

DESIGN SPÉCULATIF : LA GUERRE DES IMAGINAIRES



DESIGN SPÉCULATIF: LA GUERRE DES IMAGINAIRES

ANTOINE PUEL

Mémoire réalisé à l'ERG, 2017
sous la direction de **Fabrizio Terranova et Harrisson**

Sommaire

Alors c'est ça le futur ?	6
L'émergence d'une pratique	8
Une certaine idée de l'avenir	28
La guerre des imaginaires	48
Pour des futurs désobéissants	68

« Qui sait de quoi demain sera fait ? Peu importe au fond : le futur, même incertain, chacun en parle comme si son existence allait de soi. Il a pourtant tout d'un mirage si nous l'imaginons comme une région temporelle où se logerait d'avance tout ce qui aura eu lieu. S'il s'agit d'un présent simplement à venir, d'une vaste réserve de présent, en attente de réalisation, alors le futur n'existe pas et n'existera jamais. Aujourd'hui, il n'est pas encore ; une fois réalisé, il ne sera plus à venir. Reste la grammaire des temps signalée par les conjugaisons du verbe. Mais ce futur là n'a pas grand chose à voir avec l'objet de nos espoirs et de nos craintes, l'avenir prédit ou promis, redouté ou rêvé. Entre le futur antérieur, qui n'est qu'un passé anticipé, et la forme vide du projet, qui n'est qu'une dimension de la conscience anticipatrice, comment donnera t-on au futur la consistance qu'il mérite ? »

Alain Bublex et Elie During, *Le futur n'existe pas*, 2014, édition B42

ALORS C'EST ÇA LE FUTUR ?

Il y a quelques années, dans le cadre d'un projet scolaire, j'ai eu l'occasion de demander à des enfants d'une école primaire de produire des dessins représentant leur vision du futur. Le thème était volontairement libre, je voulais connaître leurs idées sur la ville, les objets, ou les humains du futur. Le résultat fut assez univoque : il semblerait que pour les enfants, le futur se résume à des voitures volantes, des animaux volants, des objets volants ainsi que des robots ménagers volants et des machines à remonter le temps (volantes).

Si ces dessins m'ont d'abord amusé, ils m'ont ensuite amené à me poser la question suivante : de quoi sont faites nos représentations collectives du futur? En voyant ces dessins, j'ai eu l'impression que nos imaginaires du futur n'avaient pas évolué, qu'ils étaient restés les mêmes que quand j'étais enfant, ou que quand mes parents l'étaient. Les fantasmes de la science-fiction des années 1970 semblent pour certains se concrétiser (on pensera par exemple aux casques de réalité virtuelle ou à l'émergence des intelligences artificielles), et d'autres, comme les voitures volantes ou les voyages spatiaux, conservent malgré tout cette aura futuriste — ou plutôt devrait-on dire *rétro-futuriste*. Nous sommes habitués à voir une certaine image du futur, celle qui est montrée dans les spots publicitaires, sur les affiches de films, mais aussi dans le design des objets eux-mêmes. Le futur a comme un goût de déjà vu...

En tant que praticien, les questions technologiques sont au cœur de ma pratique personnelle. Et technologie et futur font bon ménage. C'est pourquoi le constat me semble en réalité plus grave. Le fait est que les grandes entreprises de la Silicon Valley (Google, Facebook, Microsoft, Apple, Amazon, entre autres) ont l'air d'avoir dévoré toutes nos visions d'avenir. Le concept de futur semble détenu par les leaders des nouvelles technologies. Le futur a plutôt comme un goût de javel...

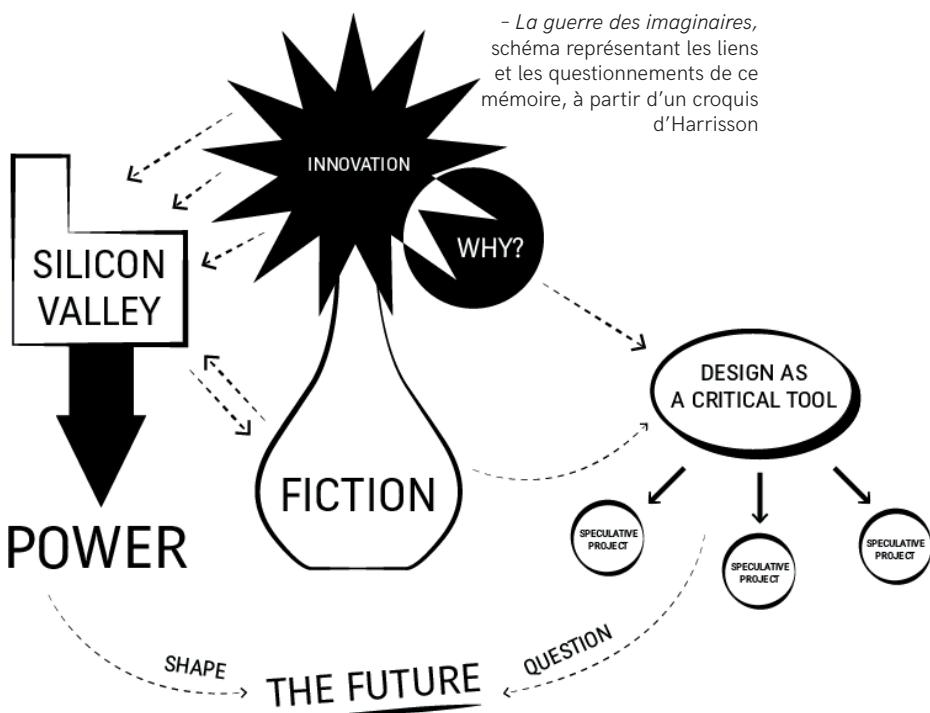
Un mouvement de designers, pourtant, s'intéresse fortement à la question du futur technologique : le design spéculatif. Il remet notamment en question la domination technologique de la Silicon Valley et s'efforce de proposer des alternatives aux futurs produits par les sociétés technologiques et les médias *mainstream*.

Dans ce combat entre course à l'innovation effrénée et provocations avant-gardistes, la question est de savoir si la pratique du design spéculatif peut devenir un outil de réappropriation des imaginaires du futur ? et si elle se présente comme un outil efficace ?

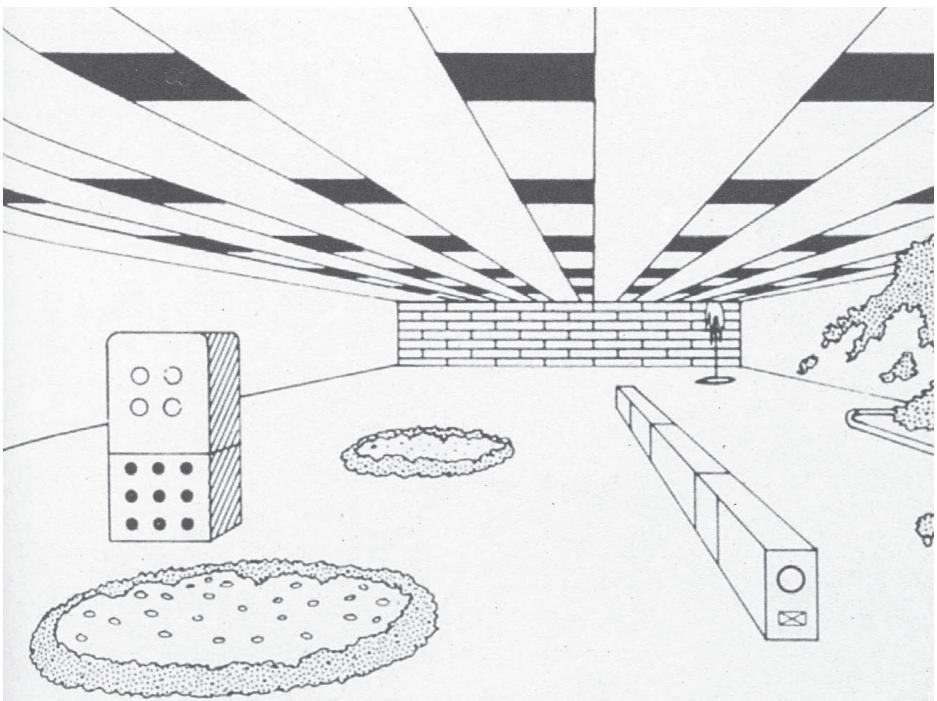
En restreignant ces questionnements autour d'une pratique, distincte au sein du champ de l'art et produisant des objets singuliers, cela permettra à la fois de définir les contours du design spéculatif, et de dégager des éléments de réponses faisant écho à ma pratique personnelle.

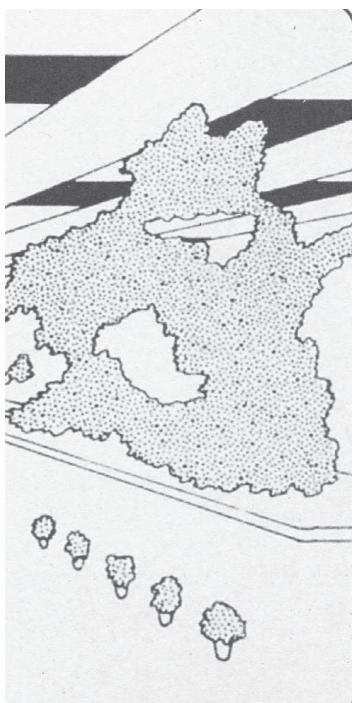
L'émergence du design radical des années 1960 sera le point de départ de ma réflexion, puis je mettrai en lumière ce qui constitue, à mon sens, les failles de nos imaginaires du futur, pour conclure sur toutes les pratiques qui produisent des alternatives, proposent des futurs inattendus, et influencent mon travail.

Bonne lecture.



1. L'ÉMERGENCE D'UNE PRATIQUE





Comment le design peut-il être spéculatif?

Si le sujet de ce mémoire n'est pas restreint au *design spéculatif*, il sera le fil conducteur de ma pensée tout au long de ce texte. Ces deux termes que tout semble opposer à première vue s'associent depuis moins d'une décennie pour former une pratique nouvelle. Deux termes qu'il s'agit de définir un tant soit peu.

Le spéculatif, d'un côté, bénéficie d'un regain d'intérêt pour tout un ensemble de praticiens, et se trouve porté notamment par divers philosophes qui construisent une pensée alternative autour de ce concept. Il a très fort à voir avec le futur, puisqu'il est l'espace de ce qui n'est pas encore advenu, de ce qui pourrait arriver. On aura l'occasion de revenir plus en détails là dessus.

Le design, de son côté, nécessite d'être replacé dans le contexte actuel. D'abord, on observe que le design contemporain est pleinement intégré au système capitaliste et à son système économique. La notion de design aujourd'hui est très fortement liée à celle du progrès et d'innovation, et se focalise principalement vers la conception d'objets et la recherche de solutions à tous types de problèmes. Depuis la révolution industrielle, ces deux concepts constituent la base de l'idéologie dominante, prêchée à la fois par les entreprises et les gouvernements, à la recherche constante de croissance et de stabilité. Le design, sous sa forme la plus *mainstream*, est orienté vers la recherche de solutions au service de l'industrie et s'intègre dans des logiques de productions standardisées.

James Auger, designer et précurseur de la pratique du design spéculatif, explique dans une interview que le design peut évidemment répondre à tous les besoins cités ci-dessus ; mais qu'il est aujourd'hui si intrinsèquement lié aux systèmes commerciaux et aux logiques d'innovations qu'il a été réduit à une « machine à produire de la nouveauté ». Il observe un optimisme omniprésent pour la technologie, et qu'il devient, par conséquent, comme anormal pour les designers de réfléchir aux implications sociales de leurs produits. Il n'y a pas de remise en question : «la technologie est bonne; les produits sont bons ; le futur sera forcément bon !» ironise Auger.

