

résoudre les (x)futurismes

un brief de design

Peter Lunenfeld, Denise Gonzales Crisp et les étudiant.es du séminaire Design Futures de l'université de Californie à Los Angeles (UCLA) en 2021 – 23 mars 2023

• *afrofuturisme* • *design* • *design critique* • *design recherche* • *futurisme indigène* • *futurisme latinx* • *sinofuturisme* • *futurs-sur-mesure*
• *pédagogie* • *pédagogie du design* • *théorie critique de la race*

Les États-Unis d'Amérique ont procédé à un examen de conscience radical en 2020. Le choc de la pandémie de Covid-19, combiné aux bouleversements économiques et sociaux, suivi du meurtre de George Floyd par la police, a forcé à une remise en question des enjeux de *race* et de racisme, et de la violence d'État. La même année, Opal Tometi, cofondatrice du mouvement Black Lives Matter, faisait cette analyse : « Ce dont nous sommes témoins aujourd'hui, c'est de l'ouverture des imaginations, lorsque les gens commencent à penser de manière plus large à ce que pourraient être les solutions¹ ».

Au sein du département Design Media Arts de l'UCLA, je donne un cours intitulé Design Futures, qui sert historiquement d'incubateur pour la recherche et la production hybrides. En réponse aux questions actuelles, nous cherchons à savoir de quelle façon la théorie et la pratique du design peuvent ouvrir la voie à une série de nouvelles perspectives plus inclusives.

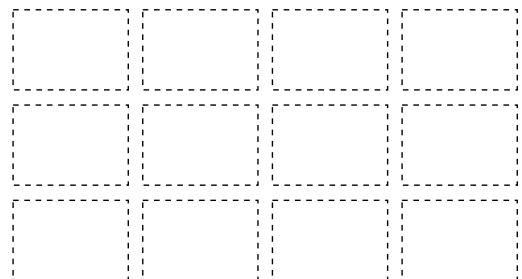
La question qui se posait à nous était la suivante : dans quelle mesure le design peut-il nous aider à traverser cette période ? Comment pouvons-nous concevoir ou *designer* des futurs possibles dans lesquels nous souhaiterions réellement vivre plutôt que des *briefs* aux intérêts commerciaux ? Nous avons établi une réponse à une série de provocations en matière de recherche en design, que nous avons appelée *Solve for (x)Futurisms* (Résoudre les (x)futurismes). Cela va de l'afrofuturisme au futurisme latino-américain, en passant par le futurisme autochtone et le futurisme queer. Le groupe a mené des recherches sur les pratiques existantes, élaboré des ethnographies du design puis imaginé ses propres scénarios de prospective.

Ce qui suit est une amorce visuelle des (x)futurismes d'un petit groupe de jeunes créateur.rices au bord de l'océan Pacifique, au cours d'une année qui participait, et appartenait résolument, au XXI^e siècle.

