

Les représentations de la maison du futur dans la science-fiction, quel impact sur l'imaginaire collectif et sur les laboratoires de recherche ?

Representations of the house of the future in science fiction: what impact on the collective imagination and on research laboratories?

Julie Trevily¹

¹ Laboratoire Prefics, Université de Rennes2, France, julie.trevily@gmail.com

RÉSUMÉ. Depuis les années 1980, la domotique et la maison numérique sont annoncées comme la nouvelle ère, idéale pour le repos des ménagères, et sécuritaire pour les familles. Pourtant, si de nombreux laboratoires de recherche universitaires et industriels y travaillent d'arrache-pied, le marché ne semble pas décoller dans la réalité. Ce frein au succès s'avère partiellement, au moins, lié à l'imaginaire collectif de la maison du futur : de très nombreux éléments fictionnels la concernant traitent d'une forme d'utopie noire, chargeant inconsciemment l'esprit d'une certaine crainte envers ce qui pourrait advenir. Cet article souhaite mettre en visibilité les rapports difficiles mais inévitables entre œuvres de science-fiction et travaux de recherche sur la maison du futur.

ABSTRACT. Since the 1980s, home automation and the digital home have been announced as the new era, ideal for housekeepers achieving rest, and are safe for families. However, while many university and industrial research laboratories are working hard on it, the market does not seem to have taken off in reality. This obstacle to success turns out to be partially, at least, linked to the collective imagination of the house of the future: many fictional elements concerning it deal with a form of black utopia, unconsciously charging the mind with a certain fear of what might happen. This article aims to highlight the difficult but inevitable relationship between works of science fiction and research on the house of the future.

MOTS-CLÉS. maison du futur, science fiction, utopie, laboratoires de recherche, « l'habiter ».

KEYWORDS. house of the future, science fiction, utopia, research laboratories, "l'habiter".

Bien plus qu'un simple témoignage architectural au fil des temps, la maison du futur semble en perpétuelle construction, à tous points de vue. À bien y regarder, la maison tient une place fondamentale dans toute l'histoire de l'humanité, constante recherche d'amélioration des conditions de l'homme si fragile devant la nature dans les premiers siècles, puis pour asseoir son ascension sociale par la suite. Toutefois, la maison du futur et ses représentations débordent largement des simples conditions matérielles, elle doit être envisagée dans sa forme de foyer, de sphère individuelle pour percevoir l'ensemble des questionnements qui s'y rapportent à travers les siècles, notamment au cœur des nombreux traités philosophiques ou œuvres littéraires qui abordent ce lieu, protecteur ou non de l'humain. Qu'il y soit question d'argent, d'affection, de danger de peurs ou d'attentes diverses, la maison reste le lieu par excellence d'interrogation, de recherche d'améliorations par des avancées technologiques, législatives, matérielles... Il est fréquent dans ces grandes utopies – « république » platonicienne, Phalanstère, fable des abeilles... - que leurs auteurs s'efforcent de relier une vision globale de l'ordre social avec une vision harmonieuse de l'ordre domestique. À bien des égards, la structure des utopies rejoindrait ainsi celle des mythes antiques : relier l'ordre quotidien de la cité et l'ordre global du Kosmos... Mais il est également intéressant de constater que cette recherche de l'ordre domestique idéal relié à l'ordre global du monde, continue à structurer les réflexions scientifiques et techniques contemporaines à propos des usages des technologies numériques. De nombreux laboratoires de recherche de grandes entreprises de l'informatique, des télécommunications, mais également de la domotique ou des équipes universitaires travaillent sur des projets de ces « maison communicante », « maison du futur », « maison réseau », « maison intelligente » ...

À l'heure du développement durable, des économies d'énergie et de la sobriété numérique, le logement est une des questions fondamentales qui tracassent notre société, et les nouveautés technologiques qui sortent tous les jours semblent amorcer une nouvelle vision de l'habitat en général, alors que le développement incroyablement rapide des TIC semble évocateur de l'apogée de la maison communicante. Tout se miniaturise, les coûts de production baissent et la mode est aux objets communicants, bourrés d'électronique et pouvant satisfaire tous les besoins : de la console de jeu qui se transforme en media center, aux breloques camouflant des dispositifs de sécurité pour permettre aux personnes en situation de handicap ou aux personnes âgées de rester à leur domicile sans risque, en passant par toutes sortes d'écrans aussi bien pour piloter les équipements de la maison que pour se divertir...

Pourtant à bien y regarder, nos intérieurs sont rarement super équipés : certains ont de la domotique ou des assistants vocaux (Alexa, OK Google, Siri...), mais ces équipements restent le plus souvent de l'ordre du divertissement ou du pratico-pratique pour régler un thermostat ou fermer des volets à distance depuis le téléphone. On peut s'interroger sur le faible développement de ce marché amorcé dans les années 80 avec la domotique puis prolifique après 2000 dans les laboratoires de recherche. Pourquoi, compte-tenu des prouesses technologiques actuelles, n'avons-nous pas tous une maison avec un réseau pervasif ? Pour mieux comprendre les freins au succès, il faut prendre le temps de regarder la construction de ces représentations : elles sont très fortement liées à l'imaginaire collectif. De très nombreux éléments fictionnels la concernant traitent d'une forme d'utopie noire, chargeant inconsciemment l'esprit d'une certaine crainte envers ce qui pourrait advenir. Des formes d'utopie blanche sont régulièrement présentes mais leur aspect pratique ne parvient pas à contrebalancer les craintes soulevées par la prise de pouvoir des machines, récurrente depuis 20 ans. Nous tenterons ici de mettre en visibilité les différentes fonctions de la technologie qui fleurissent dans les œuvres de science-fiction cinématographiques ou littéraires et l'impact qu'elles peuvent avoir sur les recherches aussi bien que sur les consommateurs.

1. « L'habiter », un concept complexe plus qu'une simple fonction

« Maison intelligente », « maison mécanique », « maison de demain »... La « maison du futur » dispose de formes variées, autant matérielles que du point de vue de leur contenu (produits, services, objets communicants). Issues de plusieurs secteurs de la recherche (universités, entreprises...), ces « maisons du futur » diffèrent par leurs objectifs ou leurs éléments, mais continuent à interroger les usagers. L'habitat idéal reste de ce fait une utopie actuelle, qui se recharge au fil du temps, déplaçant les questionnements mais conservant les mêmes bases. Pourtant même s'il en existe plusieurs formes, on peut émettre l'hypothèse d'une idée de « concept-home », outil de réflexion sur l'habitat au même titre qu'il existe un « concept-car » dans l'industrie automobile. Elle ne serait alors plus destinée à la commercialisation comme semblent le penser certains médias, mais bien simplement à exposer des nouveautés dans un cadre scénarisé facilitant la réflexion, le rêve, la critique, vis-à-vis des pratiques actuelles de la vie quotidienne autour d'installations physiques permettant aux utilisateurs potentiels de se confronter à la réalité des objets connectés. Cela expliquerait qu'elles comportent une telle concentration de technologies de pointe, impossibles à imaginer dans le simple cadre du quotidien. Pour mieux apprécier le décalage entre maison du quotidien et maison dans les œuvres littéraires, il importe de comprendre le cœur de la maison, la notion de « l'habiter ». De nombreux courants et disciplines, comme l'architecture, la sociologie ou l'histoire se sont penchés sur cette question et ont mis en exergue différents éléments qui nous intéressent particulièrement ici.

