

J'inscris ma pratique dans le champ du design interactif, c'est à dire dans la mise en place de dispositifs qui s'activent et répondent à tout type de données (texte, mouvements, clics, voix...). La capture de plus en plus précise de ces données et la capacité computationnelle des ordinateurs à les interpréter ouvrent un champ très large de nouvelles possibilités créatives. Concrètement, qu'il s'agisse d'un site web, d'une installation interagissant avec le public, de la mise en place d'un système génératif, de la création d'objets connectés.... les possibilités sont infinies. Bien qu'utilisant ces technologies, j'essaie de poser un regard critique sur tous aspects positifs et négatifs qu'elles peuvent engendrer ; l'obsolescence ultra-rapide des objets numériques, la surveillance de tous les recoins de la vie, le *digital labor* ou la capture de l'attention en sont des exemples. Le champ du *design fiction* m'intéresse notamment parce qu'il traite de tous ces sujets sous des formes très variées.

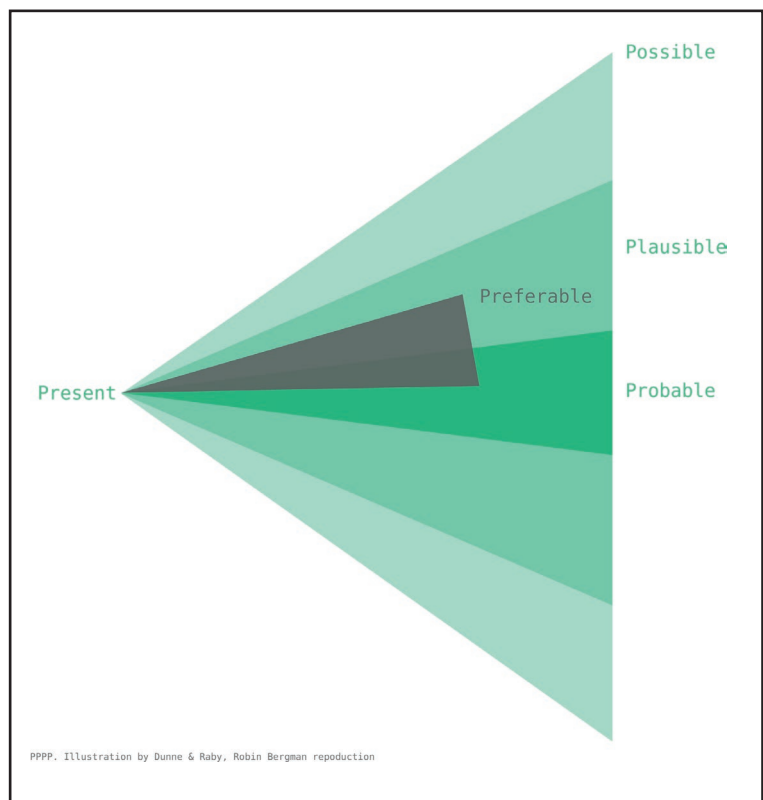
Le design est une discipline qui, par nature, s'intéresse aux liens entre fonction et forme. Il s'agit de répondre à un problème de manière la plus efficace possible avec le plus d'esthétisme possible. Le *design fiction* décale cette problématique dans une temporalité différente. C'est imaginer de nouvelles fonctionnalités et de nouvelles formes pour des usages à venir.

Le *design fiction* a éveillé ma curiosité car il se situe à l'intersection de plusieurs champs : design, art et sciences. Il m'a paru nécessaire de découvrir ce qu'avait à dire des praticiens au sujet des nouveaux imaginaires. Les projets de *design fiction* ne sont pas uniquement produits par des designers, mais aussi par des artistes, des architectes, des théoriciens. C'est pourquoi l'on parle aussi de *speculative design*, de *design for debate*, d'*anti-design*... car tout un écosystème de pratiques viennent se greffer à cette discipline.

Les oeuvres abordées dans ce mémoire ne sont donc pas nécessairement des «objets» à proprement parlé mais aussi des installations, des interfaces, des performances, des films ou des sculptures.

Le design étant inscrit dans ma pratique, il m'est apparu naturel de m'y intéresser plus qu'à d'autres formes. Il faut selon moi voir le *design fiction* comme un champ de l'art plus qu'un champ du design.

