Visions d’un monde



juste et positif



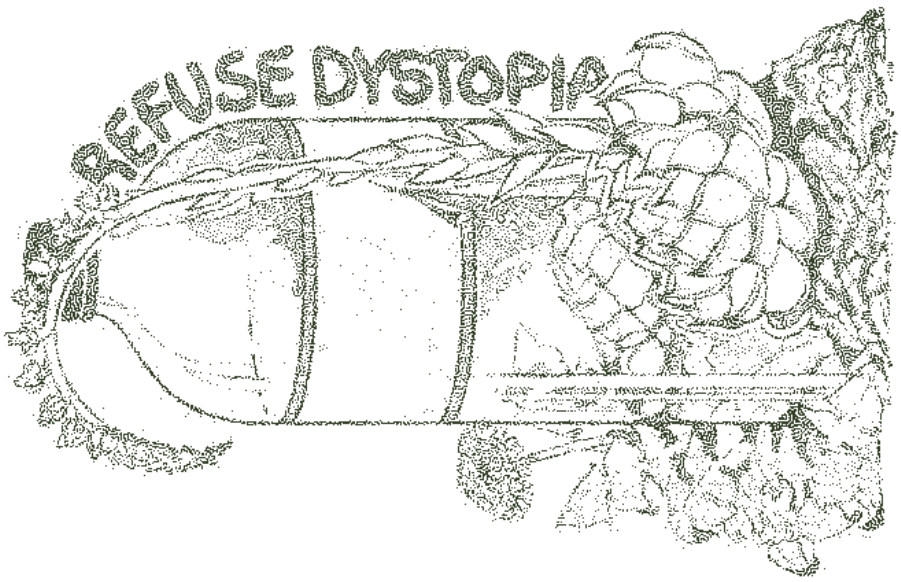
Créer l’utopie et Visions d’un monde juste et positif

Tom Cantôt

Mémoire de Diplôme National Supérieur d’Expression Plastique option Design
2025-2026

sous la direction de Franck Houndégla

ebabx – école supérieure des beaux-arts de Bordeaux


REFUSE DYSTOPIA

UTOPIE

nom féminin

Mot forgé par l'écrivain anglais Thomas More, titre de son livre L'Utopie, du grec οὐ-τόπος / ***ou-tópos***, « en aucun lieu ». Une utopie est une représentation d'une société idéale, opposée aux sociétés réelles imparfaites.

Thomas More utilise, exceptionnellement, le terme Eutopia pour désigner le lieu imaginaire qu'il a conçu. Ce second néologisme ne repose plus sur la négation *ou* mais sur le préfixe *eu*, présent aussi dans euphonie ou euphorie et qui signifie « bien » ou « bon ». Eutopie signifie donc « le lieu du Bien » ou « le lieu du Bon ».

Tradition et innovation au service du futur 4

Un terme né sur internet 7
Un mouvement déjà ancré 10
Les premières apparitions du terme solarpunk 19

Des valeurs positives 45
Justice environnementale 46
Justice sociale 50
Autonomie, partage et résilience communautaires 53
La technologie au service d'une approche holistique 56
Une alternative optimiste et constructive 62

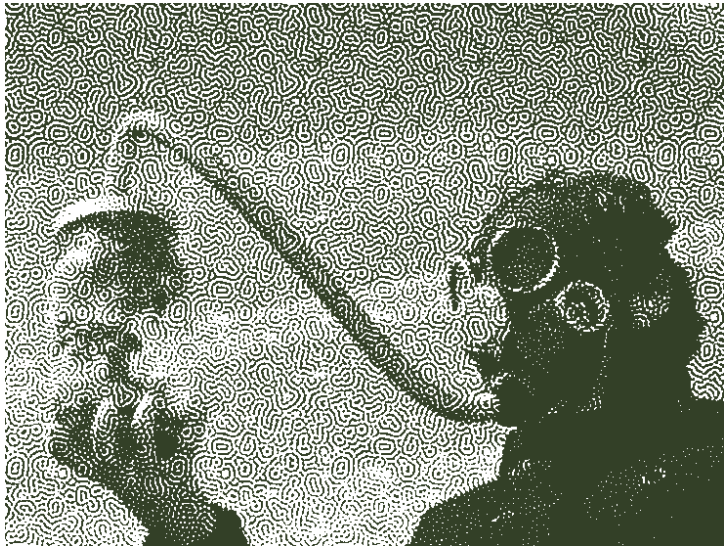
Rêver l'esthétique solarpunk 73
Naissance et évolution de l'esthétique solarpunk 79
L'émergence du solarpunk dans le cinéma 82
La dimension sonore du solarpunk 92
Jeux vidéo et utopies interactives 93

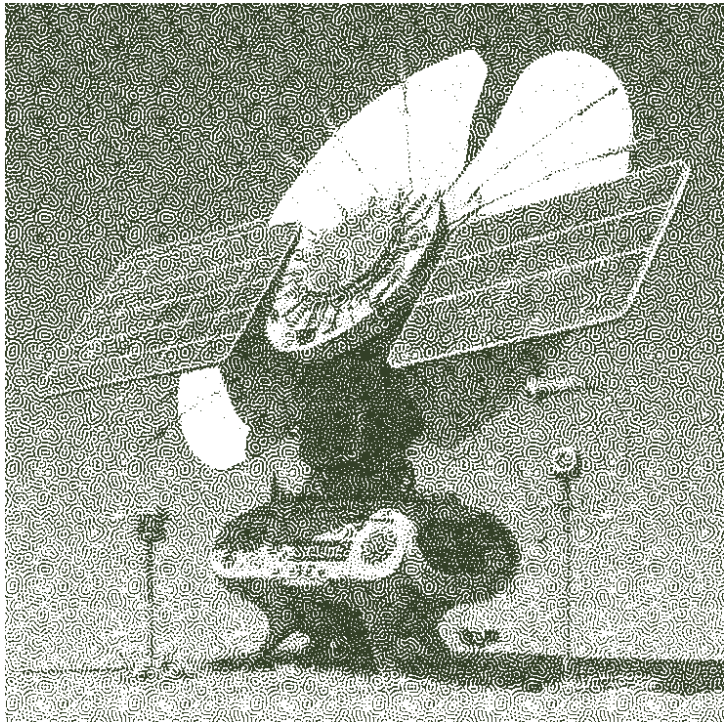
Le design au service du solarpunk 117
Récupération, artisanat et autonomie 121
Open source et transition numérique 136

"Le faire" au premier plan 153
Une alternative à l'industrie 159
Autonomie et résilience 163
Réemploi et modération 169
Redécouverte du vivant et des savoirs territoriaux 173
Le pouvoir du faire 174

Entre utopie et réalité 189
Réalité en construction 193
Les limites de l'utopie 199

Un engagement personnel pour un monde habitable 204





Tradition et Innovation au Service du Futur

Depuis le début des années 2010, un changement se manifeste dans la manière de valoriser le « faire » et les « savoir-faire », un phénomène qui se caractérise par une redéfinition des métiers de l'artisanat et qui touche tant le champ médiatique que celui des idées. Cette évolution s'accompagne d'une redécouverte et d'une reconnaissance grandissantes des métiers artisanaux, qui sont désormais perçus non seulement comme des savoirs-faire dits traditionnels mais aussi comme des pratiques d'avenir aptes à répondre aux défis contemporains.

La production artisanale est désormais perçue comme un pilier essentiel pour soutenir la transition écologique. Elle est envisagée comme un secteur clé pour repenser la production et la consommation à l'échelle locale, nationale et internationale, offrant ainsi une alternative au modèle industriel caractérisé par la surconsommation. Son développement est considéré comme indispensable pour renforcer le lien social, en favorisant des circuits de production plus humains et solidaires. De plus, l'artisanat joue un rôle crucial dans la construction et la transmission des identités culturelles, permettant à chaque communauté de valoriser ses spécificités tout en s'inscrivant dans un monde global.

Face à l'urgence des enjeux sociaux et climatiques, il devient impératif de repenser nos méthodes de production, nos outils et nos modes de vie pour construire un avenir viable pour le plus grand nombre. Cela passe par une remise en question des processus industriels actuels, souvent destructeurs de l'environnement et déconnectés des réalités sociales.

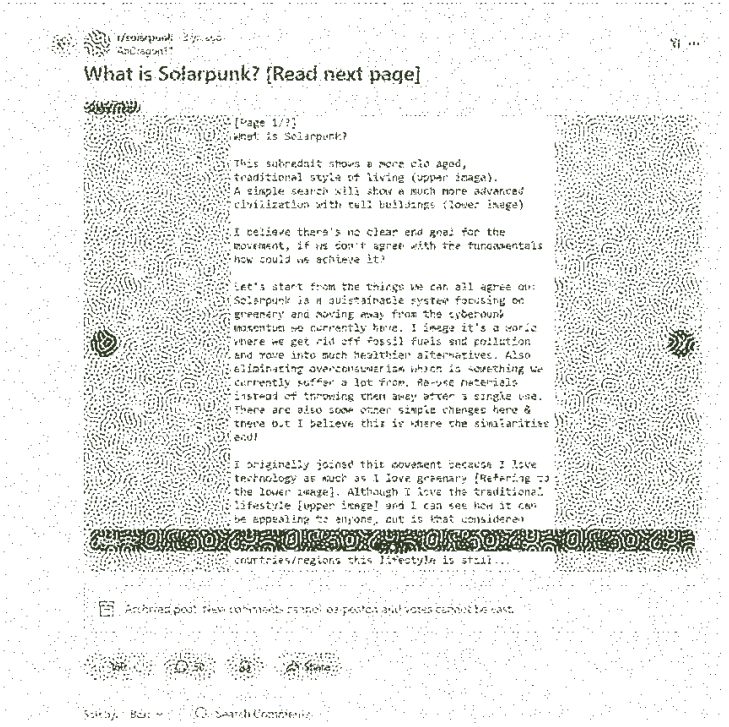
Ce tournant pourrait s'effectuer notamment en réexaminant et en actualisant les techniques et savoir-faire du passé, qui peuvent servir de base pour imaginer des solutions durables.

C'est dans cette dynamique que des visions futuristes ont émergé, notamment dans la littérature utopique. Des auteurs et autrices comme Ursula K. Le Guin ont exploré ces questions à travers des récits qui interrogent nos rapports à la production, à l'environnement et à la société. Leur travail a contribué à l'émergence d'un mouvement littéraire et intellectuel qui place l'artisanat et les savoir-faire au cœur de la réflexion sur l'avenir de nos sociétés.

1

Un terme né sur internet

Vers la naissance d’un terme visant à nommer un mouvement en émergence.



r/solarpunk 2022
https://www.reddit.com/r/solarpunk/comments/ttajkj/what_is_solarpunk_read_next_page/

Un mouvement déja ancré

Le *solarpunk* représente un courant culturel, esthétique et idéologique qui a émergé au début du XXIe siècle. Il s'est développé dans un contexte marqué par une sensibilisation accrue aux crises environnementales mondiales telles que le réchauffement climatique, la diminution de la biodiversité et les différents types de pollution. Néanmoins, son origine est diverse et puise dans un patrimoine plus large de contre-cultures, de mouvements utopiques et d'approches alternatives pour l'avenir.

Une grande partie des racines du *solarpunk* se trouve dans l'histoire des mouvements écologistes et utopiques. Au cours du XIXe siècle, des philosophes comme Henry David Thoreau et John Stuart Mill ont développé des concepts anticipant une société plus sobre et en accord avec les milieux naturels.

Au cours de cette période, les premiers socialistes utopiques tels que Robert Owen et Charles Fourier ont imaginé des communautés idéales fondées sur des valeurs d'équité, de solidarité et de protection de l'environnement.

Henry David Thoreau (1817-1862), était un philosophe, naturaliste et poète américain. Son ouvrage le plus emblématique, *Walden ou la Vie dans les bois*[1], explore les thèmes de l'économie, de la nature et de la simplicité de l'existence vécue loin des contraintes sociales. Ce livre est né d'une retraite qu'il a effectuée dans une cabane qu'il avait lui-même construite au bord d'un lac, où il a cherché à vivre de manière plus proche de la nature.