Pour Barbara Allen [ALL 14], "l'habiter ne se réduit pas au loger, il n'est pas assimilable aux caractéristiques de l'habitat (localisation, conception, esthétique). Il est le produit d'une rencontre entre une personne et un habitat. L'habiter au sens d'une relation entre un sujet (la personne) et un objet (l'habitat) et d'un certain mode de qualification de cette relation va être produit par la rencontre en ce sujet de cet objet". Ainsi, la "maison du futur" devient une projection du "chez moi" de demain tel qu'il est pensé pour être vécu. L'habiter dans un même domicile ne sera pas le même pour chaque individu,

et on constate qu'avec les technologies actuelles, paramétrables à l'envi, cette différenciation ne fait que s'élargir entre deux occupants. B. Allen met, en outre, en exergue quatre fonctions principales de l'habiter [ALL 14, p.] :

- la sécurité : le domicile comporte une dimension d'enveloppe, la protection pour soi et sa famille, "un affect du côté de la tranquillité"
- le ressourcement, ce qui implique la possibilité pour chacun de revenir à lui par "le lieu et le support des interactions de la famille" et "un espace hors travail"
- la confiance, puisque le logement doit permettre de "s'installer soi et sa famille dans un lieu qui accueille le passé et ménage un avenir"
- la relation aux autres, notamment à travers la cohabitation, le partage des espaces publics, le voisinage...

On constate d'après ces éléments que la notion d'habiter s'éloigne du simple logement, elle n'est pas qu'un toit sur la tête pour protéger des intempéries, elle permet aussi de se construire individuellement, psychologiquement, émotionnellement.

Cette vision de la notion d'habiter, Gérard Wacjman [WAC 13, p.] la complète en étudiant son rapport à l'individuel et au chez-soi, considérant que le désir de maison individuelle reposerait sur deux choses : l'affirmation d'un genre de vie périurbain et la capacité socio-économique de se procurer ce "chez-soi". L'aspect financier commence à voir le jour et amorce l'idée d'une maison dotée d'éléments connectés pour affirmer son rang social, ancrant encore l'aspect psychologique de l'habiter.

Enfin, une autre dimension est importante, pour André-Frédéric Hoyaux, il faut prendre en compte "l'idée selon laquelle la domesticité d'un espace est la façon qu'ont les êtres de faire chair avec celui-ci et les autres êtres qui le parcourent ou s'y projettent aussi par leurs pratiques sensorio-motrices (le corps) ou la pensée qu'ils se font de ces pratiques (l'âme)" [HOY 13]. Ainsi, chaque individu composerait sa vie quotidienne de routines, qui se déroulent à la fois dans son espace domestique et dans un environnement plus large. Pourtant, comme l'indique l'auteur, "ces routines ne s'expriment pas forcément dans les mêmes espaces pour tous les êtres vivants, et si leurs expressions peuvent relever de caractéristiques anthropologiques, sociologiques, physiologiques ou être liées à l'âge, au sexe et à la culture, aux affres des conditions du lieu où l'habitant est né, il n'en reste pas moins qu'elles sont la condition même de cette sécurité ontologique. Sécurité ontologique qui permet à l'être-au-monde d'être en sécurité à l'intérieur de son monde et du sens qu'il veut lui assigner pour être." Ainsi la sécurité de l'individu existerait à travers les relations qu'il établit avec les personnes objets ou institutions, que ce soit dans les sphères privées (voire intime), professionnelles ou publiques. L'aspect sociétal a un rôle clef à jouer dans le développement des technologies qui composent la maison du futur : selon le rapport à la technologie et à l'humain, le succès des innovations ne peut être le même. En Asie, la technologie est davantage aux mains des robots et ordinateurs que sur le vieux continent où la relation à la robotique et la stigmatisation par la technologie posent encore de nombreux problèmes. Au Japon, les anciens sont monitorés dans leurs logements là où les anciens européens tolèrent tout juste certains badges d'alerte. Mais au quotidien, tout le monde est concerné par ces interactions : lorsqu'on emprunte le logement de quelqu'un, même très fonctionnel et chaleureux, le sentiment de ne pas être chez soi peut s'avérer puissant. En revanche, quel meilleur compliment que "je me sens comme chez moi", et quelle meilleure invitation que "fais comme chez toi". Ces expressions sont le signal d'une certaine proximité affective, voire d'une certaine intimité.

La maison du futur telle que nous l'avons définie dans nos précédents travaux inclut toutes les expressions recouvrant la maison du futur, la maison communicante, la maison de demain, l'"ambient intelligence" dans la maison... Elles ont toutes toutefois des points communs qui permettent de les regrouper en maison du futur : Pierre Musso la pense " intelligente, sensitive, communicante voire consciente" [MUS 05,p111.]. Pour cela il décrit trois idées : d'abord, l'espace intérieur devient le lieu d'intégration et de multiplication des services par le biais des technologies multimédias. Ensuite,

l'ensemble est connecté au monde par des réseaux toujours plus sophistiqués, et enfin, les industriels offriront au consommateur des solutions intégrées et des combinaisons de services payants via des compteurs sur le mode actuel de ceux de l'eau ou du gaz. Les deux premières confirment ainsi la position de la maison du futur à un croisement des frontières du privé, public et professionnel. Mais Pierre Musso, ajoute que "la maison n'est pas seulement un espace clos, fermé, celui de l'intimité, de l'individu ou de la famille, ou simplement un espace fonctionnel où il y a des besoins – manger, dormir, se reposer, se divertir. C'est d'abord un espace symbolique "[MUS 05,p.111].

2. La richesse et l'intérêt de la Science-Fiction dans le domaine

Selon Pierre Versins, "la SF est un univers plus grand que l'univers connu... elle invente ce qui a peut-être été, ce qui est sans nul ne le sache, et ce qui pourra être... Elle est avertissement et prévision, sombre et éclairante... Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous"[VER 72, p.128]. Les idées ne sont pas bridées par les contraintes techniques, bien au contraire, puisqu'au lieu de partir de cette dernière pour créer un service, l'individu part d'un usage qui lui paraît utile avant de se poser la question du matériel. C'est uniquement dans un deuxième temps que la technique va revêtir son importance quant aux questions de faisabilité du projet ainsi initié.

Nathalie Labrousse confirme ce point de vue, car elle confère à la science-fiction une capacité de sensibilisation à la philosophie en établissant un éventail de solutions possibles. "La SF nous sensibilise aux problèmes que la philosophie, elle, pose et s'efforce de résoudre. Elle nous montre des réponses possibles, que la philosophie analyse et évalue. Enfin, elle illustre par là-même les diverses thèses philosophiques existantes, au point qu'il est presque toujours possible de mettre en parallèle un philosophe et un texte de SF" [LAB 13, p.]. Ce genre aurait donc tout simplement pour raison d'être de servir à construire l'avenir en y réfléchissant.