En ce sens, on comprend que la pratique du design n'est jamais neutre. Elle tend toujours vers un idéal ; la croyance dans le progrès, c'est aussi

et surtout la croyance en une vie meilleure, que le design serait capable de façonner. Le design est alors nécessairement politique et idéologique ; les designers hériteraient donc d'une responsabilité dans la construction du futur.

«Mythes enseignés dans les écoles de design: (1) Le Design est bon, (2) Le Design rend meilleure la vie des gens, (3) Le Design résout des problèmes.»

James Auger, Designer

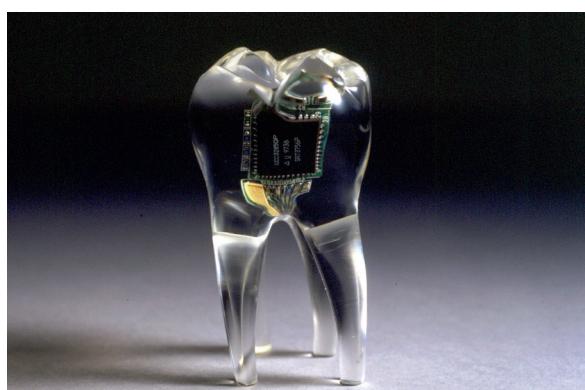
James Auger montre qu'une fois que ces «mythes du design» sont exposés, une nouvelle forme de design devient possible. Une pratique «plus responsable, plus intellectuelle et plus créative», qui «célèbre la complexité, comprend sa propre histoire et surtout, pose beaucoup de questions».

D'emblée, associer le spéculatif au terme de design crée une ambivalence intéressante. Comment une pratique basée sur la conception de formes et de fonctions concrètes peut s'associer à une notion relevant de l'abstraction et du théorique ?

- *Audio Tooth Implant*, puce audio insérée dans une dent, permettant supposément de communiquer par télépathie. Considéré comme un des premiers projets spéculatifs, nombreux journaux à l'époque ont cru que ce projet était réel.

2002

Agence Auger-Loizeau



D'un design industriel à un design radical

Pour tenter de comprendre dans quel contexte évolue le design spéculatif, il semble nécessaire de faire quelques pas en arrière dans la pratique du design. Car, si le design spéculatif est une pratique récente, il n'en est pas moins héritier de tout un mouvement contestataire de la fin des années 1960. L'émergence, à l'époque, de groupes tels qu'**Archizoom**, **Superstudio**, **Alchimia** en Italie, **Archigram** en Angleterre, ou **Haus-Rucker-Co** en Allemagne annonce déjà les prémisses d'une pratique nouvelle du design : radicale, critique et utopiste.

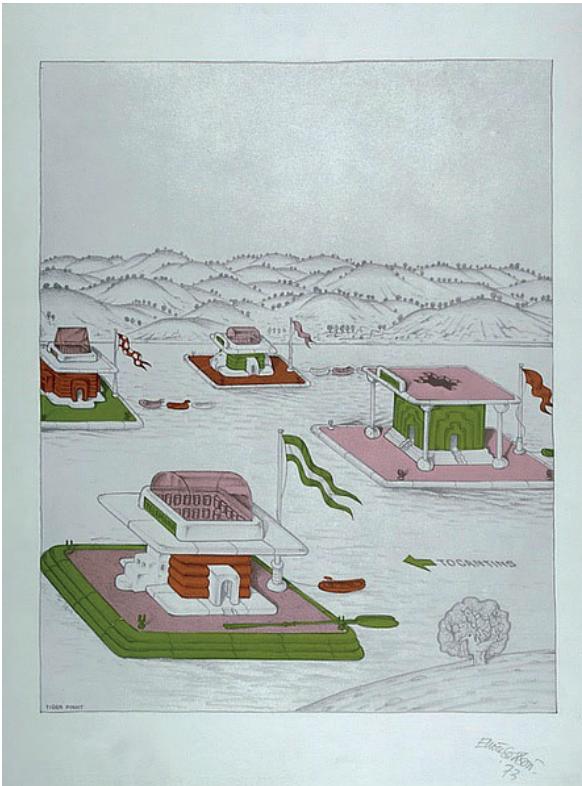
Ce mouvement, appelé *design radical*, propose de remettre en question la pratique d'un design fonctionnaliste, légititaire, notamment, des théories modernistes et de l'expansion de la production industrielle d'après-guerre. Design et industrie sont à l'époque très fortement liés et représentent un idéal pour forger «un homme nouveau» et constituer un «modèle définitif de société»^[1]. Mais, en Italie notamment, certains praticiens de l'époque observent les dérives du capitalisme et de la société de consommation que ce système fait naître. Plusieurs designers tels qu'Alessandro Mendini, Ettore Sottsass, ou Andrea Branzi, déjà reconnus alors, sont les chefs de file de ce mouvement.

À travers la production d'objets et de meubles, mais aussi de textes, de revues ou de dessins, ils définissent les principes de cette pratique radicale. D'une part, ils prônent l'éloignement d'une pratique *mainstream* ou industrielle du design, et engagent déjà une résistance face à la domination technologique. Ils utiliseront le design comme un outil d'exploration des techniques et des usages, insoumis aux contraintes de production.

- *Mind Expanders*,
Casques déformant
la vision en créant de
nouvelles perspectives

1967-1969
Haus-Rucker-Co



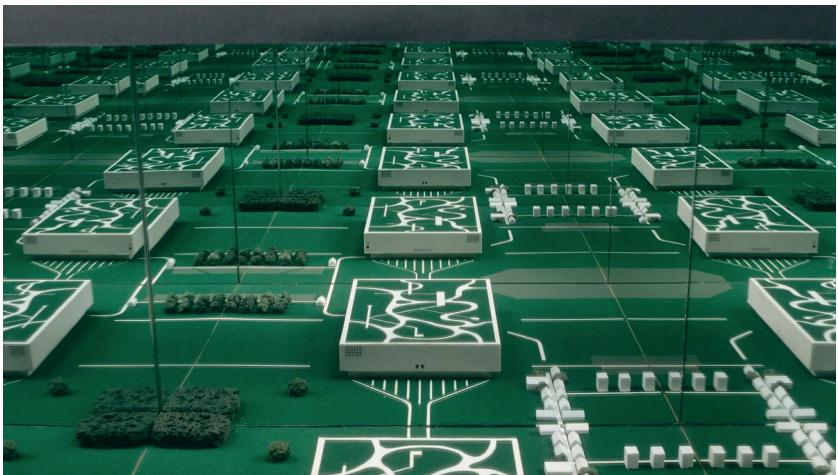


- *Il pianeta come festival*,
Radeaux pour écouter
de la musique de
chambre

1973
Ettore Sottsass

Liberté et expérimentation sont les maîtres-mots qui définissent cette nouvelle pratique. Naîtront dès lors des projets tentant de redéfinir les usages entre l'objet et l'usager, ses modes de consommation et sa place dans la société.

Avec beaucoup de dérision, ces designers remettent également en question le métier de designer, sa fonction et son utilité dans le monde. Ainsi ils revisiteront des objets du quotidien, avec par exemple la série *Banal Objects* de Archizoom, ou des meubles plus emblématiques comme la fameuse *Mies Chair* d'Alchimia, détournement absurde du fauteuil du designer Mies Van der Rohe. Les dessins de la série *Il pianeta come festival* de Ettore Sottsass, les casques *Mind Expanders* de Haus-Rucker-Co, ou la *No-Stop-City* d'Archizoom sont des bons exemples de projets représentatifs de ce mouvement, car ils renferment en eux une portée uto-pique, chargée d'ironie vis-à-vis du design traditionnel. Andrea Branzi, un



- *No-Stop-City*, Projet architectural utopiste

1969
Archizoom

des fondateurs d'Archizoom, déclarera d'ailleurs qu'«aux utopies qualitatives, nous répondons par la seule utopie possible : celle de la *Quantité*».

Principe qu'il mettra à l'œuvre dans *No-Stop City* justement, projet urbain présenté comme une utopie critique, basée sur une vision réaliste du monde, où le design est appréhendé comme l'outil théorique primordial pour transformer les modes de vie et le territoire. *No-Stop City* se présente comme une sorte de parking aménagé de meubles habitables, utilisables selon les circonstances, et dans lequel l'individu peut réaliser son habitat comme une activité créatrice, libérée et personnelle. Se donnant à voir comme modèle de métropole immatérielle et conceptuelle, Branzi compte, avec *No-Stop City*, débarasser la ville de toute charge symbolique.

À la même époque émergent également des pensées forgées autour de l'utopie, dont une des plus emblématiques est celle d'**Herbert Marcuse**. Le philosophe allemand fera à l'époque une analyse critique de la société de consommation («société d'abondance» selon ses propres termes), qu'il qualifie d'obsène. Figure des mouvements de contestation des années 1960, Marcuse explique que l'utopie se présente comme un discours négatif : si la stratégie recommandée face à cet absolutisme du pouvoir

technologique est la critique, l'utopie revêt alors la forme d'une pensée négative, c'est-à-dire une pensée du refus, en opposition absolue avec le pouvoir établi.

Dans une interview accordée à la RTS en 1971, Marcuse éclaire sa pensée en expliquant que certains groupes sociaux contrôlent l'usage de la science et de la technologie, afin de les détourner dans *leur* propre intérêt. Traditionnellement, la science est associée à une amélioration de la

«L'adjectif «utopique» ne désigne plus ce qui n'a «pas de place» ou ne «peut pas avoir de place» dans l'univers historique, mais plutôt ce à quoi la puissance des sociétés établies interdit de voir le jour.»

Herbert Marcuse, philosophe

condition humaine, mais Marcuse affirme que la science est détournée de son objectif par ces groupes dominants, car elle serait en réalité employée pour le contraire, à savoir la destruction de l'humanité et de la nature; cet «usage infâme» pervertirait «la puissance libératrice de la science en puissance de l'asservissement». Marcuse n'est cependant pas technophobe: au contraire, il prône la libération de l'homme, qui selon lui se fera par la libération de la science; il faut «briser la pratique de la science» en passant par un changement de la structure établie, d'où le recours nécessaire à l'utopie. Il rêve de technologies qui soulagent le monde, dans un but de pacification de l'existence.

