*Nous aurons des corbeilles pleines*
*De roses noires pour tuer la haine*
*Des territoires coulés dans nos veines*
*Et des amours qui valent la peine*

*Nous aurons tout ce qui nous manque*
*Des feux d'argent aux portes des banques*
*Des abattoirs de millionnaires*
*Des réservoirs d'années-lumière*

*Et s'il n'y a pas de lune*
*Nous en ferons une.*

- Richard Desjardins, *Nous Aurons*

# NOUS AURONS

Jeu d'anticipation pour ordinateur, *Nous Aurons* présente, comme situation et point de départ, la totalité des désastres (écologiques, biologiques et technologiques) dont la prévision nous plonge dans une culture de la crise. Cette courageuse fouille artistique dans l'humanité de demain conduit à une œuvre critique et documentée rassemblant image numérique, vidéo, art audio et musique expérimentale.

**Résolument anarchiste (dans son sens idéal concrétisant l'égalité, l'entraide, l'autogestion et la démocratie directe), *Nous Aurons* dessine un contexte social utopique au coeur d'une dystopie. Cette utopie correspond aux résultats de l'action concertée des acteurs de la culture en général, des premières nations, des gauches et des activistes avec leurs plans macérés de société nouvelle, bref leur passage mérité de minorité à majorité.**

Ayant battu à l'usure la propriété privée et l'hégémonie économique, ces entités partagent un territoire ruiné, pollué, synthétique où les états comme les entreprises approchent l'extinction. Il s'agit moins d'une révolution que d'un renversement complet de situation. Une circonstance maintes fois achevée dans l'histoire, les minorités d'aujourd'hui formant la majorité de demain, car l'espoir n'est toujours qu'une question de temps.

