

Futurs alternatifs

Au milieu des vivants



« (...) connaissant la force et les actions du feu, de l'eau, de l'air, des astres, des cieux et de tous les autres corps qui nous environnent, aussi distinctement que nous connaissons les divers métiers de nos artisans, nous les pourrions employer en même façon à tous les usages auxquels ils sont propres et ainsi nous rendre comme maîtres et possesseurs de la nature. »

- René Descartes, *Discours de la méthode*⁽¹⁾

C'est bien ce mythe, formulé à l'époque des Lumières par Descartes, qui a largement assis notre système de production et l'approche majeure du design envers la nature. Deux principaux éléments sont à souligner ici : la définition d'une nature distincte de l'homme – une nature vue comme un objet, comme une ressource à la disposition de l'Homme – et la connaissance scientifique comme moyen de maîtrise et de contrôle dans une visée souvent utilitariste.

Preuve en est l'implication du design dans l'agriculture productiviste et plus récemment dans l'agriculture urbaine, hors-sol et domestique. Preuve en est également l'enthousiasme des designers pour la production de vases pour la décoration florale, faisant de la nature morte, figée, un arcane de la décoration. Preuve en est encore la conception d'espace, d'objets et aujourd'hui d'expériences artificielles pour les loisirs : (fleurs artificielles, matériaux synthétiques imitant les matières naturelles, canons à neige, expériences VR)

Cette vision d'une nature comme objet, facteur de production à même d'être utilisée sans limite pour les besoins de l'Homme est remise en question par le changement climatique, la perte de la biodiversité, la diminution des ressources fossiles, la pollution de l'air.

Le coronavirus nous apporte aussi deux enseignements sur notre rapport à l'environnement. D'abord la cause aujourd'hui étayée d'un affaiblissement de la biodiversité et d'une destruction des écosystèmes nécessaires aux équilibres comme diffusion inter-espèce du virus. Ensuite, l'exode massif, durant le confinement, de ceux qui en avaient les moyens des milieux urbains vers les milieux ruraux : l'expérience du vivant, quand il s'agit de réduire notre aire de vie, apparaît comme primordiale.

1. Descartes, *Discours de la méthode* (1637), 6^e partie, Bibliothèque de la Pléiade, Éd. Gallimard, 1966, p. 168.

Il convient donc de sortir de ce dualisme entre nature et culture pour penser les humain(e)s comme influant sur les autres êtres vivants de la même façon que les vivants non-humains ont une influence sur nous humain(e)s. La notion même de Nature se voit donc questionnée⁽²⁾, et il apparaît plus juste de parler de milieu, d'écosystèmes et d'interdépendance. Cette prise de conscience, attestée par de nombreuses études, guide depuis quelques décennies l'émergence de l'écologie politique, d'initiatives citoyennes et entrepreneuriales. Les designers ont participé à ces initiatives en se posant notamment la question de la résilience et de la justesse de nos usages. Certains projets de design repensent notre gestion des ressources, des matériaux, notre consommation et nos systèmes de production. Nous développons largement cette piste dans un article dédié : *L'instinct matériel*. Mais cette visée implique aussi de repenser nos systèmes d'organisation et nos usages au-delà de la question de nos rapports matériels. La prise de conscience d'un destin commun en tant que terrestre appelle de fait à de nouvelles modalités de gestion des milieux basées sur le partage ; un article – *Les Sens Communs* – est dédié à cette approche qui nous paraît éminemment nécessaire et désirable.

Car il s'agit de transformer nos représentations du vivant et nos modalités d'inter-relations, nous pensons que d'autres pistes sont à défricher par les designers.

L'expérience du vivant

La meilleure façon de transformer nos usages mortifères pour les écosystèmes vivants est, nous en sommes persuadés, de permettre à chacun de faire l'expérience du vivant. C'est en effet le contact, la connaissance sensible, qui change les représentations, les croyances et les désirs. Les designers, en tant que concepteurs à la fois d'expérience et d'artefacts de médiation, doivent se poser la question de l'expérience du vivant et de la manière de la mettre à disposition du plus grand nombre.

Peter Kahn parle en effet d'amnésie environnementale générationnelle : « *l'environnement naturel dans lequel nous grandissons, quel que soit son état, constitue pour chacun d'entre nous la référence d'une nature « normale ». Et c'est à partir de ce niveau de référence que nous mesurons les évolutions de la nature, plus tard, dans nos vies. De génération en génération, l'urbanisation et les dégradations de l'environnement augmentent, mais chaque nouvelle génération considère le niveau dégradé de considération de cette nature comme un niveau " normal " ».*

Une étude montre que les jeunes américains de 4 à 10 ans sont capables de reconnaître en un clin d'œil 1000 logos de marques et incapables de reconnaître deux feuilles de végétaux de leur région. Cette distanciation expliquerait le déni de la perte de la biodiversité, par le fait que l'expérience individuelle de contacts avec les vivants non-humains n'est pas assez profonde pour permettre de l'attester. « *Nous sommes encore beaucoup dans le déni. Le problème est tellement énorme que l'information, quand elle nous arrive, est occultée* » indique Anne-Caroline Prévot, en rappelant la théorie de la dissonance cognitive formulée en 1957 par le psychologue Leon Festinger : « *Pour ne pas se mettre psychologiquement en danger, l'individu a besoin de maintenir une certaine cohérence entre ses croyances, ses attentes et ses actes. Quand la dissonance est trop grande, cela provoque une réaction de négation, de rejet, d'évitement ou d'oubli.* »

Anne-Caroline Prévot parle d'un autre écueil de cette distanciation avec le vivant. Alors qu'on fabule sur la pureté d'une nature sauvage – *wilderness* – comme un espace merveilleux mais inaccessible, on la rejette car elle apporte de la saleté, qu'elle est incontrôlable et demande beaucoup d'entretien, qu'elle est néfaste, qu'elle dérange. L'entomophobie - la peur des insectes - touche sept français sur dix.

