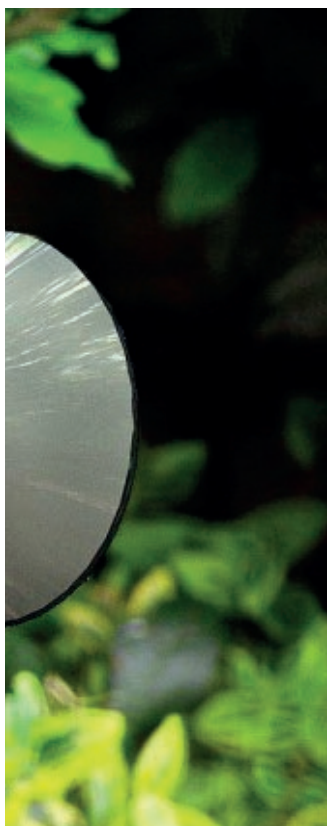


3. LA GUERRE DES IMAGINAIRES





Le constat décrit précédemment expose les crises liées à notre époque et notre difficulté à se représenter de nouveaux futurs. Cependant, un mouvement spéculatif est susceptible de détenir les clés pour ouvrir les portes de ces imaginaires encore sous-explorés. Avant de réaliser un tour d'horizon des pratiques spéculatives, il semble important de comprendre de quoi le spéculatif est le nom.

De la pensée aux gestes spéculatifs

Réactionnaire vis-à-vis des modes de pensées dominants, un regain d'intérêt pour la pensée spéculative se fait sentir depuis ces dernières années, dans le domaine de la philosophie comme dans celui le design. Ce terme, qui évoque au départ tout ce qui a rapport au théorique et à la connaissance pure, se voit définir d'une manière plus captivante par certains acteurs de cette pensée.

Dans une conférence donnée à l'occasion du séminaire annuel de l'ERG, Isabelle Stengers, philosophe belge, parle du spéculatif comme d'une force propositionnelle. La proposition spéculative viendrait ébranler l'exactitude des sciences, en faisant émerger le « bouillonnement des possibles », que les années soixante, on l'a vu, ont réussi à cristalliser. Selon Stengers, la spéculation risque un autre rapport à la réalité, au sens où elle doit définir un monde « vivant, nourri, consistant, frictionnel ».

Stengers complète la définition de la proposition spéculative en deux points : la dénonciation d'une part, et la critique de ce « monde de probabilités », que la Silicon Valley incarne particulièrement bien il me semble. La proposition spéculative, comme moyen de s'opposer à la prédiction et aux « sciences de laboratoires » viendrait « créer des fissures à l'intérieur du réel ».

Mais comment rendre tangible nos spéculations ? Que permet la spéculation ? Si l'on considère la spéculation comme risquée, alors elle permettrait de se détourner des voies établies, de découvrir des mondes nouveaux. Spéculer, ça serait aussi prendre distance avec le réel, et le présent ?

C'est cette possibilité d'une véracité qui place la spéculation au cœur de certaines méthodes de recherches. Tel une bouteille à la mer, on émet une hypothèse qui va peut-être se réaliser. Le spéculatif est une matière

idéale à faire résonner avec d'autres champs d'actions : le design, la littérature, la philosophie...

Pour dépasser la pensée spéculative, Stengers, accompagnée de Didier Debaise, développe le concept de gestes spéculatifs. Les deux philosophes appellent à mettre en pratique le spéculatif, trop souvent défini comme exclusivement théorique. Donna Haraway, notamment, expose la nécessité de construire de nouveaux imaginaires. Depuis de nombreuses années, la philosophe et biologiste américaine s'efforce de produire des récits alternatifs autour du changement climatique, entre autres.

Loin de moi l'idée de parcourir de manière exhaustive la pensée spéculative. C'est une pensée riche et complexe qui doit rester aux mains des philosophes. En revanche, cette idée de « gestes spéculatifs » résonne particulièrement bien avec la pratique du design spéculatif. Le spéculatif permet en effet d'ouvrir de nouvelles perspectives au design. J'aimerais revenir sur toutes les particularités de cette pratique qui éveillent mon intérêt d'un point de vue personnel et de praticien.

