

destination inutile

un voyage pour s'autoriser à philosopher sans gêne
autour du concept de l'utilité
à l'aide du design



Dialekti VALSAMOU-
STANISLAWSKI

ENSCI
LES ATELIERS

Maître spécialisé
Innovation By Design

Remerciements

Je souhaite remercier Makan Fofana qui a été critique pour le développement et la réussite de ce travail. Son cerveau aguerrri au travail de la philosophie et de la fiction, en combinaison avec sa bonne humeur et sa disponibilité, ont fait de lui un directeur de mémoire de rêve.

À plusieurs étapes-clés de ce projet, j'ai été chanceuse d'avoir pu m'orienter, me motiver, trouver des formes et des mots grâce aux conseils, aux retours et au soutien de bien d'autres personnes. Je ne pourrais pas oublier la générosité de Bastien Kerspern à m'accorder du temps dans une période très chargée, ni la pertinence de ses retours. Dès mes premières tentatives, l'équipe pédagogique du MS IBD a su me proposer des références très utiles et me poser les bonnes questions qui m'ont conduite à bien définir mon périmètre de travail. L'équipe Formation Continue a pris soin de ce mémoire en garantissant que tout se passe le mieux possible sur mon chemin.

Une dimension de ce travail, notamment de son artéfact en forme de "manuel de référence" a été construite de façon collaborative. Je suis profondément reconnaissante à toute personne qui a pris le temps de répondre à mes questions, qui m'a partagé ses objets in·utiles et ses réflexions autour du sujet, éléments qui m'ont permis de constituer ma collection de choses in·utiles, de pousser mes propres réflexions et d'améliorer mes définitions. Je remercie particulièrement Pierre Grebille, Stéphanie Boisson et Hervé Weng qui, en plus de tout cela, ont contribué des textes pour mon artéfact final.

Tout au long de ce projet, mais également de cette formation, j'ai pu profiter d'échanges très enrichissants avec mes camarades de promotion. Une mention spéciale pour Hadrien Millet (et notre collectif inutile version binôme) avec qui on a eu des échanges spécialement utiles pour ce mémoire. En dehors des murs de l'ENSCI, c'était le cas aussi de Mario Vitofrancesco et d'Alexandre Valsamou-Stanislawski, qui ont nourri régulièrement mes réflexions - ce dernier ayant aussi contribué de mille autres manières.

Résumé

« À quoi ça sert ? » « Utilité publique » « Vote utile » « Multi-fonction » « Il sert à rien » « Recherche utilisateurs » « Utilitaire » ...

L'utilité est une notion si omniprésente que l'on pourrait croire qu'elle est évidente. La regarder de plus près, c'est examiner des objets, des activités, des concepts, des vies, et des choix de tout type, et se poser des questions sur soi-même et sur la société.

Quelle est la place que nous réservons à ce concept si familier et ambigu dans nos vies ? Et, ce qu'on raconte et on se raconte là-dessus, est-il cohérent avec nos actions et nos valeurs ?

Quand on est appelé à juger l'in-utilité de quelque chose, il nous semble naturel de penser à sa finalité, ou autrement dit au bénéfice que celle-ci peut nous apporter. Mais si le bénéfice se trouve d'un côté de l'équation d'utilité, quel est le coût qui se trouve de l'autre ? Créer, posséder ou utiliser une chose, faire ou pas faire une action, présentent tous des coûts plus ou moins cachés. À quel degré et de quelle façon prend-on ces coûts en compte quand on parle d'in-utilité ?

En parallèle de ces questionnements, dans le contexte de mes études en école de design, une question bourdonnait dans ma tête : comment cette discipline peut-elle contribuer à mes quêtes philosophiques ? J'ai découvert ces courants du design que je pouvais employer dans une démarche d'exploration et d'échange autour d'une idée : le design fiction, et la famille plus large de design discursif qui englobe les pratiques dont l'intention est la communication d'idées et la discussion.

La richesse de l'apport du design aux idées qu'il est appelé à communiquer réside dans ses codes et les langages qu'il propose au-delà du verbal, en employant des médiums variés. C'est ainsi qu'une démarche par le design peut rendre la philosophie accessible aux penseurs en herbe, aux penseurs futurs, et aux penseurs "atypiques" - c'est-à-dire ceux qui ne correspondent pas aux réguliers des clubs philo, ou les cercles académiques.

Ce travail souhaite intervenir dans la relation de son audience avec l'utilité et sa place dans le conscient et l'inconscient collectif. Pour ce faire, le choix et l'élaboration des artefacts a été guidé par cinq objectifs principaux. Ces derniers ont permis de structurer l'expression des idées et la matérialisation de leur communication. Ils sont les suivants :

1. La fidélité à la nature de l'artéfact – de façon à ce que l'attrait de ceci pour son audience ne soit pas compromis.
2. L'autorisation – à manipuler des concepts potentiellement intimidants avec légèreté.
3. L'expérimentation – mettre l'audience dans une posture d'exploration et

d'expérimentation des idées et des perspectives nouvelles.

4. La philosophie – une invitation à développer des théories, des opinions, à échanger, à débattre.
5. La prise de conscience – autour des sujets touchés, l'in·utilité, sa place, les constructions autour d'elle.

Plusieurs formes ont été considérées, comme un objet conçu inutile ou une installation provocatrice, un jeu vidéo, un jeu de société – les deux derniers allant jusqu'à être prototypés. Lors de mes échanges, je me suis retrouvée autant en posture de collectionneuse que d'experte d'in·utilités, et c'est grâce à ces conversations que j'ai su quelle voie prendre pour la formalisation.

J'ai posé la question de « qu'est-ce qui est in·utile ? » à toute personne possible. Le sujet s'est avéré universel et facilement abordable, la majorité des échanges se sont passés sur WhatsApp. Certaines personnes ont répondu rapidement, mais d'autres ont pris des semaines pour revenir en m'expliquant que la question les avait profondément interpellées.

Je me suis servi des centaines de réponses différentes que j'ai reçues pour créer le « Manuel de référence des in·utilités », dans lequel je propose une anthologie in·utile, une théorie et un lexique hyper-spécialisé. Ce manuel est situé dans un monde futur, « néo-utilitaire », obsédé par l'utilité et son coût en ressources.

Dans ce monde, on trouve des cours de réparation au collège pour nous libérer du fardeau des objets dys-utiles. Là, pratiquer le saxophone est considéré méso-utile à sa maîtrise. Son métier le plus prestigieux est celui de l'utiliste technique qui s'occupe des machines anciennes hyper- et mono-utiles afin de les rendre multi-utiles. D'ailleurs, mon père trouverait bien sa place dans cet univers. Il aime garder tous les objets qu'il a jamais utilisés, même quand ils sont dés-utiles, et, s'il maîtrisait le jargon, il aurait dit qu'ils lui sont ob-utiles.

Vous pourrez découvrir ce projet in·utile dès fin janvier en ligne sur <https://in.utilites.page>, un site web qui permettra de continuer d'élargir l'anthologie et d'atteindre de nouveaux publics. En avant-première, vous avez le droit à une version numérique à jour du manuel de référence des in·utilités. Un projet d'édition papier est aussi en cours afin de donner la possibilité d'utiliser le manuel comme une réelle référence pour tout projet in·utile.

Sommaire

Remerciements	3
Résumé	5
Sommaire	9
Introduction	11
1. Chercher l'utilité	13
1.1. À quoi ça sert	14
1.2. Définir l'utilité et l'inutilité ou, ensemble, l'in · utilité	16
1.3. L'utilité et la société, les marchés, le travail et l'effort	20
1.4. Objets perdus	22
1.5. Les imaginaires sociaux et l'utilité	23
1.6. La philosophie de l'utilité pour qui et pourquoi ?	25
2. De la philosophie au design	27
2.1. Traiter une question philosophique par le design	28
2.2. Ce qu'apporte le design à la philosophie	29
2.3. Traduire l'intention en cadre	30
3. Designer un artéfact	33
3.1. Expérience et boîte à expériences	34
3.2. Jeu vidéo et simulations	37
3.3. Jeu de plateau	41
3.4. Anthologie et manuel	43
Conclusion	57
Annexes	59

Introduction

« Bien sûr, dans notre monde dominé par l'homo oeconomicus, il n'est pas facile de saisir l'utilité de l'inutile et, surtout, l'inutilité de l'utile (combien de biens de consommation non nécessaires nous sont-ils vendus comme utiles et indispensables ?) »

- Nuccio Ordine, *L'utilité de l'inutile*

Ce travail a été réalisé en mode projet, dont les résultats ont trouvé leur forme dans des artefacts autres que ce document accompagnateur. Quant à ce texte-ci, il se focalise sur la documentation de la démarche et le cheminement qui a mené aux artefacts présentés.

Le travail présenté dans ce mémoire tire son origine d'une réflexion personnelle et touche à des sujets et des domaines de connaissances complexes et parfois nouveaux pour moi et peut-être pour le lecteur : philosophie, sociologie, jeu vidéo et design discursif. Au cours des différentes étapes, il a été nécessaire de travailler et de retravailler les idées et les méthodes de multiples fois. Il a fallu plusieurs échanges et des nombreuses lectures pour trouver les bons mots et les bonnes formes et pour faire mûrir autant l'analyse que l'intention elle-même, et leur cohérence.

C'est pour cela qu'il est important de privilégier une présentation facile à suivre, organisée pour maximiser la clarté. Ainsi, ce mémoire ne trace pas les étapes de développement du projet de façon chronologique, sans pour autant vouloir minimiser l'importance et l'utilité de ses multiples phases longues en errance, ni de ses formes intermédiaires hétéroclites.

Inspiré de la structure des articles des sciences dites dures qui ont occupé la première partie de ma carrière, ce document souhaite guider sa lectrice à suivre un cheminement intuitif, en lui proposant la structure suivante.

- Dans la première partie **“Chercher l'utilité”**, sera présentée la question de l'utilité et de sa place, en allant du questionnement personnel vers la généralisation en s'appuyant sur échanges, réflexions et recherches. Cette partie vise à définir la problématique et à expliquer son intérêt.
- Par la suite, dans la deuxième partie **“De la philosophie au design”**, la question de l'utilité du design dans ce contexte sera abordée. L'approche proposée, celle du design discursif, sera introduite et son adéquation comme approche pour la problématique du projet sera examinée.
- La troisième partie, **“Designer un artefact”** est consacrée au développement de l'artefact final, ainsi que toutes les autres tentatives et

expérimentations. Dans sa première sous-partie, il est question de reformuler la problématique afin de définir des objectifs clairs qui peuvent se traduire en axes de développement de l'artéfact. Ensuite, les diverses expérimentations qui ont mené au choix de l'artéfact final seront décrites.

En parallèle de la lecture de ce texte, la lectrice pourra découvrir des extraits de bibliographie, ainsi que des concepts et des créations diverses sous forme d'images, tirées de milieux variés et dans des multiples formats, ayant toutes en commun une thématique : définir ou challenger la notion de l'utilité. En testant son élasticité, en le caricaturant ou en le renversant, toutes ses références chercheront à examiner l'utile et l'inutile en toute liberté.

1. Chercher l'utilité

Cette partie est consacrée à la question de l'utilité et à celle de sa place, en allant du questionnement personnel vers la généralisation en s'appuyant sur échanges, réflexions et recherches. Elle vise à définir la problématique et à expliquer son intérêt.



© Katerina Kamprani - The Uncomfortable

L'arrosoir inconfortable de Katerina Kamprani

1.1. À quoi ça sert ?

Anna, jeune mère et ingénieure chez un grand industriel, traverse une période difficile dans sa carrière et sa vie. Depuis quelques années, elle est tiraillée entre se battre pour occuper une place de manager dans un système qui ne lui ressemble pas ou se contenter d'un rôle d'expert. Son ambition et son éducation lui disent clairement de se pousser toujours plus loin, mais son corps et son esprit manifestent leur fatigue de nombreuses manières.

Anna trouve du plaisir à faire des aquarelles, à la maison ou dans des cours de la petite municipalité qu'elle habite. Quand sa mère est en visite, un jour, Anna lui montre ses œuvres. Sa mère se trouve gênée, ignorant comment réagir; Anna lit dans le regard perplexe de sa mère la question «*À quoi ça sert ?*».

Comme Anna, et nombre d'autres, moi aussi, je me suis retrouvée face à cette question d'utilité. Aussi évasive qu'omniprésente, cette notion est fascinante. En l'examinant, de première vue, on dirait que cette qualité d'utilité est implicitement considérée comme naturellement bonne et tellement indispensable qu'en penser ou en parler n'arrive que pendant des moments critiques. À travers des échanges et des réflexions, j'arrive à formuler deux constats probants.

D'une part, ce conflit interne que je ressens en essayant d'utiliser l'utilité comme boussole n'est pas uniquement le mien. En parler provoque toujours des réactions quelque part émotionnelles. Certains vont exprimer un ras-le-bol contre l'injonction à toujours faire des choses utiles. D'autres, au contraire, sembleront gênés par la remise en question d'une notion si fondamentale.

Et, de l'autre, le sujet mène sur des boucles de raisonnement tautologique. Perçu comme une évidence, les personnes ne trouvent pas facilement les mots pour le déconstruire, l'analyser. On pourrait même dire qu'elles se sentent démunies face au raisonnement d'utilité employé par des conseillers d'orientation qui les dissuadent de poursuivre des études de sociologie, des conjoints qui se révoltent contre certains choix de dépenses, des patrons qui refusent de jours de formation, des proches sceptiques devant leur collection de miniatures, ou des financeurs de leur projet de passion. On tombe vite dans une caricature de conflit entre les envies d'une personne et ce qu' (elle croit qu') il faut ou qu'il est bon faire.

À la base de ces constats, il semble raisonnable de dire que le concept de l'utilité figure dans les valeurs sociales considérées comme sacrées. En conséquence, quand cette utilité est perçue comme une force extrinsèque, ou plus généralement lorsqu'il existe un décalage entre l'injonction ou la volonté de l'utilité et un autre désir ou besoin, le conflit interne ou externe peut être très couteux, et les déviations taboues.

La voie est claire devant moi. Il ne me reste qu'un choix : faire le ménage. Une année en formation au croisement des disciplines, et en particulier celle du design qui est si intimement liée à l'utilité, est un chemin prometteur pour structurer le travail devant moi. Le projet n'est alors autre que de mettre le design au service de l'ambition de comprendre ce besoin, le formuler, le formaliser et le transformer en quelque chose d'utilisable, voire d'utile.

HACKACON
HACK-À-QUE-QUOI? LES PROJETS DE 2017 LES PROJETS DE 2016 CONTACT

"Previously, in Le Hackacon..."

Le concept vous semble familier ?

Le Hackacon est bel et bien un cousin lointain et illégitime des fabuleux *Stupid Hackathons* de New York et San Francisco. Pour l'occasion, nous avons un peu retouché le format pour encore plus d'absurde, de ridicule et également de malaise.

AU PROGRAMME DU HACKACON DE NANTES

HACKACON

**BUSINESS
MORTEL
CANVAS**

**PITCH
EXQUIS**

Le Hackacon
Imaginer et prototyper une série de produits et de services les plus stupides possible, de véritables parodies des dérivés des startups aujourd'hui. Une restitution ouverte des prototypes sera accessible à tous et sera documentée sur cette page après l'événement.

Le Business Mortel Canvas
En parallèle du Hackacon, pour ceux qui souhaitent s'y frotter, un "atelier" pour créer un modèle économique infernal d'un des produits stupides, modèle dont l'éthique et la morale seront plus que discutables.

Le Pitch Exquis
En marge du Hackacon, sur le temps du midi, sera proposée une session de pitches improvisés autour d'une série de slides aléatoires et imprévisibles. Un cadavre exquis revisité à la sauce Pecha Kucha, servi sur son lit de ridicule.

