



Habiller un cyborg

Atelier de design spéculatif

Introduction

Qu'est-ce qu'un cyborg ? (p.2)
Trois exemples de cyborgs au cinéma (pp. 3-5)
Atelier de design spéculatif: mode d'emploi (p.6)

Qu'est-ce qu'un cyborg ?

«L'écriture constitue de façon prééminente la technologie des cyborgs, surfaces gravées de la fin du XXème siècle. La politique cyborg lutte pour le langage, elle lutte contre la communication parfaite, contre ce code unique qui traduit parfaitement chaque signification, dogme centrale du phallogocentrisme.»

Manifeste Cyborg, Donna Haraway, 1985

Dans son texte (cyber)féministe de 1985, la primatologue et philosophe Donna Haraway, emploie la figure du cyborg afin de déjouer les mécanismes de domination du patriarcat dont l'hégémonie impose son mode de vérité comme seule et unique façon d'être au monde.

Philosophe de la pluralité, aux côtés de Bruno Latour ou encore Isabelle Stengers, Donna Haraway se sert de la figure du cyborg comme de celle d'un hybride permettant d'embrasser la multiplicité des modes d'existences, et d'accepter l'intrication (*entanglement*) des sens et des significations.

Il n'y a pas, en effet, une seule et unique façon de percevoir le monde, de le comprendre ou de le sentir, tout comme il n'y a pas une seule façon d'être au monde, et c'est le mélange embrouillé de cette pluralité des modes d'existences que ces philosophes nous donnent à penser.

Étrange choix du cyborg de la part d'Haraway, tant cette figure émerge dans la science-fiction comme une entité plutôt menaçante, représentant l'aboutissement fantasmé de la cybernétique des années 1950, cette science alliant l'informatique naissante à la biologie (science, qui pense le monde comme un ensemble de systèmes auto-régulés, faits de signaux et de boucles de rétro-actions, et dont on compte parmi ses rejetons, les fameux réseaux neuronaux en informatique).

Ceci étant, la figure du cyborg est bien plus riche et complexe que celle d'un simple «méca» hors de contrôle, et elle permet, en tout cas, d'imaginer des formes hybrides, entre biologique et technologique, dans un monde traversé par les autoroutes de l'information.

Ghost in the Shell, réal. Mamoru Oshii, 1995

Que reste-t-il de l'humain chez l'androïde Kusanaga, policière cyborg de *Ghost in the Shell*? Une âme, peut-être, une capacité à débusquer les avatars du Puppet Master, certainement.

synopsis

«*Ghost in the Shell* est un manga futuriste, de type cyberpunk, se déroulant aux alentours des années 2030.