Savoir dire non

D'abord, le design spéculatif relève d'une attitude contestataire. Il me semble personnellement nécessaire de s'opposer au modèle de pensée dominant du progrès, et à ses utopies fondées sur l'innovation, pour toutes les raisons économiques, écologiques, politiques et sociales que j'ai évoqué dans la partie précédente.

Dans ce contexte, le besoin se fait ressentir pour de nombreux praticiens d'écrire un manifeste, à la fois comme postulat protestataire mais aussi comme base théorique et méthodologique de travail. Celui qui définit le mieux la pratique du design spéculatif est le célèbre manifeste *A/B* de Dunne & Raby, qui expose les spécificités de leur manière de travailler dans une dualité entre design traditionnel (A) et design critique spéculatif (B). En tant que designer, c'est un acte politique de refuser cette idéologie du progrès telle qu'elle est propagée aujourd'hui. C'est s'engager pour des futurs plus divers, plus étranges. C'est pourquoi cette pratique m'intéresse : elle fait émerger un nouvel espace culturel dans lequel, en tant que praticien, il est possible de « prototyper » ces futurs et réinventer sa pratique.

A

Affirmative
 Problem solving
 Provides answers
 Design for production
 Design as solution
 In the service of industry
 Fictional functions
 For how the world is
 Change the world to suit us
 Science fiction
 Futures
 The “real” real
 Narratives of production
 Applications
 Fun
 Innovation
 Concept design
 Consumer
 Makes us buy
 Ergonomics
 User-friendliness
 Process

B

Critical
 Problem finding
 Asks questions
 Design for debate
 Design as medium
 In the service of society
 Functional fictions
 For how the world could be
 Change us to suit the world
 Social fiction
 Parallel worlds
 The “unreal” real
 Narratives of consumption
 Implications
 Humor
 Provocation
 Conceptual design
 Citizen
 Makes us think
 Rhetoric
 Ethics
 Authorship

On l’a vu, la pratique spéculative repose sur deux concepts de base : à la fois la spéculation sur des futurs possibles (et préférables), et la conception de présent alternatifs, passant par la conception d’objets, d’où l’apparition du terme *design fiction*, désignant aussi bien un courant du design spéculatif que les initiatives eux-mêmes (certains praticiens parlent d’une *design fiction* en évoquant leurs projets).

Ces deux principes offrent une structure adaptée à l’émergence de scénarii liés aux questionnements critiques du progrès et des implications sociales des nouvelles technologies. Le potentiel narratif de ces approches permet de faire évoluer les projets au sein d’un spectre très large, allant de problèmes socio-politiques complexes à des activités humaines plus ordinaires.

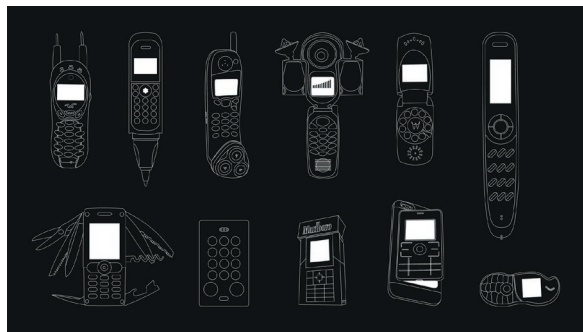
«[...] le lexique de l'innovation est aujourd'hui l'instrument rhétorique par excellence. Il inonde le discours dominant, se déployant depuis le domaine politique jusque dans les champs du travail, de l'éducation ou de l'art. Ce phénomène a largement contribué à instaurer les technosciences comme système de croyance par défaut, et le binôme consommation / innovation comme moteur central du système économique global. Un levier essentiel afin de maintenir en vie le mythe d'une croissance infinie.