On aura compris que les designers radicaux sont critiques de la société; mais leur radicalité passe aussi par leur remise en question du métier même de designer. On pensera notamment ici aux critiques émises par le design radical envers le **Good Design**, dont les préceptes les plus connus sont les *10 principes de bon design* de Dieter Rams, designer chargé à l'époque de la conception des objets de la marque Braun. En s'écartant

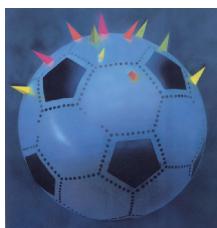
- *Mies Chair*, pastiche satirique du célèbre fauteuil de Mies Van Der Rohe

1980
Alchimia



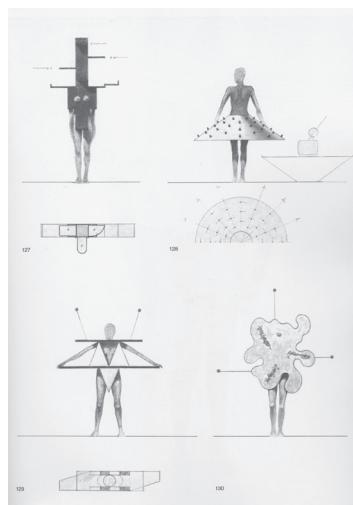
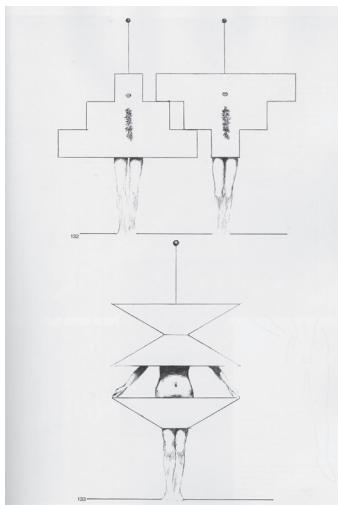
« Alchimia est un laboratoire pour une iconographie nouvelle »

Alessandro Mendini



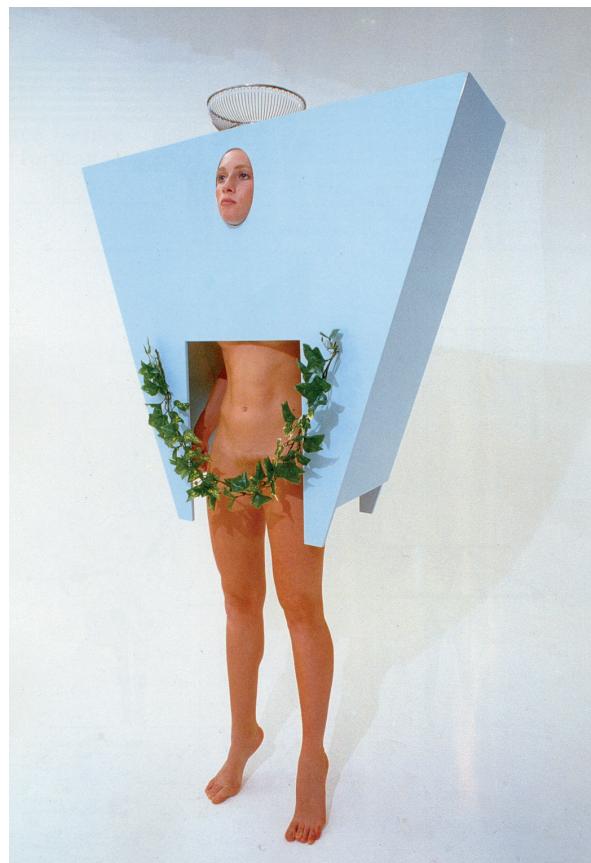
- *Banal Objects*, objets du quotidien revisités

1980
Alchimia



- *Furnishings as Clothes*, dessins préparatoires

1982
Alchimia



- *Furnishings as Clothes*, séries de meubles conçus comme vêtements

1982
Alchimia

des prescriptions dictés par les fonctionnalistes, les radicaux affirment une fois de plus leur volonté de s'affranchir des règles. Autour d'un prisme social et politique, ce mouvement d'avant-garde s'essaye donc à réinventer la profession de designer.

Le but ici n'est pas de faire un exposé sur le design radical, sur le *Nuovo Design* ou le mouvement anti-design. On pourrait consacrer des ouvrages entiers à l'étude de ces mouvements, mais ma volonté, en faisant ce bref tour d'horizon, est de faire concorder le contexte de l'époque à celui d'aujourd'hui, car il me semble important de pointer le fait que design radical et design spéculatif émergent tous deux dans des périodes d'accélération technologique et de transformations sociétales sans précédent.

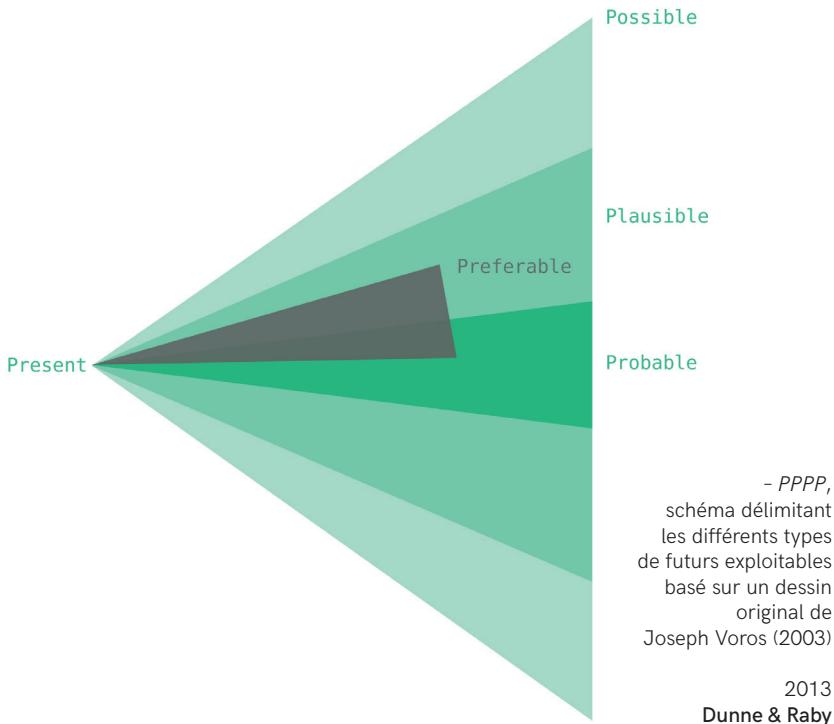
Situer la pratique spéculative

Si, à l'époque, le design radical mettait au défi la pensée moderniste, le design spéculatif confronte lui aussi la technologie, sous sa forme contemporaine, comme idéologie dominante. Théorisé en 2013 dans leur livre *Speculative Everything* par le duo de designers anglais **Anthony Dunne** et **Fionna Raby**, le design spéculatif est une pratique qui séduit de plus en plus de praticiens, mais dont les contours restent encore à définir (il suffit de constater le nombre d'appellations différentes dont il fait l'objet : design fiction, design critique, design futures, design for debate, innovative design...etc). Autant de «micro-mouvements» qui gravitent autour de cette pratique.

Comme le design radical, le design spéculatif est avant tout critique : critique du mode de fabrication des objets, critique du métier de designer, critique de la technologie.... Mais un aspect de cette pratique attire tout particulièrement mon attention, et constitue, en un sens, la raison d'être de ce mémoire : la pratique d'exploration des futurs.

Dunne & Raby illustrent dans un schéma synthétique dans quel cadre de recherche se situe le design spéculatif. Intitulé *PPPP*, ce visuel est une bonne manière d'appréhender ce qui captive les designers spéculatifs. Sous forme de cônes imbriqués les uns dans les autres, il distingue et hiérarchise différents types de futurs qui pourraient advenir.

Le présent est le point de départ, commun à tous les cônes. Le premier cône est celui des futurs probables. C'est la direction la plus vraisemblable



que va emprunter le futur, et c'est vers cette direction que la majorité des designers orientent leurs recherches.

Le second cône est quant à lui celui des futurs plausibles. Un peu plus large que le précédent, il est l'espace où les choses *peuvent* se produire, celui dans lequel des scénarios et des alternatives plus extrêmes sont susceptibles de survenir.

Le cône le plus large, celui des futurs possibles, représente l'espace où sont réunis tous les scénarios, même ceux qui semblent irréalisables. C'est l'espace de la culture speculative littéraire, cinématographique, l'espace de la science-fiction. Pour rendre acceptable un scénario dans cet espace des futurs possibles, il est auparavant nécessaire de le rendre crédible en établissant un parcours cohérent entre notre monde actuel et le monde décrit dans ce scénario ; en tout les cas il doit être rendu acceptable pour le spectateur. Dunne & Raby précisent qu'ils portent très peu d'intérêt aux scénarios évoluant au delà de cet espace des possibles. C'est le lieu où résident les fictions de *space-opera*, de super-héros, de contes de fées...

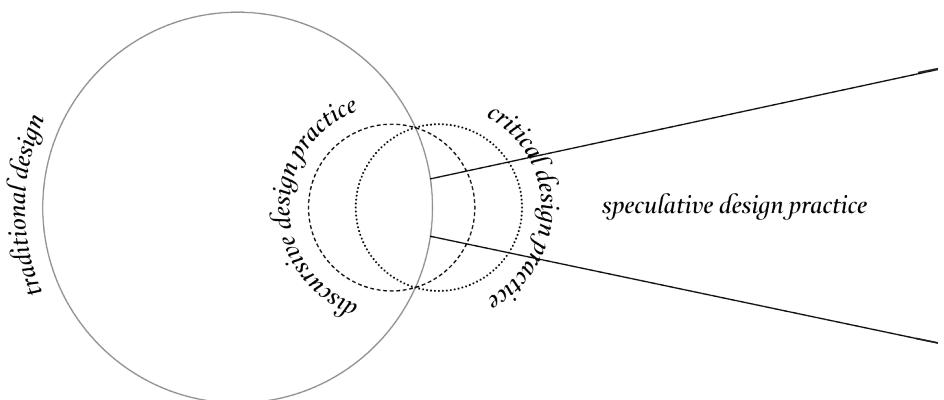
En revanche, le cône qui délimite le plus précisément la pratique des designers anglais est celui des futurs préférables. Dunne & Raby s'interrogent sur le sens de « préférable » : qui décide, et pour qui ? Ils constatent qu'aujourd'hui, l'industrie et les gouvernements sont ceux qui décident de ce qui est préférable pour le futur, mais que les citoyens et les praticiens ont leur rôle à jouer. En imaginant des futurs préférables pour des groupes de gens en particulier (une entreprise, une ville, une famille...), les designers peuvent s'investir dans l'élaboration d'un avenir plus désirable.

Dunne & Raby insistent sur leur désintérêt quant aux prédictions technologiques ; basées sur des signaux faibles de notre époque, ces prédictions se révèlent toujours fausses, en plus d'être inutiles. En revanche, ils se sentent beaucoup plus concernés par « l'idée de *futurs possibles*, comme des outils permettant de mieux comprendre le présent ».

Questionner plutôt que de donner des réponses

Le design spéculatif n'est pas seulement une position. Il s'agit également d'une approche. En se penchant sur un exemple précis, on peut discerner plusieurs caractéristiques qui viennent définir la méthodologie spéculative.

Spymaker est un projet des designers Dunne & Raby, réalisé en 2007 à l'occasion de l'exposition *The Science of ...?*. Ils partent de l'hypothèse que les caméras de surveillance ne cesseront de s'accroître au Royaume-Uni d'ici les prochaines années. En se basant sur des travaux scientifiques



sur les ondes électro-magnétiques alors en cours à l'époque, les designers anglais imaginent une muselière connectée qui, une fois posée sur un 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 au regard des caméras, est une réponse à la demande des commissaires d'exposition ayant pour but de faire réfléchir et faire débattre de jeunes anglo-saxons sur la question de la surveillance dans l'espace public.

On relève dès lors qu'un projet spéculatif est une proposition. À l'inverse du design traditionnel, dont le but est, dans la définition moderniste, de trouver la solution la plus adaptée à un problème, les projets suivant l'approche spéculative prennent vie de manière moins conventionnelle ; les scénarios prennent le plus souvent la forme d'un questionnement hypothétique : «*et si «X» se produisait ?*», mais peuvent également s'apparenter à des récits de contre-fiction ou de scénarios alternatifs au réel. Le design spéculatif, de par sa nature «*fictive*», s'écarte aussi de toutes possibilités mercantiles des objets, du moins à des fins utilitaires. Les productions spéculatives sont plutôt réunies dans des expositions où des festivals d'art contemporain.

- *Speculative diagram*,
schéma situant les
pratiques spéculatives
dans le design

2016
speculative.hr

Le projet de Dunne & Raby est une réponse précise à un risque potentiel, déjà bien perçu aujourd’hui. À travers cet objet, les designers nous avertissent d’un danger et posent la question : est-ce un futur souhaitable ? À l’inverse du design traditionnel, les objets conçus dans le cadre du design spéculatif, 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 spéculatif qui « nous fait réfléchir ».