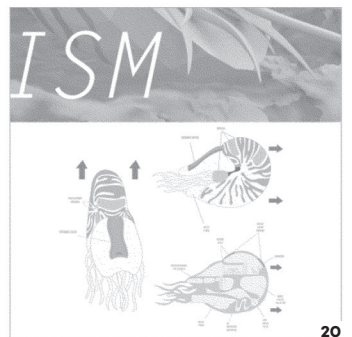
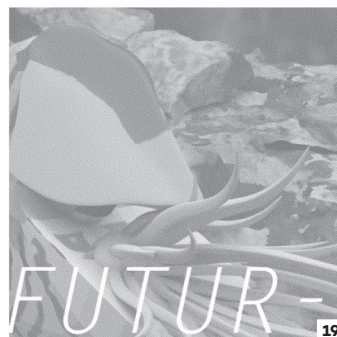
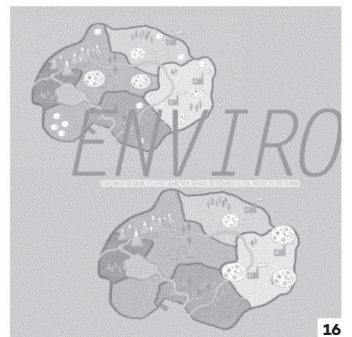
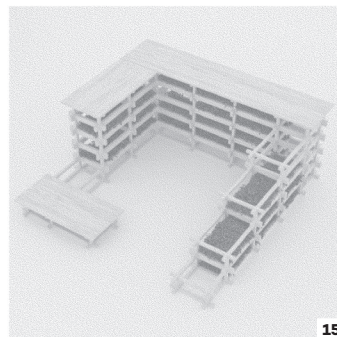
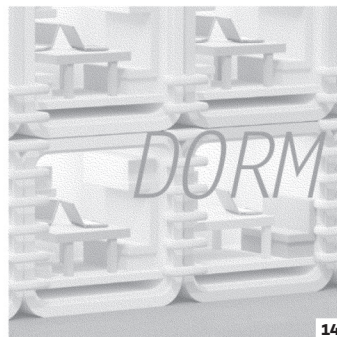
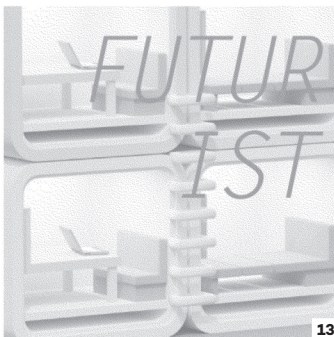
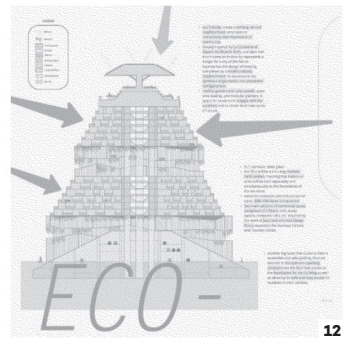
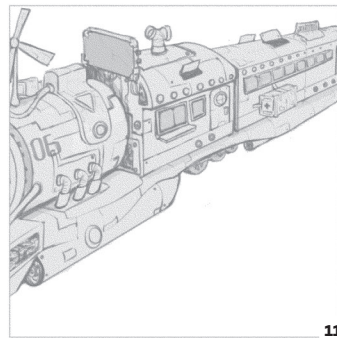
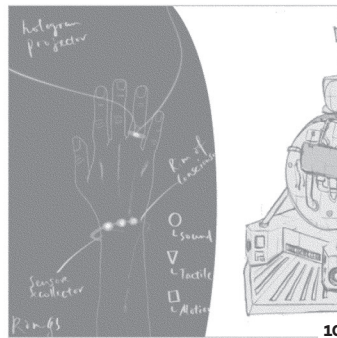
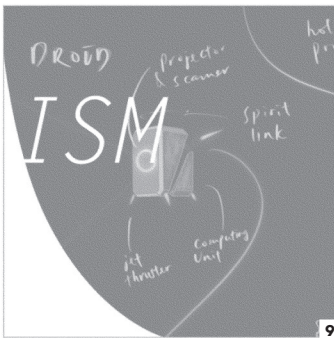
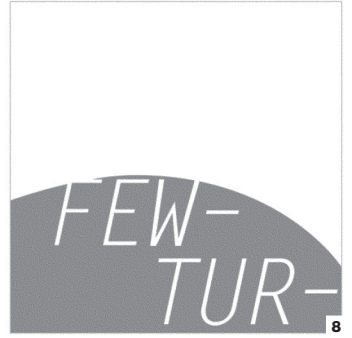
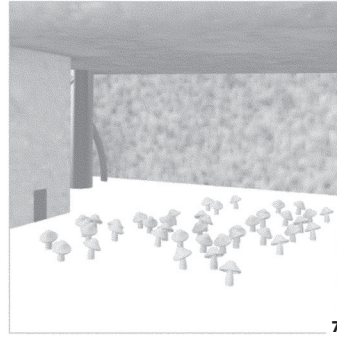
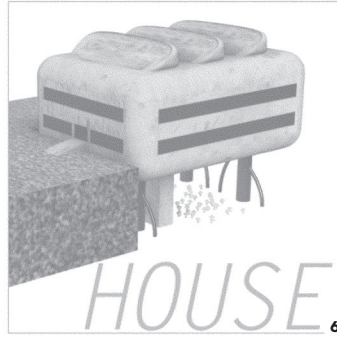
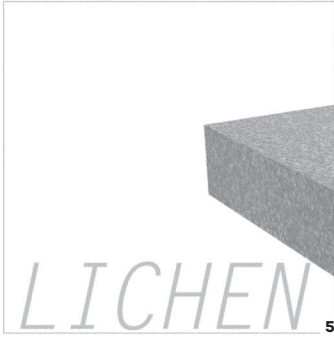
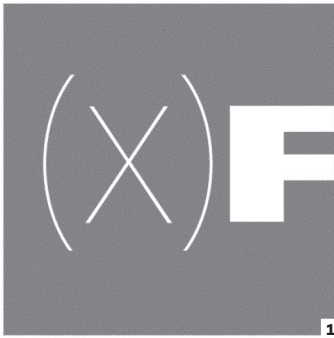
Cette contribution a été publiée sur www.able-journal.org au format story.able :