Extrait de la démarche de l'exposition Futurs déviants

Des mouvements semblent d'ailleurs à l'oeuvre dans cette critique des «techno-utopies». Le collectif **DISNOVATION**, fondé par les artistes **Nicolas Maigret** et **Bertrand Grimault**, cherche à «pervertir et complexifier» les discours de l'innovation technologique. En provoquant des situations de troubles, des espaces de débats et de spéculations, DISNOVATION cherche à défier l'idéologie du progrès et favoriser l'émergence de récits alternatifs. Dans leur projet *Shanzai Archeology* par exemple, ils exposent une collection de téléphones mobiles étranges et insolites : les shanzais. Ces objets asiatiques, souvent de mauvaise qualité ou de contrefaçon, défient les standards technologiques européens (et le fameux monolithe noir tactile que l'iPhone représente) et interrogent une *hyper normalisa-*

- *Shenzai Archeology*,
révèle la bizarrerie et
l'étrangeté des objets
technologiques asia-
tiques aux yeux des
Occidentaux

2017
Collectif Disnovation



tion des imaginaires technologiques occidentaux

Matt Ward, directeur du département de design à l'université Goldsmith de Londres, appuie ce propos, puisqu'il voit dans le design spéculatif une manière d'échapper au «piège de l'innovation»^[x]. Le design spéculatif confronte les designers aux implications technologiques, et les pousse à construire des futurs autour de l'activité des individus et de leurs désirs, et non plus autour de lois soumises au marché.

Cultivons l'erreur

L'exposition **Futurs Déviants**, inscrite au sein de l'espace virtuel du Jeu de Paume autour de la thématique «Futurs Non Conforme», manifeste la même envie de contester cette propagande de l'innovation. Cette exposition invite des artistes et designers à «réintégrer des notions telles que l'imperfection, le ralentissement, l'inefficacité, ou l'opacité au cœur de nos visions du futur». Ce postulat m'intéresse tout particulièrement. A mesure que les imaginaires du futur semblent être associés aux dispositifs technologiques, une première étape dans cette démarche de réappropriation du futur passe

selon moi par une réappropriation de la technologie.

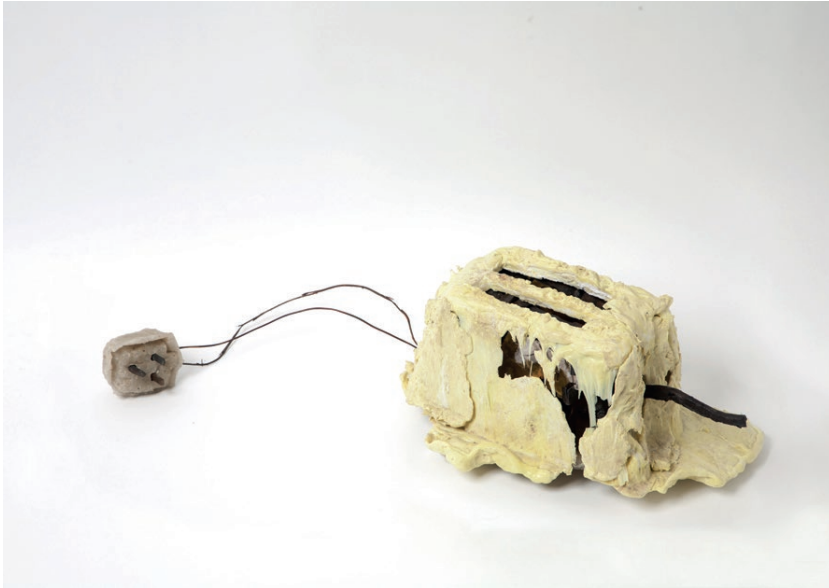
“N’importe quel technologie suffisamment avancée est indissociable de la magie.”