« Le design fiction est l’usage délibéré de prototypes diégétiques dans le but de suspendre l’incrédulité à l’égard du changement. »

Bruce Sterling, auteur de Science-Fiction

Le design spéculatif pose des questions plutôt que de donner des réponses. À mesure que les questions technologiques nous concernent et nous inquiètent, c'est peut-être bien le design spéculatif, et non pas la science, qui offre le meilleur cadre de réflexion. Il est une façon de contester les idées étroites, préconçues, et toutes faites sur le rôle des produits dans la vie quotidienne.

L’usage de la fiction est au cœur de la méthodologie spéculative — c'est d'ailleurs pour cela qu'on le désigne parfois par *design fiction*. Tout d'abord, la fiction sert d'outil pour imaginer : les faits sur lesquels se basent les designers spéculatifs sont inventés, mais pas de manière irréaliste dans leur contexte de recherche. Ils peuvent effectivement ne jamais se produire dans le futur ; mais l'important, on l'a vu, c'est qu'ils *pourraient* avoir lieu. L'auteur de science-fiction **Bruce Sterling** décrit d'ailleurs les objets spéculatifs comme des *prototypes diégétiques*, c'est-à-dire comme des objets qui sont cohérents au sein du scénario dans lequel ils évoluent. En proposant un récit incomplet, les designers spéculatifs



- *Spymaker*,
prototype de muselière
anti-caméra

2007
Anthony Dunne &
Fiona Raby

laiscent au public le soin de terminer l'histoire. La fiction permet aussi de promouvoir de nouvelles formes de technologies ou de comportements. Elle met en scène des situations dans lesquels les spectateurs peuvent se projeter dans de nouvelles habitudes et réfléchir aux effets positifs ou négatifs d'une technologie telle qu'elle est proposée.

Enfin, un bon projet de design spéculatif doit susciter le débat. En interrogeant le futur, les designers créent un contexte favorable à la discussion, à l'interrogation, et au débat autour de certaines questions technologiques mais aussi éthiques, politiques, écologiques, sociales...etc. C'est pourquoi le design spéculatif, par sa nature prospective, ne se contente pas d'une réponse établie, mais d'une réponse possible, à laquelle le public vient faire écho.

Le projet *Spymaker* m'intéresse tout particulièrement car il met en lumière les différents aspects dont on vient de parler : la création d'un scénario probable permettant de se projeter dans un imaginaire vraisemblable, la volonté de susciter le dé-

bat, 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» résonne tout particulièrement avec ce projet.

Régine Debatty, écrivaine américaine, curatrice et critique d'art, et fondatrice du blog we-make-money-not-art.com, explique très justement lors un débat que les designers spéculatifs, comme les artistes, s'intéressent à la technologie et à la science, mais en utilisant un langage plus explicite ; le design est facilement compréhensible pour le public car il nous plonge dans la vie de tous les jours et dans des contextes reconnaissables. Tout le monde peut comprendre de quoi il s'agit car c'est un langage plus proche des gens, plus familier.

« Les prototypes tangibles et les mises en scène du *design fiction* permettent d'apporter un degré de réalité à la spéculation, là où l'industrie ne présente souvent que des visions prométhéennes servant des intérêts économiques, des scénarios stupides ou des prototypes décontextualisés. »

Loup Renaud, journaliste à Strabic

Ce propos m'intéresse tout particulièrement car il légitime la pratique du design spéculatif. Le choix du design pour parler du futur n'est pas arbitraire : c'est un format qui fait sens d'une manière singulière, qui est compris et assimilé par le public différemment d'une œuvre d'art. Mais il ne faut pas pour autant comprendre que les projets de design spéculatif se limitent à la création d'objets. Le design aujourd'hui est relié à tant de domaines (le design graphique, le design d'interfaces, le design de

service, le *design thinking*, le design d'expérience...etc) que les projets abordés dans ce mémoire ne relèvent pas seulement du «design d'objet» mais aussi de la multiplicité de ces pratiques. Le design fait office de lien : les projets sont conçus autour d'une réflexion liée aux usages, aux gestes et aux comportements humains.

Une pratique qui a du mal à s'imposer

Si la pratique du design spéculatif émerge depuis la fin des années 2000, le design radical des années 1960 et 1970 est une inspiration évidente pour Dunne & Raby ; ils se demandent comment l'esprit de l'époque, critique et provocant, peut être réintroduit dans la pratique contemporaine. Ils s'interrogent cependant sur ce qui fait la rareté de ces mouvements critiques et radicaux. Pourquoi sont-ils si peu nombreux en design ? Ils distinguent dans le cours de l'histoire des modifications majeures qui ont limité la pratique spéculative, la rendant plus compliquée et moins probable.

D'abord, le design s'est hyper-commercialisé durant les années 1980. Le modèle capitaliste néo-libéral triomphe à l'époque, et intègre bien entendu le design dans sa logique financière. Toute alternative qui ne se soumettrait pas à ce schéma économique est perçue comme instable, inintéressante et est inévitablement évacuée du système. Il entraîne avec lui la chute du design radical.

Le contexte géo-politique du début des années 1990 confirme la tendance en donnant le capitalisme grand vainqueur : la destruction du mur de Berlin, la fin de la guerre froide et la chute de l'URSS signent la mort des modèles alternatifs. Le système capitaliste s'étend progressivement au monde entier comme modèle de pensée unique. Il s'agit de la culture «unidimensionnelle», oppressive et barbare que décrit Herbert Marcuse. Tout ce qui rentre en désaccord avec ce modèle est marginalisé, devient «irréel». La société ne laisse plus exister ce qui ne s'adapte pas à son fonctionnement. Pourtant, un glissement s'opère au début des années 2000.

Le «grand rêve social moderniste» s'évapore avec la prise de conscience écologique et le cruel rappel à l'ordre de la planète : nos ressources sont limitées, la température augmente, l'éco-système est en danger. Pour toute une génération, les rêves se sont alors transformés en espoirs. Nous ne rêvons plus, nous espérons seulement survivre à ces modifica-

tions profondes de notre environnement, espérant qu'il y aura assez d'eau et de nourriture pour chacun, que l'air et l'eau ne seront pas trop pollués. On pourrait croire que ces nouvelles problématiques changent la donne et renversent l'ordre des priorités. Pourtant, le scénario reste le même : le technologie serait la réponse à tous nos problèmes, seuls les protagonistes changent.

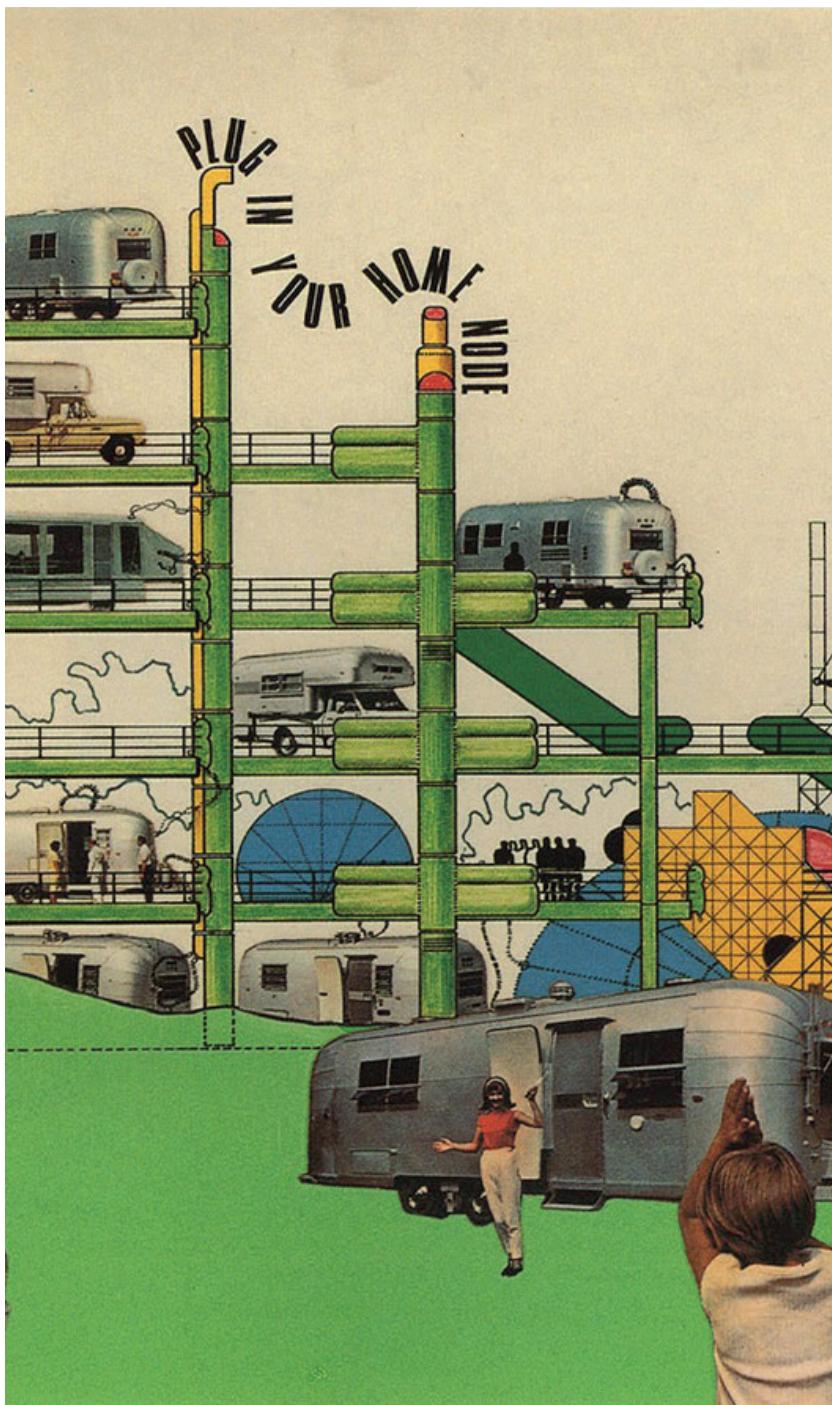
De nouvelles figures font leur apparition : depuis le berceau californien, l'esprit de la Silicon Valley se répand partout dans le monde et impose sa vision du futur comme seul relève de notre système en faillite.

- *Plug-In City*,

Projet urbain utopique
basé sur le concept de
branchements entre
les éléments de la ville

1967

Archigram



2. UNE CERTAINE IDÉE DE L'AVENIR





« Quand j'étais enfant, il y a trente ans, le futur était très lointain – de même que le nouveau millénaire. Des dates telles que 1984 et 2001 paraissaient vraiment distantes. Mais ce qui est curieux, c'est que depuis tout ce temps, le futur auquel les gens pensent n'a pas changé de millénaire. C'est comme si l'avenir s'était rabougri, année après année, pendant toute ma vie. »

Danny Hillis, fondateur de la Long Now Foundation

Des imaginaires suspendus

Les utopies modernes se sont principalement construites autour des innovations sociales : le progrès et la technologie, pour libérer l'individu, devaient modifier leur orientation et leurs objectifs dans le but de renverser les codes établis et de reconstruire le système; le rêve d'une société libérée du labeur et de l'exploitation par une technologie émancipatrice était le fondement de la pensée contestataire des années 1960. Aujourd'hui il semblerait que cet idéal se soit évaporé et qu'un autre genre d'utopie commence à voir le jour, dont la croyance essentielle se cristallise autour des innovations technologiques ; de nouveaux imaginaires se manifestent. Avant de s'intéresser aux acteurs principaux de la création du monde de demain, il convient de revenir rapidement sur ce que sont justement «ces imaginaires».