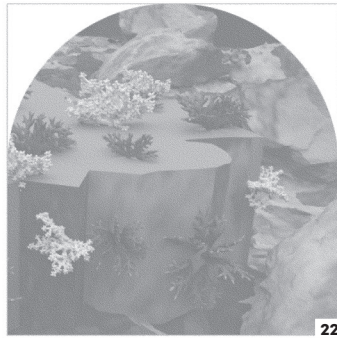
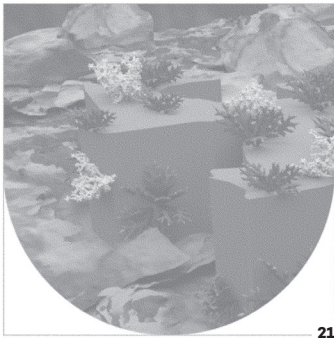
www.able-journal.org/fr/resoudre-les-xfuturismes

Les images s'affichent en grille. Un texte optionnel peut être ajouté derrière chaque image.

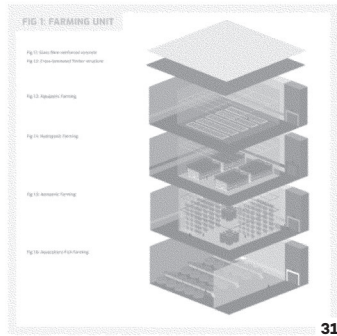
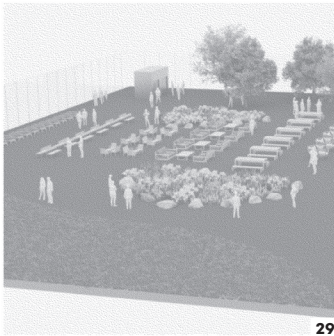
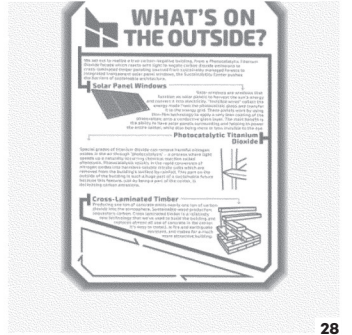
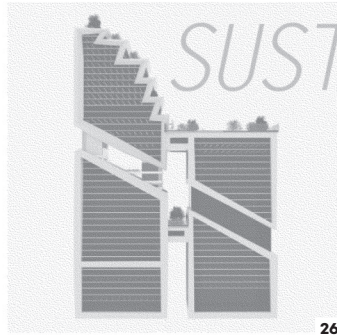
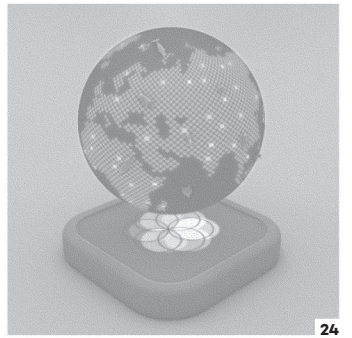