John Stuart Mill[2] (1806-1873), était un philosophe, logicien et économiste britannique. L'un des penseurs libéraux les plus influents du XIXe siècle, il était un fervent défenseur de l'utilitarisme, une théorie éthique développée par Jeremy Bentham, à laquelle Mill apporta sa propre interprétation.

En économie, il fut l'un des derniers représentants de l'école classique. Considéré comme l'un des premiers féministes masculins, Mill développa également un système de logique qui marquait une transition entre l'empirisme du XVIIIe siècle et la logique moderne. Il est aussi l'auteur du premier grand traité sur la démocratie représentative, *Considérations sur le gouvernement représentatif* (1861). Vers la fin de sa vie, Mill manifesta un intérêt croissant pour les théories socialistes.

Charles Fourier (1772-1837), était un philosophe français et le fondateur de l'École sociétaire. Considéré par Karl Marx et Friedrich Engels comme une figure du « socialisme critico-utopique », aux côtés de Robert Owen, Fourier a influencé la création de plusieurs communautés utopiques, directement ou indirectement inspirées de ses écrits, dès les années 1830.

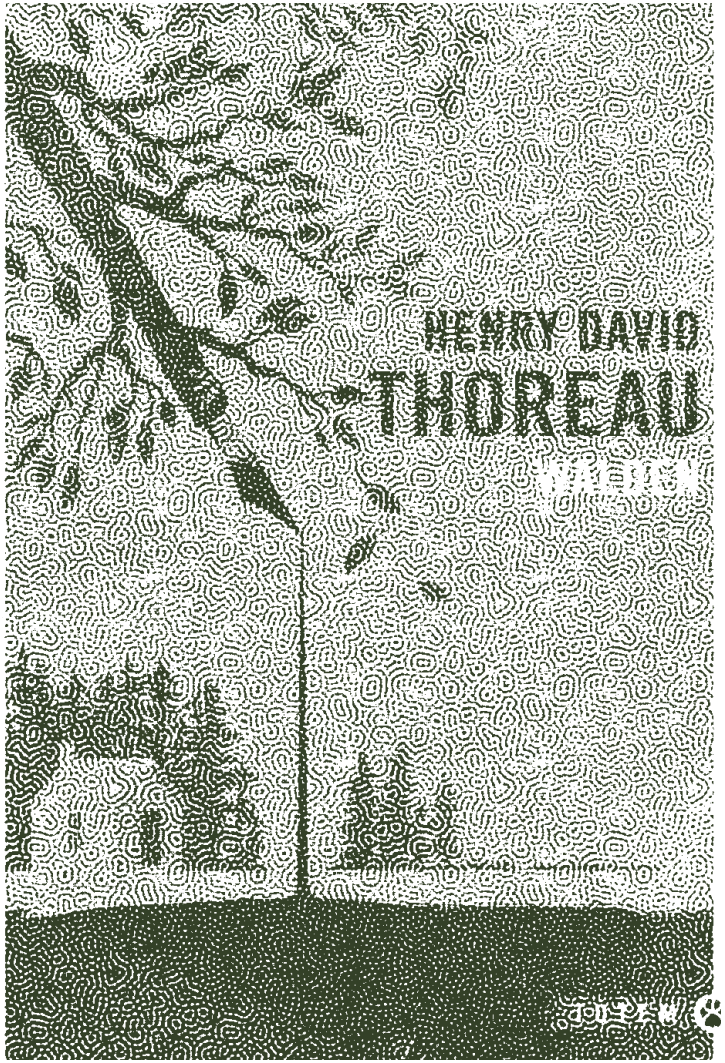
Albert Robida (1848-1926) était un écrivain, illustrateur, caricaturiste et journaliste français, considéré comme l'un des pionniers de la science-fiction. Contemporain de Jules Verne, il partageait son goût pour l'anticipation, mais avec une approche plus satirique et humoristique. Il est notamment célèbre pour sa trilogie de romans d'anticipation : *Le Vingtième Siècle* (1883), *La Guerre au vingtième siècle* (1887) et *Le Vingtième siècle. La Vie électrique* (1890).

Dans *Le Vingtième Siècle*[3], Robida imagine le monde de l'an 1952 tel qu'il pourrait être vu depuis la fin du XIXe siècle. Ce roman mêle récit d'aventure, satire sociale et critique du progrès technologique. L'histoire suit Hélène Colobry,

une jeune femme ambitieuse, dans un Paris futuriste où les femmes occupent des fonctions importantes, où les transports aériens sont banalisés et où la communication instantanée (téléphonoscope) préfigure Internet et la visioconférence.

Robert Owen (1771-1858), était un entrepreneur et théoricien socialiste britannique. Ses idées et ses réalisations ont donné naissance à un courant du socialisme utopique appelé l'« owenisme », qui exerça une grande influence au cours de la première moitié du XIX^e siècle. Il est souvent considéré comme le « père fondateur » du mouvement coopératif et du socialisme en Grande-Bretagne.

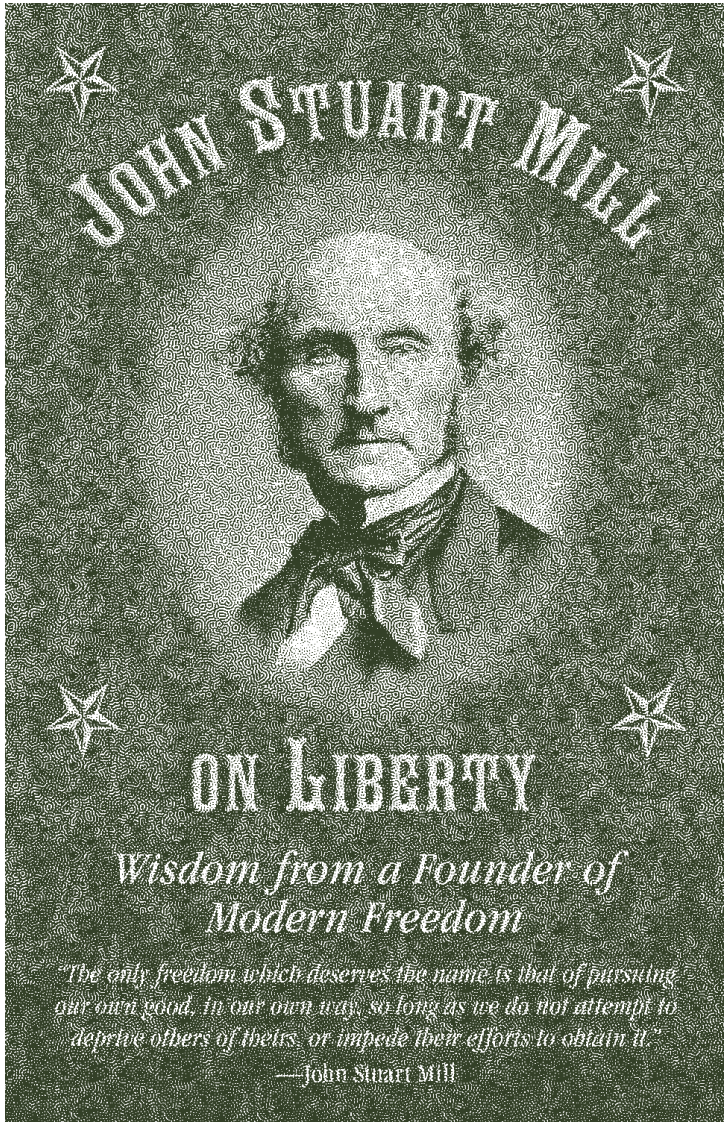
Héritières de ces idées utopiques progressistes et fantasmées du futur, un nombre croissant de communautés a vu le jour, principalement sur les forums en ligne et les réseaux sociaux. Ces espaces numériques, tels que Twitter (désormais X) ou Reddit, sont devenus des lieux essentiels où les concepts et les valeurs du mouvement *solarpunk* se sont forgés et diffusés. C'est au sein de ces communautés que des discussions profondes sur la durabilité, l'écologie, l'autosuffisance et l'innovation ont pris racine, permettant ainsi au *solarpunk* de se développer et de s'étendre au-delà des cercles de penseurs ou de militants marginaux pour toucher un public plus large.



extrait, "Walden: ou La vie dans les bois"

Travaillerons-nous toujours à nous procurer davantage, et non parfois à nous contenter de moins ? Le respectable bourgeois enseignera-t-il ainsi gravement, de précepte et d'exemple, la nécessité pour le jeune homme de se pourvoir avant de mourir, d'un certain nombre de « caoutchoucs » superflus, et de parapluies, et de vaines chambres d'amis pour de vains amis ?

[1] THOREAU, Henry David, *Walden ou La vie dans les bois*. Nouvelle traduction, Gallmeister, 2017.



[2] Healy, Joseph B. John Stuart *Mill on Tyranny and Liberty: Wisdom from a Founder of Modern Freedom*. Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2016.



[3] Robida, Albert. *Le Vingtième Siècle.* Tallandier, 1991.

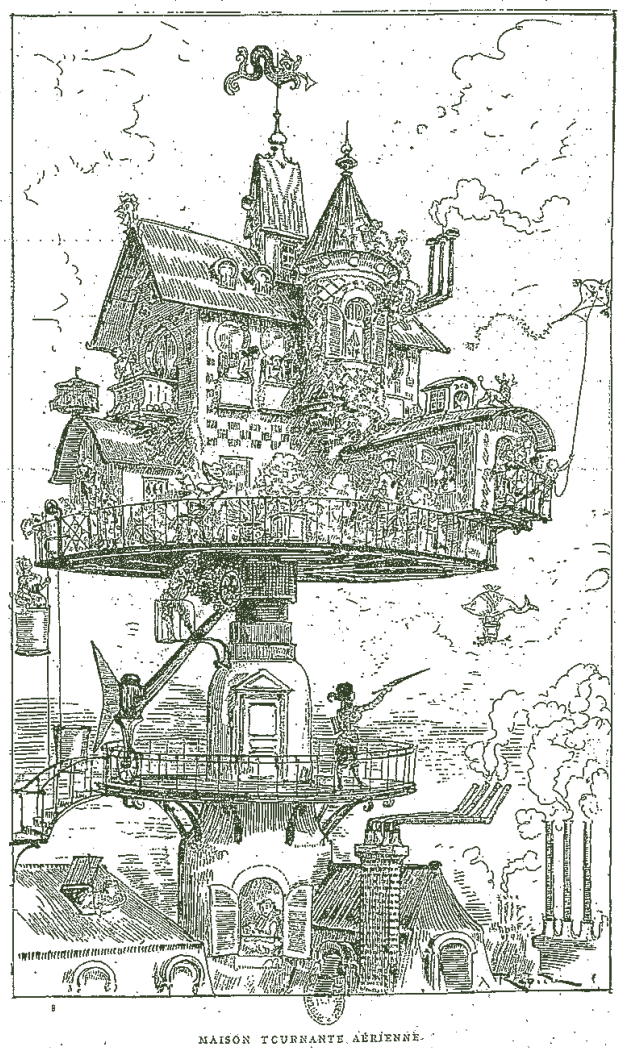


Illustration Robida, Albert. *Le vingtième siècle.* Tallandier, 1991.

Les premières apparitions du terme solarpunk

Republic of the bees[4] est le premier forum à donner un nom à ce mouvement, sur un blog dédié à la discussion sur les énergies renouvelables et les technologies écologiques. Un post faisait référence à un bateau innovant nommé le *Beluga Sky Sail*, un projet futuriste alliant technologie propre et conception respectueuse de l'environnement. Ce fut un moment charnière, marquant l'émergence du *solarpunk* comme un concept cohérent et une vision alternative de l'avenir, où l'harmonie entre la nature et la technologie est au cœur des préoccupations.

Ainsi, ce terme a rapidement trouvé un impact parmi des groupes en ligne partageant les mêmes idéaux, donnant naissance à un véritable mouvement qui se nourrit d'échanges, de projets collaboratifs et d'expérimentations.