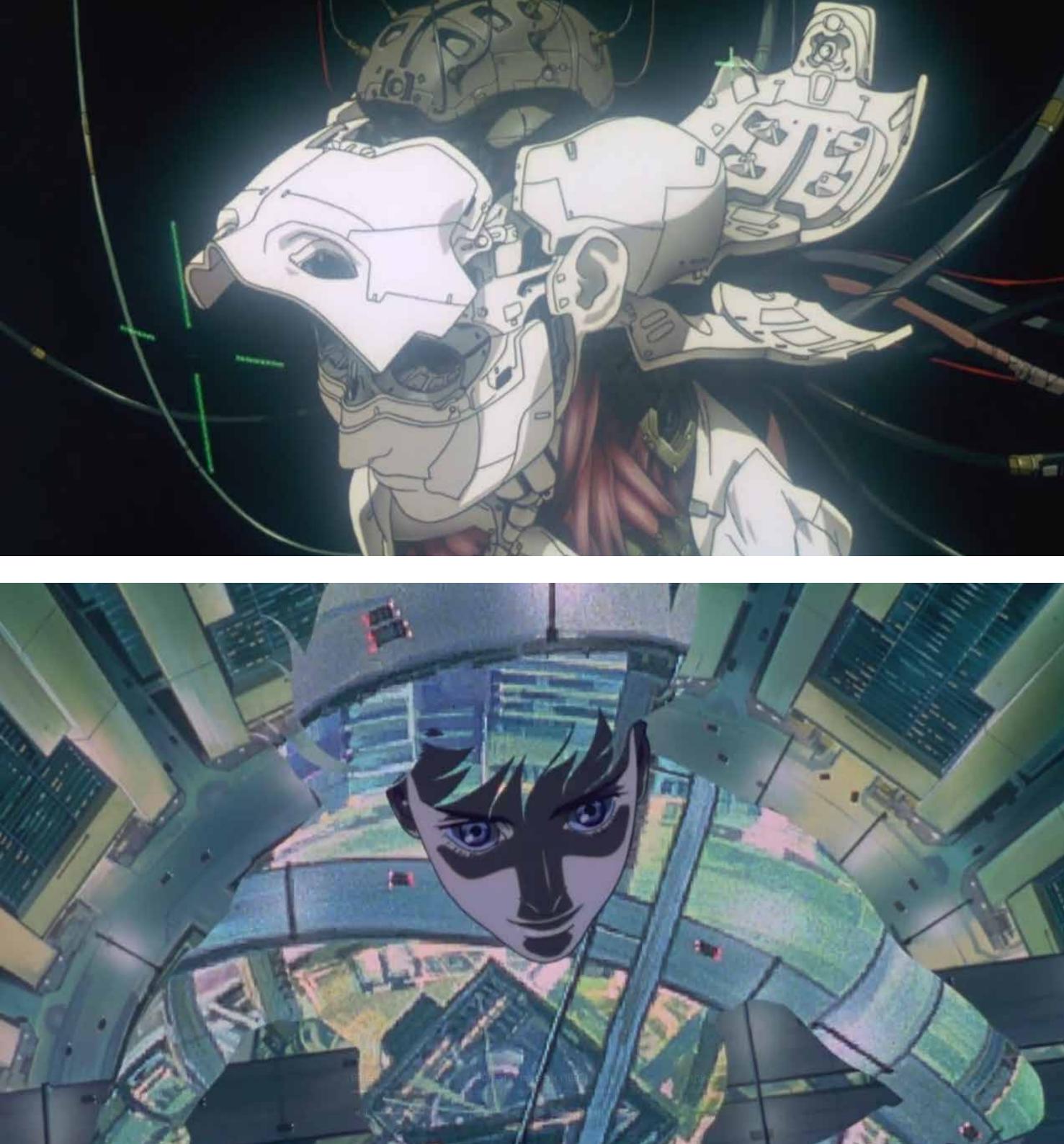
Le personnage principal est un cyborg¹ de sexe féminin, le major Motoko Kusanagi, qui fait partie d'une section d'élite anticriminelle de la police, la section 9.

La trame principale du manga, ainsi que du film adapté du manga, raconte la traque d'un cybercriminel connu sous le nom du « Marionnettiste » (le Puppet Master). Ce cybercriminel prend le contrôle de l'esprit (« ghost ») d'un humain par l'intermédiaire du Réseau numérique mondial, l'évolution d'Internet dans cet univers.

Alors que l'enquête progresse, la section 9 finit par découvrir que le criminel n'est pas une personne physique, mais une intelligence artificielle immatérielle, ayant acquis pour la première fois au monde une conscience.

Le désir du Marionnettiste, qui a réussi à s'incarner dans un corps androïde, est de se reproduire. Il ne souhaite pas se dupliquer comme un simple virus (toujours identique et donc vulnérable) mais bien donner naissance à une nouvelle forme de vie. C'est pourquoi il sollicite l'aide de Kusanagi pour fusionner leurs ghosts (l'équivalent de l'âme et de l'esprit) et, ainsi, créer un être nouveau et unique.»

source : [wikipedia.fr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell)



Étrange nature que celle du corps de Kusanagi, protagoniste principale de *Ghost In the Shell*, animé sorti en 1995

Terminator 2: *Judgment Day*, réal. James Cameron, 1991



«I need your clothes, your boots, and your motorcycle» sont les premiers mots du T800 dans Terminator 2, sorti en 1991

La question de l'habillement est vite réglée pour le T800 incarné par Arnold Schwarzenegger dans Terminator 2 : les premières sautes qu'il trouvera à sa taille lui iront. Heureusement pour lui (et pour nous en tant que spectateurs), le Terminator entre dans un bar de rednecks et met la main sur des fringues de «gros dur».

synopsis

«Au lendemain de l holocauste nucléaire du 29 août 1997, les survivants humains entrent en résistance contre la dictature des « machines » (des robots intelligents), ce qui les mène à la victoire en 2029.