2. De nombreux ouvrages traitent de cette question, comme par exemple *Ecology without nature* de Timothy Morton.

Un design biophilique : inviter le vivant dans nos espaces de vie

Une première piste en réaction à cette impasse est pour le design de mettre en place les conditions dans la vie quotidienne de ces contacts répétés et affinés avec le vivant. Le *Biophilic Design*⁽³⁾ repose sur trois principaux piliers :

- La nature dans l'espace : connexion sensible (vue, odeurs, sons, goûts, etc.) avec les éléments vivants, variabilité de l'air et des températures, importance de la lumière naturelle et de ses variations, présence de l'eau, présence des saisons et évolutivité, etc.
- Les analogies naturelles : présence de matériaux naturels, formes organiques, agencement de la complexité et de l'ordre.
- Nature des espaces : à chaque sensation que l'on veut donner correspond des configurations spatiales. Ainsi on sera plus concentré ou prêt à dormir dans un espace cocon où on se sent protégé ; à l'inverse une vue d'ensemble quand on est visiteur et qu'on arrive la première fois dans un espace permet de rassurer et de se placer dans de bonnes dispositions.

Ces principes assez simples ont des effets mesurables dans de nombreux secteurs. Une étude présentée en novembre 2012⁽⁴⁾ démontre que la vue directe depuis les fenêtres d'une salle de classe de végétation extérieure augmente des capacités cognitives de 20 à 25 %⁽⁵⁾. On constate également que la présence de végétation et d'aménagement paysager a fait augmenter les taux de location moyens des espaces commerciaux, les clients se déclarant prêts à payer de 8 à 12 % de plus pour les biens et services qui sont installés dans des aménagements paysagers⁽⁶⁾. Enfin, dernier exemple parmi tant d'autres, il est avéré une diminution de 7 à 8 % de la criminalité dans les zones où il y a des espaces végétalisés et la présence d'animaux ; ce qui engendre par ailleurs une augmentation de 4 à 5 % du prix de l'immobilier⁽⁷⁾.

Ces principes ont largement inspiré les projets urbains contemporains et notamment la végétalisation des toits, le retour de la biodiversité - et notamment des insectes - en ville. Ils ont également depuis longtemps infusé les pratiques de notre studio. La végétalisation et la présence du vivant est au cœur de notre réflexion dans un grand nombre de nos projets.