Le mouvement commence à émerger sur plusieurs forums au cours des années suivantes, lesquels deviennent le véritable lieu d'élaboration de ce mouvement, qu'il s'agisse de son esthétique, de ses idées ou de ses valeurs. Les premières discussions sur l'esthétique liée à ce mouvement prennent forme, s'inspirant de films, de livres et de dessins existants. La question de la forme et de la fonction des objets technologiques se pose rapidement, et les premières idées et débats sur le sujet naissent dans ces espaces numériques. Le terme s'établit et se popularise progressivement des années 2010 à aujourd'hui. D'autres mouvements émergent également à cette époque, comme le *steampunk*, le *dieselpunk*, le *biopunk* et bien d'autres encore.

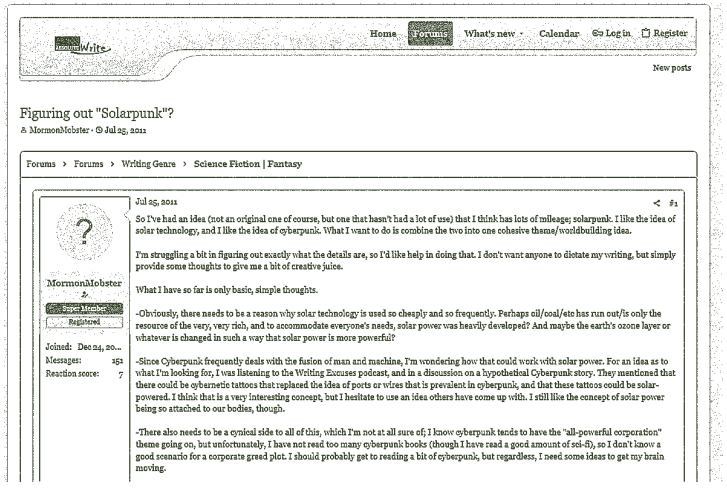
extrait traduit, "From Steampunk to Solarpunk"

Alors, en l'honneur du voyage inaugural du Beluga Skysail, je vais suggérer un nouveau genre littéraire : le solarpunk.

Je pense que la meilleure façon d'expliquer le solarpunk est de le comparer au genre de science-fiction et de fantasy appelé steampunk , dont l'idée est issue. Les histoires steampunk décrivent des futurs ou des mondes alternatifs où la technologie de la vapeur (et les technologies victoriennes en général) n'a pas été supplantée par les technologies pétrolières. Par exemple, dans de nombreuses histoires steampunk, les appareils mécaniques n'ont pas été remplacés par des appareils électriques, car sans pétrole, le monde n'a jamais développé la capacité de produire les énormes quantités d'électricité que nous tenons pour acquises. Partant de ce principe, une grande partie du plaisir du steampunk vient des amalgames technologiques entre l'ère moderne et l'ère victorienne, comme les ordinateurs qui ne reposent pas sur l'électronique, mais sur le développement continu de la machine à différences mécanique de Charles Babbage . Le plaisir est encore plus grand lorsqu'on injecte des attitudes modernes et cyniques envers le gouvernement, le capitalisme et la morale traditionnelle dans des mondes néo-victorien qui, en apparence, respectent encore toutes ces institutions, ainsi que la Couronne et l'importance des bonnes manières.



[4] January 4, 1 Ernestina on, et 2014 Said. « From Steampunk to Solarpunk ». *Republic of the Bees*, 27 mai 2008, https://republicofthebees.wordpress.com/2008/05/27/from-steampunk-to-solarpunk/.



« Figuring Out Solarpunk ». *Absolute Write*, https://absolutewrite.com/forums/index.php?threads/figuring-out-solarpunk.219971/. 25 Juillet 2011.



« On the Need for New Futures ». *Tumblr*, https://solarpunks.net/post/27525726746/on-the-need-for-new-futures. 18 Juillet 2012.

extrait traduit, "Figuring out "Solarpunk"?"

J'ai eu une idée (pas vraiment originale, bien sûr, mais peu exploitée jusqu'ici) qui, je pense, a beaucoup de potentiel : le solarpunk. J'aime l'idée des technologies solaires, et j'aime aussi l'univers du cyberpunk. Ce que je voudrais faire, c'est combiner les deux en un thème cohérent, une idée de construire un monde de manière unifiée.

J'ai un peu de mal à définir précisément les détails, alors j'aimerais avoir un peu d'aide pour ça. Je ne veux pas que quelqu'un dicte mon écriture, mais simplement qu'on me propose quelques réflexions pour stimuler ma créativité.

Pour l'instant, je n'ai que des idées basiques, très simples.

extrait traduit, "On the Need for New Futures"

Nous manquons cruellement de visions d'avenir capables de nous soutenir et de nous offrir quelque chose en quoi espérer, des idées de vie au-delà du chrome rouillé d'un futur d'hier ou des cauchemars peuplés d'hommes irradiés dévorant la chair d'autres hommes irradiés.

L'appellation « *solarpunk* » s'inscrit en opposition directe avec le *cyberpunk*, un mouvement qui dépeint une société dystopique dominée par des inégalités sociales profondes, des avancées technologiques incontrôlées et un capitalisme extrême. Le terme *Solar* fait référence à l'écologie et à la durabilité, mettant en avant les énergies renouvelables, la nature et la symbiose entre l'homme et son environnement.

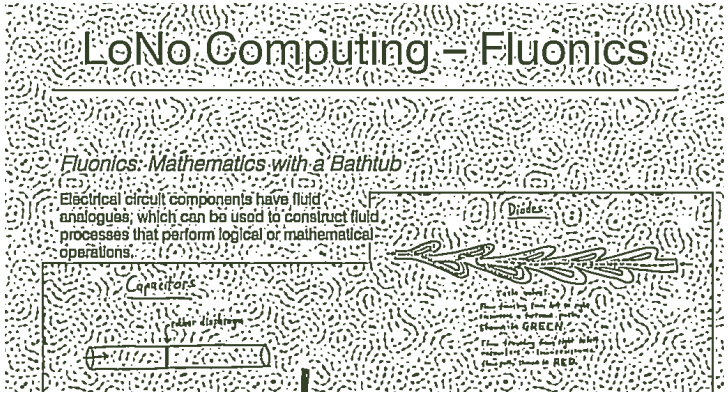
Ce qui rend le *solarpunk* « punk » réside dans un récit activiste/révolutionnaire qu'il partage avec les premiers mouvements punk, dont les origines remontent à l'un des premiers « antihéros » de la science-fiction : le capitaine Nemo, personnage principal de l'ouvrage *Vingt Mille Lieues sous les Mers* de Jules Verne. Longtemps mal interprété au cinéma, le personnage original de Nemo est un Indien victime du colonialisme européen, radicalisé par le meurtre de sa famille par des colonisateurs. Il s'approprie et améliore la technologie des puissances coloniales non seulement pour lutter contre elles, mais aussi pour créer un modèle de société égalitaire du futur dans le secret du monde sous-marin, hors de portée des puissances coloniales. Il devient ainsi le prototype du héros technologique, retournant contre eux-mêmes la technologie es oppresseurs/dominants et la réutilisant au profit de la société. Mais il porte toujours les séquelles psychologiques du traumatisme lié à l'assassinat de sa famille, et sa quête de vengeance finit par détruire son rêve d'un avenir meilleur.

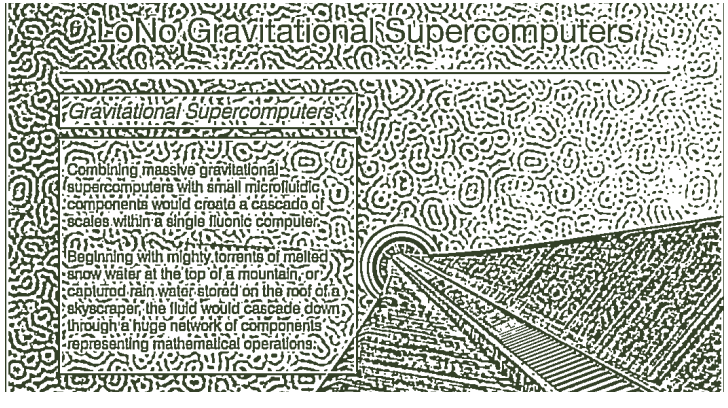
À mesure que le terme se diffuse dans les forums, la définition du *solarpunk* se précise et la réflexion autour d'un monde en contraste avec le *cyberpunk* prend forme. Des internautes échangent et débattent des représentations visuelles de ce mouvement dans la pop culture actuelle.

Le mouvement *solarpunk* dépasse progressivement la sphère de la fiction et devient de plus en plus réaliste. Il nous confronte aux problèmes actuels, en proposant des solutions et une vision de l'avenir. Il devient ainsi l'un des mouvements utopiques les plus importants des deux décennies suivantes.

La popularisation du *solarpunk* sur les plateformes numériques a permis aux idées qu'il porte de prospérer et de se diversifier. Les passionnés ont investi des espaces pour partager leurs créations, réflexions et solutions sur la manière de rendre le monde plus juste, durable et novateur.







5

Grist

This sci-fi enthusiast wants to make "solarpunk" happen

Move over cyberpunks. The cautiously optimistic are ready to try out their vision of the future.



Adam Flynn

In the realm of sci-fi subgenres, there's a little something for everyone. For the nihilists who envision a techno-dystopian future, there's cyberpunk. For the romantics who like to

6

HOME

DEC 19 2015
LEAVE A COMMENT
UNCATEGORIZED

SOLARPUNK: THE EMERGING AESTHETIC OF MID WALES

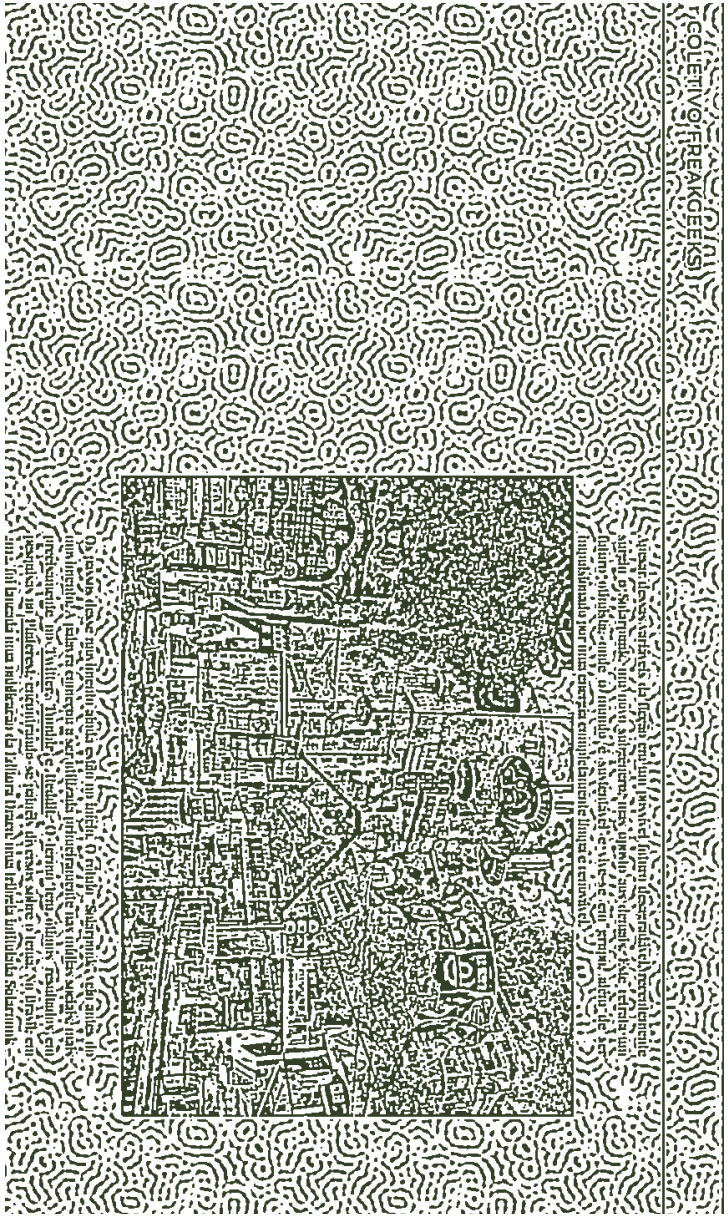
Llandrindod Wells has for a long time ran a Victorian festival and this year there was the addition of steampunk to the mix. This was a clear departure not just for the Victorian festival but also for the community at large who had to get used to an aesthetic of top hats with brass goggles on.