Co-organisé en partenariat avec Stereolux Lab

Les anti-thèmes du Hackacon



Pour ces premières éditions du Hackacon, nous vous proposons les thèmes suivants :

- La réalité virtuelle pour les animaux domestiques
- Endettons nos enfants !
- L'Uberisation des problèmes gastriques
- De l'économie du partage à l'économie de l'échangisme
- La précarisation des intelligences artificielles
- Connecté et comestible
- Next big thing : The Internet of (le nom du premier objet qui se trouve sur ta droite)
- Le-réputation de Taylor Swift en tant qu'artefact de la déconstruction du spleen baudelairien dans une société soumise aux transformations du post-modernisme.
- Drones et Existentialisme
- Un énième foutu réseau de rencontres amoureuses
- Le Communisme, c'est quand même bien.
- Design Sinking
- Afterworks et sacrifices rituels
- La garde-alternée pour les mots de passe
- La crowd-uberisation de la disruption gamifiée
- La domotique du partage, et si on si on titillait nos voisins ?
- Fitness training for Big Data
- Le Quick & Dirty et autres pratiques de prototypage sexualisé
- Dictature Connectée & Uncivic Tech
- La Michel Druckerisation du digital
- Heureux soient les simples d'esprit, le transhumanisme au service régression mentale

Le hackacon à Nantes <http://nantes.hackacon.fr/#projets2017>

1.2. Définir l'utilité et l'inutilité ou, ensemble, l'in·utilité

Chercher la neutralité et la précision d'un dictionnaire est une escale que l'on emprunte rapidement, instinctivement presque, quand on se lance dans un travail autour d'un concept. Cet exercice est d'autant plus intéressant dans ses buts de limiter le périmètre d'un travail, et de clarifier la communication.

De quelle·s in·utilité·s parle-t-on, donc ? Commençons par les définitions communément admises, en essayant de les manipuler pour déterminer si elles conviennent à ce travail. On les examinera en utilisant comme outil leur capacité à nous éclairer au sujet de la question symbolique de l'anecdote introduisant cette section. Leur adéquation est à déterminer en accord avec ce qui a été introduit dans la section précédente : comment est-ce que cela nous aide à comprendre la nature taboue de l'utilité ?

En ce qui concerne une bibliographie au-delà des définitions présentées ci-dessous, les lectures pour ce projet ont été très éclectiques et les sources nombreuses. Vous avez peut-être déjà remarqué certaines citations et extraits inclus "à droite et à gauche". Au lieu de rédiger une section bibliographique dédiée, j'ai préféré parsemer ce mémoire d'une sélection de textes qui m'ont inspirée. L'idée est de transmettre l'esprit et les grandes idées qui ont dominé cette étude, tout au long de sa lecture. Pour quelque chose de plus complet et classique, je ne peux que recommander vivement à toute personne qui souhaite se faire une bonne idée autour de l'utilité, la source la plus riche de tout ouvrage sur le sujet. Il s'agit de "L'utilité de l'inutile"¹ de l'auteur, philosophe et professeur d'universités italien Nuccio Ordine. Ordine a fait un excellent travail de rassemblement, présentation et interprétation des sources les plus importantes sur le sujet.

1.2.1. Le moyen

Dans sa plus simple définition, l'utilité est la capacité d'être un moyen à une finalité donnée. Dans ce thème, on trouve des définitions qui parlent du fait ou de la qualité de "servir à quelque chose"², de "rendre service"³ ou de "l'aptitude d'un bien à satisfaire un besoin ou à créer les conditions favorables à cette satisfaction"⁴. Elle s'appliquerait autant sur les choses, que sur les êtres vivants, ou même les abstractions.

Être utile voudrait dire, alors, contribuer à atteindre un objectif, satisfaire un besoin ou même être avantageux, et être inutile, c'est être superflu, ou simplement ne rendant pas service.

En s'appuyant sur cette définition, "à quoi ça sert ?" devrait devenir une

¹ *Éditions Les Belles Lettres, 2014*

² *Selon Larousse*

³ *Selon le portail lexical du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)*

⁴ *Selon Larousse*

question neutre. Une remise en question d'une action à travers cette question peut exprimer un doute sur l'efficacité de l'action comme moyen pour atteindre la finalité visée. Alternativement, et de façon plus intéressante pour comprendre le cas où la question n'est pas neutre, une remise en question d'un moyen est souvent en réalité une remise en question de la finalité. Elle suppose ainsi une hiérarchisation des finalités, et cache un jugement moral, voire un rejet de la finalité suspectée d'une action. La mère d'Anna, donc, serait en train de chercher une finalité légitime selon ses propres critères quand silencieuse, elle ne trouvait pas comment réagir devant les aquarelles de sa fille.

1.2.2. Le bien

Mais, il existe, par extension peut-être, un autre sens au terme utilité. On parlerait non de la capacité cette fois-ci, mais du bien ou de l'intérêt de quelqu'un⁵. C'est le cas de l'utilité publique, qui se définirait comme l'intérêt général au nom duquel l'Administration accorde un avantage (reconnaissance d'utilité publique) ou impose une sujétion (servitude d'utilité publique, expropriation pour cause d'utilité publique) selon Laroussel, mais on rencontre également les termes utilité sociale, ou même utilité personnelle.

Si l'utilité n'est plus une qualité moyennant un bien, mais le bien lui-même, que signifie être utile et, surtout, être inutile ? Aucune neutralité n'est licite ici, contrairement à la précédente définition.

Comme pour cette dernière, ici évaluer la qualité d'utilité devient dépendant à la définition de ce bien. On pourrait alors dire que ce qui change, c'est le seuil d'acceptabilité ; il n'y est plus question de considérer les finalités qui ne sont pas jugées "bonnes" ou en lien avec le "bien" sous-entendu. "À quoi ça sert ?" deviendrait "Comment c'est d'utilité ?". La question fonctionne comme dans la définition précédente, mais la personne se trouve davantage aveugle devant les finalités qui ne lui semblent pas "bien".

La mère d'Anna, parlait-elle d'utilité publique ou personnelle ? Dans les deux cas, une fois que le lien est tiré entre utilité et "bien", la question tombe plutôt sous le thème de l'éthique, la discipline qui s'occupe justement de ce qui est "bien". Si le bien paraît trop abstrait, il serait peut-être plus judicieux de considérer l'utilité comme l'intérêt dans le cas de la question que l'on examine. Deux voies se présentent quand on cherche à déterminer le sens de l'utilité/intérêt, dans ce cas : la considérer comme une préférence non quantifiable, ou essayer de la mesurer objectivement.

Pour ce qui est l'évaluation d'un choix personnel, on pourrait débattre que les raisons pourquoi une mère, ou une personne plus généralement, aurait envie d'émettre un jugement sur les choix d'une autre personne relèvent du domaine de la psychologie humaine. Toutefois, il est indéniable que même dans ce cas, il y a question de comparaison de valeurs et de morale. D'ailleurs, cette comparaison de valeurs morales sera influencée, voire décidée, par la dynamique de la relation des personnes (ou des groupes)

⁵ Selon le Robert

auxquelles elles appartiennent. En déconnexion avec la notion de l'utilité, hiérarchiser les préférences repose ainsi sur des dimensions sociales.

1.2.3. L'utilité dans l'économie

C'est dans les sciences économiques que le terme n'est plus une notion abstraite, mais il se trouve quantifié. Là, on définit l'utilité comme étant la satisfaction (monétaire ou non) que procure une action économique (achat, vente) pour une personne donnée⁶. Elle est, par ailleurs, étroitement liée au besoin d'un consommateur, dont la satisfaction de cette définition est la résolution.

Être utile alors, se mesure. Selon cette définition, une action inutile serait une action économique sans satisfaction pour une personne donnée, qui n'est pas en lien avec l'assouvissement d'un besoin ou l'accomplissement d'un désir de cette personne.

Cette définition adopte une posture neutre, comme est la coutume pour un terme économique. Elle ne prend pas parti sur une hiérarchisation ou autre qualification des besoins ou des désirs d'un consommateur, mais dès qu'une action lui apporte de la satisfaction, elle est considérée comme dégageant de l'utilité. Inversement, là où cette définition est moins neutre, c'est dans le périmètre qu'elle considère; elle ne s'occupe que d'actions économiques, et de consommateurs.

L'économie ayant besoin de modèles simplifiés, son monde paraît trop limité pour y situer l'anecdote de l'introduction de cette section. De plus, son ouverture d'esprit quant à la satisfaction et aux désirs, besoins ou autres pulsions auxquelles servirait une action la rend inadaptée comme explication de l'imbroglio d' "A quoi ça sert?".

1.2.4. L'utilité et l'utilitarisme

Jeremy Bentham, père de l'utilitarisme, parle également de l'utilité. Il l'évoque non pas comme une qualité, ni une quantité, mais comme le principe qui approuve ou désapprouve toute action selon la tendance à augmenter ou à diminuer le bonheur de la partie dont l'intérêt est en question. Plusieurs versions de l'utilitarisme, dont celle de Bentham, ajoutent aussi un impératif de maximisation selon lequel il est question de maximiser le bonheur au niveau de l'humanité.

Même si nous n'adoptons pas la doctrine utilitariste, il est intéressant de remarquer que ce courant philosophique évalue la valeur d'une action selon ses conséquences, et donc une action utile est un moyen pour contribuer au bien commun. Le vocabulaire de l'utilitarisme reste alors bien fidèle aux définitions de ce mot vues auparavant. En transposant le sens du mot utilité vers le principe, il est possible de garder le sens du moyen et la

⁶ Selon la définition du dictionnaire du journal *Alternatives Économiques*

hiérarchisation des finalités que proposent les deux premières définitions ordinaires.

Dans un système utilitariste, la question "À quoi ça sert?" a tous les ingrédients nécessaires pour créer un conflit interne, mais élevée à la hauteur de la valeur la plus vénérée, l'injonction à l'utilité qu'elle exprime devient systémique. On pourrait émettre l'hypothèse que la mère d'Anna embrasse pleinement la doctrine utilitariste, mais il serait peut-être prématuré de suggérer que cela est généralisé. Néanmoins, ce cheminement nous emmène encore une fois à nous interroger sur quel système ou complexe de systèmes est effectivement celui qui est en cause du phénomène "À quoi ça sert?".

« Quel est l'esprit vulgaire qui osera prétendre que la prostitution utile valait mieux que les exploits gratuits ? D'ailleurs, hors des sociétés primitives où chaque geste puise sa raison dans l'instinct de survivance de l'espèce, qu'est-ce qu'une action utile ? Si, afin d'oublier le vide de leur existence, beaucoup s'enivrent de mots et parlent de leur « mission », de leur « rôle », de leur « utilité sociale », comme tous ces mots sont conventionnels et privés de sens ! Dans notre monde anarchique et surpeuplé, combien peuvent se vanter d'être vraiment utiles ? Sont-ils utiles les millions d'intermédiaires aux titres honorables qui encombrant l'économie ? Les millions de ronds-de-cuir décorés, titulaires de sinécures qui ruinent l'État et paralysent l'administration, et les millions de bistrotiers, de chroniqueurs, d'avocats et de bavards en tous genres, qu'on pourrait supprimer demain pour le plus grand bien de tous ! »

« Et même sont-ils tous utiles, les médecins qui, au cœur des grandes cités, se disputent la clientèle comme des chiens affamés alors qu'un peu partout sur la terre des hommes meurent faute de soins ! »

« En ce siècle où l'on a cent fois démontré que l'organisation rationnelle permet de réduire dans d'immenses proportions le nombre d'hommes nécessaires à chaque tâche, combien peuvent assurer être l'un des rouages vraiment utiles à la grande machine du monde ? »

- extraits du livre « Les conquérants de l'inutile » par
Lionel Terray

1.3. L'utilité et la société, les marchés, le travail et l'effort

« J'ai trop zoné, j'ai perdu mon temps, j'ai perdu d'argent
J dois charbonner, je n'ai plus le temps d'enfiler les gants
J'ai trop zoné, j'ai perdu mon temps, j'ai perdu d'argent
J dois charbonner, je n'ai plus le temps d'enfiler les gants »

-Paroles de « Charbonner » par Ferdi, feat. Sasso

Il reste beaucoup de questions sans réponse évidente après ce tour de définitions, pourtant complet. Il est temps de changer de posture, en emprunter une bien moins académique en évoquant les questionnements qui reviennent souvent dans les conversations que j'ai eues autour du sujet. En les suivant comme un fil d'Ariane, ils pourront nous conduire à l'éléphant dans la pièce.

L'éducation, le développement personnel, le moule de la personne moderne idéale. Apprendre, se développer, mais pour faire quoi ? Pourquoi apprendre et faire des activités purement ludiques, inutiles, pour soi, n'est pas enseigné, encouragé, facilité ? Pourquoi les apprentissages ludiques et de finalité "ouverte" deviennent plus rares plus on grandit ? La méditation, le lâcher-prise, la pleine conscience, d'un côté, et les "cultes" de l'optimisation, l'efficacité, l'excellence de l'autre : et à la fin faire tout ça sert à quoi ? C'est pour soi, ou pour la société et qui dicte les règles ?

Faire l'art ou faire un boulot « utile » ? Créer ou travailler ? En faire un travail légitime-t-il la création ? Pourquoi "travailler" dans le monde d'aujourd'hui, souvent, est synonyme de travail qui "sert à quelque chose" dans un sens de production dans un système capitaliste ? Pour se sentir "utile" dans la société, travailler est considéré comme une obligation, une nécessité, une priorité même. Il est tout de même aussi une source de souffrance (des problèmes de santé liés au travail de bureau, aux burnouts...). Et, ce dans un monde d'abondance qui semble bloqué dans un cycle vicieux et polluant de production – consommation. Que pensent de tout cela les philosophes et autres penseurs ?

Dans son essai "Perspectives économiques pour nos petits-enfants" écrit autour de la Grande Dépression des années 1930, Keynes avait prédit qu'après un siècle d'effort nécessaire, l'humanité allait atteindre la lumière du jour, où se restreindre à l'utile n'était plus une nécessité et la semaine compterait 15 heures de travail. Aujourd'hui, plus que quelques années avant sa date limite, sa prophétie reste, malheureusement, irréaliste.

Le philosophe de la décroissance André Gorz explique⁷ que le travail tel que l'on connaît aujourd'hui, comme activité principale preneuse de la majorité d'heures de la semaine d'une personne, est un phénomène très récent. Ce constat est partagé également par l'anthropologue James Suzman⁸. Les deux

⁷Dans "Métamorphoses du travail" (Éditions Galilée, 1988)

soutiennent qu'il n'y a plus besoin que tout le monde travaille autant, et que continuer pousse la société vers une crise. Le travail semble être alors en même temps utile et inutile.

Néanmoins, il ne faut pas oublier de noter que le travail n'est pas qu'un moyen pour obtenir de l'argent et du statut social. Selon des spécialistes du bien-être⁹, travailler, et spécifiquement travailler pour un salaire, est bénéfique pour le bien-être de la personne. On pourrait dire qu'il est utile d'être utile. Mais, qui pervertit le travail ?

Un des fondateurs de la sociologie, Max Weber théorise une éthique protestante du capitalisme, où l'on associe effort, travail et gain. On trouve même dans le Nouveau Testament chrétien : "Si quelqu'un ne veut pas travailler, qu'il ne mange pas non plus". C'est intéressant à noter que ce principe a connu un succès même auprès communistes soviétiques, avec Lénine et Staline qui l'ont cité publiquement.

Même si la théorie de l'origine protestante de Weber a souvent été critiquée comme historiquement incorrecte, ce travail a tout de même réussi à faire le parallèle entre une théorie économique et un système de valeurs éthiques. Il a ainsi mis en avant que l'esprit du capitalisme est une éthique, c'est-à-dire "faire comme un capitaliste" représente le "bien". C'était sans doute le cas dans les considérations de la société communiste aussi.