Une étude menée sur les travaux de Jules Verne montre que la science-fiction n'influence pas directement la technologie, en ceci que l'auteur n'est pas un inventeur mais un littéraire. Pourtant on ne peut nier qu'elle puisse avoir un impact même indirect par l'intermédiaire des questions qui sont posées dans ces textes, ou bien d'idées qui ne sont pas concrétisables à l'époque à laquelle l'idée vient nourrir l'imagination d'un auteur qui reste avant tout un utilisateur potentiel, avec ses besoins et idées propres.

Il y aurait donc dans la maison du futur la question de l'utopie, sous-jacente, et conduisant du cauchemar au bonheur dans la maison. Ce mot utopie fut inventé par le chancelier anglais Thomas More, à partir du grec « ou » (« non, ne...pas ») et de « topos » (« région, lieu »), signifiant « en aucun lieu ». Plus tard, Michel Foucault donnera un sens un peu différent au terme « utopie ». Pour lui, les utopies sont des « non-lieux ». Ils sont irréels mais possèdent tout de même des liens avec la société et le réel, « par opposition aux utopies, les hétérotopies » [FOU 84, p 24.].

Après observation des méthodes de conception dans plusieurs laboratoires et des références utilisées dans les articles de presse, il apparaît que la science-fiction est une source immense d'inspiration sur la maison du futur. Ce n'est guère étonnant puisque selon J-M Schaeffer il faut remonter au « fondement anthropologique du dispositif fictionnel ». Selon lui, la fiction joue un rôle fondamental dans le processus de connaissances en devenant une caractéristique majeure de notre rapport au réel. Dès lors, la fiction, au-delà du vrai et du faux, s'inspirerait d'Aristote. "Pour que cette fiction puisse être un mode d'apprentissage mimétique au sens fort du terme, il faudrait que la modélisation fictionnelle ait une portée cognitive"[SCH 99, p.13]. Le sentiment de réalité à la lecture d'une fiction ne provient pas du caractère mimétique ou du jeu de faire-semblant mais davantage dans les significations que nous percevons ou construisons en la lisant. La fiction littéraire se transforme alors en une structure potentielle que le lecteur met à l'épreuve : son ressenti et ses valeurs extra-littéraires sont associés à la lecture pour donner du sens à l'expérience de la lecture, qui en retour modifie sa propre expérience. Ainsi, dans le cadre de la maison du futur, une lecture d'utopie blanche ou d'utopie noire n'aura pas le même effet sur l'expérience du lecteur et de sa perception de ce qu'il acceptera dans sa forme de maison connectée réelle. La fiction, et plus tard la science-fiction reposent donc en partie sur les

connaissances des auteurs et sur l'imaginaire qui leur appartient. Pour Evelyne Patlagean, "le domaine de l'imaginaire est constitué par l'ensemble des représentations qui débordent de la limite posée par les constats de l'expérience et les enchaînements déductifs que ceux-ci autorisent" [PAT 13, p.249-269]. Selon cette définition, tout ce qui serait hors de la réalité concrète, incontestable comme l'imaginaire serait alors du domaine du faux, du non-vérifié.

"L'histoire de l'imaginaire peut être définie comme une histoire des archétypes. L'homme est programmé pour penser, pour sentir, pour rêver d'une manière bien définie. Ce sont ces permanences mentales qui se cristallisent dans ce qu'on peut appeler des "archétypes" qui se définissent alors comme une constante ou un penchant essentiel de l'esprit humain, un schéma organisateur" nous dit Lucian Boia [BOI 13, p.49.]. Elle se présente en tout point comme l'antithèse de l'imaginaire traditionnel, et plus précisément, de l'image théologique du monde qui avait dominé le Moyen-âge et au début de l'époque moderne". Il s'agirait d'un nouveau régime de l'imaginaire. Il poursuit en expliquant que "le territoire de l'imaginaire aspire à l'infini. Il se présente partout comme le double immatériel du monde concret. L'avance technologique ne peut en rien modifier cette donnée fondamentale. La mythologie scientifique et une inépuisable collection de croyances et de rumeurs font bon ménage avec la science et la technologie les plus performantes". La maison du futur offre ainsi une facette dans les laboratoires de recherche pour des applications concrètes visant, soit des progrès technologiques, soit des créations de nouveaux usages, et dans la science-fiction avec des "délires" technophiles ou technophobes permettant de s'interroger sur les visions de l'habitat en général.

Si les films marquent les pensées grâce à la matérialisation des faits, les livres offrent quant à eux une dimension supplémentaire de l'imaginaire puisque les limites qu'ils fixent ne sont pas réduites par des contraintes techniques et de crédibilité. Dans le cadre de la maison le problème est identique : même si la technologie est intéressante, il y a toujours un danger potentiel. Une hypothèse principale est qu'il s'agit de contrôle : celui qui ne contrôle pas la technologie perd le combat. Cependant on peut constater que si dans la littérature de science-fiction la technologie de la maison du futur est souvent très négative car synonyme de perte de contrôle, dans le cinéma fantastique, la maison du futur s'avère plutôt utile et sécurisante, et nous offre ainsi une vision opposée et donc complémentaire.

L'importance de la science-fiction comme source d'inspiration est logique et repose sur une évolution de la société autour, notamment, de la place de la littérature dans les journaux autour de la fin du XIX^{ème} siècle. Pour Lucian Boia, "l'émergence de la vulgarisation fut accompagnée par une forte demande de fiction scientifique. Jules Verne (1828-1905) le père de la nouvelle formule littéraire, se proposait justement de vulgariser et de "dramatiser" toute une série d'hypothèses scientifiques et techniques"[BOI 98, p.69.]. D'autres auteurs ou réalisateurs ont pris le relais, mettant en scène la maison dans une échelle de situations allant du confort optimal au cauchemar pour les habitants, plus on avance dans le temps, plus la mise en scène se fait autour de la survie de l'homme face aux machines ou aux situations qui le dépassent, et non plus autour de la place de chacun dans la maison. D'ailleurs, on constate que ces dernières années, la représentation futuriste du foyer devient plus anecdotique, la maison n'est plus crainte, tandis que la guerre contre des machines continue de faire rage, soulignant le fait que c'est la technologie qui est crainte, la maison restant un havre de paix et dont les illustrations démontrent essentiellement des outils de facilitation de la vie quotidienne.

Parmi notre corpus de science-fiction se trouvent les films suivants : *House of tomorrow* (Tex Avery), *Mon Oncle* (Jacques Tati), *Retour vers le futur 2* (Robert Zemeckis), *Demolition Man* (Marco Brambilla), *Le Cinquième élément* (Luc Besson), *Thomas est amoureux* (Pierre-Paul Renders), *À l'aube du 6^{ème} jour* (Roger Spottiswoode), *Spy Kids 1* (Robert Rodriguez), *Minority Report* (Steven Spielberg), *Wallace et Gromit et le lapin-garou* (Steve Box et Nick Park), *Star Trek : Picard* (Alex Kurtzman), *Raised by wolves* (Aaron Guzikowski).