1. Isaac Chotiner, « A Black Lives Matter Co-Founder Explains Why This Time Is Different », *The New Yorker*, 3 juin 2020. <https://newyorker.com/news/q-and-a/a-black-lives-matter-co-founder-explains-why-this-time-is-different>

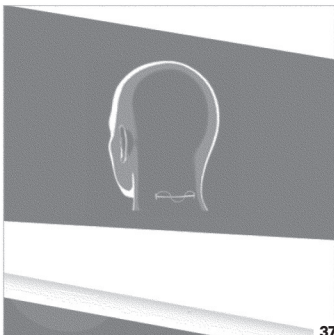
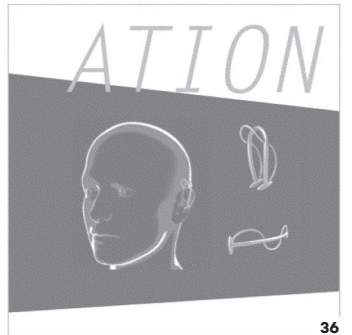
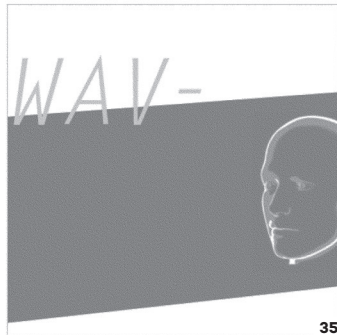
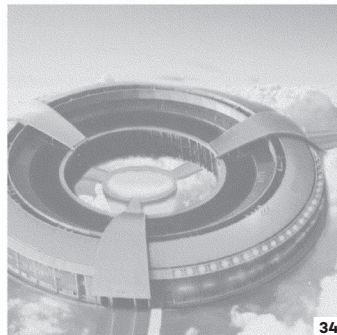
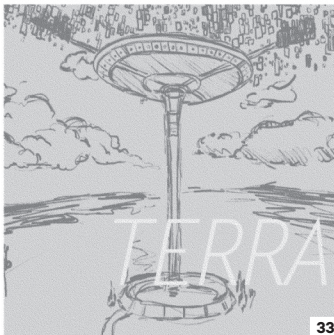




SYM
BIO
TICA

23

MOVEMENT
FOR
A UNITED

32

(X)FUTURISMS
Peter Lunenfeld
Denise Gonzales Crisp
2022

39

légendes des images

1. Le design peut-il transcender ses racines dans « l'art commercial » et émerger comme une méthodologie d'amélioration générale plutôt que comme une marque et une fin ? En d'autres termes, comment pourrions-nous concevoir ou *designer* des futurs dans lesquels nous voudrions réellement vivre, plutôt que des *briefs* aux intérêts commerciaux ?

2. L'une des approches que nous avons explorées à l'UCLA en 2020 concernait ce que l'on a appelé les « x futurismes ». Le cours proposait à la fois des conférences, des séminaires et des studios, ce qui a donné naissance à une série de provocations en matière de recherche en design que nous avons appelée *Solve for (x)Futurisms* (Résoudre les (x)futurismes).

3. Ces projets allaient des futurismes afro aux futurismes latinos, des futurismes autochtones aux futurismes queer. Les étudiant.es ont élaboré des ethnographies du design, se sont réparti.es en équipe et ont ensuite imaginé leurs propres scénarios de prospective.