Dans "L'homme inutile"¹⁰, Jean-Noël Giraud décompose et déconstruit l'économie pour nous emmener à la notion de l'homme inutile, ou jugé inutile parce qu'il ne trouve pas sa place dans l'économie actuelle – chômeur, sans emploi, précaire... Il qualifie cette "inutilité" comme l'inégalité ultime du modèle économique actuel.

"L'efficacité, comme l'utilité, est une pensée issue de l'ingénierie, mère du management, qui vise à neutraliser le politique" écrit le philosophe Pierre Musso dans "L'ère de l'État-entreprise"¹¹. Il nous explique également l'évolution de l'état en trois formes bien distinctes : l'État-Eglise, l'État souverain et, de nos jours, l'État-Entreprise. L'utilité, une valeur de l'entreprise, se trouve dans ce contexte d'État-Entreprise élevée au niveau des obligations des citoyens, et le rejet des inutiles (de Jean-Noël Giraud), mais aussi des inutilités de tout type, devient ainsi systémique. Et, si celui du futur est un État-Algorithmique, comme soupçonné par les auteurs de science-fiction depuis longtemps, que vaudra-t-il dire pour tout ce et tous ceux qui sont inutiles ?

Grâce à ce cheminement de lectures, échanges et de pensées, je me suis retrouvée face à un concept qui correspond parfaitement à cette connaissance cryptique que nous partageons tous et qui contiendrait les réponses non-dites à mes questions -l'imaginaire social. Il sera présenté par la suite dans la section 1.5.

⁸ Dans "Work - A History of How We Spend Our Time" (Bloomsbury Circus, 2020)

⁹ John Haworth and Suzan Lewis, "Work, Leisure and Well-Being," *British Journal of Guidance and Counselling* 33 (2005).

¹⁰ Editions Odile Jacob, 2018

¹¹ Dans *Le Monde diplomatique* en mai 2019 <https://www.monde-diplomatique.fr/2019/05/MUSSO/59844> et les éditions Fayard la même année en version plus longue sous le titre "Le temps de l'État-Entreprise. Berlusconi, Trump, Macron, Paris"

1.4. Objets perdus

Toutefois, il est important de remarquer à ce stade que les questions, les sources et les réflexions que cette partie décrit jusqu'ici semblent principalement porter sur l'utilité de choses immatérielles, voire conceptuelles: des activités, des métiers, même des personnes. Les objets et les services, malgré leur omniprésence dans nos vies et le fait qu'ils sont le centre d'intérêt de tout un vocabulaire lié à l'utilisation, l'utilisateur, l'usage, l'utilisabilité, etc.

On peut soupçonner un biais lié à mes questionnements personnels initiaux comme source de ce phénomène. Une autre hypothèse pourrait bien être que ce monde d'objets et de services et surtout de l'utilité de ces derniers s'inscrit plutôt dans le périmètre des designers, des ingénieurs, des gens du commerce et du business, et moins fréquemment dans la philosophie¹² ou les grandes préoccupations sociales. À moins de parler d'écologie et d'empreinte humaine sur la planète, bien sûr.

Trouver les vraies raisons derrière ce phénomène sort du périmètre de ce travail. Par contre, le rééquilibrer reste bien nécessaire. Première solution mise en place : les images et autres références qui viennent cohabiter avec les textes tout au long de ce mémoire. La deuxième solution est venue, naturellement, quand j'ai sondé mon entourage pour savoir ce que chacun·e trouvaient utile et inutile. Leurs réponses ont recentré ce travail afin d'inclure tout ce qui peut être in·utile sous le soleil. Tout cela est à découvrir dans la dernière partie de ce mémoire, dédiée à la documentation du design de l'artéfact.



de la collection d'objets introuvables de Jacques Carelman

¹² Avec l'exception, sans doute, de Pierre-Damien Huyghe qui a écrit sur l'utilité dans "sociétés services utilités" de sa série "à quoi tient le design". La même série, d'ailleurs, contient le volume "travailler pour nous" avec des réflexions très intéressantes sur le travail (du design) dans l'économie (capitalistique) actuelle.

1.5. Les imaginaires sociaux et l'utilité

« Ce que je veux, ce sont des faits. Enseignez des faits à ces garçons et à ces filles, rien que des faits. Les faits sont la seule chose dont on ait besoin ici-bas », dit M. Gradgrind dans "Les Temps Difficiles" de Charles Dickens.

L'imaginaire social d'une société contient toute croyance, connaissance, mythe, histoire, récit religieux qui informe les décisions des individus, leurs relations sociales, les systèmes que la société maintient, crée ou abolit. Cette connaissance commune est très souvent implicite, mais on la retrouve représentée dans tous les aspects de la vie, ainsi que dans la culture d'une société. À l'image des mythologies des civilisations antiques, les divinités, les héros de notre société y figurent, et leurs histoires façonnent notre manière de penser. Les héros de notre société ne portent peut-être pas de toison d'or. Ils trouvent leur forme dans les portraits aux sourires blancs des couvertures de magazines, les invités récurrents à la télévision, les stars qui remplissent des stades, les superhéros qui figurent sur les habits et les accessoires de nos enfants, les dieux aux noms desquels sont réalisées merveilles et crimes, les hommes et -bien plus rarement- les femmes du pouvoir.

Malgré et grâce à cette omniprésence des imaginaires sociaux, les sociétés sont souvent aveugles à leur propre imaginaire social, qu'elles considèrent comme normal, banal, sous-entendu, une vérité absolue. Ainsi, nous aussi - vous et moi et tous ceux qui vivent dans notre société, nous sommes inconscients de notre propre imaginaire social, et c'est pour cela que ce dernier est également appelé "l'inconscient collectif". Mais il suffit de parcourir l'histoire pour comprendre qu'il n'y a rien d'absolu dans ces imaginaires.

Regardons, par exemple, les imaginaires sociaux de l'époque prémoderne et moderne. Avant les Lumières et l'industrialisation, il s'agissait de Dieu, Roi et l'ordre divin, qui déterminaient la place au monde des individus, et les guidaient dans leurs décisions. Mais, dans l'époque moderne, nous parlerons plutôt de l'économie (des marchés), des nations et de la raison. Là où l'individu se serait défini comme un serviteur de son Dieu ou de son Roi, on se considère aujourd'hui comme étant citoyen fier de sa nation et l'on aspire être un membre productif de l'économie. À leur tour, la science et la raison définissent aujourd'hui le mode opératoire de nos réflexions, actions et vies, puisqu'on cherche à mesurer et à comprendre ce que l'on aurait auparavant accepté comme volonté de Dieu. Les bouleversements sociaux importants sont toujours accompagnés d'un changement d'imaginaire radical. La fondation d'une nouvelle société a besoin d'un imaginaire propre à elle, et

inversement les décalages entre ces deux sont des prédécesseurs et des sources de changement social.

Il n'était pas si longtemps que nous avons tous vécu un basculement mettant en question le modus opérandi de notre société. Durant les confinements de la pandémie, nous nous sommes retrouvés enfermés dans nos maisons 24h/24, seuls ou à plusieurs. Que ce soit à cause de l'économie qui s'est retrouvée quasi immobilisée durant quelques semaines, ou en raison de l'incertitude angoissante ou parce que nos enfants n'étaient plus à l'école, nous étions nombreux à avoir subi un changement radical de charge de travail. Notre vie ne correspondait plus à la vie que nos imaginaires nous dictent, et nous nous sommes retrouvés démunis et incapables à employer les façons que nous avons auparavant utilisées pour assurer notre place dans notre société.



Chindogu butter stick par Kenji Kawakami

Pendant cette période, nous avons ressenti massivement une culpabilité en ne faisant "rien", même malgré le fait que raisonnablement, nous n'avions pas le choix de faire autrement. Un tel décalage crée un inconfort considérable, mais il nous donne l'opportunité unique de voir ce qui était invisible avant, et de se poser des questions sur ce qui dicte ce que l'on fait et ce que l'on considère, autrement dit, sur nos imaginaires sociaux.

On s'est peut-être senti inutile ou improductif. Les habituelles sources d'utilité que l'on avait employé toute notre vie ne semblaient plus être si utiles pour nous dans ce contexte. Nous avons regardé les objets de notre vie de tous les jours et nous les avons trouvés moins, ou plus utiles ou tout simplement utiles d'une autre manière que celle avant la vie en pandémie. C'était aussi le cas avec des activités qui ont occupé notre quotidien, passer du temps avec nos (grands-) parents, faire des réunions de travail, prendre les transports, faire du pain ou jardiner... toutes ces activités dont la perception d'utilité a été modifiée en lien avec les changements dus au coronavirus.

L'utilité est un concept très lié à ce que l'on considère comme "bien" et ainsi chargé de beaucoup de moralité. Par conséquent, elle a une vraie place dans notre inconscient collectif, et dans notre vocabulaire quotidien. C'est pourquoi inviter une personne à considérer le concept de l'utilité est l'inviter à philosopher, et à prendre conscience de l'inconscient collectif de la société dans laquelle elle vit.

1.6. La philosophie de l'utilité pour qui et pourquoi ?

La philosophie est souvent réservée aux initiés. Cependant, ce projet souhaite s'adresser à une autre audience : les penseurs en herbe, futurs, et "atypiques" - c'est-à-dire ceux qui ne correspondent pas aux réguliers des clubs philo, ou les cercles académiques.

Évidemment, il n'est pas question de dire que ces penseurs ne sauraient pas se poser de question de cet ordre, ressentir ou exprimer des questionnements de cette même nature. Au contraire, il s'agirait justement de mettre à la disposition de ces penseurs les connaissances et le langage traditionnellement réservés aux initiés. Il s'agirait aussi de présenter ces concepts parfois intimidants de façon plus digeste et pédagogique afin de faciliter la familiarisation et maximiser la compréhension.

Malgré sa volonté pédagogique, ce projet ne souhaiterait pas imposer ma vision de ce qui est utile et inutile. Il serait irresponsable d'essayer de "donner des leçons" sur la vie d'une autre personne. Il serait plutôt question de sortir une notion d'un piédestal rigide et souvent considéré comme en dehors du contrôle de l'individu.

L'ambition de ce projet est d'accompagner, voire d'aider, son audience à rendre sa relation avec l'utilité plus flexible, et plus personnelle. Il ne s'agit pas de rejeter l'utilité, mais de rejeter l'injonction. Ce qui, à son tour, ne veut pas dire rejeter le système de valeurs, ou l'imaginaire social qui le soutient. Même si, à titre personnel, je tends vers ce rejet, j'ai choisi pour ce projet un objectif plus modeste et plus ambitieux en même temps : se libérer du carcan de l'utilité, c'est se rendre compte de la non-divinité du système de valeurs actuel et de son imaginaire, et commencer à réfléchir aux options de chacun pour les changer aux niveaux individuel et collectif.



STUPID SHIT NO ONE NEEDS & TERRIBLE IDEAS HACKATHON

A one-day event where participants conceptualize and create projects that have no value whatsoever. Organized by [Sam Levine](#) & [Amelia Winner-Bearskin](#).

Poster designed by [Ziv Schneider](#)

Hosted and sponsored by [IDE](#). Also sponsored by [Tello](#) and [Wobscale Technologies](#). Thank!

Read our [code of conduct](#).

Follow us on [stupid twitter](#).

Sign up for our [stupid newsletter](#).

Intellectual Property Policy: The Stupid Hackathon makes no intellectual property claims to the work that [Leo Rudberg](#) produces. Anything that [Leo Rudberg](#) makes at the Stupid Hackathon is 100% the intellectual property of [Leo Rudberg](#).

CATEGORIES

MONETIZING THE GLASS CEILING MONETIZING VOTER REGISTRATION PRIVATIZING EYEBROWS PRIVATIZING CRIMINAL JUSTICE MORE PRIVATIZING LONGING GAZES MONETIZING NATURAL LANDSCAPES MONETIZING FEAR AND DREAD PRIVATIZING READING A BOOK BEFORE YOU GO TO BED MONETIZING THE HUMAN METABOLIC PROCESS EXTRACTING VALUE FROM DEAD BODIES EXTRACTING VALUE FROM BARELY AUDIBLE SIGHS AT A DINNER PARTY MONETIZING BERNIE WOULD HAVE WON MONETIZING TEEN PREGNANCY COMMODITIES TO END CLIMATE CHANGE THE SINGULARITY IS CUMING DESIGN THINKING TELEDILDONICS POTPOURRI (INVENT YOUR OWN)

2017 PROJECTS

Small Talk

Small Talk is a device that allows users to quickly exit uncomfortable social situations. By [Amelia Winner-Bearskin](#) and [Sam Levine](#).

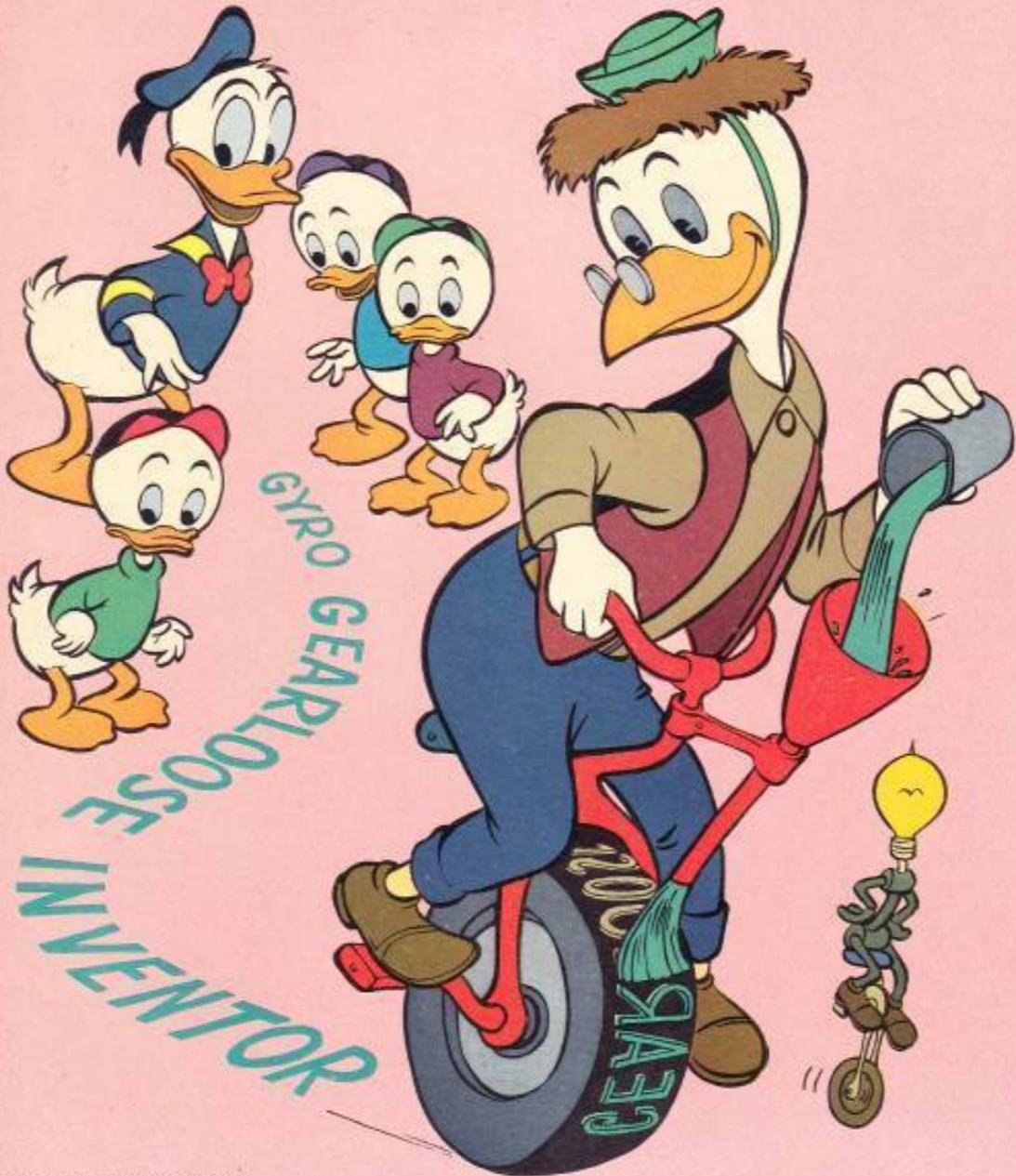
[Fletcher Bach](#) in no way contributed to this project and was not paid \$100 to fabricate it.