En ce qui concerne les œuvres littéraires, nous nous sommes attachés à plusieurs auteurs : *Le monde tel qu'il sera* (Emile Souvestre), *Les talents de Xanadu* (Théodore Sturgeon), *La maison biscornue* (Robert Heinlein), *Il se passe quelque chose dans la maison* (Catherine Moore), *Dans le palais des rois*

martiens (John Varley), *Les mailles du réseau* (Bruce Sterling), *Intelligence building* (Michel Honaker), *Domo-dingo* (Fabrice Mizio)... Il va de soi que ce n'est pas un corpus exhaustif.

La maison du futur est souvent représentée dans les films car il s'agit d'un des lieux fondamentaux de la vie quotidienne. La différence notable entre livres et films réside dans le fait que les illustrations du futur sont parfaitement probables puisque matérialisées (souvent par ordinateur) d'après les informations sur la technologie, qui circulent auprès du public (imaginaires ou réelles). Si l'on se cantonne à un premier regard, voici les principales données marquantes. Souvent, la maison du futur représentée dans ces films met en scène la cuisine ou le salon, et les illustrations qui en sont faites relèvent le plus souvent de l'imaginaire. Ainsi on la voit dans *Retour vers le futur II*, *Total Recall*, *Le Cinquième élément* (Luc Besson 2000), *Spy Kids I* (Robert Rodriguez 2001) ou encore *Minority Report* (Steven Spielberg 2002), *Star Trek : Picard*, ou *Raised by wolves*.

Il est à noter que la comparaison entre films et œuvres littéraires de science-fiction est délicate dans la mesure où si l'auteur de roman traduit dans le détail sa propre vision de la maison du futur, pour ce qui concerne les films, la donne est différente car c'est notre regard de spectateur qui propose une perception de la vision du réalisateur, la neutralité maximale est difficile mais nécessaire pour conserver des points de comparaison valables.

L'analyse basée sur les critères établis plus haut montre que les fondamentaux de l'habiter sont toujours présents. D'abord, les critères spatiaux sont toujours respectés, qu'il s'agisse de l'espace domestique ou de l'espace domestiqué, dans les œuvres que nous avons choisies. En effet, dans chacune des œuvres la matérialisation de la dimension morphologique se fait physiquement, élevant des murs en matériaux plus ou moins compacts, mais transparents, permettant parfois une intrusion du regard plus facile, rompant l'espace privé et permettant au héros de s'interroger sur la vie des habitants de ces lieux. Les murs ne sont pas là pour couper du monde mais pour définir un espace. L'espace domestiqué est lui aussi représenté, qu'il s'agisse de rues, d'immeubles, de campagnes environnantes. Pour ce qui concerne la sécurité, tous les films étudiés sont dotés d'équipements biométriques, sauf dans le dessin animé de Tex Avery (*House of the future*) qui date de 1954, période à laquelle la biométrie n'existait pas, ainsi que dans *Thomas est amoureux*, film dans lequel nous n'avons aucune visibilité sur la maison dudit Thomas mais qui dispose d'un sas sécurisé.

Le troisième critère fonctionnel à appliquer à la maison du futur, celui du ressourcement et de l'interaction entre les différentes temporalités permet la relation aux autres. Emile Souvestre, qui nous offre une épopée dans la vie du futur au 20^{ème} siècle à travers les yeux de deux époux congelés pour attendre une époque meilleure nous décrit le repas vécu chez l'un de ses habitants du futur, ainsi que les équipements, nombreux, dont le logement est équipé.

Francis G. Rayer estime de son côté que "l'avenir existe mais non les événements dont nous le remplissons. Nous pouvons penser au futur comme à une route en construction à laquelle nous ajoutons certains détails au fur et à mesure que nous avançons. Nos actes ne sont pas prédestinés. Un homme peut modifier son futur-à-venir exactement comme il peut détourner le tracé de la route qu'il construit vers la droite ou vers la gauche" [RAY 51]. Cette vision de l'avenir est finalement très proche de la prospective, puisque l'auteur affirme la possibilité pour l'homme de construire son futur au fur et à mesure de ses avancées, tout comme la prospective doit le permettre aux entreprises en s'adaptant aux événements.

Dans la littérature de science-fiction, la vision de la maison du futur reste abordée de façon relativement marginale. Des descriptions sont parfois réalisées par les auteurs avec plusieurs points communs. D'abord, le côté purement architectural, qu'il s'agisse de formes ou de matériaux vivants. Dans *la maison biscornue*, Heinlein crée une maison "tesseract" c'est-à-dire disposant d'une quatrième dimension spatiale, cependant à cause de tremblements de terre elle finira par disparaître. Dans cette nouvelle on trouve la dimension spatiale à son paroxysme, puisque les individus concernés par cette maison s'y retrouvent enfermés avant qu'elle ne disparaisse, et qu'ils n'en réchappent que de justesse.

D'autres histoires permettent de voir les points communs architecturaux puisque, par exemple, Heinlein et sa maison biscornue offre des accès aux étages par les plafonds, tout comme Bruce Sterling dans *les mailles du réseau* dans lequel l'héroïne accède à son domicile situé en haut d'une tour par un plafond. Toujours dans cette vision de l'habitat comme organisme vivant, John Varley raconte dans *Le palais des rois martiens*, l'histoire de terriens perdus sur Mars et qui survivent grâce à la technologie martienne qui utilise l'ADN et les structures biologiques pour préparer la planète à l'habitation. Ainsi des structures arachnéennes vivantes isolent de l'atmosphère irrespirable de la planète alors que divers tuyaux permettent de se nourrir et de boire. Le tout étant dirigé par des organismes vivants particulièrement adaptables.

Ensuite, il existe un côté "contenant-contenu" dans ces textes. Ainsi, dans *Domo-Dingo* de Fabrice Mizio, les opposants d'un magnat de l'électroménager qui veut devenir maître de monde sont transformés en appareils ménagers. Dans *il se passe quelque chose dans la maison* de Catherine Moore, trois personnes aménagent dans une maison qui n'est pas faite pour des humains. Malheureusement ils ne s'en rendent compte que trop tard... Alors que l'ancien locataire, extra-terrestre a aménagé son domicile en fonction des besoins de sa race, il quitte les lieux sans les remettre en conformité avec les organismes humains. Le problème est très simple, si dans un premier temps les machines supposées rendre la maison-machine vivante et prête à s'adapter à ses habitants ne provoque que quelques dysfonctionnements, la fin sera plus tragique puisqu'ils finissent congelés au lieu d'hiberner. Dans cette nouvelle, Catherine Moore souligne une question qui revient sans cesse : celle de la complexité et de son contrôle.