4. En travail d'équipes, elles et ils ont créé des artefacts, des images, des objets, des modèles, des scénarios, des bandes dessinées, des illustrations, des animations, des jeux et même des fantômes, à la suite des propos d'Anthony Dunne et de Fiona Raby incitant à penser « à travers le design plutôt qu'à travers les mots ».

5. *Lichen House* assure le traitement des traumatismes et le développement créatif dans les communautés marginalisées en combinant la technologie, les anciennes modalités de guérison et la médecine autochtone comme moyen de reconnecter les personnes à elles-mêmes et à la terre afin de guérir leurs communautés et plus encore.

6. Le béton autocicatrisant est le fruit d'une collaboration avec des microbiologistes. Il est fabriqué à partir de bactéries inoffensives qui produisent du calcaire pour sceller les fissures et les crevasses.

7. Le jardin souterrain de champignons est alimenté par le système de déchets renouvelables des bâtiments. Les espèces incluent des plantes comestibles riches en nutriments et la psilocybine psychoactive destinée au microdosage.

8. Ce groupe s'est concentré sur la réduction de la consommation tout en augmentant l'expérience, un projet qu'il a appelé « *fewturism* ».

9. *Fewturism* : une société autosuffisante qui accueille l'errance avec un objectif, une communauté peu désireuse d'acquérir des biens matériels et axée sur l'expérience de la vie spirituelle.

10. Chacun peut entrer dans n'importe quel wagon du train et en sortir à n'importe quelle gare. Sa clé de chambre lui permet d'être pris.e en charge par la communauté. Il existe des symboles d'identité semblables à une carte d'identité, des bracelets avec des breloques ou des accessoires qui représentent tout ce qu'elles et ils ont fait pendant leur séjour dans le train.

11. Le train transporte la communauté autour du monde. Les membres de la communauté se portent volontaires pour occuper à tour de rôle des postes de production, de service et de consommation, tandis que le reste de la population peut se concentrer sur les plaisirs, l'expérience et la spiritualité.

12. *L'ecoFuturist Dormitory* (résidence écoFuturiste) héberge des étudiant.es de premier cycle de manière durable. Les espaces communautaires, les jardins sur toit et les plans d'étage retravaillés envisagent les diverses possibilités pour les populations étudiantes ayant des besoins et des emplois du temps flexibles.

13. Les modules d'étude, plus petits que les chambres d'étudiant.es classiques, permettent de s'isoler du bruit et de se créer un espace pour dormir et étudier. Les lits se transforment en bureau et en banc, et les étudiant.es peuvent s'inscrire à l'heure sur le campus.

14. La disposition repensée des espaces de vie offre une plus grande intimité, tout en encourageant la collaboration. Les balcons prolongent la pièce et font office de démarcation supplémentaire.

15. Des jardinières modulaires, fabriquées à partir de bois récupéré, qui utilisent des eaux usées recyclées et qui sont composées de plantes endémiques, permettent aux résident.es de contribuer à des jardins collectifs sans exiger beaucoup d'entretien.

16. *Greedy Sheep* est un jeu conçu pour encourager un avenir dans lequel la justice environnementale aura été obtenue et les dommages causés par le racisme environnemental auront été réparés. Découvrez le risque et la justice en redistribuant aux communautés et en entretenant vos moutons à la perfection.

17. Les concepts d'interface reflètent la manière dont le capitalisme exploite et opprime les personnes au profit des riches et des puissants. La laine blanche fait écho à la prépondérance de la blancheur lors des décisions environnementales, lesquelles ne tiennent pas compte des communautés de couleur en les exposant à des niveaux élevés de pollution et aux effets du changement climatique.

18. L'exploration des grands fonds marins est nécessaire et inévitable ; elle est centrale à l'accroissement de nos connaissances, à l'amélioration de nos technologies et garante de notre survie. Avec *Aqua-Futurism* (aquafuturisme), des designs spéculatifs de technologies d'exploration des grands fonds marins sont fondés sur le biomimétisme, « NOTRE FUTUR A UN AVENIR ».