Je suis fortement intéressé par les nouvelles techno-

Arthur C. Clarke

logies dans mon travail personnel, et en ce sens je trouve nécessaire de faire un travail de démystification des outils techniques, pour ne pas rester «techno-béats» devant le flot incessant d'innovations. Dans cette idée de confronter la célèbre citation d'Arthur C. Clarke et le rapport «technologie-magie», des designers placent l'étude des procédés techniques au cœur de leur pratique. Le *Toaster Project* de **Thomas Thwaites** en est un exemple probant. Le designer anglais a pour objectif de fabriquer un objet tout ce qu'il y a de plus banal : un grille-pain. Mais il se pose la contrainte de tout fabriquer lui même, de la coque au système électrique, et de n'utiliser aucuns matériaux trouvés dans le commerce. Dans une pure démarche de *retro-engineering*, c'est à dire la déconstruction étape par étape de la fabrication d'un objet ou logiciel, Thwaites va se rendre compte des difficultés de s'écarter des processus de productions

industriels. Il a besoin de fer ? Il ira à la mine. Il doit fabriquer une prise ? Il apprendra les rudiments de l'électricité. Il doit fabriquer la coque du grille-pain ? Il apprendra à faire du plastique. De cette aventure qui durera plusieurs mois, Thwaites produira un livre qui retrace toutes les étapes de fabrication, les problèmes auxquels il est confronté, et les joies de façonner par soi-même un objet de A à Z. Il s'amusera même à exposer son objet à côté de grilles-pains produits de manière industrielle, avec l'étiquette sur laquelle est inscrite le prix, environ 100 fois plus élevé que



- *Toaster Project*,
le grille-pain dans sa
forme finale, ici exposé
à côtés de grille-pains
plus classique

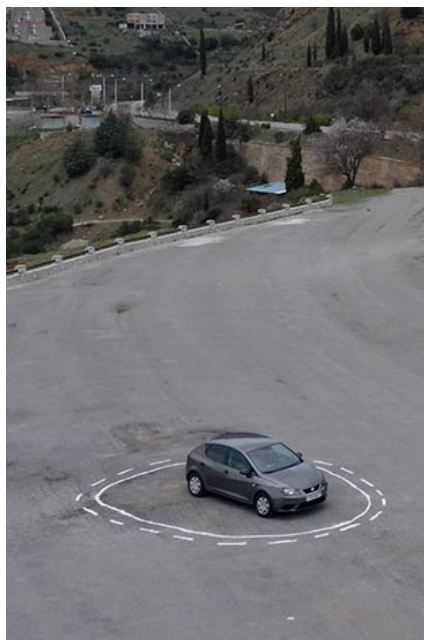
2009
Thomas Thwaites

les autres. Ce projet, au concept si simple et pourtant si ingénieux (fabriquer un objet de production de masse à une échelle humaine) expose selon moi les forces du spéculatif. Du banal, le designer arrive à produire un objet singulier, uniquement en se posant la contrainte de sortir du circuit traditionnel. Cet objet raconte une histoire, il est porteur de sens et critique d'un mode de pensée.

Ce projet expose selon moi un autre aspect du design spéculatif, qui est celui de son rapport à l'enseignement. En tant qu'outil pédagogique, la méthodologie spéculative est une formidable porte d'entrée pour les étudiants, qui sont amenés à se débrouiller seul, à développer leurs propres moyens de productions, et sont dans un rapport plus frontal à l'erreur, car la plupart du temps affranchis des contraintes de productions professionnelles. Elle procure un espace naturel dans lequel les élèves peuvent développer leurs projets. Cette méthodologie ouvre également la voie à la transdisciplinarité (je ne suis pas plus designer que graphiste ou développeur, plutôt un mélange des trois) mais le design spéculatif peut s'imbriquer dans cet enchevêtrement des pratiques - il est d'ailleurs au croisement de la science, de la technologie, du design et de la recherche. Il me semble que le *Toaster Project* résonne particulièrement bien avec la pédagogie de l'ERG, au sens où l'on porte souvent plus d'importance à la phase de recherche, le cœur du travail, qu'au résultat final.