Le *design fiction* se veut la discipline de l'exploration des futurs. Il ne s'agit pas d'ima-



giner LE futur, mais plutôt LES futurs, ceux qui, peut-être, ne se produiront jamais. Il ne s'agit en aucun cas de prédire le futur, tâche vaine et inutile, mais bien d'imaginer les futurs probables, et plus précisément, les futurs *préférables*, comme l'indique le schéma ci-contre réalisé par les designers anglais Dunne & Rabby.

Il ne s'agit pas non plus de créer des objets à «l'esthétique futuriste» (encore faudrait il définir ce qu'est une esthétique futuriste) mais d'interroger des usages, de spéculer sur des comportements, que ces objets vont renfermer. Le *design fiction* est en quelque sorte au design ce que la science fiction est à la littérature. C'est un format différent pour parler d'un même thème : le futur. La fiction permet de placer les objets au sein de scénarii prolongeant souvent les problématiques du présent. Les productions, la plupart du temps tangibles, acquièrent en quelque sorte le statut d'artefacts du futurs. En réalité, les futurs proches évoqués dans les oeuvres de *design fiction* sont plutôt du registre des *présents alternatifs*.

Les oeuvres regroupées dans ce mémoire sont une collection personnelle de projets qui me semblent intéressants pour des raisons multiples. Il s'agit de questionner en quoi elles sont représentatives de ce mouvement, mais surtout en quoi elles permettent, à mon sens, de réactiver les imaginaires de manière innatendu.

Les deux bases théoriques importantes qui constituent ce mémoire proviennent à la fois de praticiens et de théoriciens.

Les premiers sont le duo de designers Anthony Dunne et Fiona Rabby, cité ci-dessus, qui, dans leur livre sous forme de manifeste *Speculative Everything*, décrivent et promeuvent la pratique du *design fiction*. Ils établissent une cartographie de ce mouvement, depuis son origine jusqu'à son évolution, basée sur leurs pratiques et leurs références. Il s'agit dans ce livre de définir ce qu'est et ce que n'est pas le *design fiction*, notamment en le comparant à la pratique classique du design.

D'une autre part, un second appui théorique important est celui du collectif de chercheurs du Near Future Laboratory, notamment les travaux de Nicolas Nova. Cet ethnologue, chercheur et professeur à l'université de Genève écrit en 2014 l'essai *Futurs: la panne des imaginaires ?*, qui est la base de sa réflexion liée aux nouveaux imaginaires, qu'il développe aujourd'hui dans de multiples textes et conférences. Avec le Near Future Laboratory, il produit plusieurs projets qui viennent appuyer sa pensée.

Le texte suivant est un inventaire de références qui permettent de mieux comprendre les oeuvres qui découlent de la pratique du *design fiction*. Il ne s'agit pas seulement de décrire les oeuvres mais de les mettre en rapport avec les questionnements inhérents à cette pratique. La sélection des oeuvres est basée sur des productions qui mettent en évidence les particularités du *design fiction*.

### Dunne & Rabby - Spymaker (2007)

Spymaker est un projet des designers Dunne & Rabby, réalisé en 2007 à l'occasion de l'exposition *The Science of ...?*. En partant du principe que les caméras de surveillance ne cesseront de s'accroître aux Royaume-Unis d'ici les prochaines années, les designers anglais imaginent une muselière connectée qui, une fois posée sur le chien, lui permettra, grâce à son odorat, de repérer les espaces encore vierges de vidéo-surveillance.

Ce scénario fictif, dans lequel la population tente d'échapper aux regards des caméras, est une réponse à la demande des commissaires d'expositions ayant pour but de faire réfléchir et faire débattre de jeunes anglo-saxons sur la question de la surveillance dans l'espace public.