Enfin, côté psychologique et émotionnel, le film de Steven Spielberg *Minority Report*, sorti en 2002, met en exergue le fait que la technologie permet de se rapprocher de ses souvenirs grâce à la 3D, les voitures y sont volantes, mais surtout, que la biométrie permise par cette technologie permet aussi de traquer un individu toute la journée. Au sens propre dans le cadre du scénario, et au sens figuré dans la mesure où on s'aperçoit que dans la société mise en scène, les publicités s'adaptent à l'individu qui passe devant la borne (que l'on retrouve par la suite dans d'autres films). Bien que très romancée là aussi, cette vision pose plusieurs questions sur la perception de la « maison du futur » par les téléspectateurs. En effet, si l'on se cantonne à ce genre de fiction la représentation de la maison et même de la vie du futur met le doigt sur certaines peurs du consommateur potentiel comme le risque de surveillance à la « Big Brother », le danger des progrès de *Minority report* où l'intention de commettre un délit est punie aussitôt pour « prévenir plutôt que guérir ». Il semble donc important de pouvoir définir les principaux freins pouvant altérer l'introduction de la maison communicante dans la société. Lorsqu'on parle d'équipement pour la maison du futur actuellement, l'une des illustrations les plus connues est le réfrigérateur intelligent (depuis *À l'aube du 6^{ème} jour*), qui commande sur Internet les produits consommés tandis que dans la réalité, l'équipement le plus connecté de la maison reste sans nul doute l'interrupteur. Les ventes de réfrigérateurs connectés ne décollent pas. Plus généralement, on constate que dans la cuisine, les produits connectés représentent 10% de son offre en gros électroménager ou 10 à 15% chez Bosch Siemens, Whirlpool y travaille depuis 10 ans et Electrolux vient de proposer une cuisine entièrement connectée... Mais cela reste assez marginal au final.

3. L'impact de la SF sur les laboratoires de recherche

Les qualificatifs désignant les différentes représentations de la maison de demain tirent avec emphase vers les extrêmes de l'utopie blanche et de l'utopie noire, oscillant entre « maison féérique » et « maison cauchemardesque », que les laboratoires et opérateurs de recherche et d'innovation intègrent souvent dans leurs processus de recherche d'innovation, notamment grâce à la créativité. Cette technique de construction d'innovations, s'appuie sur des éléments d'imaginaire pour permettre aux participants de déplacer leur réflexion afin de voir autrement et proposer des idées innovantes pour servir de base à une création de produit ou service.

Une hypothèse pourrait expliquer cette vision assez réductrice de la maison du futur par l'habitude prise depuis la Révolution industrielle de favoriser le développement du divertissement avant celui de l'utile. Ce fut déjà le cas de la radio, de la télévision, ou de l'ordinateur opposés aux lave-linge, gazinière ou autre machine nécessaire au confort. Pourtant l'objectif de la maison du futur, et des équipements en réseau qui la composent n'est pas seulement le loisir mais aussi l'économie, le confort et la sécurité. C'est pour cette raison que différents laboratoires de recherche (universitaires ou industriels) se sont emparés de ces problématiques de façon bien plus précise.

À l'éclairage de la notion de l'habiter et de la puissance de la science-fiction, on constate qu'il existe différentes formes de l'habitat. Elles peuvent être envisagées de façon indépendante, mais il semble difficile d'envisager les unes et les autres de façon totalement distincte : aucune maison du futur n'a d'existence objectale sans existence sémiotique, elle aura simplement plus de poids dans l'une que dans l'autre. La forme pourrait alors revêtir l'idée de dimension, et expliquerait que la forme organisationnelle dans la représentation de la maison de *Retour vers le futur 2* soit différente de celle de l'appartement du *Cinquième élément*. Dans la première, toute une famille vit, a des échanges plus ou moins directs, mais chacun y dispose de son espace, de sa relation aux fonctionnalités et objets communicants. Dans le second, l'habitant est seul, ce qui entraîne un fonctionnement différent, et une inadéquation quasi immédiate des installations pour tout autre occupant. Cette forme organisationnelle serait intrinsèque aux habitants et aux relations qu'ils entretiennent avec l'intérieur et l'extérieur, évoquées dans la notion de l'habiter. La forme technique est présente également dans tout ou partie des exemples, puisque ce travail est positionné du point de vue des TIC, essentielles à la maison communicante.

Selon les illustrations choisies, cette forme sera plus ou moins aboutie : dans un film on trouvera facilement des effets spéciaux, qui seront impossibles à reproduire dans la réalité, dans les livres seule l'imagination du lecteur et de l'auteur pourra limiter le degré de perfectionnement des installations, tandis que dans les laboratoires la palette ira du tout technologique aux maquettes papier. L'importance et les objets de la forme technique varient aussi selon l'époque à laquelle ils émergent : le rapport à la technologie est très différent entre la fin du XIX^{ème} et le XXI^{ème} siècle, où l'électronique et l'informatique sont présents, quasi en permanence, dans nos vies. La forme objectale de la maison doit s'inscrire dans la société. Par exemple dans une période où le développement durable prend toute son importance, une maison bioclimatique devient un objet destiné à permettre de vivre en harmonie avec l'environnement, ce qui laisse à penser que les technologies et l'organisation adoptées le seront en fonction de cet objectif clef. Pour autant, ce n'est qu'au bout d'un certain temps, d'une éducation de la population que la forme « maison bioclimatique » prendra tout son sens. Il est nécessaire pour cette dernière de correspondre à un imaginaire ou un référentiel pour avoir du sens pour les individus, être acceptée et servir de support à l'innovation. La forme utopique est beaucoup moins limitée, dans le temps et dans l'imagination, car elle fait appel au désir et à l'idée d'un monde idéal, impossible à obtenir dans la réalité, mais facile à représenter dans la fiction. Ceci est d'autant plus vrai que l'idée d'utopie permet d'aller vers le rêve ou le cauchemar, outils fondamentaux en littérature et en cinéma pour créer des effets de peur, action, rêve... les ressorts dramatiques de perte de contrôle ayant un effet bien plus grand qu'ailleurs. Mais la recherche sur la maison du futur dans les laboratoires a une limite très nette : elle ne permet que très rarement de vivre dans ces espaces. Là où les scénarii de science-fiction décrivent des individus aux prises avec leur vie quotidienne dans leur habitat, les chercheurs étudient des éléments spécifiques, hors de toute interaction réelle, quotidienne, comme habitat. Ces lieux de tests, expérimentation, réflexion n'ont d'ores et déjà pas accès à l'ensemble des éléments de l'habiter.

Cela expliquerait alors qu'il y ait une succession de systèmes techniques qui se créent, disparaissent, s'enrichissent, grâce à leurs contextes temporels et spatiaux. Bernard Stiegler s'appuie sur d'autres philosophes comme Bertrand Gille, et considère qu'il serait possible d'en comprendre la succession par une étude poussée, pour faciliter la réflexion sur le domaine, avec comme critère de compréhension celui du système technique dans lequel elle s'insère [STI 94, p.47].

Côté recherche, François Dagognet pose l'hypothèse que l'apparition tardive des objets tiendrait en partie au fait que la sociologie a eu pour défaut majeur de passer par des extrêmes : "le sociologue a réussi cette subtile néantisation : ou bien il tient l'objet pour un gadget (le délire fonctionnel et ludique) ou bien pour un fétiche (la relique fictive du passé) ou bien encore pour l'élément d'une collection (séquestration, névrose possessive). Il ne fonctionne jamais comme un signe social : ou bien il exprime l'idéologie bourgeoise théâtralisée (buffet monumental, horloge, lit de milieu...) ou bien, actuellement, l'objet-instrument implique l'exténuation du geste et du pulsionnel (presse-bouton, cadrans, télécommandes, automatisation), la culture du plastique (donc du leurre), le modernisme organisationnel" [DAG 89, p.13].

