

Et si ?

Comment l'exploration des futurs devient-elle un moyen de conception pour le designer ?

La fiction, prétexte à questionner le réel

Imaginez, projetez-vous, spéculez... mais que veut dire spéculer ? Ce terme barbare que l'on a pu croiser quand on parle de finance.

La première définition du mot « spéculer » donnée par le CNRTL¹ est la suivante :

1. Faire des opérations financières, commerciales pour tirer profit des variations du marché. Sinon. accaparer, agioter (vieilli), boursicoter (fam.) Spéculer sur le coton, sur les grains, sur les mines d'or, sur le sucre ; spéculer sur le prix de quelque chose ; spéculer sur la misère publique ; spéculer en Bourse.

La deuxième définition donnée par le CNRTL est celle-ci

2. Compter sur quelque chose pour en tirer un profit, un avantage. Spéculer sur l'amour, la bêtise, la crédulité, la cupidité, la sottise de quelqu'un.

Et la troisième définition, celle qui nous intéresse le plus est la suivante

3. **Se livrer à des études, des recherches abstraites, théoriques.** Sinon. Méditer, penser, réfléchir. Spéculer sur des abstractions, sur Dieu, sur l'essence de quelqu'un, l'existence de quelqu'un, sur l'infini, **sur le réel.**

Une pratique du design émerge depuis le début des années 2000 ; le design spéculatif.

Dans ce domaine, spéculer signifie anticiper de nouveaux modèles, de nouvelles alternatives à l'avenir... Découlant du design radical de la fin des années 1960, c'est en ce sens qu'il produit des récits pour nous aider à mieux appréhender le futur. Il s'agit pour les designers, à travers le développement de projets, de spéculer sur l'avenir que pourrait amener avec lui le progrès technique et technologique, notamment en proposant des scénarios alternatifs à ceux vendus par le marché, qui sont toujours très optimistes, dessinant le profil utopique où rien de mieux que le progrès ne pourrait arriver. L'enjeu pour les designers est de se décharger des contraintes économiques liées au capitalisme, et mettre en forme des débats possibles.

L'objet, qui est censé répondre à une fonction, est plutôt déplacé au rang d'idée, de scénarios. La volonté de cette branche du design n'est effectivement pas de servir le marché, au contraire, il s'agit de proposer des scénarios alternatifs à ceux justement proposés par ce marché. Ces « penseurs » conçoivent un design, non pas de solutions, mais « d'idées » qui jouent le rôle de critique, de débat, de prise de conscience.

On peut parler d'une alternative à la science-fiction mais par le biais du design. Cependant il ne faut pas faire l'amalgame entre science-fiction et design spéculatif. Dans le premier cas, la narration est au premier plan alors que dans le deuxième cas c'est l'objet qui est au premier plan, soutenu par tout un monde fictif, suggérant une histoire, qui justifie la présence de cet objet².

La panne des imaginaires ; le retour à la fiction

Nicolas Nova, chercheur en ethnographie et en design d'interaction se demande où est passé le futur ? Dans son ouvrage *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques*, publié en 2014, il pose un constat très simple : notre imaginaire du futur n'évolue plus, il est le même que celui proposé il y a 60 ans. On peut constater que notre imaginaire technologique et nos perceptions du futur sont alimentés par la vague de la science-fiction, depuis les années 1960, qu'elle soit cinématographique ou littéraire. Ces récits, dépeignant une société imaginaire des années post-2000, ont forgé une représentation que nous avons du futur, qui semble toujours persister à notre époque d'après Nicolas Nova.

¹CNRTL : Centre National de Ressources pour un Traitement optimisé de la Langue. <http://www.cnrtl.fr/definition/sp%C3%A9culer>.

²David Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, (PDF en ligne), Social Studies of Science, 2010.