On désigne communément d'imaginaire tout ce qui existe dans l'imagination, c'est à dire la production de représentations par l'esprit. L'imagination n'est pas limitée à la reproduction d'images mentales déjà existantes

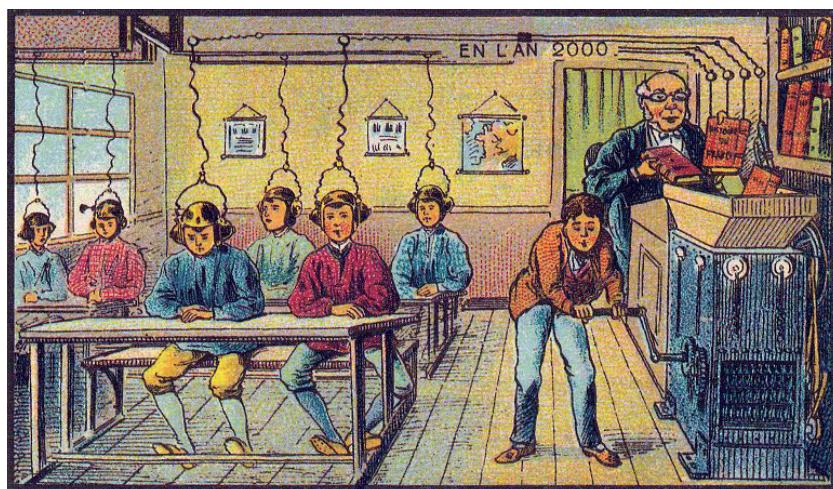
(le fait de se représenter l'image d'un objet par exemple). Elle possède également une puissance de création sans limite, par la combinaison des idées ou l'anticipation des événements.

Gaston Bachelard, philosophe et épistémologue français, parle de l'imagination comme d'une «fonction de l'irréel», c'est-à-dire comme outil de création libre, puissant, utile et positif. L'imagination permet de penser ce qui n'est pas encore advenu, ce qui est à venir et ce qui est possible. Les imaginaires, au pluriel, seraient alors une synthèse de ces représentations, comme une collection d'images formant un tableau synthétique d'une idée, d'un évènement ou d'une chose.

Les imaginaires *du futur* constitueraient ce grand ensemble d'images ayant pour même dynamique les visions prospectives et les représentations d'un temps à venir, ainsi que les discours, les figurations et les mythes qui entourent les objets technologiques, façonnant un univers riche et complexe qu'il s'agit de décrypter. Ces imaginaires relèvent du collectif, au sens où les individus, de manière unanime, forment une image mentale plus ou moins similaire d'une même idée. On comprend dès lors qu'il y a une distinction entre l'imaginaire collectif et l'imaginaire personnel. C'est pourquoi, quand je parlerai d'imaginaires du futur, il faudra bien comprendre les imaginaires collectifs du futur, au sens d'une culture populaire majoritairement admise par un ensemble d'individus.

- *L'an 2000,*
L'an 2000 imaginé un siècle plus tôt

1900
Jean-Marc Côté



Si les designers spéculatifs questionnent dans leur travail les discours et les images du futur, il s'agit dans un premier temps de définir de quelles images nous parlons. Construire de nouveaux imaginaires implique l'existence d'imaginaires déjà en place, qui prédominent sur la représentation collective du futur. De quoi ces imaginaires sont-ils fait, et sur quelles bases sont-ils élaborés ?

Nicolas Nova, ethnologue, commissaire d'exposition et enseignant à la Haute École d'art et de design à Genève, donne une première piste de réponse dans son livre *Futurs : la panne des imaginaires*. Selon lui, ces « images du futur » ont été en grande partie conçues dans les années 1960 par la vague importante de littérature science-fiction, qui se développe fortement aux Etats-Unis, avec des auteurs comme Phillip K. Dick, Isaac Asimov ou Ray Bradbury. Ces récits forgent le socle commun d'une représentation du futur, décrivant des voitures volantes, des vaisseaux spatiaux, des machines toute puissantes prenant le contrôle sur l'Homme, des humains augmentés pouvant augmenter leurs capacités physiques et cognitives grâce aux nano-puces dans le corps, évoluant au sein de fictions futuristes le plus souvent dystopiques ou post-apocalyptiques. Ces futurs, ou ces rétro-futurs pourrait-t-on dire (en tant que visions passées d'un futur qui ne s'est jamais produit) semblent, d'après Nova, toujours « insister » à notre époque. En effet, ces scénarios sont encore largement exploités au cinéma, dans les publicités ou dans les projets urbains.

« [...] la science-fiction a perdu son influence comme force d'inspiration sur le « futur », et plus particulièrement pour inspirer la création technologique et ses imaginaires. Il suffit de regarder les représentations du futur que l'on nous sert régulièrement dans les médias grand public ou dans les publicités pour des objets technologiques. Les inévitables gratte-ciel qui accompagnent les affiches des fabricants au-

tomobiles, le pseudo-monorail présenté sur les plaquettes du projet du Grand Paris, le retour sans fin des lunettes et casques de réalité virtuelle, les robots humanoïdes dont on nous vante l'arrivée prochaine, en constituent de bons exemples. Ils montrent au mieux une perpétuation des mythes, au pire, une panne des imaginaires.»

Nicolas Nova, La panne des imaginaires

Nova explique que les objets de la culture science-fiction sont devenus si prégnants dans l'imaginaire collectif qu'ils se sont « transformés en objectifs à atteindre pour nombres de sociétés technologiques actuelles » et que rendre tangibles ces objets fictifs « semble être un des moteurs de processus de recherche et développement actuels ». Cette panne des imaginaires serait également le symptôme d'un ressassement incessant de clichés et d'illustrations récurrentes autour du futur, rendant difficile notre capacité à se représenter d'autres images que celles-ci. Ces figures étouffent tellement notre imagination que nous semblons perdre notre capacité à produire des représentations alternatives.

Nicolas Nova émet deux hypothèses intéressantes quant à cette panne des imaginaires. La première serait que la science-fiction s'est faite « distancier par le réel ». Nova avance que les nouvelles technologies numériques contemporaines – réseaux, appareils mobiles, capteurs, robots en particulier – et leurs usages, « mènent à des comportements singuliers tout aussi curieux que les situations vécues par les protagonistes de romans de Philip K. Dick, de Ray Bradbury ou d'Isaac Asimov ».

La seconde hypothèse rejoue l'idée que la création d'imaginaires du futur n'a plus seulement l'exclusivité des écrivains de science-fiction, mais qu'elle est également celle des artistes, designers et architectes (hypothèse qui se confirme avec l'émergence des pratiques spéculatives).

Bruce Sterling, auteur de science-fiction que l'on a évoqué plus tôt, a d'ailleurs inventé un terme pour désigner le sentiment d'un futur qui se serait dilué dans le présent : l'atemporalité. Ce présent atemporel serait une sensation inhérente à notre époque.

Sterling décrit cette étrange impression par «l'imbrication du passé et de l'avenir» dans une sorte de présent profondément influencé par les technologies de l'information et de la communication. L'usage régulier du Web, des réseaux sociaux, de l'Internet mobile, de l'email, en permettant un accès en quasi temps-réel à une masse d'information considérable, comprime selon lui notre horizon temporel. Ce qui annihile du coup tout élargissement du spectre temporel, en particulier vers l'avenir.

Je distingue, pour ma part, un problème qui soulève des interrogations plus grandes encore. Il semblerait que nous soyons nourris d'imaginaires du futur concoctés par des entreprises aux pouvoirs toujours plus grands : Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft. Ces géants du milieu technologique, tous implantés dans la région Californienne de la Silicon Valley, jouissent d'une visibilité accrue, d'une toute puissance financière et font l'objet d'un véritable culte. Par conséquent, elles déploient des procédés démesurés pour mettre en scène le monde de demain.

Le futur made in Silicon Valley

Les pionniers de l'eldorado californien se sont désormais imposés dans le monde. Ils dominent les milieux technologiques et s'infiltrent dans tous les domaines de la vie. Extrêmement puissants financièrement, ils ont désormais un pouvoir au niveau politique. La Silicon Valley incarne un modèle de réussite partout célébré dans le monde occidental. Ses entreprises possèdent un pouvoir incroyable pour remodeler notre façon de penser, de voir et d'envisager le monde ; Google remanie notre façon de chercher, de nous orienter, de communiquer ; Amazon notre manière de consommer ; Uber notre façon de travailler ; Facebook notre rapport à la l'information et à la sociabilité ; Netflix accapare notre attention.

Ma volonté ici n'est pas d'accuser de façon injustifiée la Silicon Valley comme le «grand méchant loup» de la technologie : cela serait trop réducteur. Si je choisis de parler de la Silicon Valley, c'est parce qu'elle constitue le symbole suprême du modèle occidental américanisé ; c'est un endroit où la grande promesse du capitalisme demeure encore. C'est

« Nous sommes conditionnés à voir le moment présent comme « normal », avec toute la banalité que ce terme signifie. Or tout cela n'est pas banal. Nous sommes dans une sorte de moment chaotique et intense, plein de choses étranges, que nous ne pouvions rencontrer auparavant que dans la science-fiction. Ce « maintenant » donne l'impression d'encapsuler toute la science-fiction qui arriverait d'un coup. Il faut donc apprendre à reconsidérer le contexte dans lequel on vit, alors que l'on nous a promis un monde de miracles et d'émerveillement. Cette culture technique nous a entraîné à ne plus porter attention à tout cela. »

Warren Ellis

aussi parce qu'elle a acquis un gigantesque pouvoir politique et financier qui, semblerait-il, lui permet de tracer le futur que bon lui semble. Il me semble nécessaire d'observer de quelles manières elles mettent en scène le monde de demain.

Le futur s'incarne aujourd'hui sous de multiples formes technologiques (caméras, capteurs, casques de réalité virtuelle, algorithmes...) mais nous semble étrangement désincarné. Le futur est partout, et pourtant il nous semble insaisissable. Les marques s'en emparent, et s'il a toujours été exploité comme argument de vente, on le retrouve aujourd'hui jusque dans leurs slogans : pour Samsung «Next is Now», Siemens et «Le futur s'installe chez vous», Windows «The future starts now», même les marques de dentifrice s'y mettent... Le futur a une puissance d'évocation très forte et les marques s'en servent «pour vendre le présent - et c'est le présent qui est devenu minable», explique l'auteur de science-fiction Alain Damasio.

« Depuis des années, la Silicon Valley imagine le futur et nous le vend comme l'image définitive de demain »

Wired

- Capture d'écran
d'une publicité T.V.

2013
Colgate



En réalité, le futur a subi de grandes mutations depuis l'époque d'Asimov : l'heure est aujourd'hui au Big Data, aux intelligences artificielles et aux voitures autonomes; à la recherche constante de perfection et d'optimisation de tous les recoins de la vie. Dans un dossier habilement intitulé *Pourquoi le futur a un goût de javel*, Blaise Mao, rédacteur en chef d'*Usbek & Rica* (le magazine qui explore le futur), décrit comment la mutation technologique que subit le monde affecte le futur et les imaginaires qui en découlent. Il s'interroge notamment sur les responsables de cette aseptisation de la société occidentale.

La Silicon Valley et la «start-up mania» jouent pour beaucoup dans la transformation de nos imaginaires et soulèvent de nombreuses inquiétudes quant à leurs véritables intentions. À la quête d'un futur prédictible et sans failles, Blaise Mao expose les caractéristiques de ce «nouveau futurisme», rêvant d'une société sous le signe des nouvelles technologies. Il dresse un tableau du futur «made in Silicon Valley» qui permet de mieux saisir les intentions des géants américains, ressemblant fort à l'univers du *Meilleur des mondes* d'Aldous Huxley. Le confort et la sécurité sont les premiers ingrédients de cette version aseptisée du futur. Sous prétexte de protéger les citoyens, les entreprises de la Silicon Valley tentent de nous enfermer dans un «techno-cocon» bien trop propre, au risque de lisser nos parcours de vie et mettre en danger notre libre arbitre.