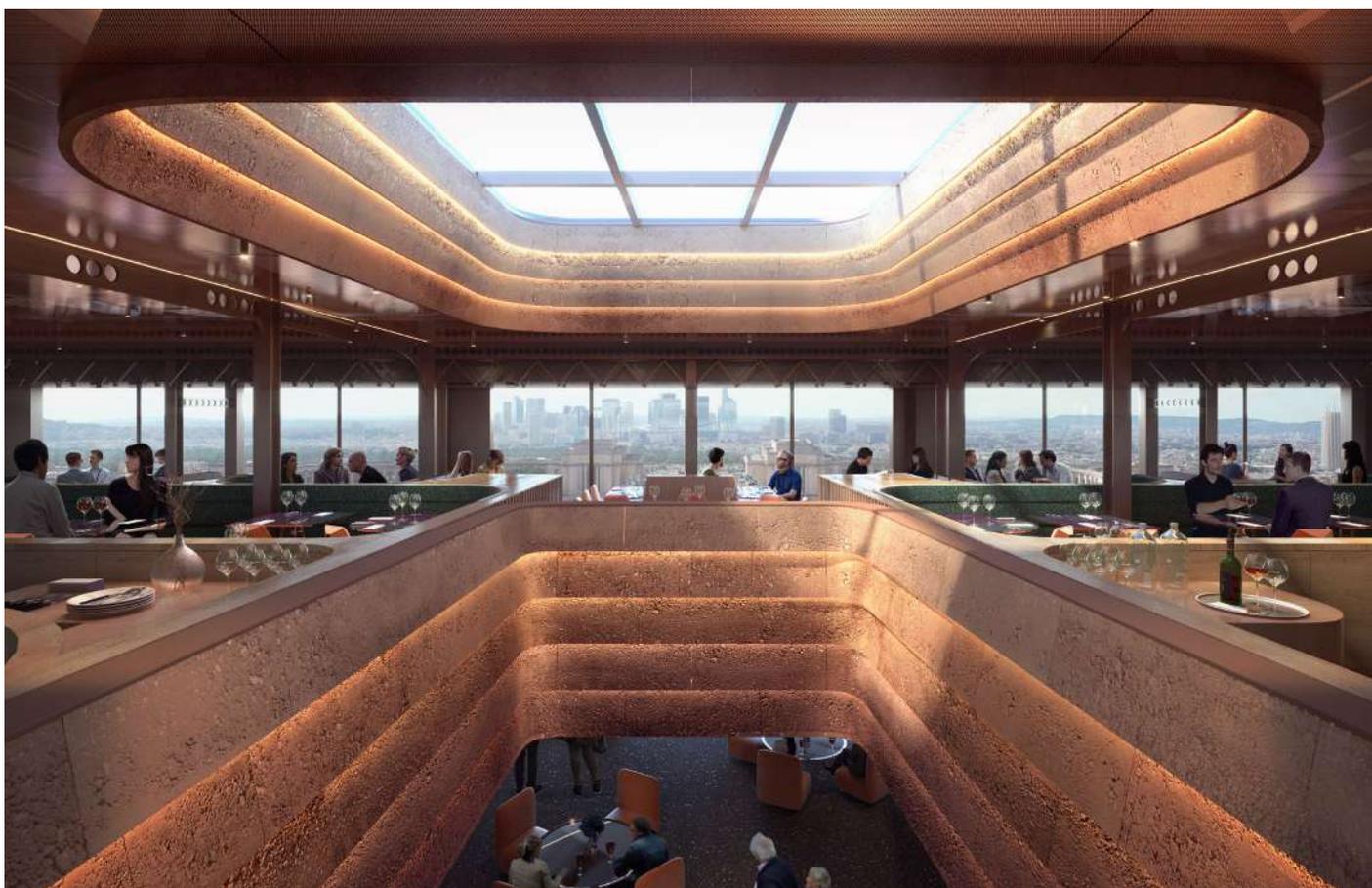
L'agence met en oeuvre dès qu'elle le peut les bienfaits de la biophilie, notamment dans les espaces de travail qu'elle conçoit, en intégrant des matières naturelles, telle que la terre crue, encore peu exploitée dans le mobilier et l'aménagement d'intérieur. Travailler une matière vivante permet de réintégrer l'artisanat, la recherche appliquée et l'expérimentation au sein du processus de création et de développement : des notions et des compétences trop souvent absentes des chantiers de grande ampleur. Lorsqu'une recherche matière est menée dans un projet, elle infuse tout naturellement d'autres contextes, et avec elle les artisans qui la mettent en oeuvre. C'est ainsi que le collectif Amaco, nous a accompagné sur le développement et la réalisation de la scénographie de l'exposition rétrospective du Prix pour l'intelligence de la main de la fondation Bettencourt-Schueller, conçue totalement en terre crue. Il s'est ensuite attelé à la réalisation du mobilier du Philantrolab, un immeuble de bureau dont nous avons conçu, là encore, tout le mobilier en pisé. Amaco travaille aujourd'hui sur les parois de la future brasserie de la Tour Eiffel, en cours de construction. Plus qu'un attachement esthétique, nous faisons le choix de promouvoir et de faire connaître une matière qui est devenue étrangère à un grand nombre d'entre nous, dès lors qu'elle quitte le cadre de la campagne. Elle possède pourtant les mêmes propriétés biophiliques que le bois ou la pierre, qui ne sont d'ailleurs pas qu'une question de matérialité. Les sonorités, les variations de lumières, la présence de l'eau permettent également de reconnecter les urbains aux éléments. Les recherches menées sur le sommeil attestent notamment des dérèglements de notre cycle du sommeil, qui fut des milliers d'année calqué sur celui du soleil et de ses saisonnalités.

3. *Patterns of Biophilic Design*, Terrapin, internet, 2020, <http://www.terrabinbrightgreen.com/wp-content/uploads/2014/04/14-Patterns-of-Biophilic-Design-Terrapin-2014e.pdf>

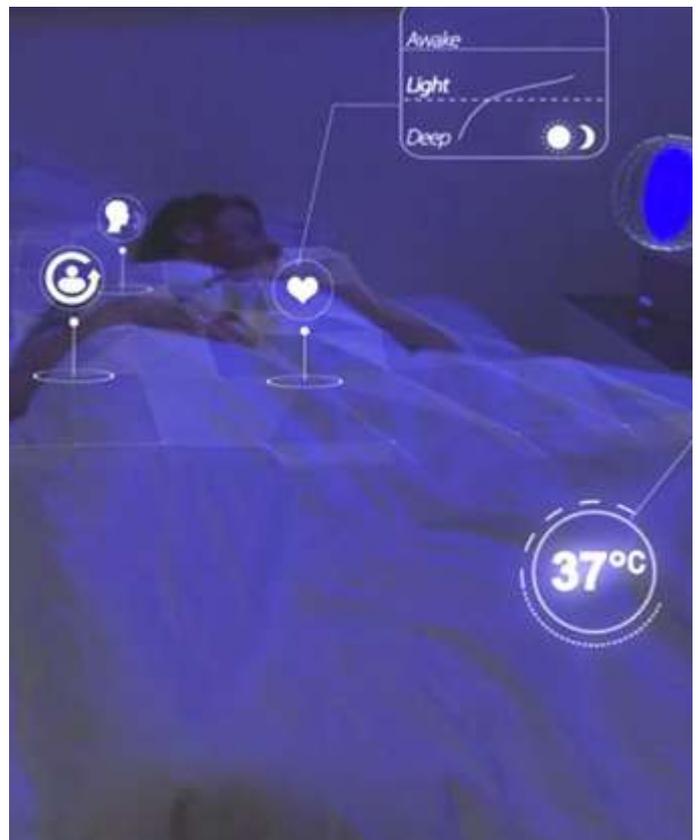
4. & 5. Elzeyadi, I.M.K. (2012). *Quantifying the Impacts of Green Schools on People and Planet*. Research presented at the USGBC Greenbuild Conference & Expo, San Francisco, November 2012, p. 48-60.