19. Les combinaisons hyperosmotiques tirent l'oxygène de l'eau, qui se diffuse à travers les membranes des tentacules, créant ainsi une forme de propulsion à réaction et reconstituant la réserve d'air. Dans les casques, les lentilles de la crevette-mante traitent la lumière à des spectres cinq fois plus larges que l'œil humain dans l'air.

20. Le *Nautilus* permet de se déplacer en continu dans les eaux profondes, tout en collectant des microplastiques. Il dispose de plusieurs zones d'observation et fonctionne en tandem avec une combinaison de plongée pour optimiser l'exploration.

21. *Home Station* est une base récifale en haute mer qui sert de domicile au *Nautilus* et à son équipage.

22. *Home Station* sert également de laboratoire de recherche pour développer de nouvelles technologies et découvrir des applications inédites pour les microplastiques.

23. *Symbiotica* simule des scénarios d'extinction réalistes, incite les joueurs à collaborer pour sauver les espèces menacées et crée un équilibre entre les êtres humains, les animaux et les systèmes.

24. Le jeu met en œuvre une série de *jouets vidéo*, où des jeux miniatures composés de jetons en forme d'animaux se connectent à une console de jeu sphérique, laquelle ressemble à la terre et flotte dans l'espace physique. Le jeu combine des éléments du jeu de société physique avec des médias virtuels et hybrides.

25. Cartes à jouer : pendant le jeu, tous les membres d'une même équipe travaillent contre une IA qui agit pour éliminer la biodiversité.

26. Les *Sustainability centers* auraient dû être suggérés, programmés, conçus, mis en œuvre et construits des années avant notre naissance. Nous envisageons que chaque ville du globe soit reliée à un réseau entrelacé allant de chaque quartier de la ville à un centre situé au centre de la ville.

27. De nouveaux domaines architecturaux urbains, conceptualisés en source ouverte, de Los Angeles à Shanghai, Lagos et Melbourne.

28. Au fur et à mesure que le cadre gagnera du terrain, d'autres villes seront contraintes de construire le leur, ce qui accélérera la transition en faveur de pratiques urbaines durables.

29. La vue du *Skypark*. Loin d'être un projet isolé, le *Sustainability center* se présente comme un cadre culturellement flexible, diversifié et interprétable selon les points de vue.

30. Avec une solution apportée au « X » et un client qui est l'avenir, le modèle du *Sustainability center* transforme la façon dont les paysages urbains influencent nos environnements naturels et notre planète.

31. En tant que designers, notre obscurité est alimentée par le cordon ombilical qui nous relie au marché. Et si nous concevions plutôt pour l'avenir lui-même ? Non pas pour séduire les multinationales, mais pour soulager nos lendemains contraints par le temps : et si l'avenir lui-même était le client ?

32. Pour combattre la violence et faire face à la crise écologique, les habitants de la terre ont formé une seule nation souveraine appelée *United Terra*.

33. *United Terra* : un avenir radieux dans lequel aucun être humain n'est illégal et tous les Terriens sont citoyens.

34. Le manifeste : « Le peuple de la Terre exige un gouvernement terrestre uni dans lequel nos différences sont reconnues et célébrées, et où les nationalités ne nous excluent plus ni ne nous séparent. La race humaine est devenue la race terrienne, et la Terre est notre foyer et notre protectorat. Unissons Terra ».

35. Inspiré par le projet *DeafSpace* [hbm architects et l'université Gallaudet, à Washington], *Wavation* propose de nouvelles façons d'expérimenter physiquement le son et la musique grâce à du matériel et des logiciels intégrés. Il ne vise pas à « réparer » les handicaps, mais plutôt à créer des expériences musicales dont tout le monde peut profiter.

36. *Wavation* se caractérise par un métal pliable et futuriste qui peut s'adapter à la tête d'un individu.