Nos données personnelles sont véritablement le pétrole des géants californiens. La récolte et l'analyse de ces données permettent une surveil-

lance généralisée qui peut déboucher sur un contrôle imperceptible sur nos choix de vie, mettant à mal notre capacité de décision. Cette transparence des moindres recoins de nos vies vient compléter le portrait de cet avenir hygiénique. À cela vient s'ajouter l'abolition du hasard, qui se traduit par une perte du mystère et de l'émerveillement engendrée par les moteurs de recherche associés aux smartphones ; en une recherche Google, nous avons la réponse à toutes nos questions, sans prendre le temps d'y réfléchir par nous-même. «Puisqu'il existe une application pour tout, alors le monde finit par perdre de son mystère, de cette part de hasard qui fait tout son sel» ajoute l'auteur. Enfin, l'injonction au bonheur et à la performance individuelle viennent compléter le tableau. Présentés comme «les conditions d'une existence réussie», ils se traduisent par la pratique du *quantified self*, c'est à dire la mesure de ses données personnelles dans l'objectif d'une amélioration constante de son état physique. «De la transparence, de la surveillance, de la performance, le tout noyé dans une couche de ludisme, et vous obtenez la recette savoureuse

« La pollution? La faim? Le climat qui s'échauffe? L'eau qui manque? L'énergie qui s'épuise? L'économie qui flanche? L'éducation pour tous? Plus besoin, ni de solidarité sociale ni de décisions politiques: tout sera résolu demain, [...], par ces « technologies de l'exponentiel » et leur immense potentiel de « disruption ». »

Autrement dit: par la capacité des robots, des nanotechnologies, des neurosciences, de la bioinformatique, des Big data, de l'intelligence artificielle, des plateformes digitales et des voitures sans chauffeurs à « ubériser » nos sociétés de fonctionnaires cacochymes pour y mettre à la place la pure et magnifique loi de la e-jungle et sa kyrielle de startups. »

Aryel Kyrou

de la santé connectée du futur» achève Blaise Mao. Cette description, à peine exagérée, constitue une première piste de ce à quoi pourrait ressembler le futur espéré par la Silicon Valley.

Le solutionnisme technologique

Le «solutionnisme technologique» est un concept établi par l'écrivain **Evgeny Morozov**, chercheur et écrivain américain, spécialisé dans les questions politiques et sociales du progrès technologique. Il décrit le solutionnisme comme la pathologie des entreprises de la Silicon Valley à manifester une «foi totale dans la capacité de la technologie à offrir une solution à tous les problèmes, qu'ils soient triviaux, sociaux ou métaphysiques». Dans son livre *Pour tout résoudre, cliquez ici*, sorti en 2014, il analyse la manière dont la Silicon Valley échoue à imaginer un monde sans Internet, pilier de la pensée solutionniste. En déconstruisant la façon dont sont conçus les produits de ces entreprises, Morozov met à jour les nombreux problèmes qui apparaissent dans l'usage réel de ces objets et les dangers qu'ils représentent. L'écrivain **Neil Postman**, dans un texte intitulé «5 choses à savoir sur la technologie», nous le rappelait déjà en 1998 : chaque évolution technologique est en fait un compromis. Pour chaque avantage qu'une technologie apporte, il y a un inconvénient qui en découle. De même, Alain Damasio, écrivain de science-fiction, met en garde notre toute croyance en la technologie. Très simplement, il évoque un concept de *pouvoir contre puissance*. Un GPS, par exemple, nous donne le pouvoir de nous repérer, mais nous fait perdre notre puissance d'orientation.

Quand Morozov donne l'exemple d'une cuisine connectée bardée de capteurs et d'applications de réalité augmentée, il indique que si cela semble augmenté technologiquement, cela semble aussi diminué intellectuellement. Il nous revient d'évaluer la part de bénéfices et de préjudices que toutes technologies provoquent ; et de savoir si elles valent la peine d'être employées. Deux choses en particulier m'intéressent dans le discours de Morozov. Premièrement, le solutionnisme résume à merveille l'incapacité de la Silicon Valley à produire un système de pensée qui s'écarte du

« [...] la technologie, ce n'est ni évident, ni rapide, ni magique. Il faut cesser de croire au pouvoir des beaux objets de design blancs et lisses. La technologie, c'est l'échec, l'erreur, l'itération »

Laurence Allard, Sociologue

modèle de l'innovation. Dans cette attitude «techno-utopique», la Silicon Valley élabore des produits et des imaginaires du futur uniquement basés autour du concept de nouvelles technologies. Il pointe l'étroitesse d'esprit des géants technologiques dans leur manière d'appréhender le monde et de confronter les difficultés de la société. Répondre à tous les problèmes sociaux, économiques ou écologiques avec les technologies numériques créent en réalité bien d'autres problèmes. Le cas d'Uber est un exemple notable des dérives du solutionnisme. **Ariel Kyrou**, auteur et écrivain de science-fiction, parle d'ailleurs de l'idéologie d'Uber comme d'un populisme high-tech. Deuxièmement, Morozov ne se place pas en ennemi de la machine. Il énonce clairement la volonté et la nécessité d'engager une résistance face à ce mode de pensée, sans pour autant voir en la tech-

**« La technologie n'est pas neutre.
Nous sommes à l'intérieur de ce
que nous fabriquons, et récipro-
quement, c'est à l'intérieur de
nous. Nous vivons dans un monde
de connexions - et ce qui se fait ou
défait a de l'importance. »**

Donna Haraway pour WIRED, 1997

nologie un adversaire. Au contraire, rejeter le solutionnisme, dit-il, «c'est surtout dépasser la mentalité étroite d'esprit qui rejette tout manque d'efficacité et de productivité.»

On aura compris, d'un point de vue théorique, comment semble fonctionner le modèle «siliconien». Mais comment cela se traduit en terme de design, du point de vue des objets eux-mêmes? D'abord, on observe que les logiciels, les systèmes d'exploitation, les dispositifs, les objets que la Silicon Valley produit ne sont pas neutres. Ils sont designés de manière à être orientés vers tous les mécanismes évoqués plus hauts: surveillance, contrôle, injonction au bonheur, abolition du hasard... Ces entreprises produisent des dispositifs fermés, des boîtes noires gouvernées par les

« Pour commencer, on installera quelques caméras dans nos cuisines pour recevoir des conseils et des recettes, puis les entreprises alimentaires et technologiques nous diront qu'ils aimeraient que nous gardions les caméras pour améliorer leurs services, et, au final, on se rendra compte que toutes nos données liées à la nourriture sont stockées sur un serveur en Californie; pendant que les compagnies d'assurances analyseront combien de graisses saturées nous consommons et adaptant nos contrats d'assurance en conséquences. Faire la cuisine encouragé par les technologies smart pourrait se transformer en Cheval de Troie, ouvrant la voie à des projets bien plus sinistres encore. »

[Evgeny Morozov, Pour tout résoudre, cliquez ici!](#)

algorithmes. Mais ces algorithmes sont conçus par ces sociétés dans des buts précis. **Mark Zuckerberg, Steve Jobs, ou Elon Musk** peuvent parler de connecter le monde, d'enrichir notre vie personnelle, de créer de nouvelles expériences sociales, mais leurs produits tendent à faire l'inverse.

Google a récemment mis au point un algorithme qui détecte les problèmes sur une photographie (faible exposition, mise au point ratée...etc) au moment où celle ci est prise avec un smartphone. L'algorithme corrige instantanément la photo, pour la rendre «meilleure». Mais que veut dire «meilleur», pour Google? En abolissant l'erreur, Google rêve que ses utilisateurs ne produisent plus que des images parfaites; selon *leurs* critères. Derrière ce côté gadget se cache là une forme de design qui tend à uniformiser toutes les prises de vues. On peut s'attendre à ce que les images, à terme, finissent toutes par se ressembler. C'est un exemple qui, sous un aspect insignifiant, expose les mécanismes de standardisation à l'œuvre dans le design même des objets solutionnistes.

The internet of shit

Nous ne sommes plus seulement dans l'ère d'Internet ; nous entrons doucement dans celle des objets connectés. Et connecté aujourd'hui semble vouloir dire smart, aux yeux des *start-ups* et des gourous technophiles.

Dieter Rams	Good design is innovative disruptive	Good design is honest agreeing to the terms & conditions
Ten principles for good design	Good design makes a product useful addicting	Good design is long lasting temporary
2017 Tech Industry Edition	Good design is aesthetic A/B testing	Good design is thorough, down to the last detail a prototype
	Good design makes a product understandable collect data	Good design is a chatbot? environmentally friendly
	Good design is unobtrusive notifications	Good design is as little design as possible pleasing your shareholders

- Les 10 principes de bon design (2017 Tech Industry Edition), Dieter Rams revisité à la sauce Silicon Valley

2016
Tobias Van Schneider

Le smartphone est sans doute l'exemple le plus réussi de *smart device* : rendu célèbre par l'iPhone de Steve Jobs, le smartphone est le premier appareil intelligent accessible au grand public depuis plus d'une décennie déjà. Le smartphone est un objet très bien conçu : il centralise plusieurs fonctions en un seul objet portable (téléphonie, internet, lecteur de musique, lecteur vidéo, GPS...etc). Il prend tout son sens avec le déploiement généralisé de la WiFi dans l'espace privé et public et de la 3G/4G, qui permettent un état de connexion constant et permanent. Le téléphone mobile s'étant

déjà imposé dans le quotidien, le smartphone a pu naturellement remplacer une version plus archaïque de ce qu'il est. C'est en quelque sorte la suite logique, l'évolution du téléphone mobile.

On voit bien, dans le cas du téléphone, que rendre smart un objet peut se révéler fructueux, créer un véritable objet innovant tant pour son usage, et son apparence, que pour son interface. Mais dans le cas d'une brosse à dent par exemple, quel est l'intérêt d'être smart ? Récolter des données dentaires, des comparatifs de nettoyage, des statistiques sur le temps de brossage ; voilà ce que pourrait faire une smart brosse à dent.

Cette récolte de données induit d'une part une réduction de la puissance de l'utilisateur : ce n'est plus à lui de sentir et maîtriser l'objet en question, l'objet est « auto-conscient » de ses actions : il les mesure. D'autre part, l'objet va induire une modification du comportement de l'utilisateur, au



Ci-dessus - Kolibree,
Brosse à dent connectée

2016
Kolibree©

À droite - PeeWin,
Urinoirs connectés
pour rendre ludique le
passage aux toilettes

2016
PeeWin Cie.

sens où il se sentira «redevable» à l'objet si celui-ci lui indique de mauvaises statistiques, ou, pour reprendre le cas de la brosse à dent connectée, s'il oublie de se brosser les dents avant d'aller se coucher.

La mesure et la captation de nos gestes quotidiens induisent une forme de surveillance, et par la même une forme de contrôle. Dans un cas aussi bête qu'une smart brosse à dent, l'utilisateur en viendra à se sentir coupable d'avoir raté un brossage, amenuisant ses statistiques, réduisant son taux d'efficacité...etc. Bien que risible, si cet exemple était amené à être utilisé par le plus grand nombre, et étendu à d'autres champs (hy-

«It was just a dumb thing. Then we put a chip in it. Now it's a smart thing.»

Collectif We Put A Chip In It

giène, bonne conduite, relations sociales, divertissement), on peut aisément deviner le potentiel dangereux d'une telle forme de design. Un soft control consenti entre l'usager et le produit. Les usages décrétés comme normaux seraient d'office adoptés par l'utilisateur, amenant une nouvelle forme de pression sociale et de normalisation de l'existence.