6. "The Economics of Biophilia" (Terrapin Bright Green, 2012) IES CH

7. Nasar, J.L. & B. Fisher, « 'Hot Spots' of Fear and Crime : A Multi-Method Investigation ». *Journal of Environmental Psychology*, N°13, 1993, p. 187-206.



Deux projets en terre crue réalisés par RF Studio avec le collectif Amaco : les parois de la future Brasserie de la tour Eiffel et l'installation scénographique de l'exposition retrospective du Prix pour l'intelligence de la main de la fondation Bettencourt-Schuller.



Aura conçue par RF Studio améliore le sommeil en adaptant son spectre lumineux en fonction de l'heure et de l'activité enregistrée.

Les sciences du sommeil et les technologies permettent aujourd'hui de pallier les difficultés à s'endormir ou à se réveiller, par des bains de lumière qui miment les phénomènes naturels. En 2015, Le studio concevait pour Withings, et en collaboration avec l'institut du sommeil de l'Hôtel Dieu, un réveil matin qui, en diffusant de la lumière permettait au dormeur d'optimiser son réveil en fonction de son cycle de sommeil, et d'adoucir la transition entre ces deux phases de la vie qui, pour la majorité des urbains, est vécue de manière violente et artificielle.

Le Bureau des Usages s'est aussi investi dans plusieurs projets de sensibilisation dédiés au grand public et aux acteurs de la profession. En 2018, cela prit la forme d'une *Agora* au coeur du Salon Maison&Objet, un espace public ouvert à tous les visiteurs et dessiné pour promouvoir les usages spontanés du quotidien, et ceux pour lesquels le rapport au végétal est aujourd'hui incontournable. Les plantes aromatiques et médicinales plantées dans l'installation avaient des vertus pédagogiques, fonctionnelles, nutritives et émotionnelles. Un naturopathe invitait les visiteurs à découvrir avec lui les propriétés des plantes qui jalonnaient les espaces de travail pour leur faire prendre conscience des bienfaits de leur présence, mais aussi de leur utilisation, en tisane et en cocktails notamment. En 2020, toujours sur le même Salon, RF Studio et son BU conçoivent le projet de design fiction expérimental *Design ça tourne*⁽⁸⁾ : Et si l'habitat de demain était partagé et vivant ? Un potager était envisagé sur le toit afin de maximiser l'autonomie alimentaire. La cuisine, au coeur du dispositif, était elle-même vivante. Alors qu'un (éco)système d'aquaponie permettait d'avoir un milieu productif et équilibré en son sein, la gestion des ressources par l'intelligence artificielle permettait de gérer au mieux, au travers du zéro déchet et des approvisionnements, les bilans tant en terme de finances, de calories que de carbone.

8. Pendant les 5 jours du salon, cinq acteurs expérimentés ont s(t)imulé chaque jour dans des mises en scène figurant la vie quotidienne dans les pièces d'un co-living fictif afin de nourrir une réflexion sur le futur, comme un exercice de « design fiction ». Des courts docu-fictions, actuellement en cours de montage, seront diffusés dans les prochains mois, invitant les spécialistes et la communauté du salon à questionner ou débattre des mutations de leur marché



Photos de l'installation *Agora* sur le salon Maison&Objet en Septembre 2018



L'espace cuisine résiliente conçue pour le projet prospectif *Design ça tourne* lors du salon Maison&Objet, Janvier 2020

Le design peut contribuer à favoriser le développement de cette sensibilité au vivant. Mais cet enjeu, aussi utile que nécessaire pour toutes les raisons évoquées précédemment, ne peut occulter le but final qu'est la préservation du vivant et des écosystèmes naturels, qui ne se survivront pas par l'emploi de la biophilie. La reconnexion à notre environnement naturel, la prise de conscience de nos écosystèmes, de notre interdépendance avec les végétaux, les animaux, les cycles et les saisons, tout cela est une étape majeure et incontournable pour pouvoir ensuite agir différemment. Recréer du lien, de l'affect, conjurer les peurs et les *a priori*, ressentir du plaisir à comprendre et respecter les éléments qui nous entourent, permettra, nous l'espérons, aux générations à venir de considérer autrement leur rapport aux vivants, et de s'investir plus activement pour l'intensifier, ou l'affiner, pour faire des choix qui paraissent aujourd'hui au pire insurmontables, au mieux héroïques.