Dans cette même idée de réappropriation des mécanismes des nouveaux objets technologiques, le projet *Autonomous Car* de **James Bridle** résonne particulièrement avec ma pratique personnelle et ce discours. Il imagine des «pièges» à voitures autonomes, prenant la forme de cercles de sel dessinés au sol, et reproduisant des sortes de contre-façons de signalétiques routières dans le but d'enfermer les véhicules à l'intérieur. L'algorithme qui «conduit» la voiture se retrouve dupé par ces signes.

Pour mettre en oeuvre ce projet, James Bridle s'est intéressé au fonctionnement de ces algorithmes. Il a cherché à com-



prendre comment la machine «voyait» et appréhendait le monde. Sa recherche questionne la notion d'intelligence; il s'interroge sur les différences entre l'intelligence humaine et celle de la machine. Le piège expose les limites de compréhension de la machine, et vient ébranler la croyance sans borne que l'on peut porter à ce genre de dispositif.

Bridle s'oppose fortement au déterminisme technologique (l'idée qu'une conséquence particulière est inévitable car une technologie existe dans cette intention) et émet des inquiétudes quant à la

- *Autonomous Car*,
une voiture autonome
est enfermée à travers
un piège fait de sel

2017
James Bridle

« Je crois que c'est extrêmement important de comprendre le medium avec lequel on travaille, dans mon cas la *machine vision* et la *machine intelligence* appliqués aux voitures autonomes [...]. En assimilant la matérialité du médium, on se fait une bonne idée du spectre des possibilités avec lesquelles on peut travailler - quelque chose qui ne serait pas possible avec la machine de quelqu'un d'autre. »

James Bridle



démocratisation de ces appareils. Il craint que l'humain soit relégué à l'arrière-plan, que nous soyons «déqualifiés» complètement de nos compétences. D'où l'intérêt de comprendre et jouer avec les systèmes, exactement à la manière des *hackers*. Il développe un langage qui cultive le doute et l'incertitude James Bridle met en garde contre les systèmes opaques qui empêchent l'utilisateur de reprendre le contrôle sur ses données et de pouvoir explorer le système dans lequel il évolue. Il dit lui même que «le meilleur modèle pour le futur des voitures autonomes est un bon service de transport public» et se demande «pourquoi nous ne sommes pas déjà en train de fabriquer cela ?». Ces environnements fermés empêchent d'une part de générer de nouvelles expériences inattendues (comme, tout bêtement, se perdre par exemple), mais sont soumis à des logiques économiques qui ne sont pas dans l'intérêt commun.

Je crois que nous sommes dans une période où la foi en la technologie est toujours plus grande, mais où dans le même temps, tout un tas de *bugs* et de *glitches* surgissent de cette incroyable expansion technologique.

Des pratiques comme le *stupid hackaton* (ou hackacon dans sa version française) voient le jour dans certaines communautés de *makers* mais aussi de designers. Ces ateliers de courte durée font appel à l'humour des participants dans l'objectif de produire des prototypes absurdes ou déjantés en exploitant les techniques et les discours des groupes technologiques. Bien que cela ne relève pas précisément de la pratique spéculative, les productions qui émergent de ces événements peuvent être un bon point de départ pour imaginer de nouveaux comportements liés aux objets technologiques.

Les usages de demain, les histoires de demain

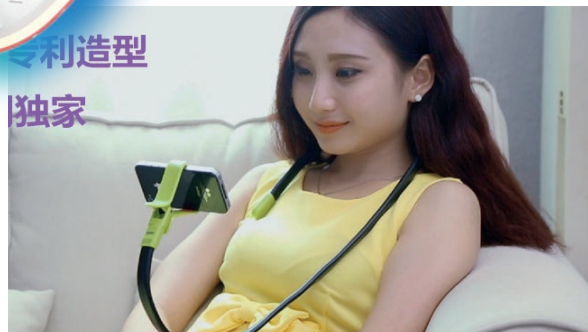
Comme le rappelle Elie During, le futur n'existe pas. En revanche, ils restent *des* futurs à imaginer. Dans cette pratique du design spéculatif, l'importance de créer de nouveaux imaginaires. Il me semble essentiel dans toute pratique de se constituer des collections d'images, et d'élaborer de nouvelles grilles de lectures d'usages de ces dispositifs.