Ce projet m'intéresse tout particulièrement car il met en lumière les différents aspects du *design fiction* cités plus haut : la création d'un scénario probable permettant de se projeter dans un imaginaire vraisemblable, la volonté de susciter le débat, ici chez des enfants, et la création d'un objet tangible. Ce prototype, unique et non commercialisé, est d'une certaine manière un prétexte à discussion. Il est l'élément physique, formel, qui active la fiction dans laquelle il évolue. Le concept de »prototype diégétique«, tel qu'énoncé par l'écrivain de science-fiction Bruce Sterling, résonne tout particulièrement avec ce projet : il s'agit de la mise en oeuvre d'objets qui sont cohérent avec la fiction mise en place par les créateurs (la diégèse). Ces prototypes ne sont pas nécessairement fonctionnels ; ils ne le sont pas dans la plupart des cas, ils servent uniquement de support au débat.

Le projet de Dunne & Rabby est une réponse précise à un risque potentiel, déjà bien perçu aujourd'hui. A travers cet objet, les designers nous avertissent d'un danger et posent la question : est-ce un futur souhaitable ? A l'inverse du design traditionnel, les objets conçus dans le cadre du design fiction, on l'aura compris, interrogent ; ils ne répondent plus à un problème précis. Ou plutôt, ils répondent à des problèmes qui n'existent pas

encore. Ils définissent d'ailleurs de manière assez synthétique cette pensée en confrontant un design classique qui «nous fait acheter» à un design fiction qui «nous fait réfléchir».



### Near Future Laboratory - TBD Catalog (2014)

Un projet tout aussi intéressant est le TBD Catalog du Near Future Laboratory. Il s'agit d'un catalogue de vente regroupant une quantité d'objets provenant d'un futur proche. Le contenu est décrit comme étrange et légèrement nouveau. Il ne s'agit ni du futur parfait de la Silicon Valley où tous les produits présentés s'activent parfaitement avec les utilisateurs, de manière lisse et sans bavures, ni d'une dystopie apocalyptique présentant des reliques d'un monde nouveau. Le Near Future Laboratory place leurs objets dans un

futur «entre deux», dans lequel rien n'est vraiment extrême mais qui décrit plutôt un futur ordinaire, un futur du quotidien. Un futur dans lequel on peut trouver des portes de salle de bains connectées, des chattières qui tweetent, des frigos à selfies, des bacs à glaçons chargeur de téléphones... Une sorte d'état des lieux d'un futur où l'internet des objets s'est immiscé avec succès dans tous les pans de la vie quotidienne.



A travers ce catalogue, la volonté du Near Future Lab est d'activer l'imagination des lecteurs, de leur donner une base de réflexion à partir du contenu présenté. Que pourrait-il se passer si tous ces objets étaient présent dans notre vie ? Ces objets fictifs agissent comme des provocations en rendant l'extraordinaire, l'inconcevable, comme quelque chose de très banal. Ils sont conçus pour nous projeter dans des scénarissés d'un nouveau genre. Que faire si mon oreiller connecté tombe en panne ? Que se passera-t-il si ma brosse à dent connectée est piratée par des hackers ?

### Near Future Laboratory - Curious Rituals

Un autre projet du NFL, un court-métrage intitulé *Curious Rituals (A Digital Tomorrow)*, trouve sa place dans une pratique du *design fiction*.

Bien que ne créant pas à proprement parlé des objets, le NFL tente ici de faire un inventaire de gestes «d'un futur proche» ; des gestes de la vie courante qui sont susceptibles d'apparaître et de s'immiscer prochainement dans notre vie. En se basant sur les tendances technologiques et en spéculant sur les appareils et les modes de vies qui seront les nôtres, le projet *Curious Rituals* crée un répertoire de gestes incongrus, étranges mais banals ; des gestes «du futur», qui ne sont pas les mouvements de bras précis et efficaces d'un Tom Cruise dans *Minority Report*, mais plutôt des gestes qui rappellent que les objets technologiques ne fonctionnent pas toujours comme prévu. Un homme qui se frappe la tête pour faire fonctionner son casque cérébral, un couple qui tournent leurs smartphones dans les airs pour les recharger, ou encore une femme qui prend la pose plusieurs fois devant son rétroviseur afin d'activer la reconnaissance faciale qui lui permettra de démarrer sa voiture. Le film est aussi accompagné d'un livre qui répertorie ces gestes.