Après la biophilie, et la création d'artefacts matériels ou sensoriels favorisant la reconnexion des urbains au milieu naturel, il convient donc de s'atteler à généraliser les systèmes et les écosystèmes qui rééquilibrent concrètement les rapports de force entre les humains et les autres terriens. Dans cette entreprise à la fois militante, économiquement viable et écologiquement indispensable, le design trouve sa place au côté de l'ensemble des acteurs du changement. Des exemples probants existent. Fondée en 2010 par le designer Guilhem Chéron et deux associés, La Ruche qui dit oui fut imaginée comme une plateforme mettant en relation producteurs agricoles et consommateurs, par le biais du numérique et d'un concept de vente inédit, bien que dans l'esprit du marché de proximité. En plus du circuit court éminemment vertueux que promeut ce système, la relation physique et digitale entre les différents protagonistes, clients, maraîchers, éleveurs, construit une transaction plus humaine, plus juste et plus transparente. Lorsqu'un écosystème propose une offre alternative de consommation respectueuse de l'environnement, tout en y intégrant du plaisir et des valeurs sociales, il est de fait plus simple pour les utilisateurs d'accepter les règles de livraison moins régulières, de respecter les saisonnalités ou le juste prix de certains aliments produits localement...

C'est ce même constat qui a amené le studio à s'investir il y a quatre ans dans le projet Nu ! en mode startup. Ce projet de frigo connecté, permettant de favoriser le zéro déchet dans la restauration d'entreprise, mais



RF Studio développe le frigo intelligent NU! au centre d'un écosystème responsable : 0 déchet et alimentation saine.

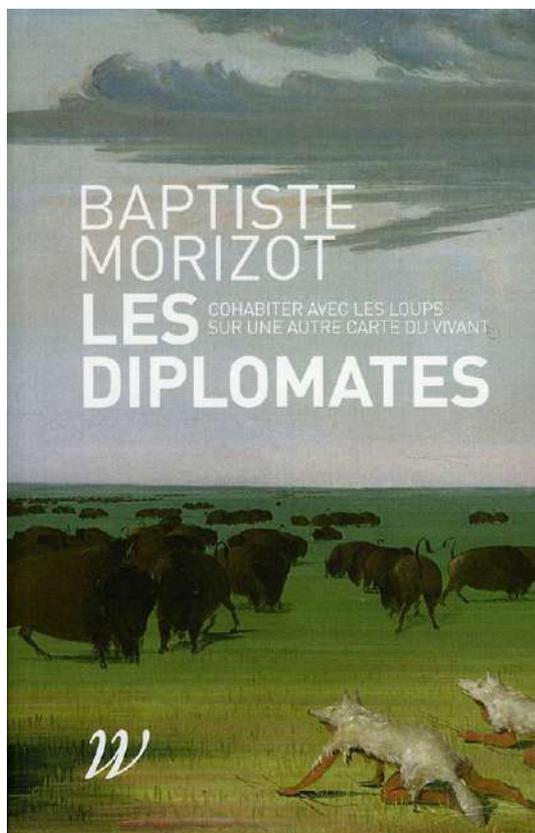
également la mise en place d'une filière de produits et de livraisons responsables, réconcilie le vivant et notre assiette. Là encore, il ne s'agit pas de créer un objet, ou un usage unique, mais de mettre en relation plusieurs facteurs vertueux qui une fois liés par un même service, impacte positivement notre quotidien tout en limitant considérablement notre empreinte sur l'environnement.

En plus des secteurs de l'alimentation et des matières premières, d'autres territoires, plus prospectifs, sont à notre sens à défricher par le design.

L'un des grands enjeux de demain, tant pour la permanence de la biodiversité que de l'engendrement terrestre, passe par une meilleure compréhension des "autres" vivants ; par la communication, par l'intérêt porté au langage et aux modes d'expression d'espèces animales ou végétales. L'âge moderne en a minimisé l'importance et la valeur et nous y a rendu sourd. Les cris d'animaux, les chants d'oiseaux sont des langues mortes qu'il convient d'apprendre à nouveau et de tenter d'interpréter. Traduire pour comprendre, pour y être sensible, et pour *in fine* intégrer leurs façons d'être et leurs besoins. Mais traduire également pour négocier, pour trouver un terrain d'entente. C'est l'approche que de nombreux philosophes, tels que Vinciane Despret et Baptiste Morizot.

Ce dernier considéré comme le philosophe des loups opte pour le pistage comme apprentissage d'un mode de vie. Ses observations lui apprennent que la vraie force des vivants tient à leur capacité d'adaptation à leur milieu. Le *Canis dirus* a disparu il y a 10 000 ans du continent américain parce qu'il était trop fort : ce super-prédateur dominait tellement son milieu que sa reproduction sans obstacle l'a rapidement fait épuiser ledit milieu. Le *Canis lupus* était plus apte, quoique plus faible, parce qu'il était mieux relié à ceux qui l'entouraient.

Vinciane Despret, philosophe des oiseaux, montrent comment les oiseaux, par leur chants et leur vols, négocient entre différentes espèces des territoires, des récoltes, des nids : un parlement de *cui-cui*.



