



Extrait du micropolitiques des groupes

<http://micropolitiques.collectifs.net/Programmer>

# Programmer

- entrées -

Date de mise en ligne : mercredi 7 novembre 2007

---

**micropolitiques des groupes**

---

*Abandon de ce qui nous soumet aux programmes par lesquels s'exerce la domination sociale... Abandon des programmes qui pensent à notre place... Abandon des langages programmés... L'abandon de la partition n'est pas le renoncement à l'écriture mais s'offrir à une écriture liée à l'aléa. À l'aléa du parcours réel. P. Carles et J.-L. Comolli*

En arabe ancien, « Eilm » exprime un savoir, une science singulière : celle des signes qui permettent aux nomades de se déplacer dans le désert sans se perdre.

À ce savoir des signes correspond une manière d'envisager le trajet. Par habitude, nous concevons un trajet à partir de deux points, le départ et l'arrivée, mais pour un nomade il existe un troisième espace-temps qui a sa propre consistance et jouit d'une autonomie particulière : c'est l'entre-deux du trajet. Celui-ci se vit non pas comme si, d'un point de départ A, on sautait au-dessus d'un vide ou d'un quelconque abîme pour arriver à un point B, mais comme un parcours qui trace l'expérience et la connaissance « de proche en proche ». Le problème devient moins d'arriver coûte que coûte à l'objectif que l'on s'était fixé initialement que de prospecter chaque bout, chaque morceau d'expérience rencontré lors du cheminement, et de penser les raccords entre ces lignes.

À ce savoir des signes, Eilm, s'agence donc un art de la marche : la déambulation.

Le programme peut être conçu comme un processus déambulatoire qui permettrait de voyager entre une série de relations, qu'il s'agirait dans le même geste de raccorder selon les intensités qui traversent la situation.

Il constitue un moyen de repérage dans la conduite d'un projet. Mais ces repères sont les limites ou les contours -provisaires qui débordent, excèdent nos capacités à prévoir. Autrement dit, on programme une chose, mais en même temps, on ne sait pas à l'avance comment cela va tourner.

C'est dans cette indétermination que vont se fabriquer une série de relations censées permettre le passage. Le programme s' imagine là, dans la dynamique de cette construction : entre deux points, nous avons une myriade de relations possibles. La question qui se joue, lors de l'élaboration du programme et au cours de sa réalisation, est donc la suivante : quelles relations allons-nous sélectionner et comment allons-nous tisser des ponts entre chacune d'elles ?

Divers problèmes peuvent néanmoins surgir. Ainsi, dans le récit qui suit, nous verrons que le programme peut être conçu sans intermédiaire, comme s'il s'agissait d'effectuer un grand saut, du point de départ à la visée prévue. Ici, l'espace et le temps entre ces deux points restent vides : le mobile ne peut se traduire que dans la concrétisation d'un résultat à atteindre au final, sorte de projection mentale de ce à quoi il s'agirait idéalement d'arriver, bien plus qu'à l'occasion de chacun des moments qui vont jalonner le chemin censé y conduire.

## Le vagabondage en ligne droite

Sortir de l'école, prendre les chemins du vagabondage en vue d'autonomiser les enfants, briser les dichotomies entre l'école et la vie, le savoir et l'action... : tels étaient les mobiles d'un projet lancé par les professeurs d'une classe de

cinquième année primaire (CM 1), en France. L'idée fut soumise aux enfants, qui se montrèrent très enthousiastes et proposèrent de concrétiser ces ambitions à travers la réalisation d'un spectacle de cirque. S'ils choisirent le cirque, c'était avant tout en vue de pouvoir circuler de village en village, de vivre comme une troupe à la campagne, de partir le plus loin possible pour rendre improbable toute visite des parents.

Deux semaines de tournée et sept représentations furent prévues.

Premier point de chute : une ferme dans les Vosges. Les enfants investirent leur nouveau cadre de vie, ils entrèrent en relation avec des paysans, s'initiaient aux travaux de la ferme...