On nous a accablé de toutes sortes d'objets « futuristes », voitures volantes, vaisseaux extraterrestres, robot humanoïdes, qui alimentent notre imaginaire collectif et forment énormément de récits. Des récits qui sont pourtant absents de notre vie, les voitures volantes ne sont pas pour tout de suite, les vaisseaux extraterrestres encore moins, pourtant les technologies, depuis le passage à l'an 2000, se développent à une vitesse éclair, devenant presque obsolètes dès qu'elles sont mises sur le marché. Nous n'avons plus le temps de produire du discours, de la réflexion sur ces avancées technologiques. Dès qu'un nouvel objet technologique arrive, plus sexy, plus ingénieux, plus innovant, plus pratique, il écrase le précédent. On pense par exemple à la téléphonie, avec l'arrivée des géants comme Apple et Samsung, mais aussi le développement de l'intelligence artificielle. L'imaginaire du robot humanoïde devient une réalité avec l'avènement des sexbots, des robots bien plus ancrés dans notre vie privée qu'on ne pouvait l'imaginer. Tout va plus vite et une anticipation de l'avenir devient difficile à envisager puisque nous sommes déjà distancés par le réel, dans notre présent.

Ce que l'auteur qualifie de « panne des imaginaires », c'est cette persistance des clichés et des idées préconçues sur le futur et qui heurtent notre capacité à produire des représentations alternatives.

« Nous sommes dans une période particulièrement conformiste où les visions du futur, du présent sont idéologiquement centrés sur des idées extrêmement restreintes et un de nos rôles, bien au-delà de l'imaginaire, c'est rouvrir mentalement nos cerveaux à des possibles plus singuliers, plus divergents pour reprendre possession de nos vies³. »

On préconise alors d'aller à l'encontre de cet avenir déjà admis, et d'expérimenter de nouvelles perspectives pour des modèles alternatifs. Or, ce qu'il faut comprendre, c'est que la représentation de l'avenir n'est pas uniquement réservée aux écrivains de science-fiction, elle est aussi le terrain de jeu des artistes, des architectes et des designers. Cette pratique séduit un bon nombre de praticiens, mais avec des contours encore à définir, comme le confirme les nombreuses appellations qui peuvent exister (design fictif, spéculatif, prospectif, critique...), mais qui sont étroitement liées par le même objectif : explorer les implications des évolutions futures et de véritablement matérialiser des scénarios possibles pour ensuite les mettre en débat.

Spéculer pour discuter

Mais pourquoi les designers se dédouanent-ils du marché ? Pourquoi préfèrent-ils émettre des hypothèses plutôt que de vendre un produit ? Car oui ce type de design ne reste généralement qu'au stade de prototype ou bien il est réuni dans des expositions ou festivals d'art contemporain, et non en vente en magasin ou sur internet. Tout l'enjeu est là : le but n'est pas de vous faire acheter des objets, mais de vous questionner dessus. Là est la différence entre le design innovation (celui qui fait vendre et améliore la vie) et le design fiction. C'est le paradoxe entre design critique (qui nous fait réfléchir) et affirmatif (qui nous fait acheter).

Max Mollon, designer, chercheur en design fiction et fondateur du Design Fiction Club, revendique le statut suivant pour les objets qu'il produit :

« Ce sont des objets de design, réponse 1 ; réponse 2 : ce sont des objets à conversations, ils ont des spectateurs plus que des utilisateurs. Ils peuvent avoir des utilisateurs, mais ce n'est pas leur but, leur but c'est d'avoir des spectateurs et d'être débattus⁴. »

James Auger, lui aussi designer, chercheur et ancien professeur de Max Mollon à la HEAD-Genève pense quant à lui :

« C'est que le vrai produit, de ce type de design, c'est la réaction des gens⁵. »

³Norbert Merjagnan, *Serons-nous les mêmes en 2050 ?* TEDxUTCompiègne, 2016.

⁴Justine Peneau. *Fiction du réel, réel du fictionnel : quand le design critique, Art et histoire de l'art. (il n'y a pas de numéro, c'est un mémoire étudiant)* 2015. Entretien avec Max Mollon, le 15 mai 2015, p. 66.

⁵*Ibid.* Entretien avec James Auger, le 22 avril 2015. p. 54.

Le design spéculatif est donc avant tout critique. Un projet spéculatif est une proposition, à l'inverse du design traditionnel qui se doit de trouver une solution adaptée à un problème posé. Il émet ainsi des questionnements plutôt que de donner des réponses et c'est peut-être bien cette pratique qui offre le meilleur cadre de réflexion. Les objets, conçus dans le cadre spéculatif, on l'aura compris interrogent, sont pensés à partir de problèmes abstraits et hypothétiques.