Dans cette initiative, l'artiste de nouveaux médias **Kim Laughton** récolte depuis plusieurs années des images de produits trouvés sur Taobao, le géant chinois de la vente en ligne, qui a modifié en une dizaine d'années les habitudes de consommation des chinois. Se présentant sous la forme



- Taobao Media
collection d'images de
produits provenant du
site chinois Taobao

2016
Kim Laughton







Brad Loncar on Twitter: "I'm visiting an office in Silicon Valley where the receptionist is a mobile robot. The guy behind it is in New Delhi."



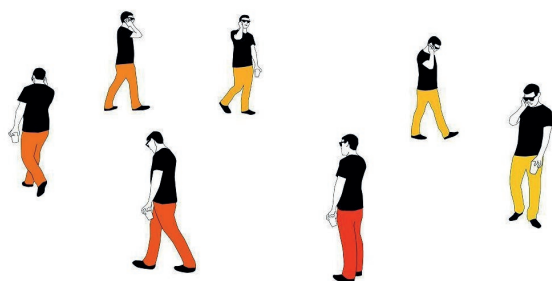
inconvergent @inconvergent · 41 min

the next iteration of the Cloud will be called the Fog; nobody knows where anything is, or how it works.

d'une archive d'images, le projet référence une sélection de produits étranges et surréalistes que l'artiste déniche sur le site. Cet assemblage visuel décontextualisé fait apparaître un récit sur l'économie manufacturière et la culture des consommateurs chinois. Il laisse également entrevoir les signes d'imaginaires technologiques en devenir. Un peu dans l'esprit des Chindogu[x] japonais, on se retrouve parfois en face de véritables gadgets qui semblent dénués d'utilité tellement ils nous semblent absurdes.

Dans la même veine, James Bridle possède lui aussi un blog, *New Aesthetic*, qui présente une collection d'images et d'informations qui explorent de nouvelles manières de voir le monde à travers tous les nouveaux comportements que génèrent les nouvelles technologies. Ces bibliothèques d'images révèlent quelque chose de notre époque et de notre rapport au futur proche, en ce sens qu'ils tissent des liens entre tous ces événements pour tenter de dresser un portrait d'un monde complexe.

Le futur proche est un espace temporel prisé par la pratique spéculative, car il permet de faire évoluer des scénarii dans un monde encore proche du notre, plus évident à se représenter, dans lequel les interactions sont facilement compréhensibles par le public. Le **Near Future Laboratory**, fondé notamment par Julian Bleecker et Nicolas Nova, tente dans le projet *Curious Rituals* 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* créer un répertoire de gestes incongrus, étranges mais toutefois banals; des gestes «du futur», qui ne ressemblent pas aux mouvements de bras



- *Curious Rituals*,
extrait du livre dans
lequel sont répertoriés
des gestes «à venir»

2014
Near Future Lab

précis et efficaces de 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.

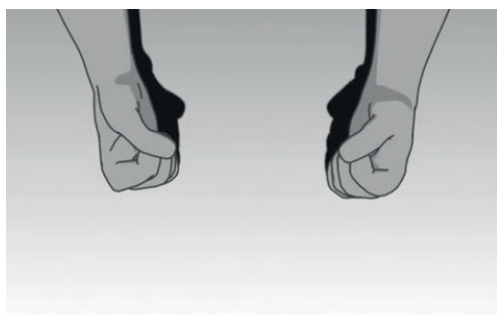
Ce projet dégage quelque chose de très intéressant dans sa volonté de penser le futur non pas dans l'objet mais dans sa manipulation. Les nouvelles habitudes qui découlent des objets sont tout aussi importantes dans une projection du futur que les objets eux-mêmes. Imaginer de nouvelles interactions avec les objets obligent également à penser le cheminement technologique et culturel. Le Near Future Laboratory, en imaginant les routines de demain, interrogent également nos comportements d'aujourd'hui. Si vous parliez seul dans la rue il y a quinze ans, tout le monde vous prenait pour un fou. Mais cette pratique s'est démocratisée avec l'arrivée des téléphones portables et des kits mains libres.



