alors terriblement soif. Sans bruit, je rinçais un petit verre qui traînait au fond de l'évier, je versais dans le fond un peu de sirop et je finis par remplir à ras bord avec de l'eau bien fraîche. Bien sûr, quand j'eus fini mon verre et me retournais vers le salon, ma voisine se tenait debout dans le cadre de la porte. Et je ne fus au fond pas tellement surprise, juste un peu honteuse, parce que c'est sûr que ça ce serait passé comme ça dans un film, je m'étais détournée de

ma mission, attirée par une tentation imprévue et irrésistible. J'adorais le sirop de menthe.

Ma voisine, qui n'avait pas l'air trop fâchée, me demanda ce que je faisais chez elle pendant sa sieste, car elle se doutait bien que je n'avais pas fait tout ce cirque pour un simple verre de sirop à l'eau. Je lui faisais alors part de mes soupçons quant à cette histoire de poulailler et de concours agricole, et lui expliquais mon ingénieux plan pour faire la lumière sur toute cette histoire. D'abord elle ne répondit rien, elle sourit juste pour me faire comprendre qu'elle ne m'en voulait pas. Alors je lui demandais si je pouvais avoir un autre verre de sirop de menthe. Lorsqu'elle se rassit à côté de moi sur le canapé en toile beige, après m'avoir apporté un nouveau verre, elle se mit à me raconter. C'était il y a quelques mois, à cette époque de l'année où il fait nuit très tôt.

« Cet après-midi-là j'avais rendez-vous avec Roger Osborne, un horrible bonhomme qui dirige plusieurs supermarchés dans la région. Chaque jeudi, des types débarquent chez moi dans une camionnette blanche et rouge avec le logo d'Osborne Market – *High quality, low prices*, c'est le slogan du magasin – pour récupérer des volailles. Je leur donne tout ce que je peux et la première semaine du mois, je reçois un chèque. Mais ces derniers temps, ils me demandaient de plus en plus de poulets alors que mon chèque était de plus en plus mince. J'ai pris rendez-vous avec M. Osborne, pour lui expliquer que c'était impossible pour moi de produire plus de viande, surtout si mon salaire diminuait. Ce jour-là il se félicita de pouvoir m'annoncer que je n'avais plus à me tracasser toute la semaine jusqu'au jeudi, puisqu'à partir de maintenant, la camionnette ne viendrait plus. Il avait passé un accord avec un jeune éleveur qui lui fournissait 5 fois plus de poulets pour trois fois moins cher.

« Quant à moi, je pourrais me concentrer sur une vente de proximité, dans les petits marchés par exemple. J'avais le ventre si noué que je ne trouvais pas la force pour lui répondre que tous les petits marchés, comme il disait, avaient fermé un à un, désertés par une population en quête de petits prix, écrasée par la grande distribution. Je suis sortie de son bureau en pleurant, et j'ai regagné ma voiture. À part mes poules, personne

ne m'attendait à la maison, alors j'ai décidé de faire un détour par la petite route qui traverse la forêt, c'est plus long mais c'est joli, tous ces sapins autour de vous. Il y en a de moins en moins, la ville veut construire un lotissement en bordure de forêt.

« J'avais l'impression que je roulais depuis des heures lorsqu'au fond de la route, de plus en plus proche, je distinguais une intense lumière verte. Je fus bientôt incapable de voir correctement la route, alors je m'arrêtais sur le bord de la chaussée, pour comprendre d'où venait cette lueur. Je sortis de ma voiture, j'avançais à pied sur quelques mètres quand je me sentis happée, comme tirée par un fil invisible, mes pieds se décollèrent du sol et j'eus la sensation que je flottais, avant de perdre connaissance. Lorsque je me réveillai, j'étais à l'arrière de ma voiture, le jour était levé. Je n'ai pas trop compris sur le moment, je n'avais pas vraiment d'explication mais je n'allais pas rester sur cette route toute la journée en attendant une révélation, alors je suis rentrée chez moi. Sur la table, les deux factures urgentes à payer suffirent à faire sortir de ma tête l'étrange épisode nocturne, et seules tournaient en boucle les paroles du gros M. Osborne. Mais la nuit venue, et ça pendant plusieurs jours, je fis un rêve, toujours le même. Je me retrouvais dans une grande pièce blanche, on ne distinguait pas les murs du sol ou du plafond, tout se confondait dans la lumière. J'étais assise sur un siège en métal, et je pouvais sentir, dans mon rêve, la sensation désagréable de cette assise froide et dure contre mes bras et ma nuque. Face à moi, il y avait comme un écran de télévision. Des milliers d'images défilaient devant mes yeux. Des forêts en feu, des hommes dans des bunkers, de grandes vagues qui avalent des maisons et des animaux qui n'existent plus.

« Chaque image me faisait comme un trou dans le ventre. Puis l'écran devenait tout noir et je revoyais leur silhouette brillante et impalpable, leurs corps de lumière s'approcher de moi et m'engloutir. Je me réveillais toujours à ce moment-là, le corps chaud et tremblant. Ce qui me troublait le plus, c'était ces images qui s'accumulaient dans mon esprit, qui ne disparaissaient jamais une fois que j'étais réveillée. Et au fil

des semaines, leur signification, le message qui m'avait été adressé était de plus en plus clair: les hommes étaient en train de tuer la planète qu'ils habitaient, la fin de notre monde était imminente. Je suis restée chez moi pendant une semaine, je passais mes journées sur mon ordinateur à regarder des documentaires sur la pollution des océans ou sur des types qui entassent des boîtes de cassoulet dans un trou où, de toute façon, ils finiront par mourir.