Les ouvrages *Les diplomates* de Baptiste Morizot, Wildproject 2016 et *Habiter en oiseau* de Vinciane Despret, Actes Sud, 2019

Les designers ont de longue date investi les champs du relationnel entre humains, végétaux et animaux, même si cette pratique reste peu répandue. Des artefacts sont créés pour permettre de tisser des relations, telles que ces applications qui s'installent sur nos smartphones et identifient les feuilles, les fleurs, reconnaissent le chant de tel oiseau, ou permettent de se situer dans le paysage, de mieux comprendre les formes climatiques, d'identifier le nom des montagnes. Nous sommes encore loin de l'échange et de la cohabitation par le langage, mais l'on peut constater que peu à peu, les technologies digitales tendent à créer des liens jusqu'alors peu ou pas proposés au plus grand nombre. Et comme avec toutes les avancées technologiques, suivent des questions éthiques et légales, et un besoin de clarifier les règles du vivre ensemble. Chercher de nouvelles modalités de cohabitation, avec les autres formes de vie, amène à réguler nos interrelations, et notamment dans la loi, qui évolue également. Tous les vivants non-humains étaient considérés dans le droit, suivant la même logique cartésienne, comme des objets. Or seul un sujet « animé » peut subir un préjudice.

En France, Marie-Angèle Hermitte observe l'évolution du droit du vivant⁽⁹⁾. La prise de conscience environnementale, de même que la reconnaissance de caractères jusque-là réservés aux humains, a fait peu à peu évoluer le droit de certains animaux ou éléments dits naturels. Ce passage de l'objet au sujet, qui semble progressivement à l'oeuvre, elle le qualifie de personnification substantielle :

“Je parle de personnification substantielle lorsque j'observe que des non-humains se voient reconnaître par un texte de nature juridique des attributs, des manières d'être, de sentir, de voir ou d'être vus qui ont été longtemps réservés aux humains. (...) C'est par le truchement des règles applicables aux animaux que l'on cherchera à comprendre le cheminement des idées juridiques en matière de personnification des choses vivantes”.

9. <https://www.cairn.info/revue-annales-2011-1-page-173.htm>



Le fleuve Whanganui en Nouvelle Zélande

Les éléments naturels étant proprement vivants, ils peuvent être victimes de préjudices et ont donc voix au chapitre. Pensons ici au fleuve Whanganui, ou Te Awa Tupua en maori qui a été reconnu par le Parlement néo-zélandais, mercredi 15 mars 2017, comme une entité vivante ayant sa propre identité juridique, avec tous les droits et les devoirs attenants. Pensons également à la constitution de l'Equateur qui a fait expressément de la nature un sujet de droit, invocable devant les tribunaux. Pensons enfin aux biens communs naturels boliviens, qui sont également reconnus dans la constitution.

Ces prémices ouvrent des perspectives immenses, une révolution copernicienne et un imaginaire à échafauder : de nouvelles coexistences pourraient être établies grâce à la capacité des différents vivants à dialoguer et négocier. De cette compréhension inédite, peut naître de la tolérance, de la compassion, et dès lors un désir de préserver mutuellement le bien-être de l'autre, dès lors qu'il me satisfait aussi. Le design, dans cette perspective, pourra bientôt construire les artefacts permettant de faciliter ce dialogue, ces espaces réels ou virtuels de rencontres, de négociations, d'apprentissage. Mais le design devra aussi se tenir aux côtés de toutes les initiatives, économiques, industrielles, technologiques, qui suivront ce courant, plébiscité par les consommateurs.

ANOTHER TRIUMPH...by Men who Plan beyond Tomorrow



**Pleasure or Profit
from
Man-made
Snow!**

Science now does something about the weather. Airplanes, flying through clouds, scatter dry ice, which turns the cloud-moisture into falling snow.

Good news to winter sports fans, who no longer need wait on Nature. Great boon to farmers, too, whose summer crops depend on a winter blanket of protecting snow.

Men who plan have helped Nature make Today's great whisky—Seagram's V.O. Canadian. Six years is the minimum age of this wholly unique blend. Result: a whisky very light, very clean-tasting, and very much the choice of those who order by name...as proved by today's unprecedented demand for this imported luxury blend.

This Whisky is Six Years Old—86.8 Proof, Seagram-Distillers Corporation, N.Y.



**Seagram's V.O.
Canadian**

CANADIAN WHISKY—A BLEND OF RARE SELECTED WHISKIES

**Men Who Plan beyond Tomorrow Like
the Lightness of Seagram's V.O.**



TOMORROW'S "VERGROWING GARDENS"

Tomorrow's gardens are forecast by experiments in Scotland, where seasons are short, and where it has been found possible to grow six to eight crops of vegetables a year. A truck farm is heated by underground steam pipes... and kept under glass in winter, open to the air in summer. Once a year the soil is "baked" to kill all weed seeds. On eleven acres, with a minimum of trouble and work, millions of prime vegetables are produced in one year!

BACK in 1938, when Germany forced the signing of the Munich Pact... when Lawrin won the Kentucky Derby... when "Northwest Passage" was a best-seller—way back then, Seagram was planning for your pleasure today. Seagram was already storing away the finest and lightest of Canadian whiskies for the 1944 Seagram's V.O. CANADIAN. For six long years, these naturally choice whiskies have been mellowing... so that today you can enjoy the world's lightest highball!