Le hackathon que personne ne veut <http://www.stupidhackathon.com/>



DEC.-FEB.
NO. 1267

Walt Disney's GYRO GEARLOOSE



© 1961, WALT DISNEY PRODUCTIONS

Géo Trounetou, par Carl Barks pour Disney

2. De la philosophie au design

«Le savoir utile prend, aujourd'hui, une vigueur nouvelle : les savoirs contemporains passent sous les fourches caudines de la raison instrumentale ; ils doivent servir, faire montre de leur utilité concrète et chaque acquisition de connaissances possède alors son protocole d'évaluation, ses référentiels et ses normes de contrôles (comptables). Pour tout un chacun, il devient évident que le savoir doit être ordonné et mesuré pour mieux se monnayer sur le marché concurrentiel du travail et de la connaissance. Une autre tendance contemporaine vient se juxtaposer à la logique instrumentale : la notion de savoir semble être subsumée sous la catégorie générique d'information.»

- Guillaume Sabin dans « Du savoir inutile. Création, expérimentation et pratique du savoir en périphérie » paru dans Le Télémaque, en 2013.

C'est dans cette deuxième partie que seront introduites la démarche adoptée, celle du design discursif, et son adéquation comme approche pour la problématique du projet.

2.1. Traiter une question philosophique par le design

« Il n'y a de vraiment beau que ce qui ne peut servir à rien ; tout ce qui est utile est laid, car c'est l'expression de quelque besoin, et ceux de l'homme sont ignobles et dégoûtants, comme sa pauvre et infirme nature. – L'endroit le plus utile d'une maison, ce sont les latrines »

-Théophile Gautier dans sa préface à *Mademoiselle de Maupin*

En 2009, Bruce M. Tharp et Stéphanie M. Tharp écrivent un article¹³ sur les 4 champs du design industriel qu'ils classifient selon l'intention, c'est-à-dire l'objectif primaire que se fixe le designer lors de la conception d'un objet. Ils proposent alors ces quatre catégories :

Le design commercial, dont l'objectif principal est la vente. Ceci correspond au design industriel et au design de produit, et il s'agit d'un champ qui agit et réagit en lien avec le marché, avant tout.

Le design responsable, qui comporte une dimension sociale ou sociétale. Un tel exemple serait un produit destiné à des publics moins privilégiés. Ce design peut viser en second lieu une viabilité ou disponibilité commerciale, mais son intention primaire reste de proposer quelque chose de responsable, éthique, etc.

Le design expérimental, dont l'objectif est d'expérimenter et d'explorer technologies, procédés, matières, ou formes. Son résultat pouvant bien trouver une destination commerciale, ce qui distingue l'approche expérimentale est que la vente n'est pas l'intention principale.

Le design discursif, dont la définition qui en découle est simple et permet de considérer ensemble un nombre de pratiques liées, et souvent considérées séparément : le design spéculatif, le design fiction, le design critique, etc. Selon les Tharp, alors, le design discursif correspond au design d'objets utilitaires en ayant comme objectif principal la communication d'idées et l'encouragement d'une discussion.

Cette définition a été une inspiration pour ce travail, mais en plus, elle a eu une utilité très importante, l'encrage au monde du design d'un travail qui côtoie de près les disciplines de l'art et de la philosophie.

¹³ Publié sur core77.com et suivi quelques années plus tard par leur livre *Discursive Design* (MIT Press, 2019)

2.2. Ce qu'apporte le design à la philosophie

Dans "Speculative Everything"¹⁴, Anthony Dunne et Fiona Raby parlent de "penser en utilisant le design au lieu de mots, et d'utiliser le langage et la structure du design pour engager les gens". C'est justement un autre langage que le verbal qu'apporte le design à la philosophie, ou plutôt un langage composé d'éléments verbaux et non verbaux.

Et, ce potentiel se décline en deux dimensions. D'un côté, en élargissant l'accessibilité pour inclure tous ceux penseurs en herbe, futurs, et "atypiques" évoqués dans la première partie. De l'autre, en approfondissant la compréhension, en proposant plusieurs médiums, en travaillant la lisibilité et l'utilisabilité, et en invitant son audience à passer à l'action -toutes les deux approches reconnues pour leur qualité pédagogique.



le Multibalai, un "objet impossible" de Jacques Carelman, «[n]ettoie trois marches d'un coup»

¹⁴ MIT Press, 2013

2.3. Traduire l'intention en cadre

Dans cette partie, il est question de reformuler la problématique afin de définir des objectifs clairs qui peuvent se traduire en axes de développement. Cette reformulation vise à définir les principes que doit incarner l'artéfact. Ainsi, ce cadre pourra servir, à la fois, à structurer cette démarche créative, mais aussi à évaluer l'adéquation des prototypes et des artéfacts testés.

Ce cadre se compose des cinq principes suivants, décrits avec des précisions sur les objectifs sous-jacents, ainsi que quelques possibilités pour leur implémentation :

1er principe : la fidélité à la nature du médium

Objectifs :

- Préserver l'attrait du médium pour son audience
- Être respectueux envers l'audience et le médium
- Éviter un goût de manqué ou trop forcé, de compromis mou

Méthodes :

- Un jeu, c'est pour jouer, un livre, c'est pour lire, un manuel, c'est pour se renseigner...
- Être attentif à la cohérence avec le médium, à la forme et au contenu
- Se poser la question des attentes de l'audience devant chaque format
- Trouver un équilibre entre la fin et le moyen

2e principe : l'autorisation

Objectifs :

- Se permettre de manipuler des concepts intimidants
- Prendre au léger les choses sérieuses

Méthodes :

- Le choix d'un médium invitant, accessible, moins intimidant

- Esthétique décalée
- Absurde
- Ludique

3e principe : l'expérimentation

Objectifs :

- Explorer des idées nouvelles
- Changer des perspectives
- Tester des choses
- Faire l'expérience

Méthodes :

- Un format qui privilégie l'interaction, l'immersion, une posture active
- Favoriser, demander la participation
- Mettre l'audience dans une posture d'expérimentation par les choix de narration et les mécanismes propres à chaque médium
- Encourager l'audience à analyser, chercher des causes et des liens

4e principe : la philosophie

Objectifs :

- Développer des théories
- Tirer des conclusions
- Former des opinions
- En parler, échanger, philosopher

Méthodes :

- Adapter la fiction ou les mécanismes du médium afin de stimuler et d'encourager la réflexion
- Engager les émotions pour provoquer les opinions
- Rendre le partage possible (réseaux, web, etc) et inciter l'audience à le faire (par fierté, curiosité, frustration)

5e principe : la prise de conscience

Objectifs :

- Examiner la notion de l'utilité et son contraire
- La comprendre, la questionner, la pousser à ses limites
- Se rendre compte de la place qu'elle occupe dans le système de valeurs, et les imaginaires d'une société
- Se familiariser avec le concept de l'imaginaire social

Méthodes :

- Centrer l'expérience ou la narration autour de ces concepts
- Présenter des définitions des concepts
- Mettre l'imaginaire et l'inconscient en évidence via le mécanisme d'un monde alternatif
- Mettre l'audience à la place de ceux qui définissent les valeurs et créent les imaginaires
- Inclure des éléments pédagogiques
- Inviter l'audience à participer



Khaby Lame critique l'utilité des vidéo astucieuses sur TikTok¹⁵

¹⁵ Source de l'image <https://www.dinext.in/technology/2022/06/24/khaby-lame-is-now-most-followed-creator-on-tiktok>

3. Designer un artéfact

«À quoi cela sert-il ? – Cela sert à être beau. – N'est-ce pas assez ? Comme les fleurs, comme les parfums, comme les oiseaux, comme tout ce que l'homme n'a pu détourner et dépraver à son usage. En général, dès qu'une chose devient utile, elle cesse d'être belle»

-Théophile Gautier dans la préface d'Albertus

Dans cette partie seront décrits les itérations nécessaires pour produire les artéfacts. Après avoir retravaillé l'intention de ce projet pour en produire des principes de développement, cette section détaille les différentes expérimentations et formes intermédiaires ou finales.

Pour chaque forme d'artéfact considéré, il y aura mention des éléments suivants :

- le concept de base,
- les éventuels développements, prototypes, itérations et expérimentations ou échanges, et les références, le cas échéant,
- les apprentissages et pourquoi le choix a été retenu ou écarté.

Ainsi, de façon itérative, cette section se terminera par la présentation des artéfacts finaux, à savoir le manuel de référence et de ses différentes parties (anthologie, lexique, articles...) en format numérique et livre.

3.1. Expérience et boîte à expériences

Concept

L'expérience inutile a été la première forme que cette réflexion autour de l'utilité a pris. Elle a été clé dans ma propre prise de conscience par rapport au concept de l'utilité. Son caractère provocateur m'a poussée à chercher ce qui se cachait derrière, pour y trouver une relation compliquée avec le concept et les préconceptions liées à l'utilité. J'ai défini cette "expérience inutile" à proposer à un public futur de la façon suivante.

Une expérience qui ne me promet rien, qui promet même d'être inutile d'emblée, une qui peut être estimée absurde, qui pourrait même sembler faussement utile par moments, provocatrice, unique, éphémère, dans laquelle on investit sans en avoir l'usage ou l'utilité, interactive, personnalisée et personnelle, ou collective et collaborative, multisensorielle, transformatrice et synesthésique, générative, mais qui produit "rien", ou produit des choses "inutiles".

- Est-ce qu'on en sort meilleur, changé, et cela, d'une façon utile ?
- Et, est-ce que la réponse à cette question change quelque chose quant à l'utilité de ce travail ?
- Et, finalement, comment designer une expérience que l'on ne regrette pas, même si l'on n'est pas sûr·e de savoir à quoi ça sert ?

Développement

Pour matérialiser cette expérience inutile, j'ai pensé à créer une "boîte à expériences". Cette boîte, physique, jouerait en permanence avec les idées présentées plus haut. Elle chercherait à incarner :

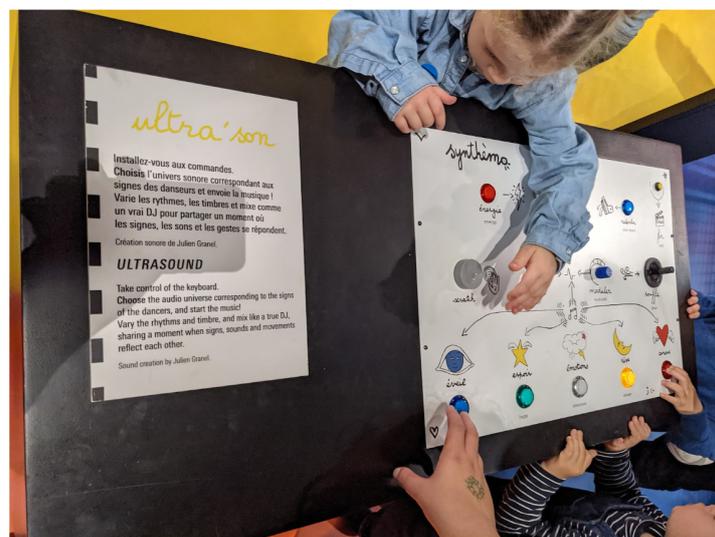
- Un jeu d'utilité et d'absurdité, par des boutons et des interfaces qui ne servent à rien, redondants, détournés, en prenant soin d'éviter l'irritation.
- Un jeu de provocation et d'attentes, par
 - une signalétique à l'entrée ou au lancement d'un programme où l'on signe que rien d'utile ne sera fait avec ce machin
 - ou, peut-être, un jeu de provocation "double twist" où le visiteur, croyant avoir quelque chose d'utile tangible, se trouve les mains vides à la fin de l'expérience

- ou en utilisant la gamification pour faire croire à notre système de gratification qu'il fait quelque chose d'utile
 - ou en donnant une impression trompeuse de sophistication qui inspire l'utilisateur à chercher du sens dans ce qui se passe.
- L'unique et éphémère, comme une création artistique qui ne peut pas se reproduire, basée sur l'interaction, non enregistrée, non exploitable, n'existant qu'en ce moment précis.

J'ai aussi réfléchi sur l'intégration des aspects suivants qui jouent particulièrement sur l'aspect expérience, et ajoutent une complexité qui joue davantage avec l'inutilité. Cette expérience, serait-elle...

- Personnelle ou collective? Une cabine (comme les photomatons), cocon, "bulle", ou une boîte à placer au milieu d'une place.
- Interactive : boutons, micros, vidéo (caméra), texte, entrées diverses
- Multisensorielle : les entrées et les sorties utilisent plusieurs sens
- Transformatrice et synesthésique : les algorithmes traduisent ces entrées selon différentes techniques : visuels, lumières, sons... Et, cela de façon plus ou moins intelligente, en tenant compte d'émotions ou en s'appuyant sur une quelque qualification par le système de ces entrées.

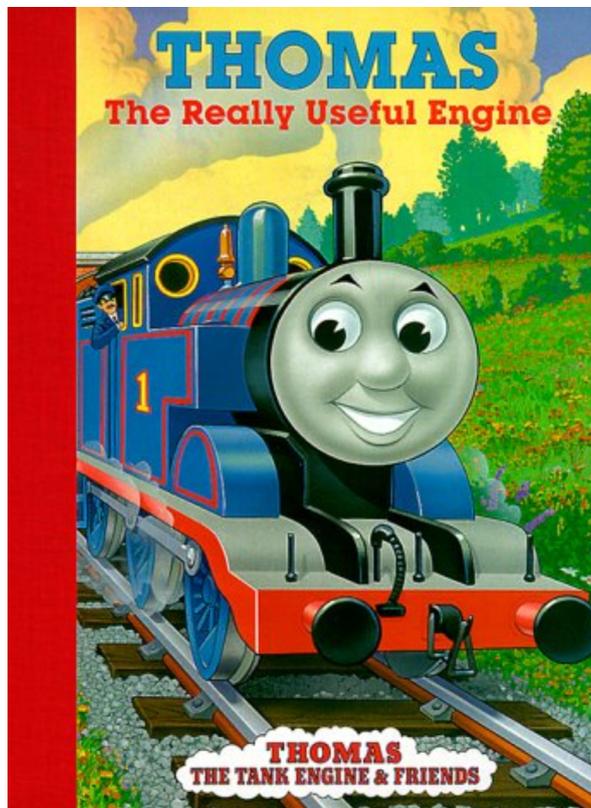
Ce concept a été accompagné d'une spécification spéculative au niveau technique et physique permettant d'implémenter les fonctionnalités décrites plus haut. En termes d'inspiration, j'étais particulièrement intriguée par un dispositif de création sonore avec lequel j'avais joué avec mon fils de 4 ans dans l'espace pour petits lors d'une exposition de Jean-Charles de Castelbajac au Centre Pompidou l'hiver dernier.



Itération

Cette forme reste très intéressante pour son potentiel créatif, toutefois elle présente un défaut majeur : une œuvre pareille n'est pas accessible ni lisible par tous. Ainsi, elle semblait être difficile à développer et à soutenir dans le contexte de ce travail. Dès que j'ai développé le cadre d'évaluation par les cinq principes, j'ai pu exprimer ce soupçon d'inadéquation de façon plus précise.