Ce qui semblait farfelu il y a quelques années devient banal aujourd'hui. Le Near Future Laboratory critique aussi par là la tradition de l'industrie technologique à produire des représentations idéalisés des appareils technologiques dans les publicités ou les vidéos de présentations des produits : toujours montré dans des environnements «parfaits», pour des gens «parfaits», interagissant parfaitement avec des technologies «parfaites». En imaginant les nouvelles habitudes et la manière dont les gens s'approprient les technologies, ils écrivent des scénarios plus organiques, celui d'un futur de la vie de tous les jours.

Dans un même registre, le projet *Gestes à venir* de **Julien Prévieux** recense les gestes qui ont été brevetés dans le milieu des interactions homme-machine. L'utilisation de ces appareils (tablettes, téléphones portables, ordinateurs, outils médicaux, consoles de jeux...) nécessite des actions qui sont spécifiées et brevetées alors que l'objet n'existe pas encore. Le projet se présente sous la forme d'un film d'animations, exposant deux mains réalisant ces gestes qui peut-être deviendront ordinaires dans un futur proche. Ce projet, d'une manière sous-jacente, renferme également une critique de l'obsolescence des objets technologiques, qui

se «périment» de plus en plus vite, et qui, une fois consommés, ne subsistent que comme une trace d'un avenir imaginé autrefois.



Gestes patented on January 18, 2010

- *What shall we do
next ?*,
Gestes brevetés à venir

2014
Julien Prévieux

Les limites du design spéculatif

J'ai aussi pleinement conscience que le problème d'imaginaires du futurs tel qu'il a été soulevé dans ce mémoire est d'une certaine manière biaisé par mon regard d'européen. Bien que les discours de l'innovation se répandent à travers le monde, les questionnements que je soulève ne sont peut-être pas perti-

nents aux yeux d'un Sénégalais, d'un Chinois ou d'un Venezuelien. , il y a des ****problèmes avec le design speculatif**** (décolonialiser cette pensée, penser d'abord «is there» avant «what if» (épisode black mirror sur les notes, arrive déjà avec Uber) où ça mène finalement ?, le public doit s'engager avec les projets! il faut qu'il puisse s'identifier

On peut craindre également une faillite de la «critique». Si la critique devient banale, . De la même manière que l'on n'explique pas une blague, si l'on expose ses projets comme «critiques» sûrement perdent-ils leur force provocatrice. dans cette critique de l'innovation, les projets se deviendraient-ils pas obsolètes aussi vite que les choses qu'ils dénoncent ?

« Le design spéculatif n'évoluera jamais en tant que discipline si il reste coincé dans son petit univers de prévisions météo et de frigos connectés, incapable de voir combien ces spéculations sont superficielles, alors qu'elles pourraient être bien plus pertinentes et inclusives. »

Luiza Prado^[x]

On peut craindre également une récupération du spéculatif et de cette méthodologie par la Silicon Valley elle-même ce n'est pas une solution miracle !

- mais pleins de pratiques qui se croisent (design fiction, near future design) et qui donnent des pistes pour réfléchir au futur, bouillonnements intéressants, discussions & débat sur la pratique du design (ex: speculative now!)

- le design a son rôle à jouer dans tout ça, c'est pour ça que je parle de design spéculatif, et pas de science-fiction, c'est un autre format pour explorer le futur et parler du présent (ref: conférence Nicolas Nova), le design spéculatif permet de «créer des mondes» autour d'objets, ces objets sont les signes tangibles de ce futurs