Seagram's V.O. CANADIAN

CANADIAN WHISKY • A BLEND OF RARE SELECTED WHISKIES

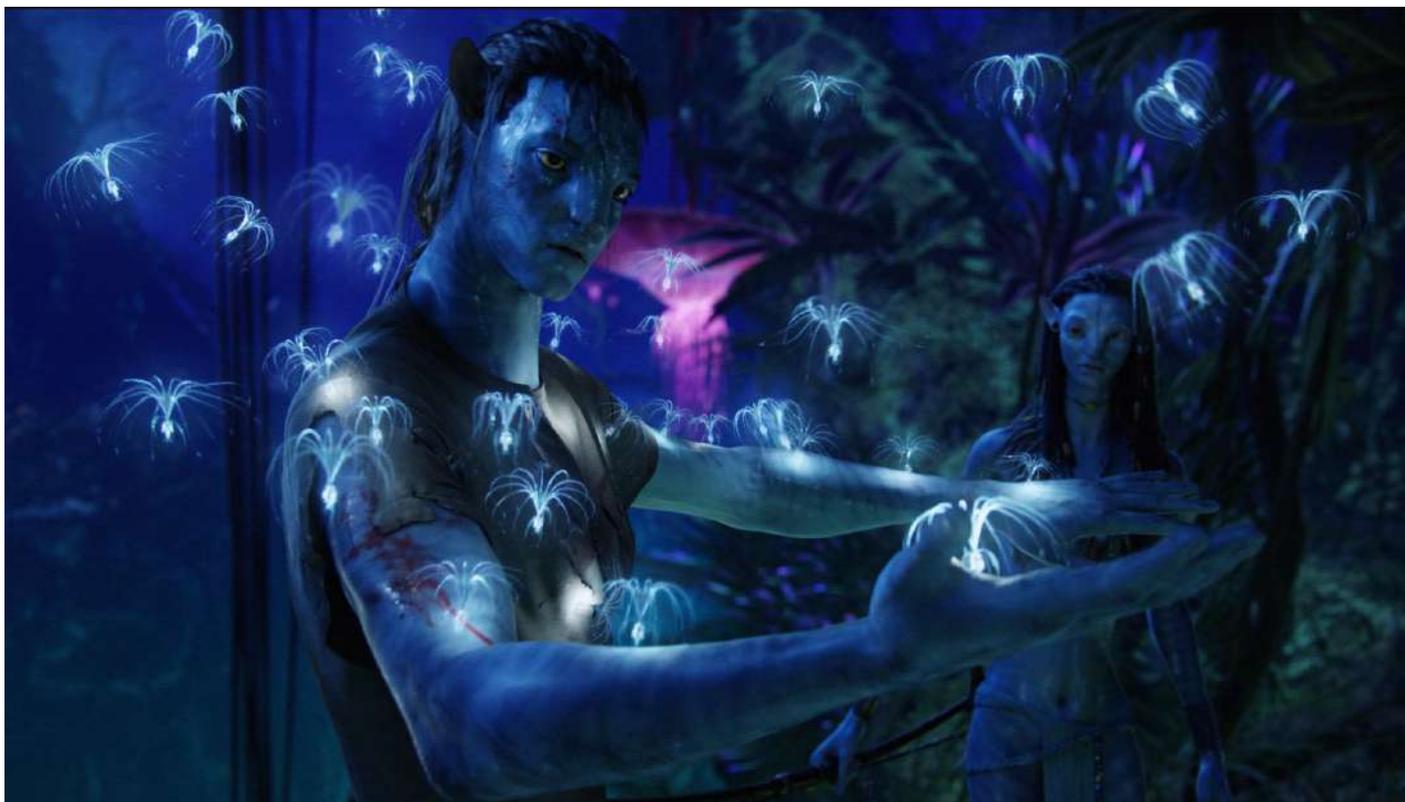
Six Years Old—86.8 Proof, Seagram-Distillers Corporation, New York

Publicités pour le whiskey Seagram

Ne jamais sous-estimer le pouvoir des imaginaires. Encore un petit retour en arrière, avec la collection de réclames pour le whiskey Seagram⁽¹⁰⁾ et autres illustrations insérées dans des consommables du début du siècle. Les lendemains qui chantent présentés à cette époque sont ceux où triomphent une ingénierie et un design prenant le contrôle de la nature à des fins de production agricole mais aussi plus oisives, pour les loisirs ou la décoration. Les designers de l'époque projetaient des usages qui correspondaient à cette vision du futur : la portée prédicative est impressionnante de réalisme. L'image présentant un largage de neige artificielle par avion aurait pu apparaître dans nos journaux il y a quelques mois, tandis que certaines illustrations d'agriculture urbaine dépeignent un siècle plus tôt des projets actuellement en développement.