1. La fidélité à la nature du médium semble être la plus facile à satisfaire, comme les médiums de l'expérience et d'une installation artistique sont très permissifs.
2. L'autorisation est un double tranchant, quant à elle. D'un côté, elle permet, via l'absurde, de parler d'un concept potentiellement intimidant. Mais, elle vient avec un bagage risquant d'être intimidant aussi : celui de l'art moderne.
3. L'expérimentation à laquelle on se livre par cette expérience inutile est une expérimentation qui passe beaucoup par la provocation et l'absurde. Elle est très intéressante même si elle risque de ne pas couvrir que partiellement le spectre du possible.
4. Par sa provocation et son obsession avec l'inutilité, cette forme oblige le visiteur à penser à celle-ci, et de former même des opinions. On pourrait dire que son aspect philosophique est aussi certain que son potentiel à provoquer des émotions.
5. Concernant la prise de conscience, il est moins clair si l'expérience inutile réussit ses objectifs. Certes, elle fait réfléchir, mais son potentiel pédagogique et de communication d'idées risque d'être assez limité



Thomas, le train, aspire à être très utile

3.2. Jeu vidéo et simulations

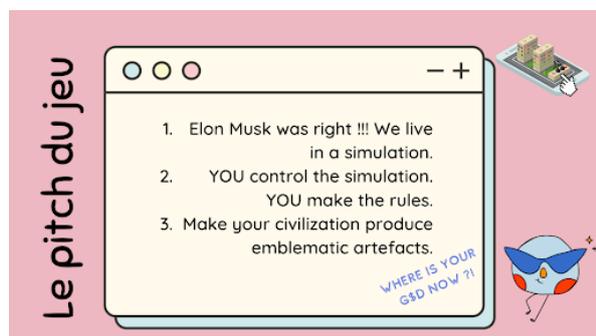
Concept

L'idée du jeu tourne dans ma tête depuis des années, et en particulier du jeu de simulation. Son principal intérêt est qu'il peut prendre la forme et la fonction d'un magnifique laboratoire pour la personne qui joue. Effectivement, le concept du jeu que j'ai souhaité et commencé à développer était basé sur une simulation de monde et mettait son joueur·se en posture d'expérimentation.

L'idée initiale du concept était de juxtaposer utilité (économique) et créativité. Le jeu alors donnait la possibilité à la personne à ses commandes de faire une multitude de choix afin de trouver l'équilibre entre ces deux ingrédients. Les mondes créés allaient inévitablement s'effondrer, ce qui déclenche une analyse et un nouveau monde.

Les décisions à la main de la joueuse se feraient sous contrainte de ressources limitées et concerneraient :

- La composition et la taille de la population de ce monde, notamment quels types de créatures et en quelle proportion. Les différentes créatures auraient de besoins, des appétences, des compétences variées ainsi qu'une esthétique différente.
- Les structures disponibles (habitations, éducation, commerce, culture...). Elles aussi conditionnent les types d'activités que les habitants peuvent réaliser.
- L'esthétique du monde, qui aurait un impact surtout sur l'aspect ludique, créatif et absurde de ce jeu.



L'impact de tous ces paramètres est ressenti sur plusieurs aspects du comportement et de l'état des créatures : la santé, l'humeur, la productivité et la créativité, ainsi que leur envie de socialiser, de bouger et de jouer, le tout bien impliqué dans des effets de boule de neige et des réactions en

chaîne.

Les cycles de vie d'une civilisation créée finissent toujours en effondrement, de plusieurs manières, mais cela se manifeste principalement par des effets extrêmes de population. Soit une extinction massive parce qu'il y a plus de décès que de naissances, soit une hypercroissance qui épuise les ressources et qui génère une crise menant à l'extinction. Toute civilisation arrive, à travers son pouvoir créatif collectif, à générer des artefacts emblématiques. C'est l'analyse de ces reliques qui met la joueuse en posture d'archéologue ou d'historienne cherchant à élaborer une théorie et qui lui permet de s'améliorer.

Le mécanisme de base alors suppose ces trois conditions de réussite :

- Les artefacts générés sont cool et en adéquation avec chaque stratégie employée.
- Les joueurs jouent le jeu de créer consciemment ces artefacts. Ils observent, ils partagent, ils co-crésent.
- Ils examinent et créent une narration sur comment s'est déroulée la simulation qu'ils ont créée.

Développement

Le premier développement pour ce jeu a été le moteur de simulation du monde. J'ai opté pour une architecture de modélisation par agents, qui permet de modéliser un monde "bottom-up", en précisant les règles de comportement des différents agents (ou sous-parties), au lieu d'une vision "top-down" ou macroéconomique. J'ai utilisé la librairie python mesa¹⁶ qui sert à réaliser des simulations scientifiques, comme, par exemple, une étude épidémiologique pour la propagation de COVID-19.

Ce type de modélisation des parts au lieu du système est particulièrement intéressant parce qu'il permet d'obtenir des mondes potentiellement très variés et même loufoques grâce à d'imprévisibilité et l'aspect combinatoire des comportements d'individus. Le joueur est appelé à manipuler des concepts avec lesquels il est familier et avec qui il peut avoir une relation empathique : les envies, le bien-être et les besoins des individus. Mais, le passage à l'échelle et les relations entre agents et environnement qui ne sont pas directement manipulables rend le contrôle du système entier très challengeant.

Pour mon "proof of concept" j'ai modélisé des créatures qui possédaient les qualités décrites plus haut, et j'ai commencé d'expérimenter avec des scénarios. En revanche, aucune interface graphique permettant cette expérimentation de façon user-friendly n'a été développée. C'est aussi pourquoi ce prototype est resté au niveau de "simulation", sans jamais pouvoir vraiment être appelé jeu.

Pour l'esthétique de ce prototype, j'ai utilisé un monde inspiré du pixel art,

¹⁶ <https://mesa.readthedocs.io/en/stable/>

habité par des chèvres¹⁷. Le style décalé a été un aspect important dans ma volonté de réaliser un jeu qui ose aborder des sujets profonds, mais qui ne se prend pas trop au sérieux.

Pour générer les reliques emblématiques des civilisations, j'ai considéré et testé très précocement les façons suivantes : a) des routines d'art génératif (de type processing) b) des combinaisons de règles qui produirait une image d'un ensemble en réalité prédéfini et c) l'utilisation d'une IA de génération d'images telle que Stable Diffusion¹⁸. Dans les trois cas, une ou plusieurs matrices de correspondance de caractéristiques du système et des créatures "artistes" avec des styles et des paramètres visuels étaient prévues.

Une petite étude sur le potentiel philosophique et discursif du jeu vidéo

Pendant le développement de ce projet, je me suis penchée assez longuement sur le sujet du potentiel du jeu vidéo dans une démarche de design discursif, et en particulier dans le cas d'un sujet de philosophie. Ces recherches ont influencé mon positionnement plus général, indépendamment de médium, surtout en ce qui concerne la communication au-delà du langage, et les atouts d'une posture plus active d'expérimentation pour la philosophie.

Dans mon étude bibliographique autour du jeu et son potentiel comme artefact philosophique, j'ai pu lire les travaux de Marcus Schulzke¹⁹ qui suggère que les jeux vidéo peuvent être considérés comme des expériences de pensée virtuelles, pas si différentes des expériences de pensée narratives qui sont très communes dans le monde de la philosophie. Les jeux, explique-t-il, ne sont pas comme des textes à lire et interpréter, mais ils encouragent leur audience à chercher les réponses aux questions qu'ils se posent.

Un autre auteur, Stefano Gualeni²⁰ considère également que les mondes virtuels sont particulièrement intéressants pour la médiation et l'engagement avec la pensée philosophique. Il propose justement que faire de la philosophie devrait aller plus loin que l'association de la production de la pensée à la production de langage. Il cite un autre penseur important et chercheur dans le domaine du jeu vidéo et des médias, Ian Bogost, qui accuse le monde de lettres d'entretenir "l'hypothèse de longue date selon laquelle nous ne nous rapportons au monde qu'à travers le langage [qui] est une opinion particulièrement fétide, bien qu'encore déconcertante de popularité"²¹.

Gerald Voorhees²² caractérise les jeux vidéo comme étant particulièrement prometteurs comme objets de communication, mais aussi comme sujets qui stimulent la réflexion sur la communication elle-même. Les jeux vidéo, selon Voorhees, ne sont pas simplement des catalyseurs pour le dialogue, mais en s'attaquant à des sujets contemporains, ils deviennent des médiums propres de dialogue.

¹⁷ quelques visuels sont à retrouver dans l'Annexe 3

¹⁸ <https://stability.ai/blog/stable-diffusion-public-release>

¹⁹ *Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments*

²⁰ *Virtual Worlds as Philosophical Tools* (Palgrave Macmillan London, 2015)

²¹ dans son livre *Alien Phenomenology, Or, What It's Like to be a Thing* (University Of Minnesota Press, 2012)

²² dans *Discursive games and gamific discourses*, publié dans *communication+ 1 vol.1* (2012)

À l'image du design critique (critical design), Mary Flanagan utilise le terme jeu critique (critical play)²³ pour parler de game design pour "la critique ou l'intervention artistique, politique et sociale, dans un but de proposer de manières pour comprendre des sujets culturels plus larges". Les jeux, selon Flanagan, constituent le cadre d'un nouveau système de pensée, et des aperçus de logique divergente. Ils sont ainsi des systèmes qui permettent d'imaginer ce qui est possible. Selon les mêmes travaux, "les jeux et les environnements de jeu sont des cadres particulièrement utiles pour structurer les préoccupations systémiques et conceptuelles en raison de leur nature multiforme et dynamique, établie à partir des règles."

Itération

La forme d'un jeu vidéo a été la forme considérée pour la plus grande partie de ce travail. Grâce à elle, j'ai pu chercher, étudier et poser des mots et des idées précises, là où au début se trouvaient des intuitions et des flous. Ainsi, le jeu vidéo a été un véhicule de pensée extrêmement précieux pour la réalisation de ce projet. Par exemple, les lectures sur le design discursif et le design fiction ont été réalisées en travaillant sur le concept du jeu. C'était aussi le cas de l'élaboration des principes de développement introduits dans la précédente partie de ce mémoire. Ainsi,

1. La fidélité à la nature du jeu vidéo, ou autrement dit un jeu, c'est pour jouer, était un principe sur lequel je ne voulais pas faire de compromis. C'est justement la crainte qu'il était impossible de satisfaire cette condition avec mes moyens et dans les temps qui m'a conduit à itérer.
2. L'autorisation à manipuler des concepts intimidants et l'ouverture à un public atypique ou nouveau par rapport aux travaux philosophiques traditionnels sont deux atouts indéniables pour ce format.
3. L'expérimentation est au cœur de ce type de jeu de simulation.
4. La philosophie trouve sa place dans cet espace virtuel, où on est incité à réfléchir, analyser et former des théories.
5. La prise de conscience par rapport au concept de l'utilité et de sa place semble être possible à travers le pouvoir narratif d'un jeu. Cependant, il n'est pas si évident de le faire bien, en réussissant à bien marier les thématiques d'intérêt aux mécanismes du jeu.

J'ai pu prototyper la version "simulation" assez rapidement et autour d'elle communiquer plus clairement des idées qui risquaient d'être (encore plus) abstraites. Toutefois, après plusieurs mois d'avancements théoriques, le développement restait stagnant. Les raisons derrière cette difficulté sont très liées à la nature d'un jeu vidéo. Tout d'abord, il s'agit d'un projet très ambitieux nécessitant multiples compétences et beaucoup de temps. Cette complexité ne rend pas simplement difficile de faire un jeu qui marche et qui est amusant, mais dans ce cas-ci, elle s'ajoute au challenge de communiquer de façon réussite les idées philosophiques dont il est censé être le médium. J'ai décidé alors d'être reconnaissante des apprentissages que cette étape m'a donnés, et d'itérer encore une fois.

²³ dans le livre *Critical Play: Radical Game Design* (MIT Press 2009)

3.3. Jeu de plateau

Concept

Dans le monde professionnel, les réunions semblent être en même temps le summum de l'inutilité et de l'utilité, selon qui et quand on demande. Inspirée des concepts d'événements cathartiques comme le Hackacon mais aussi des jeux sérieux, j'ai imaginé un jeu autour de la réunion inutile.

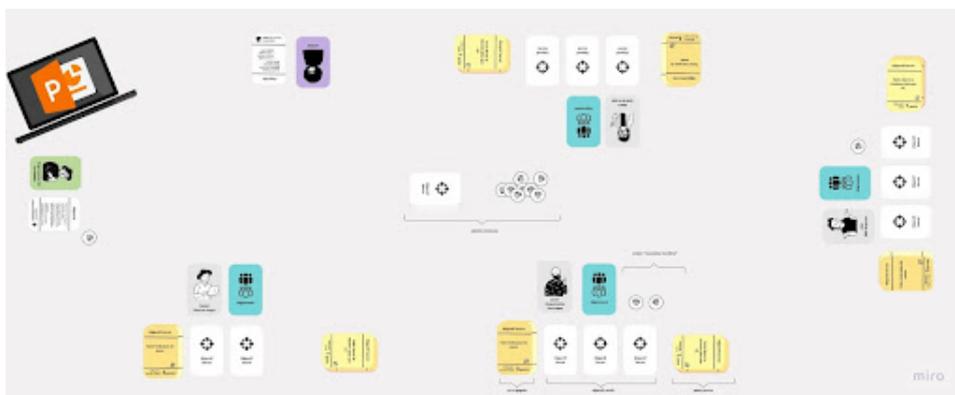
Le jeu a comme objectifs de rigoler avec l'absurdité d'une situation, et également de tester des postures différentes afin de jouer littéralement avec ce paradoxe d'utilité et d'inutilité constatée des réunions.

Développement

La tension du jeu vient différentes postures que sont assignées aléatoirement – et secrètement – aux joueurs et aux joueuses :

- la personne qui organise la réunion et son équipe qui veulent la réussite de la réunion
- les ennemis qui vont saboter
- les indifférents qui veulent simplement être tranquilles
- les indifférents qui veulent créer du chaos

Objectifs personnels et collectifs, défis improbables, interruptions et d'autres mécanismes se mettent au service d'une partie dynamique de jeu de rôle qui se lance autour d'une présentation PowerPoint prédéfinie au sujet et au public tirés au sort.



Simulation d'une configuration de partie de la « Réunion Inutile »

Un set complet de cartes avec une cinquantaine de scénarios de réunion, et autant d'objectifs personnels a été conçue et prototypée. Le développement s'est arrêté avant de réaliser des playtests. Un aperçu des cartes et d'autres éléments développés pour le playtest sont à retrouver dans l'Annexe 4.

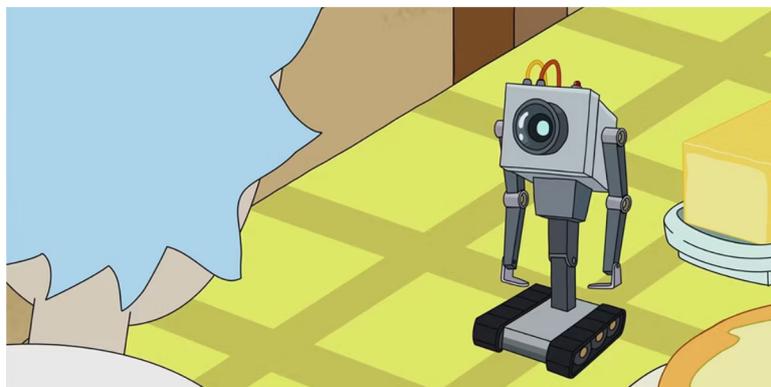
Itération

La raison principale pour laquelle cette forme a été laissée de côté pour passer à une autre itération a été le manque de confiance que cet artefact pouvait être une juste matérialisation des intentions de ce projet. Même s'il est possible qu'il réussisse à incarner les cinq principes définis précédemment, le périmètre sémantique de ce jeu est trop réduit.