Smart design

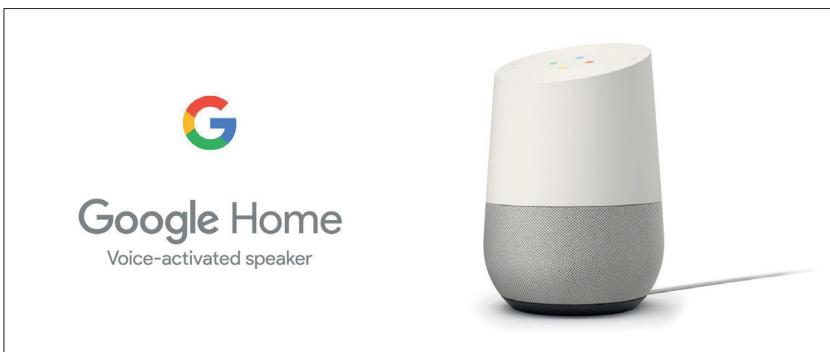
Il convient, il me semble, d'interroger l'usage de ce terme. La formule '*Put a chip in it*' décrit bien l'absurdité du concept: insérer une puce électronique afin de connecter l'objet semble suffire à certains designers pour considérer l'objet comme intelligent. Évidemment, le terme intelligent évoque à lui seul l'intelligence artificielle, dont sont dotés aujourd'hui certains assistants de vie (Siri, Amazon Echo ou Google Home par exemple). L'intelligence de



ces objets reposent donc sur la qualité des algorithmes mis en œuvre par les concepteurs, mais aussi sur la qualité des données que l'objet reçoit ; plus elles sont précises, mieux l'algorithme fonctionnera. On devine ici le problème que cette surveillance déguisée impose : une acceptation sans limite dans l'intrusion de nos vies privées.

Le terme *smart* appliqué aux objets évoquerait donc à la fois la capacité d'adaptation de celui-ci dans son milieu, mais aussi la passivité de l'utilisateur dans son rapport à l'objet. Un objet intelligent voudrait-il dire un «utilisateur idiot» ? Ces objets connectés partent du principe que notre raison humaine est défaillante. Nous serions « le défaut ultime », et la technologie serait la solution. Le *smart device* reléguerait l'humain à l'arrière-plan, mettant en avant des technologies supposées intelligentes pour nous faire gagner des micro-secondes de temps, et ainsi mieux anticiper nos envies. La prédiction de nos modes de vie, voilà ce dont rêve la Silicon Valley. À quel point serons-nous un jour prédictibles ?

Ces objets connectés provoquent aussi parfois des situations absurdes : personne retrouvée enfermée chez elle car la *smart* serrure n'est pas mise à jour, autocuiseur connecté qui s'arrête en cas de SMS reçu, assistant de vie qui commande seul des objets sur le net en écoutant la radio...etc.



- *Google Home*
L'enceinte connectée
assistant de vie de
Google

2016
Google

Des situations qui nous feraient presque croire que nous sommes dans un film de Chaplin ou de Jacques Tati.

On peut espérer que ce ne soit qu'un effet de mode ; en réalité, la plupart de ces produits n'intéressent pas le public et finissent aux oubliettes, dans la *valley of death*, comme le disent les californiens. L'exemple le plus flagrant est celui des *Google Glass*, qui n'ont séduit qu'un public technophile, effrayant (à juste titre) le grand public. Mais ceux qui réussissent à atteindre constamment les individus et les foyers sont les plus dangereux, car ce sont ceux qui sont susceptible de récolter le plus données sur nous : téléphones, montres et assistants de vie.

La monétisation de cette connaissance est déjà à l'œuvre aujourd'hui. Les *data brokers* (les *traders* de la donnée personnelle) s'échangent et spéculent sur les datas que le public dissémine partout sur le web. La numérisation systématique des données transforme notre regard sur le monde : tout peut devenir statistiques, classements, comparaisons, courbes, histogrammes. En calculant même le plus petit aspect de nos vies, c'est notre façon de penser et de nous comporter qui évoluent ; toujours dans un sens, celui souhaité par les détenteurs de ces données : Facebook, Twitter, Google...

Les entrepreneurs californiens, sous couvert de l'aspect novateur et «disruptif» de la technologie, pèsent fortement sur les décisions politiques liées au numérique. Grâce, notamment, à un fort *lobbying* auprès des institutions européennes (près de treize millions d'euros sont dépensés chaque année par Google, Microsoft, Facebook, Apple, Amazon, Twitter et Uber). Cela laisse champ libre à ces corporations pour dicter leurs propres règles en matière d'intelligence artificielle, de protection des données personnelles, de fiscalité, de réglementations VTC...etc.

En résumé, l'utopie siliconienne serait donc un monde prédictif, calculable et aseptisé, où la technologie répondrait à tous nos besoins sans le moindre effort, où chaque parcelle de vie serait monétisée. Dans ce monde débarrassé de toute impureté, propre et lisse, à l'image de leurs produits, comment remettre « l'humain, le bug et la poésie au cœur du système ? », comme le formule l'écrivain de science-fiction Aryel Kirou.





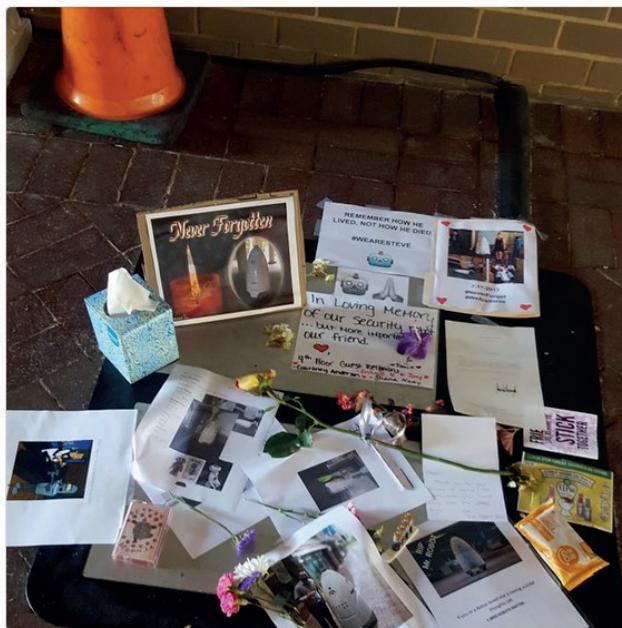
Oliver Griswold
@originalgriz

Suivre



This is the memorial for Steve the drowned security robot outside our office on his charging pad. The future is weird.

À l'origine en anglais



15:16 - 19 juil. 2017

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 pensée 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 du 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, notamment, 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 prédition et aux « sciences de laboratoires » viendrait « créer des fissures à l'intérieur du réel ».

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

C'est cet « appétit des possibles »^[2] qui place la spéculation au cœur de certaines méthodes de recherche. Telle une bouteille qu'on jette 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'action : le design, la littérature, la philosophie...

Pour dépasser la pensée spéculative, Stengers, accompagnée de **Didier Debaise**, développent 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 évoquées 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
design as process
provides answers
in the service of industry
for how the world is
science fiction
futures
fictional functions
change the world to suit us
narratives of production
anti-art
research for design
applications
design for production
fun
concept design
consumer
user
training
makes us buy
innovation
ergonomics

(b)

critical
problem finding
design as medium
asks questions
in the service of society
for how the world could be
social fiction
parallel worlds
functional fictions
change us to suit the world
narratives of consumption
applied art
research through design
implications
design for debate
satire
conceptual design
citizen
person
education
makes us think
provocation
rhetoric

- A/B Manifesto,

2013
Dunne & Raby

On l'a vu, la pratique spéculative repose sur deux concepts de base : à la fois la spéulation sur des futurs possibles (et préférables), et la conception de présents 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 elles-mêmes (certains praticiens parlent *d'une* design fiction en évoquant leurs projets).

Ces deux principes offrent une structure adaptée à l'émergence de scénarios 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'œuvre 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 monolith noir tactile que l'iPhone représente) et interrogent une *hyper normalisation* des imaginaires technologiques occidentaux.

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

2017
Collectif Disnovation



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»^[3]. 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. À 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.

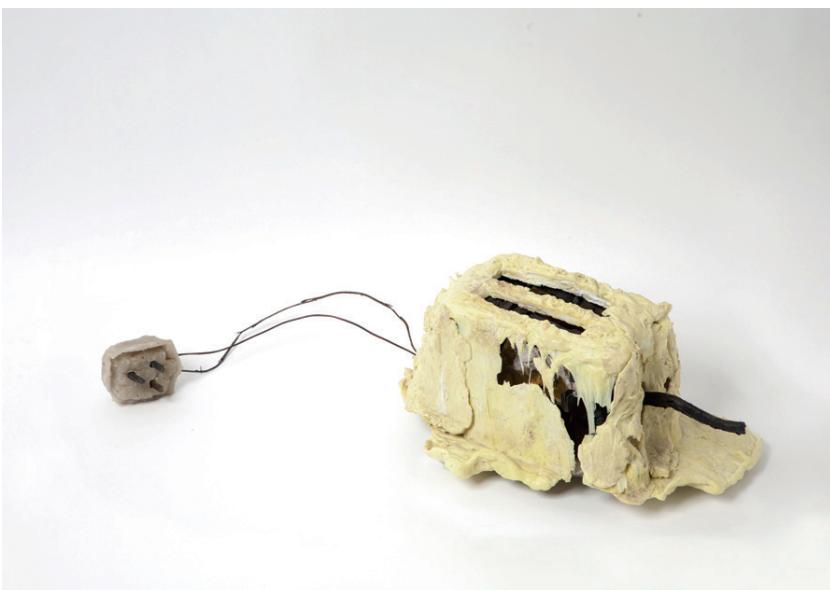
Je suis fortement intéressé par les nouvelles technologies dans mon travail personnel, et en ce sens je trouve nécessaire de faire un travail de dé-mystification des outils techniques, pour ne pas rester «téchno-béats» devant le flot incessant d'innovations. Dans cette idée de confronter la célèbre citation 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 aucun matériau trouvé dans le commerce.

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

Arthur C. Clarke

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'écartier des processus de pro-

ductions 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 façonnier 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 les autres. Ce projet, au concept si simple et pourtant si ingénieux



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

2009
Thomas Thwaites

(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 contrefaçons 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 œuvre ce projet, James Bridle s'est intéressé au fonctionnement de ces algorithmes. Il a cherché à comprendre comment la machine «voyait» et appréhendait le monde. Sa recherche questionne la notion d'intel-



ligence ; 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 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

«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



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

2017
James Bridle

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.

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 jungle 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 évènements peuvent être un bon point de départ pour imaginer de nouveaux comportements liés aux objets technologiques.

Les usages de demain et les histoires de demain

Comme le rappelle **Elie During**, *le futur n'existe pas*. En revanche, ils restent *des futurs à imaginer*^[4]. Il me semble alors essentiel de se constituer des collections d'images singulières, 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 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. Dans l'esprit des *Chindōgu*^[5] japonais, on se retrouve parfois en face de véritables gadgets qui semblent dénués d'utilité tellement ils nous semblent absurdes.



- 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."