Quelles sont aujourd'hui les pistes d'anticipation permettant aux designers de renouveler cet exercice spéculatif et ainsi réinventer des systèmes, des usages, plus en phase avec un rapport au milieu et au vivant potentiellement désirable ? Certaines pistes se dessinent déjà, c'est notamment le cas dans les mangas japonais de Miyazaki telle *Princesse Mononoké* ou *Nausicaä de la vallée du vents* où certains humains - contrairement à d'autres humains - parviennent à communiquer avec d'autres êtres vivants de leurs terrains de vie et négocient les conditions du vivre ensemble. Les spores sont ainsi des indicateurs de la santé de l'écosystème dans lequel ils vivent ; elles sont les messagers de l'esprit de la forêt. Un film hollywoodien, *Avatar* de James Cameron, quoique portant un discours assez manichéen et guerrier en ce concentrant sur l'humain et son rôle déterminant dans l'évolution de la biodiversité, construit également un univers - Pandora - où tous les vivants, des espèces aux cerveaux les plus développés jusqu'aux plantes, forment un écosystème qui s'auto-régule et ce faisant conserve son engendrement. C'est par l'empathie, l'expérience de l'autre, que l'humain Jake Sully prend conscience de cet équilibre et s'y convertit dans un rituel empreint de nos cultes religieux. Cette expérience de l'autre est permise par les technosciences, le développement d'un avatar par manipulations génétiques et un caisson de réalité virtuelle.

10. Séries de réclames insérées dans la presse. Chacune des publicités met en scène un usage de futur tel qu'envisagé par « les hommes qui pensent à demain », par les hommes qui savent savourer un whisky d'âge. Crédit : Agence martienne.



Les graines sacrées - esprits de la forêt - dans le film *Avatar* James Cameron, 2009

Un courant contemporain de la littérature de science-fiction, l'afrofuturisme, offre également des pistes de futurs très intéressants quand on s'intéresse aux milieux. Tade Thompson dans la saga *Rosewater* imagine que les extraterrestres débarquent sur la terre sous la forme d'un ectoplasme. Celui-ci, après avoir débarqué à Londres et s'être fait atomisé, installe son QG au Nigéria, à Rosewater, près de Lagos. Un dôme impénétrable s'y développe. Organisme magique, il soigne des maladies incurables, produit une énergie gratuite, et protège un écosystème interne en totale harmonie. À l'extérieur du dôme, l'exploration se fait par la *xénosphère*, un réseau de champignons invisibles qui scanne la planète en se reliant à tous les êtres vivants. La conquête ne se fait pas par la force mais par l'hybridation. Certains humains - les réceptifs - ont d'ailleurs accès à ce réseau parallèle et peuvent communiquer.

On comprend bien comment d'un imaginaire du futur et de l'espace hors-sol, de nouvelles trajectoires telluriques émergent et rebattent les cartes d'une nature vue comme un objet pour imaginer des modalités d'interrelations avec les autres êtres vivants. Le design, dès-lors a toute sa place.

« De la poche de son caftan, elle sortit un lourd médaillon qu'elle se passa autour du cou. Le métal semblait sombre et sinistre contre sa peau. - Qu'est-ce que c'est ? lui demandais-je. Elle n'ôta pas son masque pour répondre. Elle mit les fils com en place sur son cou et me tendit les écouteurs. Sa voix me parvint, faible et métallique. - Un disque traducteur, expliqua-t-elle? Je croyais que tu étais au courant de tous les gadgets (...) - Salut ! lança alors Siri. La traduction de son appel sortit du médaillon comme un cri d'oiseau stertoreux et aigu, à grande vitesse, à la limite des ultrasons. - Salut répéta-t-elle.

Plusieurs minutes passèrent avant l'arrivée des premiers dauphins. (...) il y eut une nouvelle minute de silence, puis nos écouteurs se remplirent de bourdonnements tandis que la mer réverbérait des sifflements aigus comme des hululements. »

Dan Simmons, *Le cycle d'Hypérion*

Ce passage du roman univers de Dan Simmons, montre comment la technologie peut permettre une relation plus avancée, une compréhension plus forte avec les vivants non-humains, ici les dauphins. Le médaillon-traducteur est certes caricatural, il dessine cependant une trajectoire pour le dessin de nouveaux artefacts, de nouveaux espaces et de nos nouveaux usages dont les designers doivent s'emparer : Comment permettre par les objets et les services de communiquer avec les vivants et de négocier avec ces derniers ?

Pistes pour les reportages radiophoniques

La fiction porterait sur un personnage qui, dans les années 2050-2060, témoigne de sa vie personnelle et professionnelle au cours des 30 dernières années. Étudiant en 2020, il raconte son parcours scolaire, ses influences, les faits marquants de sa jeunesse, ses études qui l'ont amené à se spécialiser dans le droit du vivant, une discipline fraîchement apparue et qui prendra son essor les décennies suivantes. A travers ce parcours, que l'auteur aura toute liberté de composer, des espaces, des outils, des situations (définis collectivement entre auteur, designer, expert), permettront d'ancrer le récit dans le réel, et d'ouvrir la voie à de nouveaux territoires dans le champ du design : que seraient les interfaces de communication entre humains et autres vivants, comment nos habitudes et nos usages évolueront-ils de part ces nouveaux rapports, quels seraient ces lieux de représentation du vivant (tribunal, ambassade, agora ?), faudra-t-il repenser nos villes, nos supermarchés ou nos destinations de vacances à l'aune d'une nouvelle relation à notre environnement ? Quel impact sur l'éducation, sur l'alimentation ou la santé ? Cette meilleure connaissance du vivant rendra-t-elle la relation entre humains plus juste et équitable ? Autant de questions que la fiction s'emploiera sans doute à éluder et le design à formaliser.