En effet, et en détail :

1. Le jeu a jusqu'ici été créé de façon à ce que l'amusement et la catharsis soient des dimensions centrales. Il est raisonnable alors de croire qu'après quelques itérations de playtests il satisfera la condition de la fidélité à la nature de l'artefact.
2. Par sa nature, le jeu est invitant et accessible à une large gamme de type de personnes. C'est une solution légitime face à l'effet intimidant d'un sujet trop complexe.
3. Conçu de façon à faire tester aux participants des postures et des positions différentes dans une réunion, "la réunion inutile" encourage l'expérimentation.
4. L'effet souhaité après une partie est de pouvoir réfléchir et dialoguer différemment autour du sujet de l'utilité des réunions. La condition de la philosophie semble également être satisfaite.
5. En ce qui concerne la prise de conscience, encore une fois ce jeu pourra l'accomplir. En revanche, comme la critique fondamentale susmentionnée le dit, cette prise de conscience sera limitée au sujet de la réunion professionnelle, et beaucoup moins l'utilité comme concept, ni ses effets sur la personne et la société.

Ce jeu aurait été en adéquation avec un mémoire sur la réunion, ses acteurs ou son utilité. C'est pourquoi j'ai décidé qu'il était temps de passer à une autre idée, malgré le fait que le concept était prêt à être testé.



Le robot à beurre créé par Rick Sanchez dans Rick and Morty souffre de son existence mono-utilité.

3.4. Anthologie et manuel

Concept

Le manuel de référence des in·utilités est un livre et un site web situé dans un monde fictionnel néo-utilitaire. Il contient une collection de choses matérielles et immatérielles, classifiées et qualifiées selon des critères d'utilité. Il contient aussi des articles et d'autres textes discutant l'utilité, l'inutilité et la société néo-utilitaire. Ce manuel est créé d'une façon collaborative, en s'appuyant sur des retours à un sondage informel que j'ai réalisé, des contributions d'autres auteurs humains et artificiels. En empruntant le point de vue d'un monde différent obsédé par le concept de l'utilité, ce manuel invite son lecteur à réfléchir différemment au concept lui-même, à l'utilité de tout ce qui l'entoure, ainsi qu'aux coûts de l'utilité et, inéluctablement, à sa place dans notre monde actuel.

Développement

Contenu

Discussions WhatsApp et cie

L'idée de l'anthologie est née suite à un message WhatsApp que j'ai envoyé à des amis, leur demandant de m'envoyer des photos de choses inutiles qu'ils avaient chez eux. Cette première version du message -qui allait par la suite se voir révisé trois fois pour mieux préciser le périmètre²⁴- a été envoyée parce que je cherchais des images et des illustrations absurdes ou inutiles à parsemer dans le texte du mémoire, afin d'alléger un contenu qui jusqu'à ce moment-là risquait d'être trop textuel et philosophique. Mais, les réponses et l'intérêt qu'il a suscité m'ont tellement percutée qu'ils ont changé la direction de ce travail.

J'ai revu le message initial et je l'ai envoyé à toute personne de mon entourage, mes réseaux sociaux, mes camarades de promo et la liste des élèves de l'ENSCI. Les échanges²⁵ ont majoritairement eu lieu sur WhatsApp, mais également par mail, Slack, Facebook et LinkedIn, ainsi que de vive voix. La vaste majorité des questions – réponses ont été en français, avec une minorité en anglais.

Les réponses à la question posée -objets, concepts, histoires- ont servi comme matière première de l'anthologie in·utile que j'ai construite par la suite. Mais, ces échanges étaient aussi riches en réflexions, questionnements et théories de l'utilité. Tout ce matériel m'a permis d'adapter, élargir et

²⁴Voir Annexe 1.

²⁵Quelques exemples sont à découvrir en Annexe 2.

approfondir mes théories et conclusions. À travers le prisme de tout cela, mes propres questionnements sur l'utilité et son rôle ont pu se transformer en quelque chose de plus généralisable et quelque part universel. J'ai choisi de résumer et de reformuler toutes ces théories en une seule dans la partie théorique du manuel de référence.

Collaboratif

L'aspect collaboratif de l'anthologie m'a particulièrement plu, car il a transformé en dialogue une réflexion qui avait, par le passé, été communiquée de façon descendante. En effet, même si le sujet de l'inutilité peut intéresser beaucoup de personnes, développer mon point de vue ou même simplement expliquer l'angle que j'empruntais pour traiter la question mettait mes interlocuteurs en dans une posture d'écoute assez passive. Dès que j'ai changé mon approche en demandant ce que mes interlocuteurs trouvent utile ou inutile, un espace de dialogue s'est créé.

Dans les objectifs de ce projet, présentés dans la partie 3.1, on retrouve la philosophie et plus particulièrement le dialogue, le débat et l'encouragement de la réflexion autour d'un concept, c'est-à-dire philosophique. Ce nouveau format d'anthologie construit à travers des échanges sert bien cet objectif. Mais, même au-delà de cet objectif, le dialogue et la création collaborative sont des outils qui m'intéressent spécialement.

Pendant cette année d'études, j'ai pu participer au "Comité de Science Fiction"²⁶, un événement organisé par l'Institut de la Transition Environnementale au Muséum National d'Histoire Naturelle, qui vise à mettre l'art au service de la science à travers une résidence artistique et de conférences scientifiques. Lors de cette résidence, j'ai conçu et (co-) exécuté une œuvre collaborative et collective ("*êtres sauvages*"²⁷) qui avait comme but de représenter une partie de l'imaginaire collectif autour de la thématique du réensauvagement -le thème de cette édition du CSF. Cette expérience a inévitablement été une inspiration pour la façon dans laquelle j'ai réalisé ce projet-ci de façon collaborative.

En plus des articles de mon anthologie, et à l'image des êtres sauvages, j'ai également demandé à certaines personnes ayant exprimé leur intérêt pour ce travail si elles souhaitaient contribuer à l'écriture de textes. En forme d'articles, les récits sont destinés à donner de la texture au monde fictionnel dans lequel se place le manuel. La création collaborative sert, encore une fois, à engager une partie de l'audience possible, mais également à décentrer le résultat de mon espace-temps personnel et, en ajoutant des dimensions et des points de vue, et le rendre plus accessible et engageant. En effet, les contributions reçues ont correspondu à cette attente; elles possèdent toutes un caractère unique et elles ont donné des couleurs différentes à l'expérience générale. Elles sont incluses dans la partie "bibliographie sélective" du manuel.

²⁶ <https://ite.sorbonne-universite.fr/de-la-science-aux-actes/le-comite-de-science-fiction>

²⁷ "*êtres sauvages*", à découvrir sur <https://dvalsamou.me/csf/>

Fiction

Un monde fictionnel, mais proche de ce que l'on connaît, est un portail que tous peuvent emprunter en direction d'une réflexion introspective de notre propre monde. C'est ce que la science-fiction réussit si bien, c'est-à-dire d' "[aller] simplement jusqu'au bout de ce qui est possible, de ce qui est potentiel dans notre commune réalité, et qui permet de la lire avec plus de clarté", comme l'écrivait Evelyne Pieller dans son éditorial du numéro "Science-fiction, vivement demain ?" de "Manière de Voir" paru en septembre de cette année.

J'ai souhaité situer le manuel dans un monde obsédé par le sujet de l'utilité, mais également de son coût en termes de ressources. Cette deuxième partie était inévitable pour plusieurs raisons. Pour commencer, aborder les enjeux environnementaux est un passage obligatoire lors d'une considération des sujets sociétaux contemporains. Ils le sont deux fois plus dans le cas d'une analyse en lien avec la création ou l'utilisation d'objets ou de services, et l'évaluation d'activités humaines. Cette conjugaison entre l'utilité et son impact a été une dimension qui ressortait également dans les retours des personnes interrogées. L'espace, le temps, l'énergie qui ont été consommées ou occupées par les choses que mes interlocuteurs ont citées étaient souvent évoquées directement ou indirectement. Les interrogations ou les jugements d'inutilité font allusion à une inadéquation entre l'utilité et un certain coût comme ceux-ci sont perçus par la personne.

Bien préciser ce monde néo-utilitaire a été une étape nécessaire pour garantir la cohérence de la fiction. Néanmoins, bien précisé ne signifie pas défini de façon exhaustive pour deux principales raisons. Pour commencer, parce qu'une fiction est plus puissante quand son audience peut compléter l'univers avec ce qui lui parle le mieux. Si quelqu'un veut imaginer un monde dystopique, post-apocalyptique, ou, à l'inverse, un paradis solarpunk, cela ne contredit aucunement le propos néo-utilitaire. Ensuite, un manuel contemporain du temps de la fiction ne peut pas le décrire d'une manière trop explicite. A la place d'un descriptif introductif du monde qui ferait trop penser à un regard externe, j'ai préféré employer d'autres moyens. En premier lieu, j'ai choisi d'utiliser le lexique de termes et les exemples pour accueillir de récits de ce monde. Ce lexique a été fourni aux personnes qui ont souhaité contribuer aux textes, et leurs créations sont venues compléter l'univers d'une façon ouvertement subjective. Ainsi, la cohérence avec une publication qui parle de son présent est préservée, mais le lecteur d'aujourd'hui arrive à trouver les informations nécessaires, et cela, de manières ludiques et amusantes.

L'IA comme machine à spéculation

Le 30 novembre 2022 ChatGPT²⁸ a été présentée en tant que prototype. Cette IA est un agent conversationnel qui utilise des technologies d'apprentissage automatique pour générer du langage et faire de la conversation en plusieurs langues, dont le français. Toutes sortes de textes et, surtout, d'énormes quantités d'écrits ont été utilisées pour modéliser une vaste base de connaissances, consultable à travers cette interface de chat. Cet

²⁸ <https://openai.com/blog/chatgpt/>

agent conversationnel est particulièrement intéressant parce qu'il est impressionnant dans ses performances autant que dans ses connaissances et le réalisme de son expression, et parce qu'il retient les informations que l'utilisateur humain lui a fournies précédemment.

Quand j'ai eu accès à la version "bêta" en décembre, j'ai eu l'idée de l'utiliser comme un oracle et de lui poser des questions sur l'utilité. Le jeu de rôle d'un oracle qui détenait en quelque sorte toute la connaissance de l'univers me semblait prometteur. En réalité, le chatbot a été très mal à l'aise avec une notion très relativiste et a constamment insisté à préciser qu'il n'est pas réellement possible de définir l'utilité globalement, ni l'utilité de telle ou telle chose. On pourrait dire que le bot a réagi comme une Pythie artificielle, laissant le travail subjectif à son interlocuteur. Mais, plus j'avancais dans l'interaction, plus je me suis rendu compte qu'il me renvoyait des informations que j'avais auparavant citées, mais en les embellissant et en les remixant -comme le médium que mon ami Juan a consulté dans un demi-sous-sol à New York. C'est ainsi que j'ai eu l'idée de l'utiliser pour créer une machine à spéculation.

Pour ce faire, je lui ai donné à manger mon lexique, ses exemples d'usage, et j'ai complété avec quelques textes supplémentaires pour communiquer les valeurs de ce monde. Cet ajout a été nécessaire pour le sortir de son impasse quant à l'impossibilité de répondre sur l'utilité et le bien-être de façon objective. Nous avons ainsi créé un espace commun où le monde néo-utilitaire existait, et ChatGPT pouvait se permettre de spéculer sur nombre de ses caractéristiques et aspects. Nous avons longuement dialogué sur ce qu'est l'architecture néo-utilitaire, à quoi pouvait ressembler le manifeste d'un monde sobre, fondateur de cette société, pourquoi passer vers le matriarcat avait du sens, mais aussi, entre autres, l'utilité et la place des IA dans ce monde.

Pour présenter ce travail collaboratif humain-IA, j'ai opté pour les formats suivants. Un dossier spécial – entretien avec ChatGPT (ou, plutôt, "Tchatte Djee-Pyty"), présenté comme étant une IA explicitement, et l'inclusion de quelques textes corédigés avec elle. Quelques-uns de ces textes se trouvent dans la partie bibliographie du manuel - c'est le cas pour un article sur l'impact du marketing, un sur l'architecture et un dernier sur les imaginaires sociaux du monde néo-utilitaire. Ces trois textes sont rédigés par l'IA, même si elle réutilise souvent des phrases entières intactes de ce que je lui avais écrit et qu'il m'a parfois été nécessaire de recoudre plusieurs parties de réponses multiples pour former l'article final. Le reste s'est retrouvé dans la partie théorique du manuel de deux façons : 1) comme petit extrait de définition d'un concept précis dans cette société (tels que le féminisme ou l'anthropocène), et 2) pour imaginer et rédiger le manifeste d'un monde sobre.

Par ailleurs, j'ai utilisé une autre IA pour générer des images à plusieurs moments du développement de ce monde fictionnel. Pour cela, j'ai utilisé Midjourney²⁹, une IA spécialisée en génération d'images à partir de textes descriptifs et qui, elle aussi, a fait un énorme buzz quelques mois avant ChatGPT. Midjourney est une des IA de ce type qui ont explosé en 2022, mes autres très connues sont DALL-E 2³⁰ et Stable Diffusion³¹. J'ai initialement

²⁹ <https://www.midjourney.com/home/?callbackUrl=%2Fapp%2F#about>

³⁰ <https://openai.com/dall-e-2/>

expérimenté avec des illustrations synthétiques réalisées à l'aide de cette IA pour représenter les réponses données lors de ma demande à mon entourage. J'ai souhaité de cette façon imaginer les objets comme s'ils avaient été retrouvés, plusieurs années plus tard, dans des tas de déchets, abîmés, usés, rouillés, et en attente d'utilité.

Cependant, je suis revenue sur ma décision de les représenter d'un point de vue d'archéologie du futur. Je me suis posé la question si, comme trop vouloir détailler le monde fictionnel dans les textes, cela ne desservait pas en réalité le propos de ce projet. En effet, imaginer la posture d'un archéologue du futur ou d'un extraterrestre qui examine un objet très banal de notre quotidien et se pose la question de son utilité a été clé pour développer cette fiction. Cela permet un regard qui ne suppose pas un partage des mêmes imaginaires et valeurs, et ainsi procure une lecture plus intéressante. Néanmoins, matérialiser cette posture d'une façon si explicite risque de distraire l'audience en ajoutant du bruit ou du détail qui n'est pas nécessaire. Et, cela n'est pas le seul risque; l'autre, c'est de passer son temps à perfectionner une collection d'images synthétiques quand la cohérence globale n'est pas encore atteinte. Alors, j'ai plutôt gardé les images originales, traitées uniquement pour les styliser. J'ai utilisé la génération d'images seulement quand un visuel n'était pas fourni par mes sondés, et en alternant avec des banques d'images gratuites telles que Unsplash, Pixabay ou Pexels.

Forme

Dans ce projet, j'ai recherché une cohérence entre le propos, la fiction et la forme. Dans la mesure du possible, les choix faits pour les divers aspects de la mise en forme s'inscrivent dans une volonté de réutilisation, réemploi, maximisation de l'utilité, ouverture, collaboration, dialogue et une certaine sobriété. En ce qui concerne les types d'artéfacts, j'ai choisi deux formes principales : le numérique et le papier. Ce choix a été fait assez naturellement, parfois par nécessité et parfois par conviction.