Les différents projets réalisés en R&D, universités autant qu'entreprises, peuvent être classés selon plusieurs objectifs : certaines sont ainsi destinées à la recherche, et traitent alors de deux aspects majeurs, réunir en une seule action la technologie appliquée à des problématiques sociétales majeures. Cela leur permet d'être à la fois techniquement à la pointe, mais également de pouvoir y associer des questions relevant de SHS, largement plébiscitées à l'université en général, et assez peu utilisées, pour différentes raisons, dans l'entreprise. Ainsi, le Georgia Tech d'Atlanta, le MIT de Boston, ou l'université de Grenoble travaillent sur le maintien à domicile des personnes en situation de handicap ou les personnes âgées.

Une autre partie de ces maisons sera plus orientée vers la domotique. Ces habitats travaillent sur l'amélioration de produits déjà existants pour la grande majorité. Cela passe alors par l'installation de réseaux de plus en plus performants, qui permettront la communication entre les applications présentes. La plupart ont alors un réel objectif commercial du produit, déjà fonctionnel, bien que souvent onéreux. Ces illustrations n'ont alors rien de futuriste, et malgré leur appellation sont bel et bien techniquement des « maisons d'aujourd'hui », comme c'est le cas pour la maison Siemens, Broadband House, ou encore la maison Legrand. Certaines entreprises, comme Saint Gobain, s'attachent aux verres ainsi qu'aux matériaux intelligents dans une vision plus environnementale de la maison.

D'autres accorderont une importance particulière à la santé, mêlant ici aussi de nombreux partenariats pour couvrir les aspects de la recherche allant de la médecine à la technique, en passant par le social ou l'histoire. En effet, la technologie ne peut se dispenser de coller à la société pour être acceptée, c'est le cas pour l'environnement mais encore davantage pour la santé. Par exemple, l'utilisation de capteurs non dissimulés, selon certains spécialistes comme nous le révèle Alain Anfosso du CSTB dans un entretien, serait considérée comme un aveu de faiblesse par les personnes concernées, expliquant le refus ou un manque de rigueur dans son utilisation pouvant entraîner des échecs ou approximations dans l'utilisation des services prévus initialement. L'Habitat Interactif pour la Santé met en place à Grenoble des travaux sur l'utilisation des capteurs dans la maison, tout comme le CSTB à Sophia Antipolis, ou encore la maison Jeita au Japon.

Enfin, certaines vont se tourner plus spécifiquement vers le divertissement, utilisant leur cœur de métier pour introduire le multimédia dans tous les espaces de la maison, comme dans la « maison Cisco » ou la « maison Pioneer ». Certaines appartiendront toutefois à d'autres catégories en complément, comme c'est le cas de la maison Jeita, qui offre une palette très large de produits et services pour la « maison du futur ». De nombreuses entreprises et start up gravitent autour des fonctions de la maison, mais nous avons cité les principaux pionniers, ceux qui ont su mettre en place un système global de représentation de la maison et non une ponctuelle vision d'objets en réseau.

Ces différentes catégories sont à coupler avec une deuxième dimension puisque certaines sont issues du milieu industriel (Philips, Jeita ou Pioneer...), et parfois exclusivement, d'autres du milieu universitaire (Georgia Tech, MIT...) et enfin d'autres mixtes, essayant de former des équipes pluridisciplinaires chargées d'étudier tous les aspects de la vie quotidienne, de la simple satisfaction des besoins physiologiques à la recherche d'améliorations sur tous les plans possibles (Home Com, Philips...).

Un autre frein au développement d'un marché de la maison super connectée repose sur l'usage qui en est fait. Compte-tenu de l'imaginaire collectif autour de la maison, il est logique que le bénéficiaire soit un réflexe dans la décision de s'équiper : y a-t'il plus de risques que je perde le contrôle de mon équipement ou bien que le sois satisfait par ce dernier ? Selon Jacques Perriault, il existerait une logique de l'usage où le décalage entre le comportement de l'utilisateur et un mode d'emploi ne se présenterait pas seulement à travers des facteurs technologiques [PER 89, p.203]. L'usage dépendrait d'une décision double : l'achat et l'intention de s'en servir. Les trois éléments de décision et de processus d'emploi sont le projet (anticipation), l'appareil (instrument) et la fonction assignée. Dans le cas de l'habitat du futur, les éléments sont choisis séparément, et leur usage ou caractère technologiques semblent uniques. Pourtant cette unicité d'usage n'est que de façade : si le choix initial se fait à partir d'un usage précis, le détournement d'usage, lui, se produit de façon imprévue, et l'ensemble se produit au travers du modèle complexe de l'habiter.

Mais alors, pourquoi les chercheurs continuent-ils à s'inspirer de la SF pour trouver des services innovants ? Une hypothèse est que la maison du futur, vue en tant qu'habitat, offre la possibilité d'un environnement complexe et auto-construit qui justifie cet axe de travail, car le résultat n'est ni garanti ni exclu. L'éclairage sur la maison que l'individuation de Simondon peut apporter naît d'abord de la circulation d'une information permettant à la forme (morphè) de se dégager de la matière (hylè) dans le schéma hylémorphique de cet objet. La « maison du futur », par une de ses facettes, est un réseau domestique de communication créé entre habitants, habitat et objets communicants [SIM 05, p.]. Mais c'est aussi un habitat qui possède un rôle dans la matérialisation des frontières entre l'individuel et le collectif, entre sphères privée, publique et professionnelle, ainsi qu'entre les membres d'une même famille, membres d'un réseau social etc... tout ceci par la circulation d'informations dans tous les sens. Ensuite, Gilbert Simondon voit dans l'imagination un facteur d'invention, et l'individuation comme un facteur de résolution de problèmes. Là aussi, dans un contexte concurrentiel rude, les travaux sur la maison du futur pourraient s'éclairer d'une autre manière, notamment dans la prospective dans la créativité, et plus encore dans la notion de représentation. Cette dernière rejoint l'idée de forme revêt une grande importance dans l'évolution globale de la « maison du futur » : elle se retrouve également dans le cadre du Design, qui y tient une grande place. L'hypothèse est alors que le véritable principe d'individuation est la genèse elle-même en train de s'opérer, c'est-à-dire le système en train de devenir, pendant que l'énergie s'actualise. Son rôle comme dispositif mécanique à communiquer pourrait aussi se trouver dans la frontière entre l'individuel et le collectif : l'individu seul est un être partiel, tandis qu'en relation avec son milieu, il pourra s'individuer. Dans ce cas, elle permettra à ceux qui l'habitent de gérer la situation à laquelle ils sont confrontés, grâce aux capacités variées de ce système domestique. L'aspect affectivo-émotif prendra alors toute sa place, grâce, notamment au design émotionnel ou à l'information pervasive. Cette dernière serait une nouvelle utilisation des réseaux répandus partout dans l'environnement, permettant aussitôt à l'individu d'être en permanence en relation avec le réseau informatique. L'avantage serait alors bien sûr une analyse et une satisfaction, permanentes et immédiates, des besoins et désirs émis par les humains, et interprétés par les interfaces. On est alors bien dans l'utopie blanche de l'habitant qui est en harmonie avec son habitat, mais la frontière est mince avec une utopie noire où Big Brother surveille voire absorbe ses habitants. C'est un motif souvent repris dans les œuvres de science-fiction au même titre que la peur de la domination par les machines.