37. La flexibilité permet aux personnes de porter l'appareil de différentes manières et de l'adapter à d'autres appareils qu'elles portent, tels que des prothèses auditives.

38. Plus qu'une simple écoute. Faites l'expérience du son. Faites l'expérience des vagues.

crédits

conceptualisation et organisation du cours : Peter Lunenfeld, professeur de Design Media Arts à l'UCLA

graphisme et reconceptualisation : Denise Gonzales Crisp, Caroline du Nord, professeure et designer, et Maya Lu, stagiaire en design à l'UCLA

groupes d'étudiant.es :

Lichen House : Omar Ababneh, Jessica Till, Arin Fazio, Jennifer Hotes, Haley Penn et Kathleen Yang

Fewturism : Sihan Li, Chuyu Liu, Lala Luo, Qiao Li et Guo Chen

ecoFuturist Dormitory : Henry Barbera, Kaize Xie, Sejun Park, Amie Xu, Min Li et Kat Sung

Greedy Sheep : Sabrina Chang, Emily Kim, Rachel Kim, Fabian Rios, Serena Tie et Charles Tran

Aqua-Futurism : Albert Acosta, Zara Aiken, Helena Alcalá, Nel Alpysbayeva, Sascha Barnes et Natalia Beltran

Symbiotica : Nickolas Brogdon, Paige Brunson, Joanna Chen, Charlie Chica et Peyton Gee

Sustainability Center : Eli Henriksen, Eun Seo Kang, Max Gruber, Christine Kao et Chloe Kim

United Terra : Adam Lomeli, Collette Lee, Sophie Lin, Jane Lee, Justin Lee et Ruth Lee

Wavation : Max Loy, Anika Murthy, Anton Nguyen, Aileen Oh, Hannah Oh et Ashley Ong

conception et transformation graphiques des images : Denise Gonzales Crisp

à propos des auteur.ices

Denise Gonzales Crisp est graphiste, écrivaine et professeure émérite de graphisme à la faculté de design de l'université d'État de Caroline du Nord. Ses recherches actuelles s'intéressent notamment à un sujet qu'elle a baptisé « DecoRational », qui s'intéresse à la défense et l'écriture d'un discours alternatif sur le design. Elle est l'autrice de *Graphic Design in Context: Typography* (Thames & Hudson, 2012). Elle se spécialise dans la pensée contextuelle et la création contraire.

Peter Lunenfeld (PhD) est professeur et vice-président du département Design Media Arts de l'UCLA et des facultés Humanités numériques et Humanités urbaines. Parmi ses travaux récents, l'on compte *City at the Edge of Forever: Los Angeles Reimagined* (Viking, 2020), *Digital_Humanities* (co-auteur, MIT, 2012) et *The Secret War Between Downloading and Uploading* (MIT, 2011).

<https://peterlunenfeld.com>

<https://penguinrandomhouse.com/books/600080/city-at-the-edge-of-forever-by-peter-lunenfeld/>

<https://dma.ucla.edu/>

droits et références

droits et références iconographiques

(x)Futurisms, 2022, Denise Gonzales Crisp.

Lichen House, 2021, Omar Ababneh, Jessica Till, Arin Fazio, Jennifer Hotes, Haley Penn et Kathleen Yang.

Fewturism, 2021, Sihan Li, Chuyu Liu, Lala Luo, Qiao Li et Guo Chen.

ecoFuturist Dormitory, 2021, Henry Barbera, Kaize Xie, Sejun Park, Amie Xu, Min Li et Kat Sung.

Greedy Sheep, 2021, Sabrina Chang, Emily Kim, Rachel Kim, Fabian Rios, Serena Tie et Charles Tran.

Aqua-Futurism, 2021, Albert Acosta, Zara Aiken, Helena Alcalá, Nel Alpysbayeva, Sascha Barnes et Natalia Beltran.

Symbiotica, 2021, Nickolas Brogdon, Paige Brunson, Joanna Chen, Charlie Chica et Peyton Gee.