L'ordinateur qui contrôle les machines, Skynet, avait envoyé un Terminator (un cyborg tueur) en 1984, afin d'éliminer Sarah Connor avant qu'elle n'ait mis au monde son fils, John Connor, appelé dans le futur à devenir le chef de la résistance humaine contre les machines. Ce plan n'ayant pas fonctionné, Skynet envoie de nouveau un tueur cybernétique, cette fois-ci en 1995, quelque temps avant le début de la guerre atomique de 1997, pour cette fois-ci tenter d'éliminer directement John Connor, encore enfant à cette époque. Mais, dans le même temps, la résistance humaine envoie elle aussi à cette époque un individu pour protéger John.»

source : [wikipedia.fr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_Jugement_Day)

Blade Runner, réal. Ridley Scott, 1982



«All those moments would be lost, like tears in rain» sont les derniers mots du *replicant Roy Batty*, laissant planer le doute sur un imaginaire poétique des androïdes de *Blade Runner*, film de Ridley Scott sorti en 1982, adaptant la nouvelle de Phillip K. Dick *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (1966).

Une fois qu'il ne nous servent plus, les cyborgs deviennent quelque peu encombrants et nous cherchons souvent à nous en débarasser. Or, ne devrions-nous pas plutôt les considérer pour ce qu'ils sont : des êtres sensibles dont la volonté de vivre est tout aussi pregnante que la nôtre ? C'est toute la problématique de *Blade Runner*, où l'on fini par ne plus tout à fait savoir faire la différence entre humain et *replicant*.

synopsis

«En novembre 2019, dans un Los Angeles pluvieux et crépusculaire, perpétuellement couvert de smog. La planète a vu disparaître la quasi-totalité de la faune, à la suite de la surexploitation, de la pollution, des guerres (nucléaires) et du dérèglement climatique d'origine anthropique. La population est encouragée à émigrer vers les colonies situées sur d'autres planètes. Pour les besoins des humains, ont été créés des animaux artificiels, ainsi que des androïdes, non pas des robots mécaniques mais des êtres vivants dont les organes, fabriqués indépendamment, et par manipulation génétique, sont assemblés pour leur donner apparence humaine. Ils sont appelés « réplicants ».

Les réplicants sont fabriqués par la seule Tyrell Corporation, dirigée par Eldon Tyrell, et dont le siège est installé dans le colossal building pyramidal qui domine la ville. Après une révolte sanglante et inexpliquée de réplicants dans une colonie martienne, ceux-ci sont interdits sur Terre. Des unités de police spéciales, les blade runners, interviennent pour appliquer la loi contre les contrevenants androïdes - ce qui consiste à tuer n'importe quel réplicant en situation irrégulière; cette opération est appelée « retrait ». Mais, les androïdes les plus modernes étant difficiles à distinguer des humains, les blade runners doivent enquêter longuement, par un test établissant leur absence d'empathie (qu'ils ne sont pas sensés éprouver), afin d'avoir la certitude qu'il s'agit bien d'un androïde avant de le mettre hors circuit.»

source : [wikipedia.fr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

Atelier de design spéculatif : mode d'emploi

On entend par **design spéculatif**, une pratique du design qui se déploie dans un monde qui n'existe pas encore. C'est un **design critique** qui cherche à poser des questions sur notre avenir et qui est pratiqué notamment par les célèbres designer britanniques Anthony Dunne & Fiona Raby (voir leur ouvrage *Speculative everything, design, fiction and social dreaming* à ce sujet).

Dans le cadre de cet atelier, vous réaliserez un carnet de recherches et créations portant sur l'habillement d'êtres qui n'existent pas encore : les cyborgs.

Rassemblant textes, dessins, images, illustrations, ce carnet vous permettra de décrire un monde futur (utopique ou dystopique) au sein duquel les humains cohabitent avec des êtres cybernétiques, en même temps qu'il vous permettra d'ébaucher des «vêtements» (dans une acception très large) que peuvent porter les cyborgs de votre monde.

La forme du carnet ainsi que sa reliure sont libres (dépliant, loporello, cahier relié cousu, vissé, piqué dos à cheval,...), le format doit néanmoins rester facilement manipulable.

Afin d'articuler votre démarche de création, vous emploierez de manière fluide la méthode de conception en arts appliqués comportant les trois étapes :

1. Investigations
2. Expérimentations
3. Réalisation

L'objet de votre **réalisation** étant le carnet de recherches et créations conçu «au fil de l'eau» comme une édition à exemplaire unique.

Vous tenterez, dans la mesure du possible, de convoquer des formes vestimentaires (habits, matières, matériaux, bijoux, ornements, altérations corporelles) inspirées de différentes époques de l'histoire du costume étudié au cours de l'année, dans une interprétation libre et spéculative.

Vous disposerez de six séances pour réaliser votre carnet de recherches et créations, une installation collective et une discussion autour des carnets est prévue en septième séance.