Numérique

Le numérique a été, d'abord, inévitable dans la construction d'une anthologie. Après un passage par un long document rempli de messages en "copier-coller", il était temps de développer une fiche – type pour classifier, homogénéiser et réinterpréter les réponses données pour les placer dans le contexte de la société fictionnelle néo-utilitaire. Après plusieurs itérations, j'ai tout consolidé dans la forme souhaitée, dans une base de données sur la plateforme Airtable. Cette plateforme permet de partager des vues publiquement et m'a permis de partager cette forme intermédiaire³² afin d'avoir des retours. Voir cette anthologie hétéroclite et éclectique dans une représentation adaptée à une collection m'a également aidé à mieux comprendre l'importance de la présenter comme telle. Il s'agit bien d'un cas où le tout est plus que la somme de ses parties.

³¹ <https://stability.ai/blog/stable-diffusion-public-release>

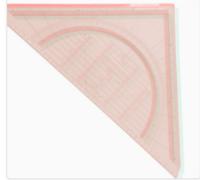
³² Consultable à l'adresse suivante : <https://airtable.com/shr883taszqKAqIK2/tbl03iSnbHnoXFXvi>

 <p>Visseuse NUMÉRO DE FICHE 126 VISUEL I TYPE S Objet ÉTAT S D'UTILITÉ S ob-utilité utilité connue mal UTILITÉ S CONNUE S OU CONSTATÉ S visser des vis percer des pet UTILITÉ S POSSIBLE S ... FORME S L RESSOURCE S, MATÉRIAU X ET MAT... métal électrique batterie RÉCIT S OU DESCRIPTIF S « 1 an pour accrocher un tableau et toujours pas fait » SOURCE S Yan S. RÉFÉRENCE (URL) PRINCIPALE ...</p>	 <p>arbre à chat NUMÉRO DE FICHE 127 VISUEL I TYPE S Objet ÉTAT S D'UTILITÉ S (seconde main) dyr-utilité UTILITÉ S CONNUE S OU CONSTATÉ S meuble pour chat table d'app UTILITÉ S POSSIBLE S ... FORME S arbre mobilier RESSOURCE S, MATÉRIAU X ET MAT... bois sisal textile carton RÉCIT S OU DESCRIPTIF S « Ma saeur pete un câble parce que son fils a ramené un arbre à chat alors qu'ils sont dans une maison de 100m2 avec un jard... SOURCE S Julien H. e-commerce RÉFÉRENCE (URL) PRINCIPALE https://www.truffaut.com/arbre...</p>	 <p>Daniel NUMÉRO DE FICHE 128 VISUEL I TYPE S Objet Concept ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue alter-utilité cr UTILITÉ S CONNUE S OU CONSTATÉ S jeu transmettre de la bonne f UTILITÉ S POSSIBLE S ... FORME S carte RESSOURCE S, MATÉRIAU X ET MAT... papier encre RÉCIT S OU DESCRIPTIF S "Daniel est une petite carte du jeu « qui est-ce ? » pour les gamins et que je trimaille tout le temps avec moi depuis quelq... SOURCE S Sybille B. RÉFÉRENCE (URL) PRINCIPALE ...</p>	 <p>ma femme NUMÉRO DE FICHE 129 VISUEL I TYPE S Être vivant Concept Expér ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue utilités multiple UTILITÉ S CONNUE S OU CONSTATÉ S aimer compagnie reprodu UTILITÉ S POSSIBLE S ... FORME S être vivant RESSOURCE S, MATÉRIAU X ET MAT... organique RÉCIT S OU DESCRIPTIF S M. (épouse de D.) et B. (compagne de Y.) ont été des réponses instinctives quand les deux hommes ont cherché un ... SOURCE S Damien G. Yan S. RÉFÉRENCE (URL) PRINCIPALE ...</p>	 <p>les vêtements quand il fa... NUMÉRO DE FICHE 130 VISUEL I TYPE S Expérience Concept Objet ÉTAT S D'UTILITÉ S anti-utilité rés-utilité utilité n UTILITÉ S CONNUE S OU CONSTATÉ S pudeur conformer aux norme UTILITÉ S POSSIBLE S ... FORME S vêtement RESSOURCE S, MATÉRIAU X ET MAT... textile transpiration RÉCIT S OU DESCRIPTIF S « Plus inutile sans doute mes vêtements, quand il fait chaud (35 ici en Italie aujourd'hui). » SOURCE S Mario V. RÉFÉRENCE (URL) PRINCIPALE ...</p>
 <p>baignoire NUMÉRO DE FICHE 136 VISUEL I TYPE S Objet Expérience ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue utilités multiple</p>	 <p>la lumière dans la maison NUMÉRO DE FICHE 137 VISUEL I TYPE S Concept Expérience ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue multi-utilité p</p>	 <p>radio NUMÉRO DE FICHE 138 VISUEL I TYPE S Objet Service Expérience ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue multi-utilité u</p>	 <p>les recettes de cuisine NUMÉRO DE FICHE 139 VISUEL I TYPE S Concept ÉTAT S D'UTILITÉ S utilité connue utilités multiple</p>	 <p>savoirs imprévus NUMÉRO DE FICHE 140 VISUEL I TYPE S Concept Expérience ÉTAT S D'UTILITÉ S an-utilité in-utilité utilités mu</p>

La vue « cartes » sur la plateforme Airtable

équerre

numéro de fiche: 45

visuel: 

type-s: Objet

état-s d'utilité-s: utile | multi-utilité | utilités multiples

utilité-s connue-s ou constaté-s:

- mésurer des petites distances
- mésurer
- mésurer des angles
- dessiner des lignes droites
- dessin technique
- dessiner des angles
- dessiner des lignes parallèles
- dessiner des lignes droites

utilité-s possible-s

forme-s: triangle

ressource-s, matériau-x et matière-s: plastique

récit-s ou descriptif-s:

équerre géométrique, « un objet vraiment utile parce que super smart ! C'est tout con mais ça sert à tellement de choses ça »

source-s: Pierre G.

référence (URL) principale

Le détail d'une fiche

A nom-s ou appellatio...	numéro de fiche	visuel	récit-s ou descriptif-s	type-s	état-s d'utilité-s	utilité-s connue-s ...	utilité-s possible-s	source-s	
bâton à miel	1		Un ustensil hyperspécialisé dont on se sert ...	Objet		utilité connue dys-utilité servir du miel		Julien H.	
Homme	2		L'Homme avec un grand H.	Concept	Être Vivant	in-utilité utilités multiples		Yan S.	
machine à écrire pour ég...	3		Machine à écrire pour égyptologue, conçue...	Objet	Concept	utilité connue utilités mul	écriture d'héroglyphes d	Jacques Cai	
machines à sauce	4		Concept de mécanisme pour la préparation...	Concept	Objet	Expérie	utilité connue utilités mul	préparation de sauce pré	W. Heath Ro
abonnement salle de sport	5		« ... j'y vais jamais. »	Concept	Service	dys-utilité inutilité utilité	sport bien-être rencor excuse masochisme	Radhika B.	
accroche sac promotionnel	6		donné comme goodies par une boîte lambda	Objet		dys-utilité dés-utilité inu	accrocher un sac faire cc	Julien H.	
étui pour aiguilles à coudre	7		« Alors, je ne pourrais pas dire si c'est l'obj...	Objet		dys-utilité inutilité hété	rangement d'aiguille coû	Georgia C.	
deux aimants	8		« Sur mon bureau j'ai ce truc qui traîne qui ...	Objet		dés-utilité dys-utilité inu	faire du bruit occuper les	Mansuy D.	
alexa	9		Objet « intelligent » pour la maison. Pas vra...	Objet	Service	dys-utilité sur-utilité pse	poser des questions écoi	Dialekti V.S.	
algorithme stupide	10		Un système de recommandation de rempla...	Service	Objet	dés-utilité anti-utilité	recommandation algorit... humour	Dialekti V.S.	
arrosoir	11		L'arrosoir inconfortable.	Objet	Concept	dés-utilité dys-utilité inu	arroser décoration pot	Dialekti V.S.	
balai électrique	12		Rapide et efficace, le Spinner Duo Mop nett...	Objet		sur-utilité	balayer nettoyer les marc	Dialekti V.S.	
bibliothèque	13		« La bibliothèque, la musique, les livres. C'...	Objet	Concept	méta-utilité utilité multi-i		Stéphanie B	
boîte remplie de cigares	14		« C'est une boîte remplie de cigares, sauf q...	Objet		utilité connue dys-utilité	fumer	Elie G.	
boîte qui ne sert à rien	15		Une machine inutile ou une « boîte qui ne s...	Objet	Concept	alter-utilité an-utilité cryj	jeu apprentissage	Dialekti V.S.	
distributeur de cure-dents	16		ce petit distributeur à cure-dents en forme ...	Objet		utilité connue dys-utilité	jouet décoration distri souvenir	Ando R.	
bougeoir ou encensoir	17		Accroché quelque part dans la maison de P...	Objet		dés-utilité in-utilité	encensoir bougeoir	P.M. B.	
correcteur de posture int...	18		Correcteur de posture intelligent	Objet		dys-utilité pseudo-utilité	entraîner le dos bretelles sangle attach e-commerce		
bretelles pour masque	19		Gardez votre masque fermement au-dessu...	Objet		utilité connue pseudo-uti	maintenir le masque au... maintenir l'écharpe jusq... (unnecessar)	Luz D.	
brosse à dents doigt	20		Doigt-brosse à dents :	Objet	Concept	utilité connue sub-utilité	se brosser les dents brosser un animal de co...	Kenji Kawak	
bullet journal	21		« Ce qui est super utile pour moi EX: c'est ...	Objet	Concept	utilité connue utilités mul	organiser sa journée orgi		
bulletin de vote	22		Dans la liste des choses les plus inutiles sel...	Concept	Objet	utilité connue utilités mul	participation à la vie dé...	Yan S.	
cache pot en forme de pot	23		Cache-pot en forme de pot. Très décoratif !...	Concept	Objet	utilité connue sub-utilité	cacher un pot décoration pot	Jacques Cai	
agenda sur le téléphone	24		« C'est quasi toute ma vie » (L.)	Service	Objet	utilité connue utilités mul	se rappeler de ses rend...	Louise V.D.	
casse et usure	25		« Tout est utile si on sait s'en servir »	Concept	Expérience	anti-utilité alter-utilité	donner du travail vengeance	Mario V.	
chaise de marche	26		« Grâce à deux bretelles, elle s'accroche au...	Concept	Objet	utilité connue pseudo-uti	se reposer en marchant i porter des charges	Jacques Cai	
chaise à verrues	27		Appareil pour enlever tout seul une verrue ...	Concept	Objet	utilité connue sub-utilité	enlever une verrue qui ...	W. Heath Ro	
serpillère - chat	28		Serpillère ou polisseur de parquet pour pro...	Objet	Concept	utilité connue utilités mul	nettoyer le sol avec un ...	chindogu	
cheminée haussmannienne	29		Les cheminées des immeubles parisiens so...	Objet		utilité connue utilité mod	chauffage décoration	Dialekti V.S.	
« Add... électronique	30		« Une cigarette électronique n'est à pour n'ê...	Objet		utilité connue dys-utilité	arrêter de fumer remplaç	Damian R	

La vue « tableau » sur la plateforme Airtable

Cette représentation en base de données, et en particulier la visualisation en collection de cartes, a également servi à définir et à prototyper la forme d'un site web dédié. La fiche matérialisée comme fiche Airtable a, elle-même aussi, été parfaite pour expérimenter différentes compositions et formes des informations. Le résultat final n'a pas seulement été utile pour la version numérique, mais ces tests ont pu éviter quelques itérations intermédiaires laborieuses dont j'ai pu ainsi me passer lors de la conception de la représentation typographique.

Néanmoins, cette forme de base de données présente plusieurs limitations et par conséquent n'est pas adéquate pour bien mettre en valeur la totalité du travail, mais aussi, et surtout, ne permet pas la vraie interaction entre le visiteur et le contenu. A sa place, un site web spécialement conçu présente plusieurs avantages. D'un, il peut accueillir autant l'anthologie que les autres parties du manuel. Puis, il est customisable à l'infini et peut donc s'accorder bien à l'esthétique du projet. Avec des bons choix en termes d'hébergement et logiciels utilisés, il peut également être plus adapté aux valeurs de la société qu'il décrit. Finalement, le site web offre la possibilité d'édition de fiches et d'extension de l'anthologie par le visiteur. Cette fonctionnalité s'inscrit dans l'esprit utilitaire et de partage que le manuel cherche à incarner. Chercher à trouver des utilités aux objets existants, partager des connaissances, des astuces, des observations. Et, pourquoi ne pas évaluer l'utilité soi-même, et examiner les évaluations des autres ? Quoi de mieux pour donner forme à la relativité de l'utilité dans ce contexte ?

Ce site est en cours de construction, et même s'il n'a pas pu être en ligne pour l'envoi de ce mémoire, il sera disponible au moins partiellement pour sa soutenance. Il sera à découvrir sur <https://in.utilites.page/>.

Livre

Tout d'abord et tout simplement, un manuel de référence est dans l'imaginaire de la plupart des gens, un livre d'une manière ou d'une autre. Dès que j'ai réalisé que les réponses reçues suite à mon sondage constituaient une anthologie, la forme naturelle que celle-ci a prise dans ma tête et dans mes discussions a été celle d'un livre.

J'ai parcouru la bibliothèque de ma maison qui, remplie de tout type de livre par excès de curiosité et parfois *tsundoku*³³, contenait un nombre remarquable de livres présentant des collections. Catalogues d'exposition, beaux livres de table, livres d'art, encyclopédies, bouquins rigolos ou insolites offerts comme cadeaux de Noël par des amis de la famille, même un catalogue de vente aux enchères, pour en citer quelques exemples qui m'ont servi comme sources d'inspiration.



catalogue de vente du jeudi 24 et vendredi 25 novembre 2016 par Thierry de Maigret et Bernard Croissy

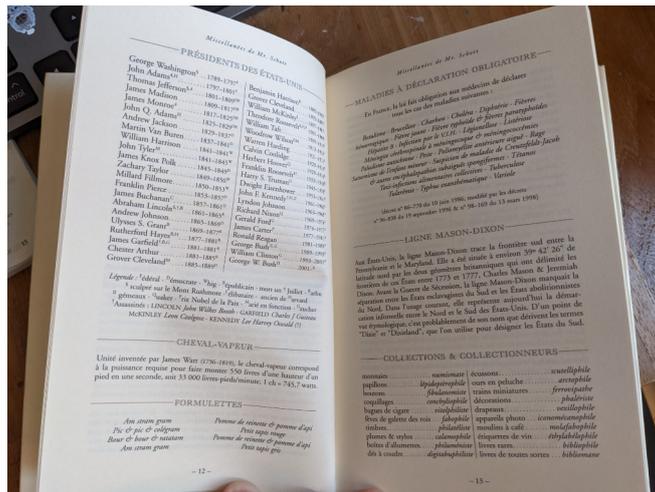


Pierre et Gilles, la Fabrique des Idoles

³³ mot japonais pour décrire la compulsion d'acheter et d'accumuler des livres qui, posés dans des tas, finissent par ne jamais être lus.

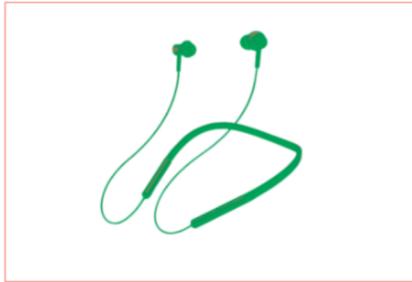


La mémoire de l'humanité – les grandes inventions, par Larousse.



Les Miscellanées de Mr. Schott.