The steam punk has spun off into its own festival and should be back bigger and better next year. However that is not the reason I am writing. I have recently stumbled across another "punk" genre which, to some of us in Llandrindod, probably looks familiar.



This something would be solar punk. The genre is based around an art nouveau world populated with, as the name suggests, a built environment cunningly adapted for solar gain amongst

7



8

- A mediados de los 60's aparece el movimiento New Wave en el que se aparta el enfoque técnico y se adopta el literario
- Se publican "New Worlds" de Moorcock (1964) y "Dangerous Visions" de Ellison (1967)



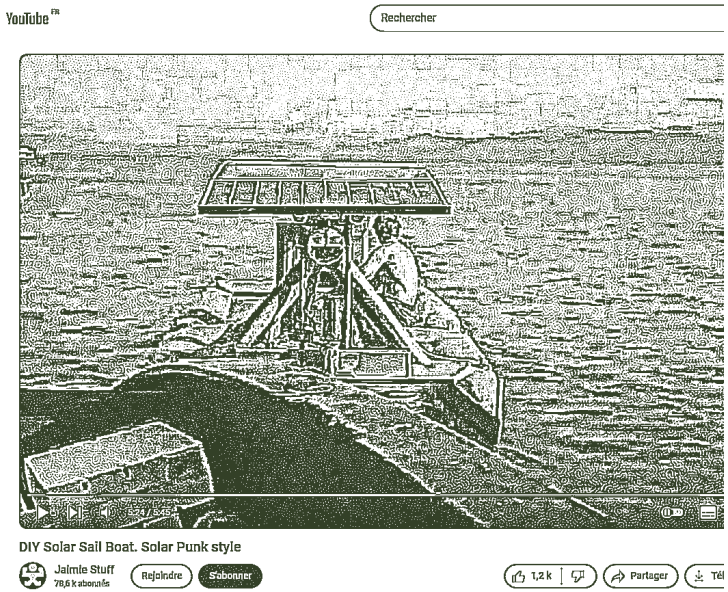


SOLARPUNK

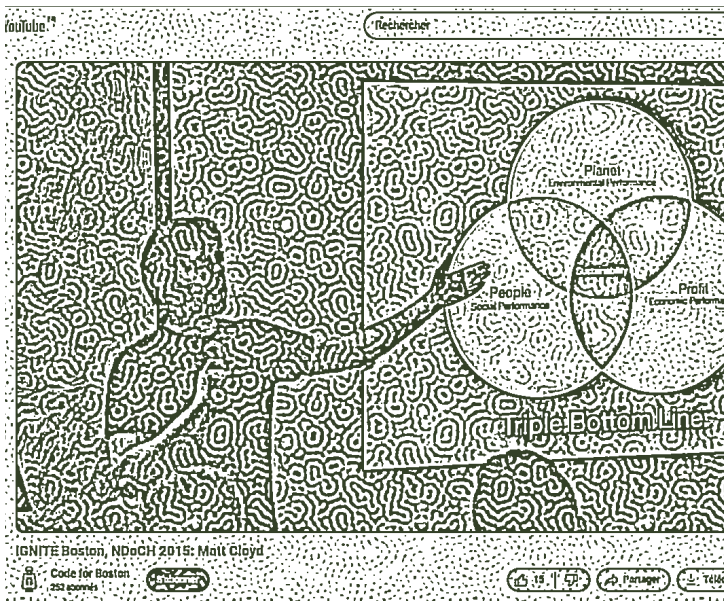
- En 2012 en Brasil surge la antología "Solarpunk – Historias Ecológicas y Fantásticas en un mundo sustenable" editada por Gerson Lodi-Ribeiro
- La propuesta del Solarpunk es que con la tecnología actual es posible vivir en un mundo sustentable
- En esta literatura se prepondera el esfuerzo de las comunidades para resolver sus problemas
- ¿La parte punk? ¡Oponerse al status quo actual que no quiere cambios!



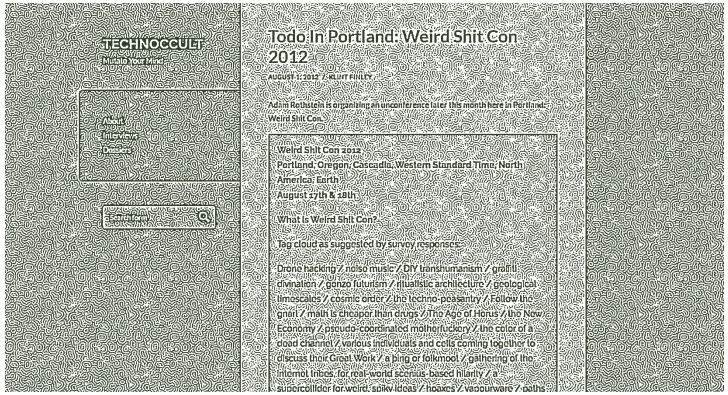
9


YouTube FR
Rechercher
DIY Solar Sail Boat. Solar Punk style
Jaimie Stuff
78,6 k abonnés
Rejoindre
S'abonner
1,2 k
Partager

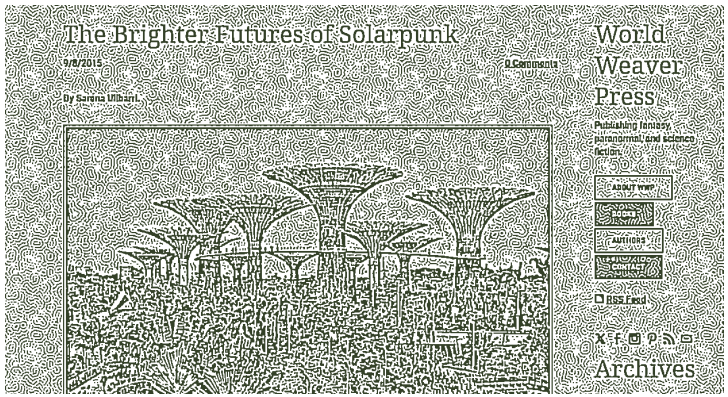
10


YouTube FR
Rechercher
Planet
Environmental Performance
People
Social Performance
Profit
Economic Performance
Triple Bottom Line
IGNITE Boston, NDoCH 2015: Matt Lloyd
Code for Boston
353 abonnés
15
Partager

11


TECHNOCCULT
Todo In Portland: Weird Shit Con 2012
Weird Shit Con 2012
Portland, Oregon, Cascadia, Western Standard Time, North American Earth
August 17th & 18th
What is Weird Shit Con?
Tag cloud as suggested by survey respersees:
Drone hacking / noise music / DIY transhumanism / graffiti divination / gonzo futurism / dieselpunk architecture / geological timescales / cosmic error / the techno-peasantry / Follow the green / meth is cheaper than drugs / The Age of Horus / the New Economy / pseudo-coordinated motherfuckery / the color of a dead Clarinet / various individuals and cells coming together to discuss their Great Work / a ping or followoot / gathering of the internet tribes, for real-world scenius-based hilarity / a supercollider for weird, spiky ideas / hoaxes / woodwurve / oaths

12


The Brighter Futures of Solarpunk
9/8/2015
0 Comments
By Sarena Ulibarri
World Weaver Press
Publishing fantasy, paranormal, and science fiction.
About WWP
Submissions
Authors
Contact Us
RSS Feed
Archives

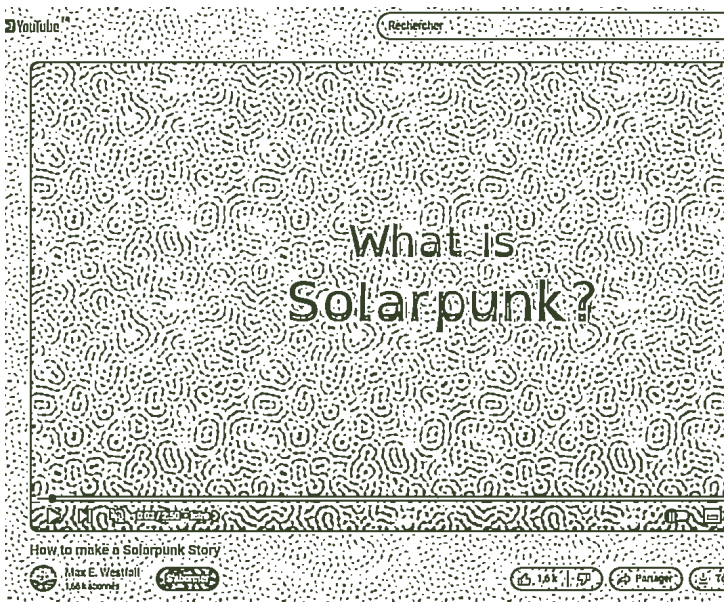
13


LegoSolarpunk
Rejoindre
Aperçu
Photos
Discussions
Membres
Cadre
Partager
Photos du groupe
Afficher 32 photos
Discussions
Sujet
Auteur
Réponses
Dernière réponse
Dernière publication
Sorting Solarpunk Update
BobbleHead Studios
0
BobbleHead Studios
8 juin 12 ans
Colors of Solarpunk
Brent
3
BobbleHead Studios
8 juin 12 ans

14


solarpunk.cool

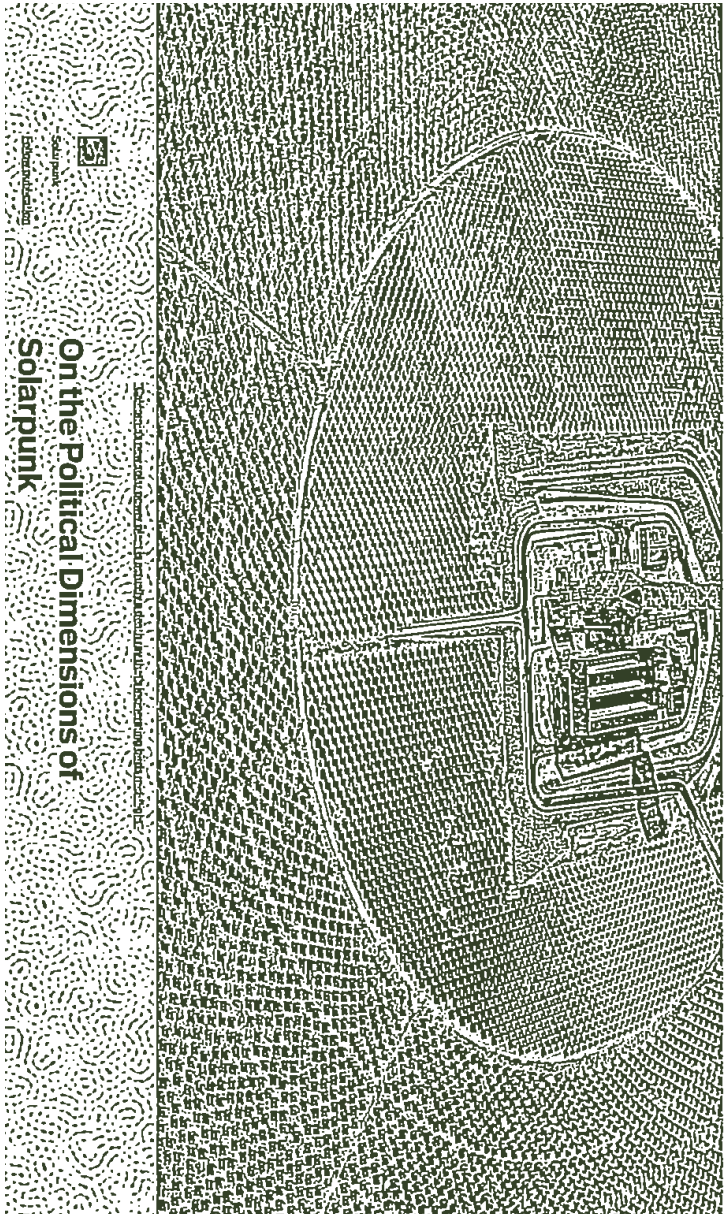
15


YouTube
Rechercher
What is
Solarpunk?
How to make a Solarpunk Story
Max E. Westfall
Partager

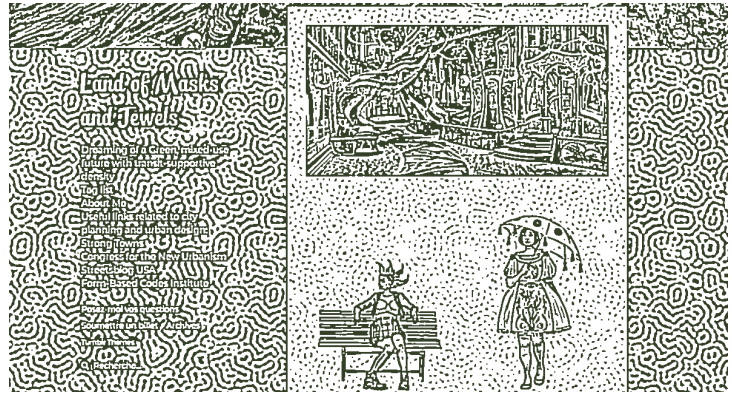
16

17


The New Utopians
Kim Stanley Robinson and the novelists who want to build a better future through science fiction.


