

DE NOS FRAISIERES

LA PEDAGOGIE DU PROJET

Dans le petit monde somme toute assez fermé de la télématique, "avoir un Projet", c'est plus qu'une aspiration, c'est une inspiration. Plus même qu'une profession de foi, ce peut devenir une profession tout court.

Tant que vous n'avez pas de Projet, vous n'êtes rien, ou pas grand chose.

Mais à partir du moment où vous en aurez un, tout changera : votre couvert sera mis d'office, votre prise de parole programmée, et votre carafe rafraîchie à tous les symposiums, tous les forums, toutes les journées, toutes les rencontres, bref, tous les "hapenning" qui se mordent la queue sur les agendas électroniques branchés.

On vous croiera donc, le front perdu dans vos nuées : "– c'est Untel, du Projet M.A.C.H.I.N. !".

– "Pas possible ! Je l'imaginais plus... moins..."

Et tout un chacun d'avoir pour vous un regard plein de considération respectueuse, du genre de celui que, dans la nouvelle de Daudet, les "petites bleues" n'osaient lever sur l'ami de Maurice.

Attention tout de même, il est au moins deux règles à respecter :

UN : le projet doit avoir un nom. Siglé bien entendu, féminin de préférence. Rétro autant que possible. Evocateur toujours. GRETEL serait bien dans le genre, mais gâche le métier : seul réseau à génération spontanée, il n'a été précédé d'aucun projet. THELEME a également tourné court puisqu'elle a été victime d'une exécution.

Un bon projet peut en effet très bien être promené dix ans et plus sans recevoir l'ombre d'un commencement d'exécution. Son – ou ses – auteur(s) peuvent même être salariés à plein temps pour attendre le financement. On en connaît même qui ont fait embaucher du personnel pour les aider.

DEUX : le Projet doit se proclamer "interactif et convivial". Aucune importance d'ailleurs si ces mots recouvrent des contenus des plus divers et des plus flous. Ainsi, pour un porte-parole du département "convivial" de la société VIATEL, "il y a interactivité lorsque le client peut passer commande".

Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que dans le monde des télécoms, qui est quant à lui rien moins que tout cela, ce qu'on désigne sous le nom "d'expérimentation sociale" représente une sorte de justification. La part du rêve en quelque sorte.

Mais de là à financer vraiment... Une danseuse, est-ce que ça s'épouse ? Ça s'entretient tout au plus. Si vous avez compris ça vous pouvez faire carrière dans le projet télématique. Pendant une dizaine d'années vous élaborerez le projet. Ça se saura très vite. Forcément ; dans les milieux de la communication.

Alors commencera la tournée évoquée plus haut, de carafes en cocktails, de verres d'eau en vins d'honneur. La grande presse s'emparera de votre chose pour la monter périodiquement en épingle.

Dans les bulletins spécialisés on l'analysera et on le disséquera, on le comparera à d'autres, on l'insérera dans une typologie des Projets. On le critiquera même parfois sévèrement : est-il bien assez alternatif ? vraiment interactif ? suffisamment convivial ?

Au bout de dix ans, vous pourrez prendre un second souffle. Style : "quelles leçons tirer, au bénéfice de tous de ce qui semble bien être l'échec (entre nous soit dit : le sabotage) d'un si intéressant Projet ?"

Et cinq ans après, qui serait mieux placé que vous pour jeter les bases d'un nouveau Projet, riche fruit de toute cette expérience si durement acquise ?

Voulez-vous passer à un exercice pratique ? Alors installez-vous. Toc-Toc. Entrez. – "V.E.N.U.S et C.A.L.I.P.P.I.G.E, c'est vous ?" Méfiez-vous de celui-là ; il est tout sourire comme ça, mais il est comme les autres ; s'il peut vous prendre en défaut, il ne vous ratera pas.

(Il irait dire partout que votre Projet n'est pas sérieux). – "V.E.N.U.S. et C.A.L.I.P.P.I.G.E. (**), c'est moi, c'est vous, c'est tout le monde. Ne sommes-nous pas tous concernés par ce genre d'expérimentation sociale, par cette quête millénaire et universelle : assurer aux citoyens, grâce à la maîtrise des Techniques nouvelles d'information et de communication, une prise plus réelle sur leur environnement ?...

Mouché, le mec ! Bravo : enfoncez le clou : –

"Tout projet véritablement interactif nous interpelle ; à nous de savoir y répondre. Tout projet convivial nous invite : à nous, entre Orwell et Illich, de savoir choisir..."

Deux bons points d'un coup !

– "Mais enfin, pourquoi deux projets, pourquoi V.E.N.U.S. et C.A.L.I.P.P.I.G.E. ?

– "Les projets V.E.N.U.S. serviront d'esquisse, de laboratoires en quelque sorte, avant d'être réinvestis dans un projet plus global qui aura nom C.A.L.I.P.P.I.G.E.

Bravo : le coup du Projet à tiroirs, du Projet gigogne, personne ne le lui avait encore fait, c'est couru. Trois bons points pour vous.

– "Mais pourriez-vous un peu préciser..."

– "Toute notre synergie se veut non seulement signifiante, mais parfaitement transparente. Cependant ce n'est pas à moi qu'il revient d'opérer cette clarification : il incombera aux intéressés, aux utilisateurs, eux-mêmes de prendre en charge leur expérience et de la gérer après l'avoir définie." Décidement, plus anti-autoritaire, plus non-directif que vous, on meurt !

N'empêche que vous avez gagné l'image.

L'image de marque.

Votre Projet sera désormais réputé digne du plus grand intérêt !

JACQUOU LE MUTANT
(Sarlat)

V.E.N.U.S. : Vecteurs d'Echanges Nouveaux Utilisés en Synergie.

C.A.L.I.P.P.I.G.E. : Convivialité Alternative de Livres Liaisons Interactives Pour l'Initiative des Gens.