« Et puis j'ai écouté les témoignages des gens qui avaient, eux aussi, fait une rencontre. À chaque fois, on les présentait comme des fous, à croire qu'aucun d'eux ne s'était lavé les cheveux pour la télé. Mais moi, je les comprenais, je les trouvais plus lucides que le type en costume marron sur la chaîne Earthview qui nous explique que non, l'humanité n'est pas près de s'éteindre et qu'on peut continuer à prendre l'avion à de manger de la viande dans nos hamburgers parce qu'"on ne va quand même pas s'arrêter de vivre". Ce type est gouverneur je crois. Il m'est alors paru évident que si les extraterrestres nous avaient choisis, moi et les autres aux cheveux gras, ce n'était pas simplement pour qu'on comprenne avant tout le monde que la fin était proche. C'était pour nous donner une chance de nous sauver, de les rejoindre. J'ai regardé toutes les vidéos possibles sur les OVNI, les soucoupes volantes mais aussi les diverses tentatives de construction autonomes d'engins volants. J'ai téléchargé les plans des circuits électriques des drones qu'on trouve maintenant un peu partout, ceux qui servent à filmer les villes depuis le ciel et à surveiller les gens. En pleine nuit, j'ai pris ma voiture et j'ai roulé jusqu'à l'endroit où j'avais vu la lumière verte. Je ne sais pas trop ce que j'espérais. Bien sûr, il ne s'est rien passé et j'ai fait demi-tour. Sur la route, j'étais obsédée par mon nouveau projet. Il allait me falloir beaucoup de place pour construire un tel engin, alors quand je suis arrivée chez moi j'ai mis le feu à mon poulailler. La construction d'un nouvel abri pour mes poules ferait diversion. Après avoir passé toute la semaine suivante à faire des calculs et des plans, j'étais arrivée à élaborer un projet qui me semblait tenir la route. Je suis partie très tôt un matin et j'ai roulé jusqu'à Denver. Là-bas, il y a

le plus grand palais du bricoleur de la région. J'ai acheté tout le matériel nécessaire et les quatre grandes plaques de métal, aussi brillantes et froides que le siège sur lequel je suis assise dans mon rêve. Depuis trois mois, je fabrique à la vue de tous un vaisseau spatial. Garde-le pour toi Jessica mais d'ici peu de temps, je me tire d'ici. »

Elle m'a dit qu'elle partirait un soir ou le ciel serait chargé d'électricité, juste avant que les villes et les maisons soient touchées par la foudre et inondées, noyées sous des pluies qui dureront des semaines. Viendront ensuite des sécheresses et des maladies. La nourriture finira par manquer, les gens iront faire leurs courses avec une arme, ceux qui n'en ont pas s'en procureront une. Des gens sûrement mourront pour de l'essence. Et plus tard, sur les ruines, une nouvelle planète renaîtrait. Peut-être.

Quand elle eut fini de parler, il y eut un lourd silence qui dura bien deux ou trois minutes. Je ne savais pas quoi dire. Bien sûr je pensais qu'elle était devenue folle, mais elle m'avait quand même bien foutu la trouille avec ces histoires de fin du monde et de boîtes de cassoulet.

« Si ça peut t'aider à t'endormir ce soir tu peux te dire que je suis une vieille cinglée, tout le monde le pense et ça ne me fait rien. Mais, Jessica, je t'aime bien, tu es une petite fille intelligente, donc quand tu auras moins peur, j'espère que tu réfléchiras à un moyen de sauver ta peau. Rentre chez toi maintenant, tu peux embarquer la bouteille de sirop si tu veux. »

Je suis rentrée chez moi, mes parents étaient encore devant la télé à regarder un homme éclater des pastèques avec sa tête. Je suis montée dans ma chambre et j'ai pleuré silencieusement en pensant qu'ils ne voudraient jamais, eux, construire de soucoupe volante. Et même si un jour, le présentateur de la NBC, celui qui a les cheveux teints et le visage orange et qu'ils adorent, annonçait la fin du monde, ils iraient acheter un revolver et 30 boîtes de cassoulet. C'est à cette époque que j'entrepris d'enterrer tous les pépins de tomates et les noyaux des pêches que je mangeais. Je ne parlais pas à mes parents de mon petit potager clandestin, ils se seraient moqués, mais j'étais sûre que le jour où l'orage arriverait, ils seraient fiers de moi, et nous

aurions de quoi manger. De son côté, ma voisine est devenue de plus en plus solitaire au fil des semaines, elle ne sort plus que pour travailler sur son poulailler et aller au supermarché. Je ne lui parle plus jamais.

Et chaque soir d'orage, je regarde le ciel par la fenêtre de ma chambre.

[reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/astrid-vandercamere-2/](https://reynalddrouhin.net/edu/dataflow/2021/02/astrid-vandercamere-2/)



Publication réalisée dans le cadre de l'ARC DataFlow  
« Effondrements » proposé par Reynald Drouhin  
à l'EESAB-site de Rennes entre 2019 et 2021.  
[dataflow.reynalddrouhin.net](http://dataflow.reynalddrouhin.net)