On the Political Dimensions of Solarpunk

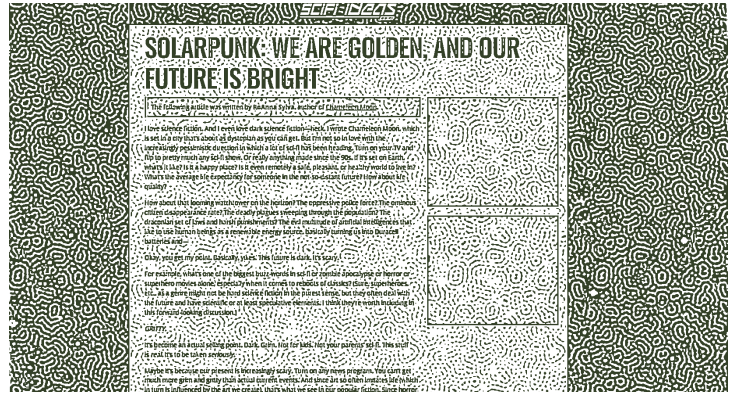
18


Land of Myths and Jewels

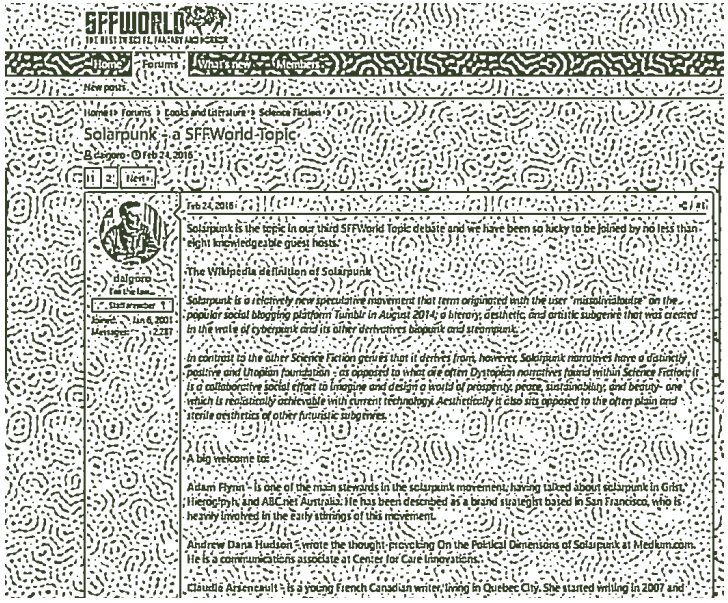
19


This article is part of the Science in Sci-fi, Fact in Fantasy blog series. Each week, we tackle one of the scientific or technological concepts pervasive in sci-fi (space travel, genetic engineering, artificial intelligence, etc.) with input from an expert. Please join the mailing list to be notified every time new content is posted.
About the Expert
Blanca Hogrady is freelance science journalist who writes for national and international publications on everything from climate change to obesity to native foods to supernovas. In any one week, her work spans the length and breadth of science, medicine, and the environment, and she's never met a piece of research she didn't find fascinating.
NEAR-FUTURE SCENARIOS FOR Humans & Planet Earth
Image credits: tumblr.com

20


SOLARPUNK: WE ARE GOLDEN, AND OUR FUTURE IS BRIGHT

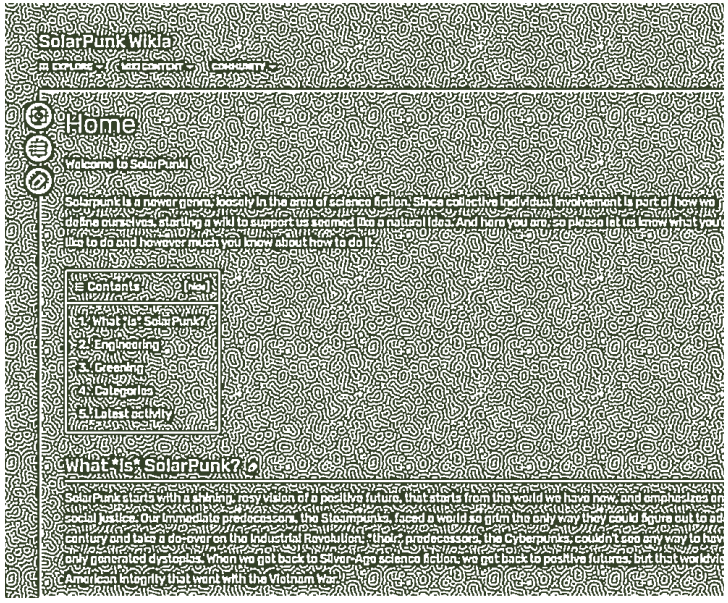
21


SFFWORLD
Forums
New posts
Home › Forums › Books and Literature › Science Fiction
Solarpunk - a SFFWorld Topic
dalgoro · Feb 24, 2015
Feb 24, 2015
dalgoro
Solarpunk is the topic in our third SFFWorld Topic debate and we have been so lucky to be joined by no less than eight knowledgeable guest hosts.
The Wikipedia definition of Solarpunk
Solarpunk is a relatively new speculative movement that term originated with the user "mississitaqua" on the popular social blogging platform Tumblr in August 2014; a literary, aesthetic, and artistic subgenre that was created in the wake of cyberpunk and its other derivatives biopunk and steampunk.
In contrast to the other Science Fiction genres that it derives from, however, Solarpunk narratives have a distinctly positive and Utopian foundation - as opposed to what are often Dystopian narratives found within Science Fiction. It is a collaborative social effort to imagine and design a world of prosperity, peace, sustainability, and beauty- one which is realistically achievable with current technology. Aesthetically it also sits opposed to the often plain and sterile aesthetics of other futuristic subgenres.
A big welcome to:
Adam Flynn - is one of the main stewards in the solarpunk movement, having talked about solarpunk in Grist, Hieroglyph, and ABC net Australia. He has been described as a brand strategist based in San Francisco, who is heavily involved in the early stirrings of this movement.
Andrew Dana Hudson - wrote the thought-provoking On the Political Dimensions of Solarpunk at Medium.com. He is a communications associate at Center for Care Innovations.
Claudia Arsenault - is a young French Canadian writer, living in Quebec City. She started writing in 2007 and

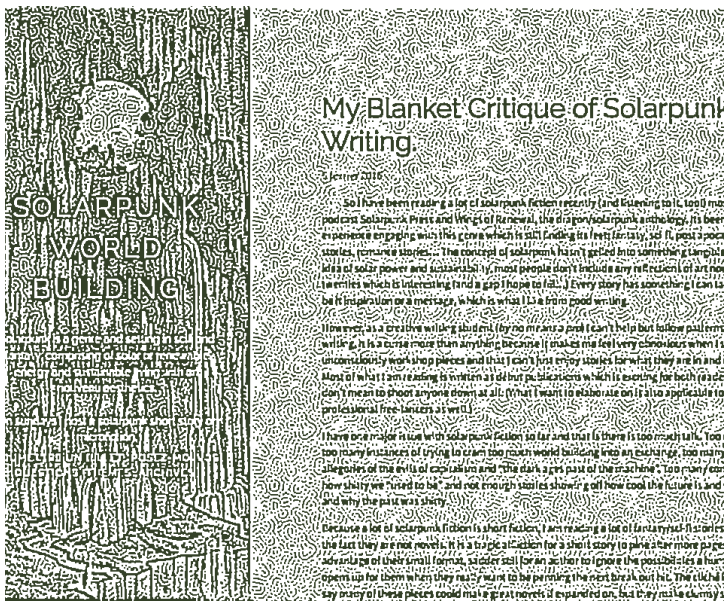
22


SCOOP
Search Scoop
Front Page
Scoops
Parliament
Politics
Regional
Business
Sci-Tech
World
Nova Albion Steampunk Exhibition
Nova Albion is the name that Francis (later Sir) Drake gave to the area where he spent five weeks in the early summer of 1579. He left a brass plaque claiming the region for Queen Elizabeth I, but a later claim by Spanish seafarers is the one that held. The name of "Drake's Bay" north of San Francisco is all that remains of Nova Albion. Until this past weekend, that is, when the Nova Albion Steampunk Exhibition took place in Emeryville, on the eastern shores of San Francisco Bay.
STEAMPUNK
Exhibition
March 12, 13, & 14

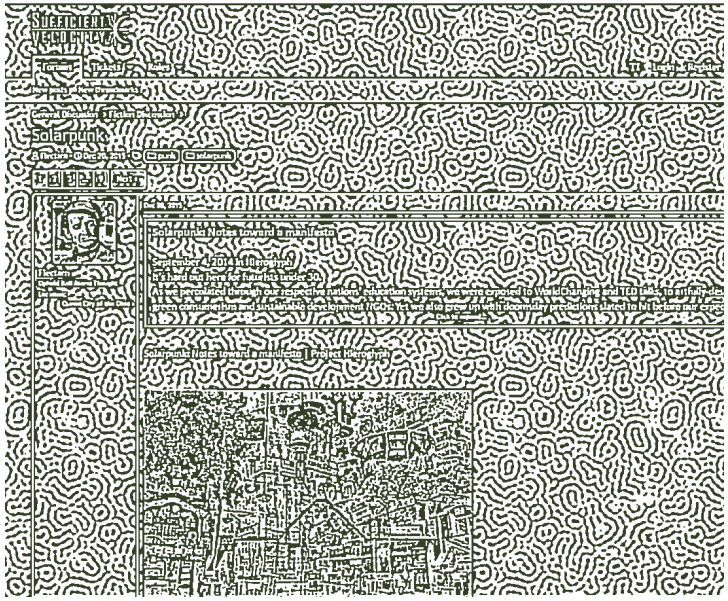
23


SolarPunk Wikia
Home
Welcome to SolarPunk!
Solarpunk is a newer genre, loosely in the area of science fiction. Since collective individual involvement is part of how we
Contents [hide]
1 What is SolarPunk?
2 Engineering
3 Greening
4 Computer
5 Latest activity
What is SolarPunk?