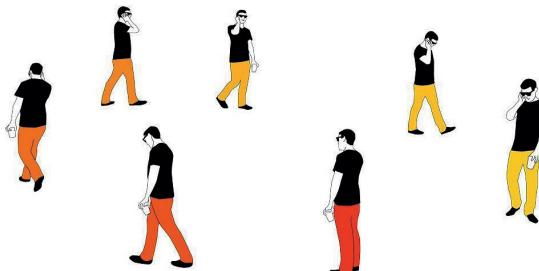
- *New Aesthetics*
collection d'images
autour des nouveaux
comportements tech-
nologiques

2011-Aujourd'hui
James Bridle

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 scénarios dans un monde encore proche du nôtre, 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 vie 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 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 cébral, un couple qui fait tourner 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



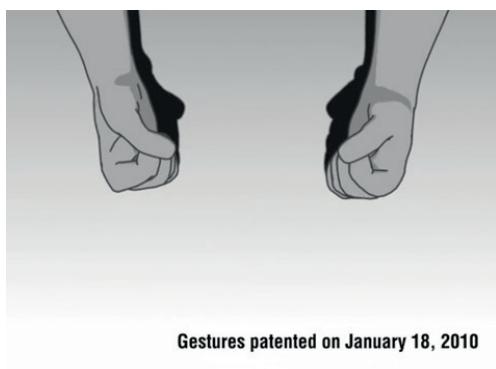
- *Curious Rituals*,
extrait du livre dans
lequel sont répertoriés
des gestes «à venir»

2014
Near Future Lab

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 oblige également à penser le cheminement technologique et culturel. Le Near Future Laboratory, en imaginant les routines de demain, interroge 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 idéalisées des appareils technologiques dans les publicités ou les vidéos de présentation des produits : toujours montrés 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, ceux 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'animation, exposant deux mains réalisant ces gestes qui peut-être deviendront ordinaires dans un futur



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

2014
Julien Prévieux

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.

La pratique du design spéculatif peut aider les designers à matérialiser des concepts et évaluer les im-

plications d'une technologie. Plutôt que d'engager des discussions autour des objets connectés ou de l'intelligence artificielle, dans des termes souvent abstraits ou confus, produire un objet inscrit dans une fiction encourage le dialogue à propos des nécessités sociales ou éthiques d'une technologie. C'est une approche qui fonctionne particulièrement bien pour les concepts abstraits, car cela force à imaginer les implications des objets à travers le design. Ces artefacts permettent de reconsidérer le statut des objets à travers des situations fictives.

Dans cette perspective, **Markus Kison**, designer interactif allemand, imagine la *Vanity Ring*, une «bague-écran», qui affiche le nombre de fois qu'a été recherché sur Google le nom du porteur de la bague. Kison s'amuse à remplacer la valeur monétaire d'une pierre précieuse en une valeur sociale, considérant que c'est une valeur qui semble plus appropriée à notre époque. Ce projet m'intéresse dans sa capacité à imaginer le renversement des valeurs éthiques qui est susceptible de se produire dans un futur proche. Ce bijou nous projette dans un scénario crédible qui interroge notre présent et les nouvelles formes de «richesses» qui émergent du monde numérique.

- *Vanity Ring*,
bague connectée
affichant les requêtes
Google effectuées à
propos du nom du
porteur

2007
Markus Kison



J'ai pleinement conscience que le problème d'imaginaires du futur tel qu'il a été soulevé dans ce mémoire est d'une certaine manière biaisé par mon regard d'european. Bien que les discours de l'innovation se répandent à travers le monde, les questionnements que je soulève ne sont peut-être pas pertinents aux yeux d'un Sénégalais, d'un Chinois ou d'un Vénézuélien. **Cameron Tonkinwise**, directeur du département de recherche en design de l'université de Carnegie Mellon aux États-Unis,

évoque les problèmes rencontrés avec la pratique du design spéculatif. Il déplore le manque de diversité dans les projets spéculatifs et condamne un état d'esprit trop tourné vers les nouvelles technologies. Le public doit s'engager avec les projets; il faut qu'il puisse s'identifier. La technologie n'est pas accessible de la même manière partout dans le monde, et penser le futur uniquement d'un point de vue occidental est susceptible d'écartier la pratique du design spéculatif des véritables sujets de l'avenir.

Les fictions spéculatives sont également selon lui une opportunité pour se préparer et anticiper les changements techno-culturels. Mais les problèmes surviennent quand la fiction l'emporte sur la véritable expérience, et quand les designers laissent ces spéculations façonner la réalité. Il in-

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

Luiza Prado^[6]

vite les designers spéculatifs à se poser la question «cela se produit-il déjà...» avant de se demander «et si cela se produisait...», argumentant que certains problèmes soulevés par ces designers sont déjà à l'œuvre dans le monde. Dans le premier épisode de la saison 3 de Black Mirror^[7] par exemple, l'histoire se déroule dans un monde où chaque personne note les autres de 0 à 5, les mieux notés ayant accès à de meilleurs services. Cette mise en scène poussant à l'extrême les dérives de la notation virtuelle advient déjà aujourd'hui avec les chauffeurs Uber. La fiction dépasse souvent la réalité, et pose également les questions d'obsolescence des projets spéculatifs. Dans cette critique de l'innovation, les projets ne deviendraient-ils pas obsoletes aussi vite que les choses qu'ils dénoncent?

Mais la pratique du design spéculatif reste pour moi un formidable moyen d'imaginer de nouveaux futurs. Le design a son rôle à jouer dans l'émergence de nouvelles alternatives, et c'est pour cela que je parle de design

spéculatif, et non pas de science-fiction. Le design spéculatif est un autre format pour explorer le futur et porter un regard éclairé sur le monde qui nous entoure. Il permet de créer des mondes autour d'objets, artefacts devenant les signes tangibles de ces futurs qui nous intriguent. Des bouillonnements et des effervescences surgissent autour de cette pratique ; différentes approches et différentes raisons de faire du design spéculatif émergent ; à nous, praticiens, de prototyper ces futurs encore non imaginés et de faire naître de nouveaux mondes.

POUR DES FUTURS DÉSOBÉISSANTS

Alors, dans tout ça, le design spéculatif s'annonce t-il comme un outil de réappropriation de nos imaginaires du futur ?

Si le futur captive énormément, c'est parce qu'il inquiète et fascine en même temps. Dans un contexte où la technologie a de plus en plus d'emprise sur nos vies, il me semble nécessaire de crier haut et fort « NON au futur parfait ! ». Contre cette propagande de l'innovation, il faut inventer nos propres histoires et désobéir à ce futur trop lisse que les entrepreneurs de la Silicon Valley veulent nous refouger. Ce n'est pas tant contre la sécurité, l'efficacité ou le confort qu'il faut lutter, mais contre ce « solutionnisme » aux accents transhumanistes, qui pense même pouvoir nous sauver de la mort.

Nous devons sortir de l'hypnose dans laquelle nous sommes plongés pour inventer de nouvelles histoires et de nouvelles manières d'appréhender le monde. Le design spéculatif peut être une porte d'entrée pour changer notre regard ; il permet d'éprouver les limites de nos fantasmes socio-techniques. Il faut réapprendre à s'émerveiller et à observer le monde sous des prismes différents. Le design spéculatif peut permettre cela. En exposant les problèmes de l'industrie du design, il se place comme un ennemi déterminé à reconquérir l'espace des possibles.

Plus encore, si le design spéculatif permet d'explorer différents futurs et de proposer des alternatives qui peuvent changer les choses, pourquoi ne pas essayer de les réaliser ? Le design a incontestablement son rôle à jouer dans l'élaboration du monde de demain, et il faudra choisir son camp.

Pour reprendre la formule d'Aryel Kyrou, à laquelle ce mémoire emprunte son titre, c'est aujourd'hui notre rôle de praticiens de mener à bien la guerre des imaginaires.

«À mesure que nous nous dirigeons précipitamment vers une monoculture qui nous empêche d'imaginer de véritables alternatives, nous nous devons d'expérimenter une vision du monde nouvelle et distincte, composée de différentes croyances, idéaux, espoirs et peurs d'aujourd'hui. Si nos systèmes de croyances et d'idées n'évoluent pas, alors la réalité restera la même. Nous entretenons l'espoir que spéculer à travers le design nous permettra de développer des imaginaires sociaux alternatifs qui ouvriront la voie sur de nouvelles perspectives face aux défis futurs. »

Dunne & Raby, Speculative Everything

Notes

[1] : Citation provenant d'un texte du Centre Pompidou autour de la pratique d'Ettore Sotsass, écrit par Emmanuelle Marquez

[2] : Expression utilisée dans le texte *Qu'est ce que la narration spéculative ?* de Fabrizio Terranova et Fabien Siouffi

[3] : Concept évoqué dans une interview à l'occasion de l'exposition *Speculative Now!* en Croatie (<http://speculative.hr/en/matt-ward/>)

[4] : Alain Bublex et Elie During, *Le futur n'existe pas*, 2014, édition B42

[5] : Le chindōgu est l'art japonais d'inventer des gadgets « utiles mais inutilisables ». Ces objets semblent utiles puisqu'ils répondent à de petits problèmes quotidiens de la vie moderne mais se révèlent dans la pratique inutilisables du fait des nouvelles contraintes qu'ils génèrent ou du ridicule même qu'ils entraînent. (*Wikipédia*)

[6] : Citation provenant d'un article de Luiza Prado (<https://medium.com/a-pared/questing-the-critical-in-speculative-critical-design-5a355cac2ca4>)

[7] : Saison 3 Épisode 1 : «Chute Libre», diffusé le 21 octobre 2016 sur Netflix

Bibliographie

Art & Design

- *Speculative Everything*, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2014
- *Futurs: la panne des imaginaires ?*, Nicolas Nova, 2015
- *Design Fiction*, Julian Bleeker, 2009
- *Design Friction Manifesto*, *Design Friction*, 2015
- *Crap Futures*, James Auger
- *Design Fiction : Le futur, c'est plus ce que c'était*, Usbek & Rica, 2017
- *Le futur sera t-il multicolore ?*, Camille Brunel, 2016
- *Design Fiction, Entre salves disruptives et lueurs d'espoir*, Loup Cellard, 2017

Société

- *Aux sources de l'utopie numérique*, Fred Turner, 2012
- *Pour tout résoudre, cliquez ici*, Evgeny Morozov, 2014

- *The United States Of Google*, Khuê Pham + Heinrich Wefing, 2015
- *Les ennemis de la machine*, Blaise Mao, 2015
- *Le futur est t-il devenu minable ?*, Usbek & Rica, 2016
- *Pourquoi le futur a un gout de javel*, Blaise Mao, 2014
- *Why Nothing Works Anymore*, The Atlantic, 2017
- *La Machine est ton Seigneur et ton Maître*, Yang + Jenny Chan + Xu Lizhi + Celia Izoard, 2015
- *No Logo*, Naomi Klein, 2001

Philosophie

- *Le futur n'existe pas: rétrotype*, Alain Bublex + Elie During, Editions B42, 2016
- *La société technicienne*, Jacques Ellul, 1977
- *La survie du monde est possible*, Usbek & Rica, 2017

Romans

- *La main gauche de la nuit*, Ursula Leguin, 1969
- *La Zone du dehors*, Alain Damasio, Cylibris, 1999
- *Le Meilleur des Mondes*, Aldous Huxley, 19XX
- *Paranofictions*, Aryel Kyrou,

Filmographie

- *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002
- *2001, l'Odysée de l'Espace*, Stanley Kubrick, 1968
- *Hyper-reality*, Keiichi Matsuda, 2016
- *Silicon Valley, la révolution des hackers*, Arte, 2016
- *HyperNormalisation*, Alan Curtis, 2016
- *Black Mirror*, HBO, 2011
- *West World*, HBO, 2017
- *Real Humans*, Lars Lundström, 2012
- *Smart Frictions*, Nicolas Nova & Simone Rebadaungo, 2016
- *Design Fiction*, Nicolas Nova, Conférence, 2016
- *Pour un pragmatisme spéculatif*, Isabelle Stengers & Didier Debaise, Conférence, 2016
- *Narration Speculative*, Isabelle Stengers, Conférence, 2013

Texte composé en HK Grotesk et Asul

Merci à Harrisson, Fabrizio, Yves, Giampiero, Kobe, Sammy, Brigitte, Julien, Hippolyte, Tancrède, Théo, Émi, Papa, Maman et Internet.

Imprimé en août 2017 à Bruxelles