La fiction comme vecteur de conception

Les projets qui suivent une approche spéculative, prennent la forme d'un questionnement hypothétique sur la base d'une question « **Et si... ?** ». Les designers se projettent ainsi vers ce qui pourrait arriver à travers diverses problématiques (technologiques, écologiques, démographiques, politiques, éthiques, sociales...). L'usage d'un scénario alternatif au réel, amène les designers à se positionner face à des futurs probables. Parce que pour eux, imaginer ce qu'il adviendra dans un futur proche, c'est aussi rendre compte de la société dans laquelle on vit. Imaginer jusqu'où les nouvelles technologies iront, imaginer l'avenir de notre planète ou bien encore l'avenir de notre propre corps. Voici quelques exemples de projets pour comprendre la démarche.

Et s'il ne restait que 15 % d'eau potable sur terre, dû à un désastre écologique, à quoi ressemblerait la bouteille de demain ?

Le studio de design Takram, basé à Tokyo et à Londres, conçoit des objets à partir de l'exploration du futur et de recherches expérimentales. Ils rendent le futur tangible en combinant pensée logique et imagination. À travers l'un de ses projets, le studio se questionne sur la bouteille d'eau de demain (**fig.2**). Takram prend le problème à l'envers en admettant que notre corps ait moins besoin d'eau, en faisant en sorte qu'il n'en consomme que 15 %.

Il émet l'hypothèse que, si la quantité d'eau sortant d'un corps humain pouvait être minimisée, cela réduirait effectivement la consommation d'eau humaine. Et cela permettrait de réguler la capacité du corps humain à retenir et recycler l'eau dont il a besoin dans un environnement post-catastrophe naturelle et écologique.

Pour se faire, ils (les designers) imaginent une série d'organes artificiels que l'on viendrait s'implanter, et qui permettraient de recycler nos fluides. Cinq organes ont été imaginés.

Des « Bonbons Rubedo », une capsule à prendre cinq fois par jour qui fournit 32 ml d'eau ainsi qu'un minimum de nutriments et d'hormones nécessaires.

Ils pensent également à des « Inserts de cavité nasale », des appareils pour empêcher l'eau de s'échapper du corps en condensant l'haleine exhalée en rosée. Ou encore à des « Échangeurs de chaleur artériels et jugulaires », à savoir des vaisseaux sanguins artificiels permettant de générer de l'électricité en utilisant l'excès de température du sang. Puis un « collier de chaleur irradiant » qui s'apparente à un radiateur en forme de collier qui refroidit le corps en transformant l'électricité en chaleur qui est ensuite émise dans l'environnement. Et enfin un « Concentrateur d'urine » qui est un appareil implanté à l'intérieur de la vessie pour concentrer l'urine et envoyer de l'eau extraite aux reins.

Et si notre mort servait encore la technologie ?

Une problématique éthique est soulevée par le duo James Auger et Jimmy Loizeau à travers le projet After Life (**fig. 3**) qui questionne le potentiel chimique de notre corps après notre mort. Ce projet propose d'exploiter notre potentiel chimique après notre mort biologique par l'application d'une pile à combustible microbienne qui récupère le potentiel électrique dans une pile sèche. Notre potentiel chimique, une fois mort, est donc converti en énergie électrique utilisable via une batterie, on génère de l'électricité à partir de matière organique.

Ensuite, l'utilisation de cette batterie est laissée libre à la famille du défunt, à des fins commémoratives, dans un produit significatif qui offre des avantages psychologiques et émotionnels,

quand on pense au fait de conserver une part de vie d'un être décédé, d'avoir ce sentiment que la personne est toujours présente ou qu'elle a encore une utilité.

Le choix de son utilisation est extrêmement personnel et émotif. Vous pouvez choisir d'utiliser rarement le produit et ainsi préserver l'énergie potentielle pour des moments spéciaux. On questionne ainsi notre rapport à la mort, voulons-nous conserver une utilité, même décédé ? Voulons-nous que notre proche conserve ce lien, bien qu'électrique, avec nous ? Est-ce le bon moyen pour la famille de faire son deuil ? Une fois la batterie épuisée, peut-on parler de seconde mort ? Toutes ces questions éthiques entraînent un débat sur la volonté que nous avons de l'utilisation de notre corps une fois mort et de cette utilité qui sert le potentiel électronique. À l'inverse du don d'organe, qui sert le corps d'autres personnes, on ne s'inscrit pas dans la même valeur morale. C'est donc là que le débat peut être appréhendé.