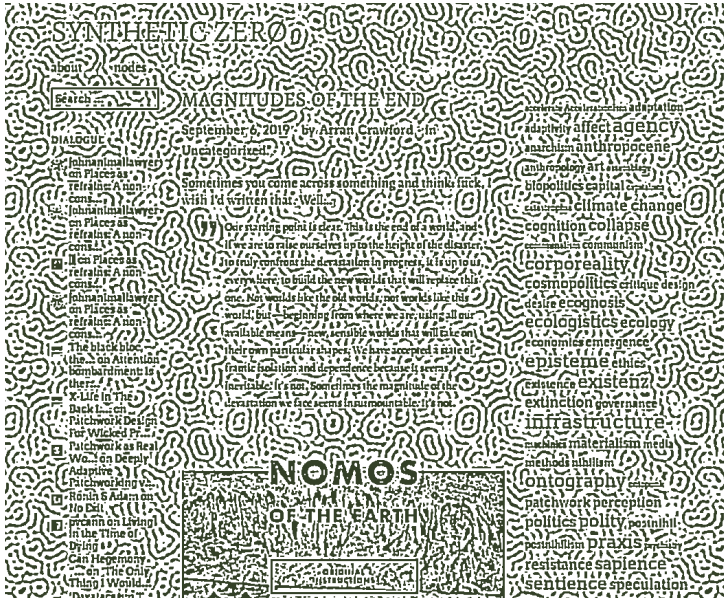
24


SOLARPUNK
WORLD
BUILDING
My Blanket Critique of Solarpunk
Writing.
January 2015

25



26



27

5 charlesreid1 *Low-Power/No-Power #LoNo Computing* 2012 - **6** Jacobs, Suzanne. « This Sci-Fi Enthusiast Wants to Make "Solarpunk" Happen ». Grist, 10 novembre 2015, https://grist.org/business-technology/this-sci-fi-enthusiast-wants-to-make-solarpunk-happen/. - **7** squizzler. « Solarpunk: The Emerging Aesthetic of Mid Wales ». *Ecotechnia Radnorshire*, 19 décembre 2015, https://heartofwalesbikes.wordpress.com/2015/12/19/solarpunk-the-emerging-aesthetic-of-mid-wales/. - **8** v_tor. « Solarpunk é a esperança do futuro em nosso planeta ». *Coletivo Freakgeeks*, 1 décembre 2014, https://coletivofreakgeeks.wordpress.com/2014/12/01/solarpunk-e-a-esperanca-do-futuro-em-nosso-planeta/. - **9** « Cyberpunk y otro punks ». *SlideShare*, 22 mai 2016, https://es.slideshare.net/slideshow/cyberpunk-y-otro-punks/62273992. - **10** DIY Solar Sail Boat. Solar Punk Stle Jaimie Stuff - YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9z4RRn-LXhs. 7 Avril 2015 - **11** Ignite Boston; NDoCH 2015 : Matt Cloyd - YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tqhrw0myEH0. 8 Juin 2015 - **12** Finley, Klint. « Todo In Portland: Weird Shit Con 2012 ». *Technoccult*, 1 août 2012, https://www.technoccult.net/2012/08/01/todo-in-portland-weird-shit-con-2012/. - **13** « The Brighter Futures of Solarpunk ». *WORLD WEAVER PRESS*, http://www.worldweaverpress.com/1/post/2015/09/the-brighter-futures-of-solarpunk.html. Consulté le 13 avril 2025. - **14** BobbleHead-Studios. *Solarpunk Rail Artillery*. photo, 5 mai 2013. Flickr, https://www.flickr.com/photos/bobblehead-studios/8709899145/. - **15** *solarpunk.cool*. https://solarpunk.cool/. - **16** How to make a Solarpunk Story. Max E. Westfall - YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=HJ1cMML318Q. 15 Septembre 2015 - **17** « The New Utopians ». *The New Republic*. The New Republic, https://newrepublic.com/article/123217/new-utopians. - **18** Hudson, Andrew Dana. « On the Political Dimensions of Solarpunk ». *Solarpunks*, 29 septembre 2021, https://medium.com/solarpunks/on-the-political-dimensions-of-solarpunk-c5a7b4bf8df4. - **19** Jewels, Land of Masks and. « Land of Masks and Jewels - Here's a Thing I've Had around in My Head for a... » *Land of Masks and Jewels*, https://missolivialouise.tumblr.com/post/94374063675/heres-a-thing-ive-had-around-in-my-head-for-a. - **20** dankoboldt. « Near-Future Scenarios for Humans and Planet Earth ». *Dan Koboldt*, 4 novembre 2014, http://dankoboldt.com/near-future-scenarios-humans/. - **21** « Solarpunk: We Are Golden, and Our Future Is Bright ». *Scifi Ideas Generators*, https://www.scifiideas.com/posts/solarpunk-we-are-golden-and-our-future-is-bright/. - **22** « Solarpunk - a SFFWorld Topic ». *Science Fiction and Fantasy World*, 24 février 2016, https://www.sffworld.com/forum/threads/solarpunk-a-sffworld-topic.48786/. - **23** Tuesday, et al. *Rosalea Barker: Nova Albion Steampunk Exhibition* | Scoop News. https://www.scoop.co.nz/stories/HL1003/S00187.htm. - **24** *SolarPunk Wikia*. https://solarpunk.fandom.com/wiki/SolarPunk_Wikia. - **25** solarpunk-look-book. « My Blanket Critique of Solarpunk Writing. » *Tumblr*, https://solarpunk-look-book.tumblr.com/post/138752543470/my-blanket-critique-of-solarpunk-writing?source=post_page-----8bcf18871965----------. - **26** *Sufficient Velocity*. https://forums.sufficientvelocity.com/threads/solarpunk.24767/?source=post_page-----8bcf18871965---------- 10 Decembre 2015 - **27** Crawford, Arran. « Magnitudes of the End ». *Synthetic zerØ*, 6 septembre 2019, https://syntheticzero.net/2019/09/06/a-users-manual-for-a-post-nihilist-praxis/.

La vision *solarpunk* a toujours été présente de manière inconsciente autour de moi, que ce soit dans mes études, les film que je regardais, les livres que je lisais ou encore les jeux vidéo auxquels je jouais. J'étais constamment confronté à ce mouvement. En retombant régulièrement dans cet univers que j'appréciais tant, je me suis retrouvé passionné par son esthétique, ses valeurs et les possibilités qu'il offrait. Aujourd'hui, j'ai rejoint les communautés *solarpunk* et tente de faire connaitre ce mouvement, certes utopique mais porteur de réelles alternatives, à travers mon travail et d'autres actions.

2

Des valeurs positives

L'espoir et l'harmonie dans un futur *solarpunk*.


THIS IS FINE.

Justice environnementale

Toutes ces communautés qui émergent au cours des années 2000 jouent un rôle crucial dans la création et la diffusion des valeurs fondamentales du *solarpunk*. Nées de différents mouvements écologistes, socialistes et de courants de pensée progressistes, ces communautés contribuent à façonner un mouvement cohérent et dynamique. Le *solarpunk*, tout en puisant dans ces influences variées, parvient à s'affirmer et à se distinguer clairement des autres mouvements contemporains par son approche unique. Il combine des principes de durabilité environnementale, de justice sociale, et de respect des savoirs anciens et des pratiques collaboratives. Tout en intégrant les préoccupations écologiques et les aspirations d'une société plus équitable, le *solarpunk* se caractérise par sa capacité à proposer des solutions concrètes, positives et optimistes pour un avenir plus harmonieux. Cette combinaison de valeurs écologiques, sociales et technologiques permet au *solarpunk* de se positionner comme un mouvement, porteur d'une vision alternative de l'avenir, profondément ancrée dans les préoccupations contemporaines mais aussi ouverte aux innovations et à la créativité collective.

Là où le *cyberpunk* explore un futur sombre, où la technologie sert les intérêts des puissants au détriment de l'humanité, le *solarpunk* propose une vision radicalement différente et optimiste du futur. Ce mouvement défend une vision de société alternative fondée sur des principes de justice sociale, d'autonomie collective et de partage des ressources. Il se veut également un rejet des structures rigides et des technologies déshumanisantes, prônant une approche organique et inclusive. Ainsi, le *solarpunk* combine l'espoir d'un futur durable et équitable, tout en s'opposant activement aux systèmes économiques et politiques qui perpétuent l'injustice et la dégradation de l'environnement.

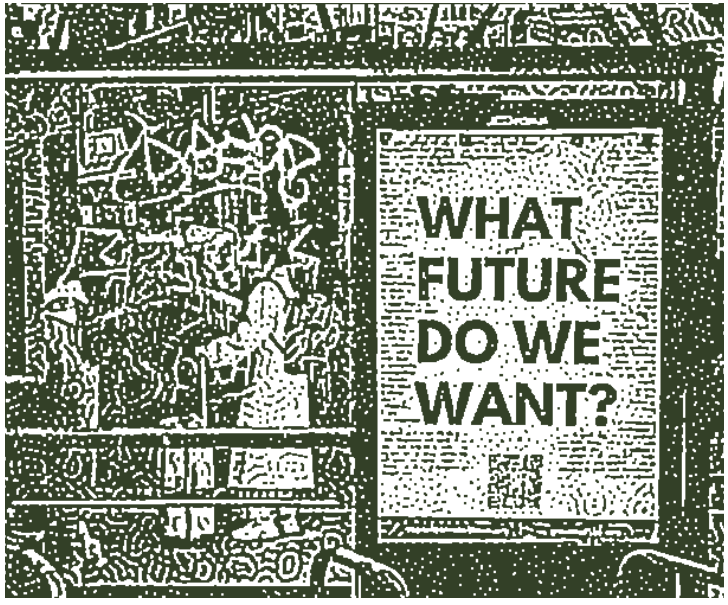
C'est une forme de rébellion pacifique, fondée sur l'idée de reconstruire un monde meilleur à travers l'innovation, la coopération et le respect de la planète.

La durabilité est l'un des fondements essentiels du *solarpunk*. Dans un monde où les conséquences du changement climatique et de la surexploitation des ressources naturelles sont de plus en plus frappantes, le mouvement *solarpunk* propose un modèle fondé sur la réduction de l'empreinte écologique. Il met en avant l'idée que les sociétés humaines doivent évoluer vers un modèle qui fonctionne en intelligence avec la nature, plutôt qu'en la soumettant à des pratiques destructrices et extractivistes. L'une des principales valeurs écologiques du *solarpunk* réside dans l'adoption généralisée des énergies renouvelables. En intégrant des technologies comme le solaire, l'éolien, et d'autres formes « d'énergie propre », les communautés *solarpunk* cherchent à réduire leur dépendance aux énergies fossiles. Cette transition énergétique n'est pas seulement une question de réduction des émissions de gaz à effet de serre, mais aussi une manière de renforcer l'autosuffisance et la résilience des communautés face aux crises économiques et environnementales.

En parallèle, le *solarpunk* favorise une gestion raisonnée des ressources naturelles, encourageant des pratiques telles que l'agriculture durable, la régénération des sols, la permaculture et la récupération de l'eau. Ces pratiques visent à respecter des cycles naturels et à inverser la dégradation de l'environnement, tout en créant des systèmes de production alimentaire locaux.


UTOPIA DYSTOPIA



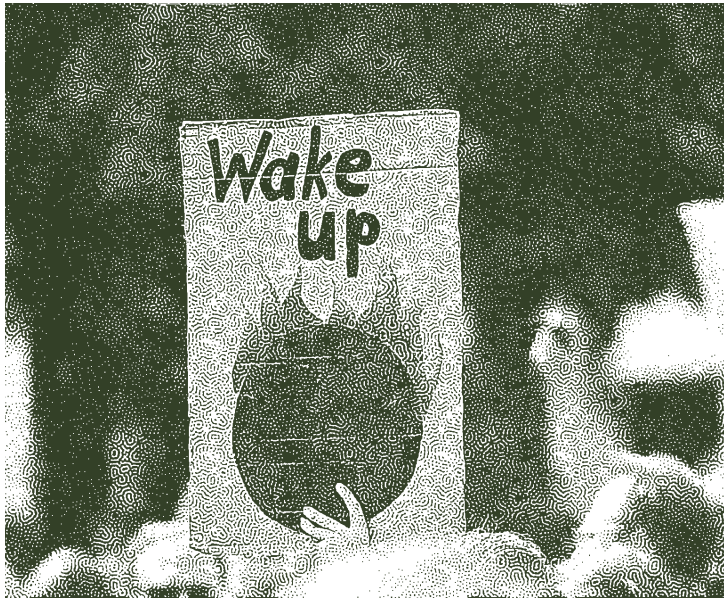

WHAT
FUTURE
DO WE
WANT?

Justice sociale

Ce mouvement ne se limite pas à une approche environnementale, il intègre également des valeurs de justice sociale et d'égalité. La lutte contre les inégalités, qu'elles soient économiques, raciales, de genre ou d'accès aux ressources, est centrale. Dans un monde où les écarts de richesse et de pouvoir continuent de se creuser, le *solarpunk* propose un modèle fondé sur la redistribution des ressources, la solidarité et l'inclusion de toutes les voix, notamment celles des populations marginalisées.