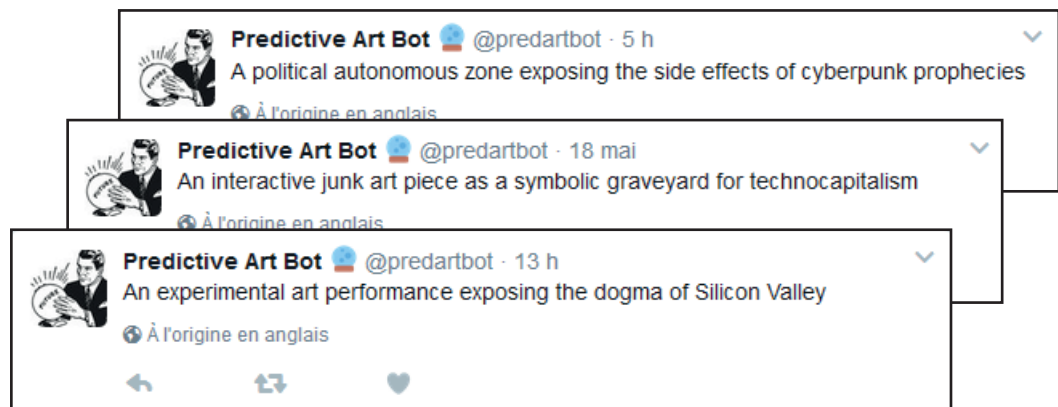
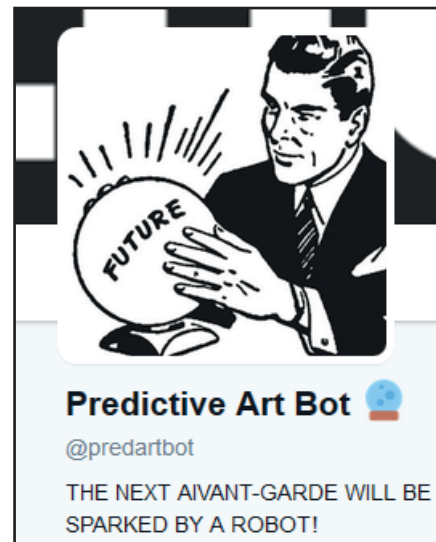
Ce projet a quelque chose de très intéressant selon moi dans sa volonté de penser le futur non pas dans l'objet mais dans sa manipulation. Les nouvelles habitudes qui découlent des objets sont tout aussi importantes dans une projection du futur que les objets eux-mêmes. Tout le monde

aurait trouvé ça étrange il y a une vingtaine d'années de parler seul à voix haute dans la rue. Mais cette pratique s'est démocratisée avec l'arrivée des téléphones portables et des écouteurs avec micro intégré. Ce qui semblait farfelu il y a quelques années devient banal aujourd'hui. C'est un peu ce travail là qu'effectue le Near Future Laboratory en imaginant les routines de demain.

## DISNOVATION

Le collectif DISNOVATION, fondé par les artistes Nicolas Maigret et Bertrand Grimault, a pour vocation d'interroger l'omniprésence de l'innovation technologique au sein de la société occidentale. Menant à la fois les exercices de curation, de production et d'écriture, DISNOVATION réunit des projets critiques face à, selon eux, la toute puissance de la rhétorique technoscientifique contemporaine.

Un exemple de leurs productions qui s'inscrit dans le champ du *design fiction* est le projet Predictive Art Bot. En prenant pour postulat de départ l'ubiquité des algorithmes dans les décisions urbaines, financière, militaires..., DISNOVATION cherche à interpellier sur l'utilisation de ces mêmes techniques dans le milieu de l'art. Predictive Art Bot, sous la



forme d'un compte twitter, invente et spéculé sur les différentes trajectoires artistiques à venir.

Ce projet s'inscrit selon moi dans la pratique du *design fiction* au sens où il agit comme une provocation. Il prend une forme attrayante pour les férus de technologies, mais n'est rien d'autre qu'une parodie des systèmes adulés par ces mêmes technophiles. Le rapport entre présent et futur est aussi très présent, au sens où les artistes invitent d'autres praticiens à réaliser les oeuvres imaginées par le Predictive Art Bot. L'algorithme

se transformerait peu à peu en prophète, spéculant à coup sûr sur des tendances qui se révéleront toujours justes, puisque réalisées par ses disciples.