Et si la planète était surpeuplée, comment gérerions-nous nos ressources alimentaires ?

Le monde est en train de manquer de nourriture, et selon l'ONU nous devons produire 70 % de nourriture en plus dans les 40 prochaines années. Pourtant nous continuons à surcharger la planète, à utiliser nos ressources et ignorer les signes avant-coureurs. C'est dans ce contexte que le célèbre duo de designers se penche sur les processus évolutifs et les technologies moléculaires et sur la manière dont nous pouvons prendre le contrôle à travers leur projet le plus connu (**fig.4**). L'hypothèse est que le gouvernement et l'industrie ne résoudre pas le problème, mais ce seront des groupes de personnes qui vont prendre leur destin en main et utiliser les connaissances disponibles pour élaborer leurs propres solutions. Ils utilisent la biologie synthétique pour créer divers dispositifs électroniques et mécaniques afin de maximiser la valeur nutritionnelle de l'environnement urbain. Ceci permettant de compenser les lacunes éventuelles d'un régime disponible dans le commerce, mais de plus en plus limité.

C'est à partir de cultures existantes, qui semblent, à première vue, extrêmes, que s'élargit les stratégies. Ainsi les jardiniers de la guérilla, les biologistes des garages, les freegan⁵, etc. deviennent des modèles permettant de spéculer sur ce qui pourrait arriver à l'avenir.

Un nouveau rapport au réel ; éclairer le présent par des futurs imaginaires

« Le réel doit être fictionné pour être pensé⁶. »

La fiction tient dans le fait de croire en la possibilité que quelque chose est vrai dans un présent mais en dehors de notre quotidien. Et c'est cette désactualisation de notre quotidien qui va permettre de présumer un réel possible. La puissance du faux amène à repenser notre rapport à la réalité. Mais le design fiction, pour établir une histoire vraisemblable a besoin de faits, de faits réels. La cohérence est importante et il est nécessaire d'analyser l'existant.

« 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 décontextualisés⁷. »

⁵Des groupes de personnes qui apprennent à modifier leur consommation ou leur régime alimentaire, soit en produisant par eux-mêmes ou en récoltant leur nourriture de manière à lutter contre le gaspillage.

⁶Jacques Rancière, *Le partage du sensible, esthétique et politique*, Paris : ed. La Fabrique, 2000.

⁷Loup Cellard, *Design fiction. Entre salves disruptives et lueurs d'espoir*. Strabic. Publié en ligne le 11 avril 2017. <http://strabic.fr/Design-Fiction-Sternberg-Press>

Dans un schéma synthétique intitulé PPPP (**fig.5**), Dunne & Raby délimitent le cadre de recherche dans lequel se situe le design spéculatif. Trois cônes sont imbriqués les uns dans les

autres, ils ont une hiérarchie. Le premier cône est celui des futurs probables, c'est cette direction-là qu'emprunte la majorité des designers. Le deuxième cône est celui des futurs plausibles, il est plus large que le premier, il représente l'espace où les choses peuvent se produire, celui dans lequel des scénarios et alternatives sont susceptibles d'avoir lieu. Enfin, le troisième cône est celui des futurs possibles, c'est dans cet espace que tous les scénarios, même les plus impensables sont réunis.

Le cône des possibles n'est pas porteur d'intérêt pour les designers parce qu'il représente la culture spéculative littéraire, le cinéma, la science-fiction, et pour qu'un scénario soit acceptable il est nécessaire de le rendre crédible au spectateur en établissant un rapport cohérent entre notre monde actuel et le monde décrit dans le scénario. C'est dans cet espace que résident les fictions de space opera, de superhéros, de contes de fées.

Dans quel espace se placent alors les designers spéculatifs ? Et bien il existe un dernier cône qui fait l'intersection du probable et du plausible, le cône des préférables ; c'est le cône qui délimite le plus précisément leur pratique. 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, alors que les citoyens et les praticiens ont un rôle à jouer, c'est un espace limité. Ils se demandent alors si le design peut aider les gens à participer plus activement en tant que citoyens consommateurs. Et si oui, comment ?