Le principe de justice sociale implique la création de sociétés où les privilèges ne sont pas concentrés entre les mains d'une minorité, mais où chacun a accès à des opportunités égales pour mener une vie digne et épanouissante. Cela inclut la mise en place de politiques de logement abordable, d'éducation de qualité accessible à tous, et d'une justice sociale réparatrice qui reconnaît les injustices passées tout en œuvrant pour un avenir plus inclusif.

L'égalité dans le *solarpunk* ne se limite pas aux droits civiques et politiques, mais s'étend également à l'accès aux technologies, à la nourriture, à l'eau et à l'énergie. Le mouvement envisage une société où les bénéfices du progrès technologique sont partagés équitablement entre toutes les populations, et où les communautés locales prennent part activement à la création de solutions adaptées à leurs besoins





28

Autonomie, partage et résilience communautaires

Au cœur du *solarpunk* se trouve une forte valorisation de l'autonomie et de la résilience des communautés locales. Autosuffisantes, celles-ci qui peuvent subvenir à leurs propres besoins en matière d'énergie, de nourriture et d'autres ressources essentielles.

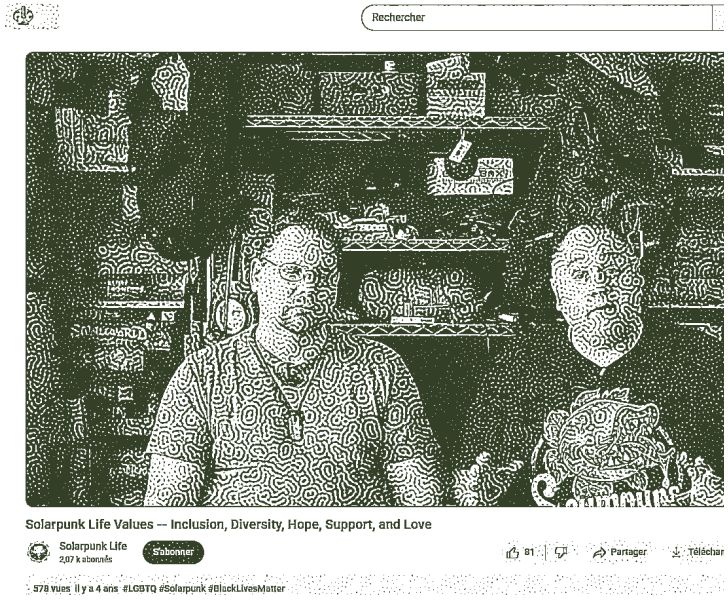
Ce mouvement rejette les modèles centralisés et mondialisés qui on caractérisé l'ère industrielle, privilégiant au contraire des solutions décentralisées basées sur la coopération et la solidarité.

Dans une perspective *solarpunk*, les villes du futur sont conçues comme des espaces où l'autosuffisance est possible grâce à l'utilisation des technologies vertes et des systèmes locaux de production. Par exemple, l'urbanisme pourrait intégrer des jardins communautaires, des toits végétalisés, des systèmes de récupération des eaux de pluie et des infrastructures énergétiques partagées. Ces initiatives permettent de réduire la dépendance aux réseaux mondiaux de distribution et d'assurer une certaine adaptation face aux crises environnementales, économiques ou sociales. Cela implique la capacité à se transformer face aux changements, en utilisant des solutions innovantes et des pratiques de régénération. Le *solarpunk* imagine un avenir où les individus et les communautés sont capables de collaborer pour se reconstruire après les perturbations et catastrophes, en s'appuyant sur des principes de solidarité et de coopération plutôt que de compétition.



LE « SOLAR PUNK », INVITATION À UNE RÉSILIENCE JOYEUSE

29

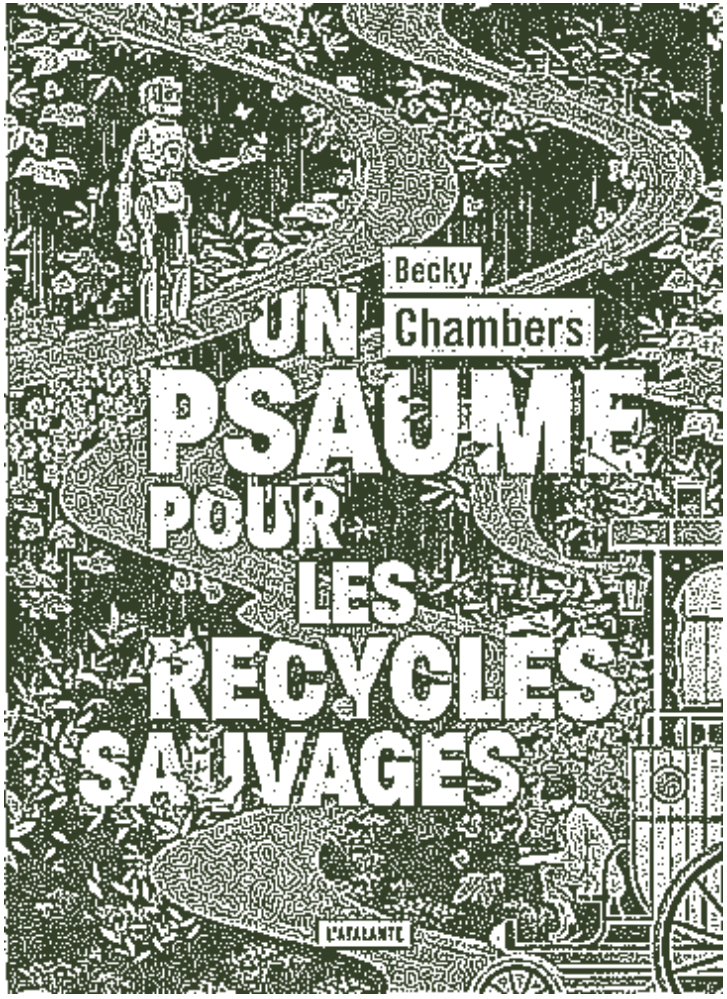


Solarpunk Life Values -- Inclusion, Diversity, Hope, Support, and Love

Solarpunk Life
2,07 k abonnés
S'abonner
81
Partager
Téléchar

578 vues Il y a 4 ans #LGBTQ #Solarpunk #BlackLivesMatter

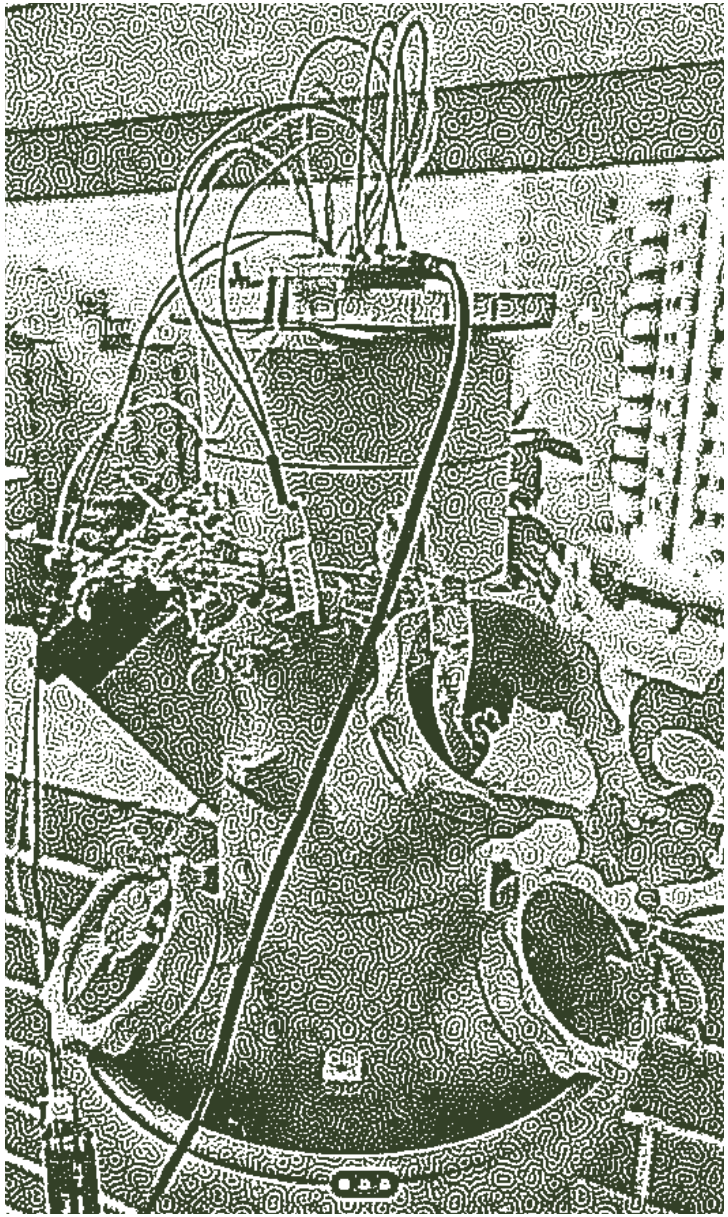
30



31

La technologie au service d'une approche holistique

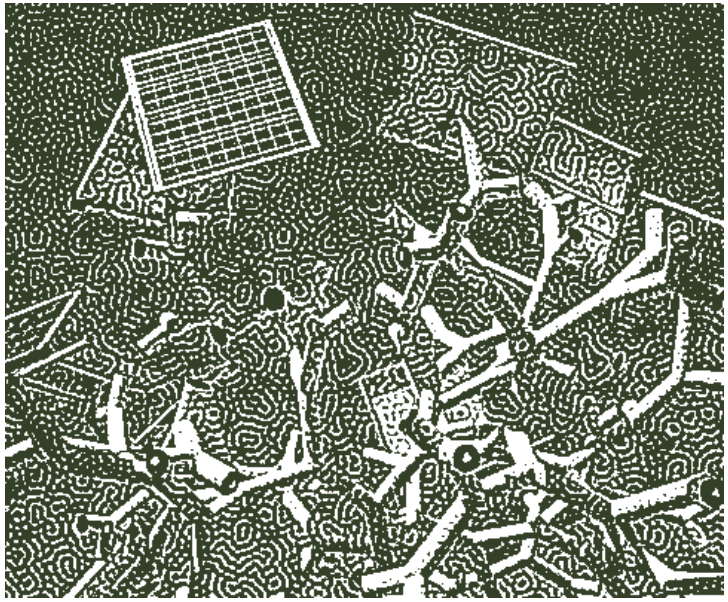
Le partage de savoir-faire et les idéaux du *DIY* (Do It Yourself) ou *DIT* (Do It Together) sont très présent. Le mouvement ne rejette pas la technologie, au contraire il la considère comme un allié essentiel. Cependant, la technologie *solarpunk* est utilisée de manière respectueuse de l'environnement et elle est vue comme un outil pour résoudre des problèmes environnementaux, sociaux et économiques actuels. Le *solarpunk* va au-delà des technologies énergétiques en englobant une approche holistique, intégrant des solutions dans les domaines de la construction, les transports, l'agriculture, et même la médecine, en visant à améliorer la qualité de vie. L'un des principes clés est que la technologie doit être au service des individus et des communautés, et non l'inverse. Cela implique un contrôle démocratique sur les technologies, leur conception et leur utilisation. Le *solarpunk* prône une approche éthique de la technologie, en veillant à ce qu'elle soit accessible à tous et qu'elle soutienne des objectifs collectifs plutôt que des intérêts privés.