Si on répercute ces quelques suppositions sur le cas de la « maison du futur », on comprend que ce qui manque dans les laboratoires, où l'on ne vit pas avec l'habitat, pourrait être présent dans un autre cadre, plus réel cette fois. Placée comme une machine à communiquer, et plus encore, comme outil, comme moule qui permettra aux habitants de s'individuer la maison du futur s'éclaire de différentes manières. D'abord, sa forme se justifierait par les liens qui vont se tisser entre habitants et habitat. Si les individus qui y vivent peuvent s'individuer grâce à la « maison du futur », qui les approche et les protège à la fois du collectif, ils ne peuvent pas ne pas agir sur la maison elle-même. Cette dernière ne sera jamais identique au moment où les clefs ont été remises aux habitants. Chaque pièce peut revêtir un aspect différent, selon son rôle ou selon celui qui y vit. Ceci pose donc la question du double jeu de

la forme de la maison, et de celle des habitants, même s'il s'agit ici de se concentrer sur les formes de la maison et sur les conséquences que cela peut avoir pour l'individuation des habitants. L'autre point intéressant est celui de l'information qui circule dans la « maison du futur », et qui permettra d'aller vers l'in-formation [SIM 05, p.], grâce au nombre croissant et à la complexification de ses composantes. Cela pourrait alors être une hypothèse d'explication partielle au fait que la « maison du futur » a beau se doter de systèmes d'informations performants et d'objets communicants, elle ne semble pas satisfaire les utilisateurs, voire les clients. Il se pourrait alors que sa composition informationnelle ne soit pas encore suffisante pour jouer son rôle d'après la théorie de l'information, telle qu'énoncée par Gilbert Simondon. Mais tout ceci montre bien que la théorie et la réalité ont parfois des difficultés à se rencontrer, si sur le papier le lien avec l'habitat est primordial, nous avons vu que l'utilisateur final doit d'abord prendre la décision d'acheter, et les critères sont souvent liés à l'inconscient collectif.

Sans compter qu'il ne faut pas dissocier totalement concepteurs et utilisateurs dans ce processus de création de produits et services. En effet, le concepteur est intrinsèquement un utilisateur, et inversement, donc, malgré des préoccupations différentes, chacun intervient de chaque côté de la barrière. Dès lors, on peut considérer qu'une hypothèse serait que le succès n'est pas au rendez-vous, car il n'a jamais été question de proposer une maison du futur aussi poussée qu'elle l'est dans la SF, en tout cas pas maintenant. Cela s'explique par le besoin d'un inconscient collectif favorable mais également parce que l'objectif final de ces formes de maison relève d'autre chose. Dès lors, le classement des formes de la maison du futur se constituera à partir de l'étude du *design*, induisant par là même ses rôles, de la réflexion au rêve, ou encore un statut de « *concept home* », envisagé du même angle que celui du « *concept car* » de l'industrie automobile, expliquant ainsi la faible proportion de maisons équipées en totalité. La comparaison entre la « maison du futur » et l'automobile nous a révélé un certain nombre de similarités, qui nous ont poussés à envisager la « maison du futur » comme un « *concept-home* », au même titre que l'illustration de la voiture du futur est appelée « *concept car* ».

Si l'on reprend cette dernière idée, l'une des caractéristiques majeures du concept-car est qu'il est présenté sous forme de prototype, voire de maquette, n'ayant absolument pas vocation à rouler telle quelle. Il s'agit plutôt de profiter de manifestations plus ou moins publiques, et plus ou moins officielles pour présenter un modèle sorti des laboratoires de recherche, et représentant avant tout le summum de la technologie, du design (dessin), afin de le confronter aux professionnels ou visiteurs qui pourront donner leur avis. La plupart du temps, le projet commercialisé quelques mois ou quelques années plus tard, n'aura plus grand-chose à voir avec les dessins initiaux, mais les avis recueillis permettront de faire de nouvelles propositions ou avancées, plus en cohérence avec les aspirations des clients. La forme présentée est alors à une période donnée, pour des contraintes données, une forme idéale de la voiture, 'un point de vue esthétique, technologique ou financier... mais pas forcément la forme idéale pour l'acheteur à venir, qui préférera généralement l'aspect pratique à celui technologique du produit.

Autant le « *concept-car* » permet de combiner en un véhicule toutes les prouesses technologiques réalisées, autant le « *concept home* » permet la même chose dans l'habitat. Il s'agit également d'un lieu où l'on peut confronter les différentes technologies du marché, en comparer l'efficacité, la compatibilité, la fiabilité... Le « *concept home* » faciliterait dès lors, d'une part la constitution d'un imaginaire personnel et collectif à partir d'une idée assez concrète, et d'autre part l'approche plus pragmatique de la technologie au domicile. La « maison du futur » pourrait aussi être comparée à la maison témoin, dont le rôle est bien connu en architecture, pour présenter aux clients les variantes possibles. La « maison du futur » comme « *concept-home* » en ferait donc un outil de réflexion, de rêve, mais aussi de communication.

Selon Flichy l'utopie permet de réfléchir à tout l'éventail des possibles, ce qui en fait selon lui l'étape la plus inventive du processus de réflexion, même si c'est aussi la moins scientifique et la moins ordonnée [FLI 89, p 51-74.]. Elle comporterait ainsi des rencontres plus ou moins probables entre dispositifs techniques différents (utopie de rupture), ainsi que la construction d'une alternative aux dispositifs techniques existants (passage aux projets).

Pour Lucian Boia, l'utilité de l'imaginaire et de l'utopie dans un tel travail réside dans l'immense éventail de possibilités allant du cataclysme au paradis, révélant alors toutes sortes de variantes optimistes nous illustrant aussi bien un possible esclavage de l'homme que sa liberté absolue [BOI 98].

Pour autant, l'utopie blanche ne conduit pas toujours à une innovation et l'utopie noire ne condamne pas toujours un objet. En effet, le questionnement se veut plus général et repose essentiellement sur ce que l'individu souhaite voir chez lui. Ainsi, certains éléments supposés apporter du confort, parfaitement maîtrisés techniquement seront rejetés par les consommateurs. C'est le cas des dispositifs de santé pour personnes fragiles, afin d'appeler les secours en cas de chute par exemple. De sorte que pour éviter les soucis liés à la stigmatisation de la faiblesse physique à travers le port d'un dispositif externe, Gerhome travaille sur des technologies non intrusives. Elles ne seront pas portées, mais enfouies dans l'habitat. L'objectif est la détection précoce des comportements bizarres, puis apporter des compensations automatiques ou humaines. Cela permet d'éviter la partie culturelle qui fait qu'on a du mal à afficher sa « faiblesse » mais cela renvoie aux technologies cachées qui donnent la maîtrise à celui qui en prend le pouvoir, homme ou robot. L'aspect sécurité prend alors le pas et participe à la construction de l'inconscient collectif. A l'inverse, malgré un inconscient collectif plutôt défavorable à l'abandon du pouvoir aux ordinateurs, on s'aperçoit que les outils communicants (sonnette avec caméra, domotique, assistants...) peuplent de plus en plus la maison. Avec le temps, la distance avec la technologie s'amenuise et la peur disparaît dans le réel, tandis que l'humain cherche à se faire peur sur les écrans ou rêver d'une vie plus facile et moins fatigante.