Sustainability Center, 2021, Eli Henriksen, Eun Seo Kang, Max Gruber, Christine Kao et Chloe Kim.

United Terra, 2021, Adam Lomeli, Collette Lee, Sophie Lin, Jane Lee, Justin Lee et Ruth Lee

Wavation, 2021, Max Loy, Anika Murthy, Anton Nguyen, Aileen Oh, Hannah Oh et Ashley Ong.

références et bibliographie

Burdick, Anne. 2019. « Designing Futures from the Inside ». *Special Issue: Design and Futures (Vol. I)*, *Journal of Futures Studies* 23, n° 3.

Crisp, Denise Gonzales. 2003. « Towards a Definition of the Decorational ». *Design Research: Methods and Perspectives*. Édité par Brenda Laurel. Cambridge, MA : MIT Press.

Candy, Stuart et Kelly Kornet. 2019. « Turning Foresight Inside Out: An Introduction to Ethnographic Experiential Futures ». *Special Issue: Design and Futures (Vol. I)*, *Journal of Futures Studies* 23, n° 3.

Donohue, Micah. 2020. « Sci-Fi Ain't Nothing but Mojo Misspelled Latinx Futurism in Smoking Mirror Blues ». *Chiricú Journal: Latina/o Literatures, Arts, and Cultures* 5, n° 1.

Heinrich, Ari, Howard Chiang et Ta-wei Chi. 2020. « Toward a Queer Sinofuturism ». *Screen Bodies* 5, n° 2.

Hogan, Ernest. 2001. « Stuck outside Tenochtitlán, with the Tezcatlipoca Blues ». Extrait de *Smoking Mirror Blues*. La Grande, OR : Wordcraft of Oregon.

Kilgore, De Witt Douglas. 2014. « Afrofuturism ». *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Édité par Rob Latham. Oxford : Oxford University Press.

Lunenfeld, Peter. 2011. « Bespoke Futures ». Dans *The Secret War Between Downloading and Uploading*. Cambridge, MA : MIT Press.

Lunenfeld, Peter. 2019. « The California Design Dominion ». *Los Angeles Review of Books Quarterly*, n° 24 : <https://lareviewofbooks.org/article/california-design-dominion-thirteen-propositions/>

Lunenfeld, Peter. 2021. « Colloidal Suspension: Immersion and the Pedagogies of Making ». Design Denise Gonzales Crisp. *Sensate Journal* : <https://sensatejournal.com/colloidal-suspension-immersion-and-the-pedagogies-of-making/>

Wallis, Keziah et Miriam Ross. 2020. « Fourth VR: Indigenous Virtual Reality Practice ». *Convergence* 27, n° 2.

pour citer cet article

Lunenfeld, Peter, Denise Gonzales Crisp et les étudiant.es de l'UCLA DESMA 104. 2023. « Résoudre les (x)futurismes : un brief de design ». *Revue .able* : <https://able-journal.org/fr/resoudre-les-xfuturismes>

MLA	FR	Lunenfeld, Peter, Denise Gonzales Crisp et les étudiant.es de l'UCLA DESMA 104. « Résoudre les (x)futurismes : un brief de design ». <i>Revue .able</i> , 2023. https://able-journal.org/fr/resoudre-les-xfuturismes
ISO 690	FR	LUNENFELD, Peter, GONZALES CRISP, Denise et les étudiant.es de l'UCLA DESMA 104. « Résoudre les (x)futurismes : un brief de design ». <i>Revue .able</i> [en ligne]. 2023. Disponible sur : https://able-journal.org/fr/resoudre-les-xfuturismes
APA	FR	Lunenfeld, P., Gonzales Crisp, D. et les étudiant.es de l'UCLA DESMA 104 (2023). Résoudre les (x)futurismes : un brief de design. <i>Revue .able</i> . https://able-journal.org/fr/resoudre-les-xfuturismes