Dès les premières versions de la fiche descriptive, j'ai souhaité faire appel à un cahier de notes, un objet sorti d'un contexte pédagogique. Cette dimension est rarement présente dans les exemples cités plus haut et peut paraître insensée. Nonobstant, je tenais à traduire visuellement l'invitation à s'impliquer dans l'analyse de l'utilité que je tends à l'audience de ce travail. J'ai choisi alors d'utiliser des lignes rappelant les cahiers et qui ont également été utiles pour habiller les espaces négatifs dus à la standardisation de la forme en double-page. En effet, afin de laisser assez de place pour les textes plus longs présents sur certaines fiches et maintenir une présentation homogène, il était inévitable de créer beaucoup d'espace vide. Transformé en utilisant ces traits semblables à ceux d'un cahier ligné, cet espace redevient utile.



nom-s ou appellation-s :

écouteurs sans fil

Fiche
N° 043.

récit-s et descriptif-s :

« Je les porte toute la journée, je peux me déplacer quand je veux et en fait je les utilise pour le travail, le plaisir, les transports... »

type-s :

- objet
- concept
- être vivant
- expérience
- service
- lieu
- Inconnu

source-s :

- Danaï A.
- Mansuy D.
- e-commerce

130

utilité-s connue-s ou constatée-s :

- écouter de la musique tout en restant actif
- écouter des podcasts
- écouter de la musique sans toucher des trucs ou bouger de sa place
- écouter le son d'un film sans réveiller les autres membres du foyer
- écouter de la musique dans le métro

utilité-s possible-s :

état-s d'utilité-s :

- utilité connue
- utilisable
- utile
- pro-utile

ressource-s, matériau-x et matière-s :

- électronique
- métal
- plastique
- batterie

forme-s :

- objet de petite taille

131

Une fiche de l'anthologie du manuel

Plus généralement, la mise en page des divers contenus a été réalisée de sorte à maximiser l'utilisation de la surface disponible, tout en restant dans les limites du confort de lecture et les contraintes d'impression : petites marges, peu ou pas de pages blanches ou à moitié remplies.

richesses minérales et des sources d'énergie, la transformation des matières premières en produits fabriqués ». Certes, nous pourrions remettre en cause la dimension économique dans les productions naturelles mais nous n'entrerons pas dans ces considérations ici. Ces productions, qui continuent de se créer sous nos yeux et parfois à des échelles de temps et d'espace nous dépassant (par leur rapidité ou leur lenteur tout comme par leur taille macro ou microscopique), comptent parmi les prouesses les plus réussies de toute l'histoire de l'industrie. Il n'est plus à prouver le caractère profond d'Utilité dont elles sont empreintes. Le fait même que nous soyons là à en discuter en est une preuve. Personne ne contestera l'utilité des forces à l'œuvre dans l'univers ayant abouti à l'équilibre des choses qui composent notre système, notre planète, notre corps. Certains diront que ces forces auraient pu aboutir à l'absence de maladies, de catastrophes naturelles etc. mais ces arguments ne font pas le poids face aux inimaginables probabilités d'un univers dont l'équilibre n'ait pu faire émerger du chaos un cosmos. Exploiter des matières et des énergies possédant un potentiel si instable et parvenir à les façonner en un univers tel que nous le connaissons : ce ne peut être le signe que d'une industrie cosmique prodigieuse d'un niveau que personne ne peut prétendre atteindre. Amis designers, soyons humbles dans l'approche de notre discipline. Une grosse partie du travail est déjà faite pour nous.

Primo-utilitarisme

Ce cosmos, une fois mis en place a donc permis aux proto-sociétés d'apparaître, étrangères à la notion d'Utilité. Mais cette dernière, dans les grands mécanismes naturels à l'œuvre, s'est incarnée chez le vivant par le biais de la sélection naturelle. Ainsi on vit apparaître de plus en plus de formes de vie évoluées, qui eurent de plus en plus accès à des degrés d'abstraction de leur propre vie, et du monde qui les entoure. Les conditions mécaniques, corporelles et cognitives étaient réunies chez plusieurs espèces pour leur permettre un accès à l'Utilité. On découvre encore de nouvelles manifestations de ce phénomène car il est très difficile à déceler dans les restes archéologiques et certaines hypothèses ne pourront sans doute jamais être confirmées.

Parmi ces manifestations, une en particulier nous concerne : il s'agit des outils. Notre espèce n'est pas la première, ni la dernière à s'être emparée des éléments pour façonner des objets possédant une utilité, mais elle est certainement celle qui aura poussé l'Utilité le plus loin dans ses possibilités fonctionnelles, sociales, formelles, esthétiques, idéologiques, politiques... Elle est aussi, sans doute, la seule à s'être extirpée de la condition d'un paradigme utilitariste subi, et à explorer et formulé de nombreuses ontologies de l'Utilité, dont nous dressons un paysage succinct présentement.

On s'accorde généralement pour dire que la première ontologie utilitariste est le primo-utilitarisme. Cette ontologie est l'interface entre les paradigmes d'Utilité subis et les paradigmes définis, construits. Le primo-utilitarisme est intrinsèquement lié à la Vie, à la vitalité. Il a été, pour notre espèce, et l'est aussi très souvent chez les autres espèces primo-utilitaristes, un ajout de survie dans la grande aventure de la sélection naturelle. Toutefois, dans cette conception de l'Utilité (qui n'en est d'ailleurs pas encore vraiment une à proprement parler), rien ne démontre une compréhension ni des causes, ni des conséquences, ni des enjeux associés à cette Utilité. Quand nous utilisons la force des rochers pour ouvrir une noix après avoir constaté un effet similaire provoqué par un éboulement, nous ne le faisons pas dans le but

conscient d'utiliser le rocher. Simplement, il était plus facile de survivre par ces moyens mis en action par nous-mêmes sans attendre le prochain éboulement. De même, quand ces comportements se sont transmis dans les communautés qui avaient finalement vu le jour autour de comportements sociaux, l'utilité du caillou-marteau n'était pas conçue en tant qu'Utilité mais en tant que survie de soi (par l'échange d'apprentissages entre pairs) et de sa progéniture (par la transmission intergénérationnelle).

Par le primo-utilitarisme, notre espèce a pu favoriser les conditions de vie qui lui étaient propres. Elle a participé à la transformation des grands équilibres dans ses environnements et s'est ainsi inscrite dans les grands processus naturels d'Utilité. En acquérant la capacité de création d'outils, nous avons acquis la capacité d'associer à une création un dessin, même s'il était fortement délimité par un contexte de survie. C'est bien là l'origine de notre activité de designer : participer aux équilibres des environnements dans lesquels on s'inscrit, incluant le monde vivant et non-vivant, et qui sont indispensables au maintien de notre espèce. Faire du design, c'est survivre, c'est transformer son environnement pour perpétuer l'équilibre indispensable au maintien de notre espèce, et donc à celui de toutes les autres espèces impliquées dans cet équilibre.

Cette époque primo-utilitariste, marquée par le début de l'élaboration du processus d'Utilité, nous rappelle donc au nord central de l'Utilité dans la création : nous créons pour notre survie. Oui, la création est un acte vital ! Cette survie dépend d'équilibres qui nous dépassent, permis par l'ensemble du biotope et de la biocénose. Créer pour notre survie, c'est donc créer pour LA Vie, pour la nôtre et (surtout ?) pour celle qui nous entoure. La Vie est bien souvent un bon indicateur d'un design réussi !

Endo-utilitarisme vs anti-utilitarisme

Nous entrons dans les complications sur le sujet de l'Utilité, et sur les périodes moins glorieuses de notre appropriation de la notion, de manière parfois détournée à l'extrême jusqu'à des non-sens et contradictions qui, bien que flagrants, n'ont pas empêché ces périodes de durer plusieurs millénaires.

Le primo-utilitarisme, donc, dans son acception fondamentalement liée à l'idée de survie a naturellement muté petit à petit vers l'endo-utilitarisme. Avec l'évolution des sociétés, tant sur les plans sociaux que matériels et théoriques, la survie est devenue un droit universel, acquis dans une certaine mesure à la naissance. La finalité des actions et productions d'une grande majorité du peuple était alors l'agrément, à sa survie, de conditions de vie plus agréables. Par « plus agréables », nous engloberons assez sommairement les notions de confort, d'hygiène, de santé, d'apaisement, de bonheur etc... Le développement de formes de vie sociales de plus en plus complexes permettait d'amplifier cet agrément, loin d'être superflu. L'endo-utilitarisme garde en lui les traces de son parent direct, le primo-utilitarisme, en ce sens qu'il n'est pas réellement appliqué par choix mais plus par nécessité. Il s'en différencie toutefois par l'acuité avec laquelle il est appliqué. Les individus qui l'exercent en sont alors conscients et sont dans une forme de quête perpétuelle pour tendre vers un ab-utilitarisme, un équilibre idéalisé d'une vie qui n'aurait plus à se soucier de l'Utilité, durement acquise et devenue omniprésente dans toute production, construction sociale, réflexion théorique...

30

31

La mise en page dense des articles du manuel

52

Pour l'impression de ce livre, ce qui est théoriquement prévu, c'est d'utiliser des ressources et des procédés respectueux de l'environnement, et situés quelque part entre l'artisanat et l'industrialisation, de façon à ce que cela reflète une maximisation de bien-être et écoresponsabilité. D'après les conseils de Silvia Doré, j'ai choisi la risographie (appelée aussi simplement riso), une méthode qui incarne toutes ces valeurs et qui se trouve à mi-chemin entre la photocopie et la sérigraphie.

En effet, il s'agit d'une reproduction par pochoir mécanisée, où la feuille de papier passe autant de fois par les rouleaux de la machine que de couleurs, ce qui donne un rendu unique et une allure artisanale. Elle utilise des encres végétales et à cause de -ou grâce à- la façon que ces encres sont posées sur le papier, le résultat est très graphique. Toutes ces qualités font de la riso un candidat idéal pour l'impression d'un livre emblématique du monde néo-utilitaire, même si pour des raisons logistiques et économiques, je n'ai pas pu la réaliser pour l'instant.

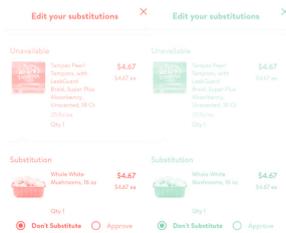


Color Profiles de la Maison Riso à Paris, des combinaisons de couleurs pour le rendu d'images en risographie.



Deux exemples d'images imprimées en riso par le studio Sleep on it Press à Athènes, art par Folded City.

Les images utilisées dans le manuel ont été traitées de manières inspirées par la risographie. Elles sont toutes soit en bi-, soit en trichromie et j'ai expérimenté avec plusieurs façons de produire un tel résultat. Parfois plusieurs couches sont superposées afin de créer des illusions d'autres couleurs, parfois les couleurs brutes sont utilisées pour représenter les clairs et les sombres, parfois, c'est un mélange de ces deux principes. Des désalignements entre chaque couche ont été ajoutés pour simuler les imperfections du procédé riso. Le choix de configuration pour chaque image s'est fait aléatoirement et selon l'envie du moment, tout en essayant de préserver la lisibilité de l'image originale.



Trois couleurs sont utilisées, faisant référence à des pigments d'origine végétale très abondants : les caroténoïdes et les chlorophylles pour le rouge et le vert, et le charbon végétal pour le noir. C'est le cas autant pour le texte que les images.

Pour la typographie, les polices sélectionnées sont ouvertes, réutilisables, réemployées, réutilisées, modifiables et hors norme.

Il s'agit de Cimatics, disponible sur OSP.Kitchen³⁴ qui est utilisée pour la couverture principale, et réutilisée pour les couvertures intérieures des différentes sections. Cette police a été créée pour une identité visuelle spécifique en 2009 (celle de la plateforme A/V cimatics), elle est distribuée en licence ouverte et réutilisée, réemployée ici. Ses versions "Trash", "Dust" et "Noise" m'ont inspirée en me faisant penser à un futur dans lequel les déchets, la poussière et le son de toutes les créations humaines antérieures seront omniprésents.

L'autre police utilisée est Avara, disponible sur Velvetyne³⁵. Il s'agit d'une police créée spécialement pour être facilement collaborative, radicale et visuellement contrainte, à la fois humaniste et brutaliste. Elle est reprise et retravaillée par plusieurs collaborateurs, initialement créée par un artiste/designer (Raphaël Bastide) dont j'admire autant le travail exclusivement ouvert et open source, que le positionnement philosophique. Ses versions (bold, bold italic et black) sont peu orthodoxes, et cet aspect hors norme m'a beaucoup plu. Autant l'histoire et la forme de cette police m'ont inspirée et je l'ai utilisée pour pratiquement tout élément textuel du manuel, en dehors des couvertures où cimatics est utilisée.

Plus généralement, les choix esthétiques, en plus d'être faits en cohérence avec les principes du monde néo-utilitaire, sont en accord avec les objectifs définis précédemment. Ludiques, parfois absurdes et certainement imparfaits, les codes visuels de ce travail cherchent à éviter une relation descendante avec son audience, mais plutôt à inspirer la curiosité tout en restant accessibles.

³⁴ <http://osp.kitchen/foundry/cimatics/>

³⁵ <https://velvetyne.fr/fonts/avara/>

Conclusion

Quand j'ai commencé ce travail, intriguée par la notion d'utilité, j'avais beaucoup d'intuitions, mais peu d'idées claires. Pour développer ce projet et arriver au résultat présenté ici, j'ai dû passer plusieurs fois, et de façon itérative par le faire, la réflexion, la lecture, la recherche et l'échange. Pour garantir la clarté et la cohérence du projet, il était nécessaire de travailler et de retravailler les concepts, les mots, les idées et les formes. Une réaction allergique à ce qui était ressenti comme une injonction à l'utilité et représenté par une boîte à "expériences inutiles" s'est transformée en une collection de choses in·utiles et un livre pédagogique d'un monde fictionnel.

En cours de route, j'ai développé un cadre en forme de cinq principes à respecter pour le développement de tout artéfact. Ce cadre a réussi à formuler les intentions de ce projet de façon précise et a ainsi permis d'évaluer et d'itérer jusqu'à arriver aux formes finales du manuel de référence des in·utilités. Cette étape a été instrumentale pour apporter de la structure à un projet qui pourrait paraître en éternel mouvement et chimérique.

Fidèle aux cinq principes, le manuel est transparent sur ses intentions et il est construit de façon à respecter les envies de son audience et les médiums utilisés (principe n° 1). Sa forme de livre de référence cherche à rester utilitaire et pédagogique malgré sa provenance d'un monde fictionnel. Sa forme de site web n'est pas qu'une simple version en ligne du livre, et propose des fonctionnalités supplémentaires pour renforcer les aspects collaboratifs et interactifs. De ces façons, les avantages de chaque médium sont mis en valeur et les artéfacts restent fidèles à leur nature. Par un sujet facilement abordable tel que l'utilité des objets du quotidien, l'anthologie du manuel incarne l'autorisation (principe n° 2). C'est le cas également du style informel du manuel et de son lexique qui pousse l'idée si loin qu'elle devient presque comique. Toutes les dimensions collaboratives ou interactives en place invitent à l'expérimentation (principe n° 3). D'ailleurs, le mécanisme d'un monde fictionnel alternatif lance naturellement une série de questions "et si...?". Le manuel n'est pas discret en ce qui concerne son intention à faire réfléchir autour d'un concept et du monde, ainsi, il embarque ouvertement son audience sur une quête philosophique (principe n° 4). Finalement, par sa franchise et sa cohérence avec son sujet principal, il réussit à parler clairement et de façon pédagogique de l'utilité, de son contraire, de sa nature relative et absolue, ainsi que le rôle central de ce concept très fortement lié à la notion de "bien" dans notre imaginaire social.

Pour ma part, durant ce voyage, comme est la coutume, j'ai appris énormément et j'ai fait des rencontres magnifiques. Dès la première minute, j'ignorais la vraie destination et je m'apprétais à profiter surtout du chemin, en quête de désapprentissage de mes anciennes façons de faire. Je suis aujourd'hui fière et satisfaite autant du voyage que du résultat, et quelque part surprise qu'ils ne ressemblent en rien à ce que j'avais imaginé en automne 2021.

Annexes