Tout est là, l'enjeu de leur pratique est ce qui motive les designers à concevoir ce type de design ; ils n'essaient pas de prédire l'avenir, mais de se servir de leur savoir pour ouvrir nos esprits vers toutes sortes de possibilités qui peuvent être débattues, discutées et utilisées collectivement pour définir un futur préférable, pas pour la terre entière (ce qui est impossible), mais pour un certain groupe de personnes ; non pas des consommateurs mais des citoyens. Le design spéculatif permet d'émettre des propositions qui ne seront pas vendues mais qui auront tendance à se réunir dans des expositions et des festivals d'art contemporain. Le public n'y est donc pas présent en tant que cible capitaliste mais en tant que penseur. Le contexte est ainsi favorable à la discussion, à l'interrogation et au débat, au même statut que l'art.

Les designers travaillent avec des experts (éthiques, scientifiques, politiques, économiques) et le design leur donne la permission de laisser leur imagination voguer librement, de donner une expression matérielle aux idées générées, et de développer ces idées dans des situations de la vie quotidienne. C'est en imaginant des futurs préférables pour des groupes de gens en particulier (une entreprise, une ville, une famille...), que les designers peuvent s'investir dans l'élaboration d'un avenir plus désirable. En nous posant indirectement la question, à travers leurs projets, est-ce un avenir souhaitable ?

Le soin est laissé au public de terminer l'histoire.

Bibliographie

Ouvrages

RABY Fiona et DUNNE Anthony, *Speculative Everything : Design, Fiction & Social Dreaming*, Cambridge : Mit Press, 2014.

BERTRAND Gwenaëlle et FAVARD Maxime, *Poïétique du design 4, Conception, Corps & Fictions*, Paris : l'Harmattan, 2017.

BECKLEER Julian, *Design Fiction. A short essay on design, science, fact and fiction* [PDF en ligne] Near Futur Laboratory. Mars 2009. Disponible sur : http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf

Ministry of Culture of the Republic of Croatia & Croatian Designers Association, *Speculative - Post-Design Practice or New Utopia ?*, Avril 2016.

NOVA Nicolas, *Futurs ? La panne des imaginaires*, Montélimar : Moutons électriques, 2014.

Articles

AUGER James, « Speculative Design : Crafting the speculation », *Digital Creativity*, Vol. 24, 2013.

MIDAL Alexandra, « Fiction Rules Design ». Dans la revue *Etapes : graphisme design image création*, mars-avril 2014, n° 218, p. 42-48.

KOLEHMAINEN Isa, « Speculative design: A design niche or a new tool for government innovation ? », *Nesta*, publié en ligne le 5 avril 2016. Disponible sur <https://www.nesta.org.uk/blog/speculative-design-a-design-niche-or-a-new-tool-for-government-innovation/>

CELLARD Loup, « *Design Fiction. Entres Salves disruptives et lueurs d'espoir* », *Strabic*, publié en ligne le 11 avril 2017. Disponible sur <http://strabic.fr/Design-Fiction-Sternberg-Press>.

Sitographie

Design Fiction Club [En ligne], Max Mollon, 2017. Disponible sur <https://www.designfictionclub.com/bienvenue>

Dunne & Raby [En ligne], Hyperkit, 1994, Projects. Disponible sur <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects>

Takram [En ligne], Takram, 2006. Disponible sur <https://www.takram.com/>

Usbek & Rica [En ligne], Up. Disponible sur <https://usbeketrica.com>

Images

(a)	(b)
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Fig. 1 : Fiona Raby & Anthony Dune, *A/B*, Manifesto, 2009



Fig. 2 : Takram, *Shenu : Hydrole-mic System*, Future Water Bottle Concept, 2012.

Fig. 3 : James Auger et Jimmy Loizeau, *After Life*, 2009.





Fig. 4 : Fiona Raby & Anthony Dune, *Designs for an over populated planet, No.1 : Foragers*, 2009

Fig. 5 : Fiona Raby & Anthony Dune, *PPPP*, Illustration, 2013