François-Xavier Jeuland, consultant et auteur de l'ouvrage "la maison communicante", estime dans un entretien qu'il peut y avoir des dérives qui vont s'avérer néfastes au développement du secteur tout entier « typiquement, c'est presque l'effet inverse, les gens qui ont ça en tête vont dire "je ne veux surtout pas ça chez moi" en fait. Et c'est ce qui a fait du mal à la domotique pour moi, c'est que, personne n'a envie d'avoir ça chez lui, parce que c'est pas au point, parce que ça ne marche pas, parce qu'on comprend bien que techniquement ça va mal se passer en fait, c'est trop tôt. Parfois les gens vont me faire référence à des films comme "Mon Oncle", et qui étaient l'inverse de la promotion de la domotique, qui coulaient la domotique. La seule référence qu'on peut avoir de ce type, c'est plutôt la personne qui essaie de justifier que ce que je lui propose n'est pas ce qu'il attend en fait".

Nous avons interrogé des chercheurs travaillant sur l'habitat du futur, et sur l'impact de la science-fiction sur les utilisateurs. Il semble alors que les avis soient partagés quant à l'impact de la SF sur les visiteurs. Ainsi, pour certains chercheurs, les scénarisations excessives sont bien prises car les visiteurs « relativisent, ils savent que c'est de la science-fiction, ils la laissent au niveau où c'est, c'est-à-dire que c'est un film... ». La question de la perception de l'utilisateur en rapport avec la science-fiction semble revêtir une importance certaine, car c'est à la fois l'utilisation et la réflexion qui sont en cause. Pour autant, si l'aspect SF donne ainsi une plus grande marge de manœuvre à la réflexion, mais elle peut aussi donner une mauvaise image de l'objet qu'on essaie de présenter. Pour Bernard Marquet « on n'est pas dans la réalité, on est dans l'utopie. On est dans la représentation de ce qu'on pourrait imaginer du futur, ce qu'on imagine du futur. À chaque fois que je montre la maison ou les démos, je dis « voilà une représentation de ce que pourrait être, de ce qu'on imagine de la maison du futur. Mais votre maison à vous du futur elle ne ressemblera pas à celle-là. Ou elle empruntera probablement un certain nombre de choses qu'on aura mis en exergue. Mais concrètement elle ne ressemblera à tout à fait autre chose ». Une remarque intéressante provenant d'un des chercheurs de l'équipe, spécialisé dans la SF, insiste sur le fait que l'intérêt pour la SF n'est pas forcément à mettre sur le même plan que l'intérêt pour la « maison du futur » traitée par les laboratoires, « mais attention, il y a ce que j'aime dans la technologie, ce que j'aime dans la science-fiction, et ce que je veux dans ma maison. Et ce que je veux c'est quelque chose de simple, et pas dans toutes les pièces comme la chambre et la salle de bains » [TRE 09 p 244]. La science-fiction est donc à considérer comme un outil pour travailler sur la « maison du futur », sorte de moyen de la mettre en valeur en utilisant l'inexistence des limites techniques et imaginaires pour favoriser la réflexion sur des problématiques variées, concernant aussi bien la

technique que la société. Pour cela, l'imaginaire de la SF s'oriente souvent vers une utopie, ou plutôt des utopies, de la maison du futur.

On conçoit à partir de ces éléments que la maison est à la fois un lieu propice à accueillir services et produits destinés à aider les habitants à se sentir bien, mais que cela constitue également une limite forte compte-tenu de la pression sécuritaire qui y règne. C'est un lieu de choix pour explorer les possibles de l'imaginaire, et particulièrement les utopies noires et blanches dont la science-fiction est friande et c'est un environnement complexe qui peut aussi expliquer pourquoi la réalisation en laboratoire ne peut fonctionner car on n'y vit pas, il n'y a pas de liens tissés avec le lieu. Enfin, la société actuelle et l'inconscient collectif n'offrent pas une vision suffisamment rassurante de la maison du futur pour pousser une majorité d'individus à tenter de tisser des liens avec une maison-machine susceptible de prendre le contrôle, même si ce n'est qu'en bloquant toutes les ouvertures d'un logement lors d'une panne de courant par exemple.

Bibliographie

Ouvrages

- [ALL 14] ALLEN B., « Les relations entre le dedans et le dehors », in *Espaces domestiques* sous la direction de B. Collignon et J-F Staszak, Bréal, Paris, 2014.
- [BOI 98] BOIA L., *Pour une histoire de l'imaginaire*, Les belles lettres, Paris, 1998.
- [DAG 89] DAGOGNET F., *L'éloge de l'objet*, Editions VRIN, Paris, 1989.
- [FLI 89] FLICHY P., « La place de l'imaginaire dans l'action technique : le cas de l'internet », *Réseaux*, vol 19 n°109, Paris, 2001, p51-74
- [FOU 84] FOUCAULT M., Dits et écrits, volume 4, « des espaces autres » 1984.
- [HEI81] HEINLEIN R., « *La maison biscornue* », in *Le livre d'or de la science-fiction*, Presses Pocket, Paris, 1981.
- [HOY 13] HOYAUX A-F., « *De l'espace domestique au monde domestiqué* », in *Espaces domestiques* sous la direction de B. Collignon et J-F Staszak, Bréal, Paris, 2013.
- [JEU 13] JEULAND F-X., « *La maison communicante* »
- [LAB 13, p.] LABROUSSE N, « La SF, un certain regard sur le monde », 1er festival international de SF de Nantes, octobre 2000.
- [MUS 05] MUSSO P., PONTTHOU L., SEULLIET E., *Fabriquer le futur*, Village Mondial – Pearson Education, Paris, 2005.
- [PAT 13] PATLAGEAN E, « L'histoire de l'imaginaire », dans *La nouvelle histoire*, dir. par Jacques Le Goff, Roger Chartier, Jacques Revel, Paris, Retz CEPL, 1978, p. 249-69 : 249
- [PER 89] PERRIAULT J., « La logique de l'usage », Flammarion, Paris, 1989.
- [RAY 51] RAYER F-G., *Le lendemain de la machine*, J'ai Lu, Paris, 1951.
- [SIM 05] SIMONDON G., *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Million, Grenoble, 2005.
- [SCH 99] SCHAEFFER JM, *Pourquoi la fiction ?*, Editions du Seuil, Paris, 1999.
- [STI 94] STIEGLER B., « La technique et le temps », t1 « la faute d'épiméthée », Galilée, Cité des sciences et de l'industrie, Paris, 1994
- [SOU 02] SOUVESTRE E., *Le monde tel qu'il sera*, Editions Antares, Paris, 2002.
- [TRE 09] TREVILY J. « La maison communicante ? archéologie et futurologie des visions anticipatrices de la maison ». thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, UHB, 2009 , annexes VIII entretien Henry Thomas
- [VAR79] VARLEY J., *Dans le palais des rois martiens*, Editions Denoel, Paris, 1979.
- [VER72] VERSINS P., « Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction », éd. l'Âge d'Homme, (1972) (rééd. 1984).
- [WAC 13] WACJMAN G., *Colloque arc en rêve*, 2006.