Le soir du cinquième jour, les adultes crièrent halte-là : « C'est bien de jouer avec les animaux et de découvrir les plantes, la nature, mais il faut revenir à la réalité : assumer dans les délais impartis les sept représentations prévues. »

Paradoxalement, la « réalité » ici, ce n'est pas ce qui se vit hic et nunc, mais c'est le calendrier préalablement fixé, qui indique clairement que l'on a perdu du temps, et qu'il s'impose donc de le rattraper. Fini la ferme, les enfants sont là pour « faire du cirque ».

L'ordre, la route cadencée et monotone, les rencontres attendues et toujours les mêmes dans les villages traversés (avec les professeurs, les maires, les journalistes...) rythmeront désormais la réalisation du projet. La fatigue va s'emparer des enfants comme des adultes.

Au lieu de ré-interroger le plan des opérations en fonction de ce que les enfants vivent à la ferme et du mobile du projet, les adultes préfèrent devenir les garants d'un programme finalement vidé de toute substance. Pour eux, le nouvel enjeu semble se dessiner autour de cette alternative « nécessaire » : face au désordre désirant des enfants que suscite ou permet la mise en oeuvre concrète du projet, il s'agit de (re)devenir les responsables de l'activité prévue, quitte à en oublier ou à en abandonner le mobile initial.

## Dé-programmer

L'articulation entre le mobile d'un projet et les modalités opérationnelles de sa concrétisation est un des noeuds constants des pratiques collectives : percevoir les changements qui s'opèrent dans la mise en oeuvre de l'activité, épouser ceux qui vont dans le sens de ce qui est recherché, les stimuler et réadapter la logique de programmation en rapport à ce qui se construit requièrent une attention particulière.

Jouer avec le programme plutôt qu'en être le jouet suppose à première vue une anticipation : « Nous avons un beau -programme, mais j'ai l'impression qu'à tel moment, cela va devenir compliqué ». Pointer à titre d'hypothèse ou d'intuition que, « par là-bas », on va bifurquer, on va entrer dans une nouvelle zone, et qu'il s'agira d'être prudents.

Conjurer ensuite les effets de « ce qui était prévu » : savoir l'évacuer ou le modifier si, dans le processus, cela n'apporte rien d'autre que de l'embrouille dans les têtes. Libérer celles-ci de tout devoir militant ou moral, revisiter la

situation, reprendre les cartes de départ, tracer les chemins parcourus et s'ouvrir si nécessaire à de nouvelles perspectives.

Anticiper ce qui peut arriver et conjurer au plus près de ce qui arrive peut également se construire dans le groupe par l'invention de rôles. « L'aveugle » par exemple est celui qui indique que le chemin n'est plus trop clair, qu'il faudrait nous arrêter un peu, pour voir où chacun d'entre nous se trouve et si nous ne sommes pas en train de nous perdre. Le rôle du « cartographe » peut également être convoqué : c'est celui qui se souvient plus précisément des monts et des vallées qui ont été traversés et des raisons invoquées lors de chaque bifurcation. Ou encore : « l'ancêtre », si on a oublié en chemin quels étaient nos mobiles de départ.

Construire des programmes, à la manière d'un patchwork, par bout à bout et ajouts successifs, en fonction des intensités rencontrées. Les programmes nous intéressent là où ils se confondent avec le devenir : « On ne sait jamais d'avance, parce qu'on n'a pas plus d'avenir que de passé. « Moi, je suis comme je suis », c'est fini tout ça. Il n'y a plus de fantasme, seulement des programmes de vie, toujours modifiés à mesure qu'ils se font [...]. Les programmes ne sont pas des manifestes [...] mais des moyens de repérage pour conduire des expérimentations qui débordent nos capacités de prévoir. [1] »

>> Pour prolonger sur le questionnement du « processus chemin faisant », voir [Évaluer](#) et [Puissance](#) ; et sur Eilm, lire [Détours](#).

---

[1] G. Deleuze - C. Parnet, « Dialogues », éd. Flammarion, Paris, 1996, p. 59-60