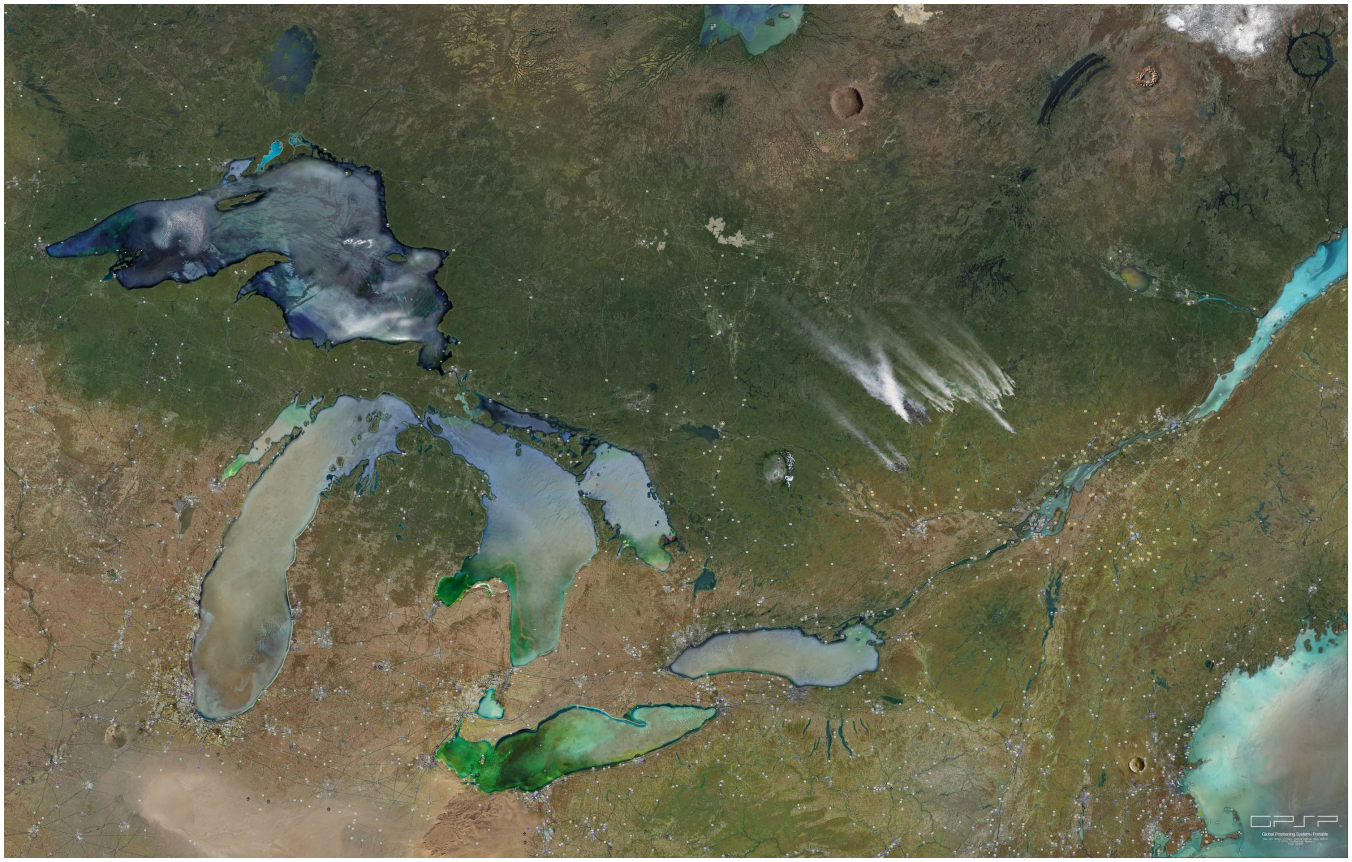
## COLLABORATEURS

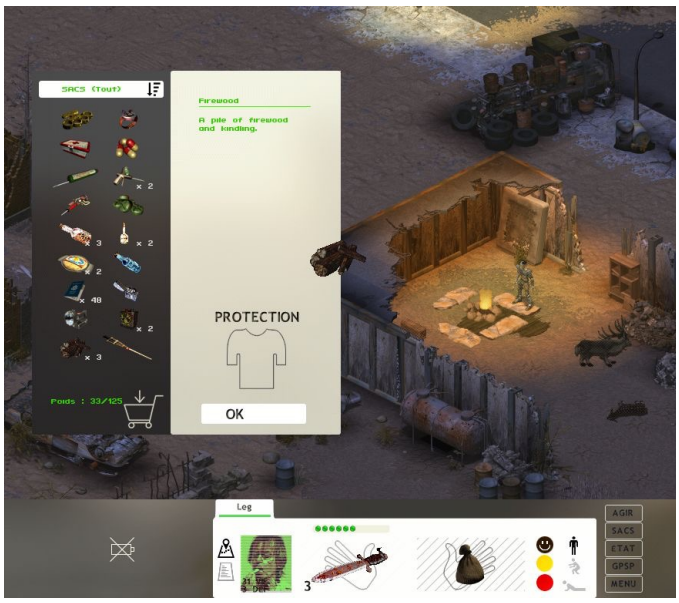
La nature multidisciplinaire et anarchiste du projet m'a amené à concevoir la collaboration comme moyen naturel de l'enrichir. Pouvant associer à chaque endroit visité dans le jeu sa propre trame sonore, j'ai fait appel à des artistes audio dont les œuvres résonnent avec l'ambiance recherchée pour le projet. Ainsi, Antonio de Braga (Qc) et Fred Lebrasseur (Qc) se sont joint à moi.

## TERRITOIRE

Nous Aurons permet d'explorer librement le côté est du Canada et des États-Unis aux frontières révolues à travers la lorgnette de la dystopie. On y rencontre l'engloutissement partiel de Montréal et les grands déserts d'Amérique. Le jeu débute dans la communauté de Noranda qui est le premier lieu à avoir présenté le jeu sous forme d'exposition. Jouant au funambule au dessus de la somme des gouffres humains, *Nous Aurons* fait l'éloge de la technologie démocratisée comme dernier retranchement de l'espoir et du courage.

Le jeu illustre la reprise d'un territoire par la nature et les animaux ainsi que l'établissement d'un système social très différent du système actuel. Il s'agit ici de montrer les conséquences de notre comportement global sans renier l'héritage humain, c'est-à-dire la culture et la technologie, et enfin faire la démonstration d'un monde meilleur acclamant l'autonomie personnelle, le partage des risques, la valeur irremplaçable du travail bien fait.






Malgré sa situation initiale critique, le protagoniste incarné par le spectateur sera apte à survivre, entrera en interaction avec des personnages, rares, mais particulièrement adaptés à leur condition. Il connaîtra des technologies gratuites, durables et modifiables, des prothèses électroniques salutaires, des robots de confiance, des villages de perfection et autres petites communautés autogérées. Malgré les catastrophes, il rencontrera une très forte nostalgie pour notre présent (« paradis déboulant l'escalier »), goûtera à une confiance dont nous nous privons à notre époque. On lui autorisera la dignité d'une ingéniosité bricolant la survie, une circulation sereine induite par les lieux et immeubles ouverts à tous, puisque vacants. Rare enfant de l'humanité, il s'inventera un quotidien libre et autonome. Il habitera ce monde meilleur et cauchemar montrant, par comparaison, ce que de notre époque nous rêvons d'éviter, de créer, mais aussi de ne jamais, jamais perdre.