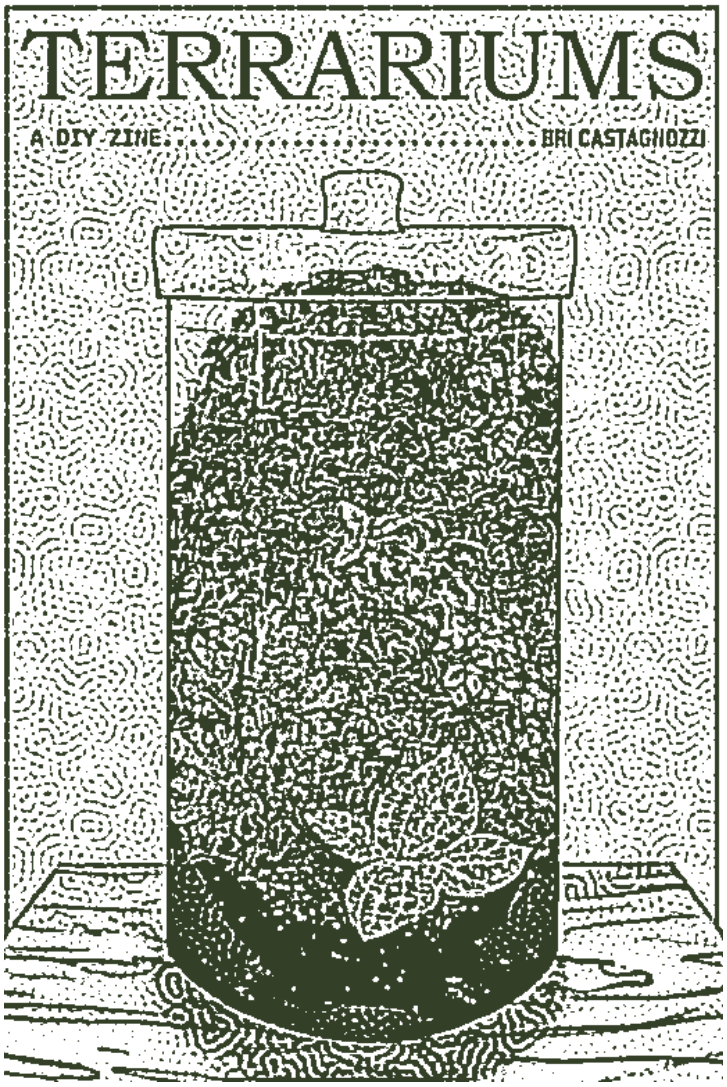
32



33



34



35



SIMONDON, Gilbert, 2024. Du mode d'existence des objets techniques. Nouvelle éd. 2024 augmentée.

Dans *Du mode d'existence des objets techniques*, Gilbert Simondon propose une réhabilitation philosophique de la technique, la pensant non comme un simple outil mais comme un être en devenir, soumis à des processus d'individuation analogues à ceux du vivant. Cette perspective entre en résonance avec l'esthétique et les valeurs du *solarpunk*. Là où la modernité industrielle tend à séparer la culture et la technique, générant une aliénation vis-à-vis des objets techniques, le *solarpunk* cherche à réconcilier les humains avec la technicité en la rendant visible, partagée et émancipatrice.

Simondon appelle à une culture technique qui reconnaît la valeur des objets dans leur devenir, leur évolution, leur capacité à s'intégrer à un milieu. De la même façon, les pratiques *solarpunk*, comme les micro-fermes aquaponiques, les réseaux solaires collectifs ou l'architecture bioclimatique, reposent sur des objets techniques pensés non comme des produits finis, mais comme des systèmes ouverts, évolutifs, modulaires. Dans cette optique, le *solarpunk* pourrait être lu comme une mise en pratique de la philosophie simondonienne, en ce qu'il vise à réinscrire la technique dans une logique de sens, de communauté et d'écologie. La technique n'est plus un moyen de domination sur la nature, mais un vecteur d'harmonie et de co-évolution.

Une alternative optimiste et constructive

Les valeurs du *solarpunk*, durabilité, justice sociale, autonomie, résilience et une utilisation éthique des technologies, proposent une vision d'un avenir profondément différent de celui que nous connaissons aujourd'hui. Dans un monde marqué par les crises environnementales, économiques et sociales, le *solarpunk* offre une alternative optimiste et constructive, qui repose sur l'idée que le changement est possible, et qu'il est à la portée de ceux qui choisissent de travailler ensemble pour un avenir plus juste et plus durable.

Le *solarpunk* est un appel à l'action. Il nous invite à repenser nos modes de vie, à imaginer des solutions innovantes, et à collaborer pour créer des communautés capables de prospérer tout en respectant les limites de notre planète. Ce mouvement, bien plus qu'un simple courant esthétique, est un projet de société qui nous appelle à construire, dès aujourd'hui, un avenir que nous pourrons léguer aux générations futures.

Les valeurs du *solarpunk* sont transmises et partagées à travers divers moyens, allant des films et livres jusqu'aux jeux vidéo et forums internet. Ce mouvement a trouvé une plateforme idéale pour se développer et se diffuser grâce à ces canaux de communication. Par exemple, des utilisateurs créent des manifestes *solarpunk* sur des sites comme Reddit ou Twitter (désormais X), où les valeurs et les objectifs de ce mouvement sont exprimés, discutés et affinés. Ce partage constant d'idées, d'actualités et de débats sur ces forums contribue à faire connaître le mouvement et à le rendre de plus en plus concret.

Dans le domaine littéraire, des auteurs comme Becky Chambers et Kim Stanley Robinson ont joué un rôle essentiel dans la diffusion de l'esthétique et des valeurs *solarpunk*. Par exemple, dans son roman *The Long Way to a Small, Angry Planet*, Becky Chambers présente une vision optimiste de l'avenir, avec des personnages qui valorisent la coopération, la durabilité et l'harmonie avec la nature. De même, Kim Stanley Robinson, dans sa trilogie *Mars* et plus récemment avec son livre *The Ministry for the Future*, explore des solutions écologiques face aux crises environnementales actuelles, tout en prônant une transformation radicale de la société.

Les films et séries jouent également un rôle majeur dans l'illustration des idées *solarpunk*. *Le Château dans le Ciel* de Hayao Miyazaki, par exemple, dépeint un futur où la technologie est utilisée de manière harmonieuse avec la nature, loin de la dystopie souvent présente dans les récits de science-fiction. Ce film, avec ses paysages luxuriants et ses machines futuristes alimentées par des énergies renouvelables, illustre parfaitement l'esthétique et les valeurs de ce mouvement.

Dans un registre plus actuel, des réalisateurs comme James Cameron avec *Avatar* ont introduit des mondes où la connexion avec la nature est essentielle, et où les technologies, bien que puissantes, sont utilisées pour respecter et préserver l'environnement. Le film présente une planète où les habitants vivent en symbiose avec leur environnement, ce qui résonne fortement avec les principes du *solarpunk*.

Le mouvement trouve également une expression dans le monde du jeu vidéo. Des jeux comme *Subnautica*, qui se déroule sur une planète océanique riche en biodiversité et où l'exploration est intimement liée à la préservation de la nature, ou *Terraria*, où les joueurs doivent équilibrer leur

développement technologique et la gestion des ressources naturelles, offrent aux joueurs une vision d'un futur où la durabilité est un enjeu central.

Comme nous l'avons vu, les forums en ligne jouent un rôle crucial dans la diffusion et l'évolution des idées *solarpunk*. Les diverses plateformes de partage, qu'elles soient littéraires, cinématographiques, vidéoludiques ou internet, sont des outils puissants qui participent activement à la construction d'une vision collective du *solarpunk*, Des plateformes comme Reddit, X ou des forums spécialisés permettent aux membres de partager des projets, des idées, des créations et des événements en lien avec le mouvement. Cela favorise un échange constant et dynamique entre les adeptes du *solarpunk*, tout en donnant une voix à ceux qui souhaitent voir un changement réel dans la société.

Au-delà de la fiction, ses valeurs trouvent un ancrage concret dans des initiatives comme la permaculture ou les écovillages, qui traduisent, souvent sans le revendiquer directement, les principes fondamentaux du *solarpunk*.

La permaculture dépasse le simple cadre agricole : elle constitue une véritable éthique de vie, fondée sur trois piliers, prendre soin de la Terre, prendre soin des humains, et partager équitablement les ressources. Ce système de conception s'inspire du fonctionnement des écosystèmes naturels pour bâtir des modèles durables, résilients et autonomes. Face aux dérives productivistes de l'agriculture industrielle, la permaculture propose une alternative régénératrice, en promouvant la biodiversité, la gestion douce des ressources et la relocalisation des systèmes alimentaires.

Ses enjeux sont multiples : écologiques, par la restauration des sols et la réduction de l'empreinte environnementale ; économiques, par l'autonomie et la sobriété des systèmes locaux ; sociaux, par la mise en réseau des individus et la redéfinition des liens communautaires ; et enfin politiques, par la remise en cause des modèles centralisés au profit d'une gouvernance horizontale et participative.

Les écovillages, souvent conçus selon ces principes, incarnent cette volonté de construire des modes de vie alternatifs et régénératifs. Ils expérimentent sur le terrain ce que le *solarpunk* explore dans l'imaginaire : un monde post - carbone, coopératif, où l'innovation technique se met au service du vivant. Ces lieux deviennent ainsi des laboratoires d'utopies concrètes, où se dessinent les contours d'un avenir désirable, enraciné dans le respect des limites planétaires et des besoins humains.

SOLARPUNK STORYIST Manifesto 1.2

WE ARE THE REBELLION AGAINST DESPAIR

WE ARE THE REVOLUTION FOR DESIRE

IMAGINE DESIRE

- Tales of dystopian ruin are not the best way to motivate people to avoid them becoming more likely.
- The evidence has shown that the anxiety these visions create leads most people into greater passivity and denial.

- All successful change movements in history have been inspired by a vision of the future they wanted. Martin Luther King did not say "I have a nightmare."
- As SolarPunk Storyists we have the courage to imagine what we desire, rather than resign ourselves to what we fear.

INSPIRE OTHERS

- We want a future where prosperity will be defined by the quality of the relationships and experiences we enjoy rather than the quantity of crap we consume.
- We believe the change we want will only come from us acting personally and collectively for it.
- We need to organise in our communities,

workplaces, take political action and support a new economics.
- We believe things like a 21-hour working week, rewarding and empowering employment for all, and a greater ability to belong to, and take part in, the places where we live are some examples of the type of world we desire.

YES TO TECH NO TO TECHNOCRACY

- We believe technology can be a tremendously powerful ally in enhancing human flourishing and a thriving natural life support system for this planet.
- We know it can only be this power for good when it is used in the right context.

- It needs to further empower our collective agency not try to be used as a substitute for it.
- Things like renewable energy, when localised, can see the transfer of economic as well as electric power from unaccountable corporations and bureaucracies to communities.
- We reject entirely those narratives that say that technology alone will resolve economic

injustice and avoid environmental disaster.
•We feel that the social, cultural and economic contexts which technologies have been adopted in have been crucial to both the benefits and disadvantages they have brought.
•If we do not change these contexts then technologies risk entrenching and exacerbating what's

wrong with our current systems.
•This would be a terrible loss as technology's potential to help us make the deliciously sustainable world we need is vast.

APPRECIATE LIFE

•We believe life is a rare and precious phenomenon in the universe.
•It is worth protecting and celebrating in all its incredible variety.
•We must live in a way that sustains the fundamental biological support systems of this planet that are critical for all its species to flourish.

development gone wrong, rewilded to become abundant again with animals and plants.
•We see newness and traditions coexisting and cross pollinating as different people, ideas and perspectives mix things up.

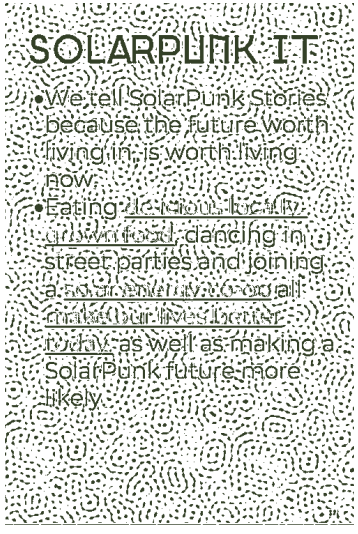
•We oppose total homogeneity and enforced conformity of all kinds.
•We believe diversity of peoples, cultures and viewpoints bring beauty, joy and resilience to our communities and lives.
•As SolarPunk Storyists we see cities covered in creeping plants filled with the scent of flowers and full of the buzz of bees.
•We imagine the lifeless wastelands of

GROW FROM DIRT

•We tell SolarPunk Stories because we believe in building on the messy richness of our past.
•We tell stories where conflict, violence and dark feelings persist, even if in a lesser way.
•We keep these shadows in our brighter futures as we believe they will still be part of the human drama in any world that

is free enough to be worth living in.
•Our futures are built more from what we have now, however messy it may be.
•As SolarPunk Storyists we support adapting and augmenting our infrastructure, technology and cultures to support human and environmental flourishing rather than destroying everything and starting again.

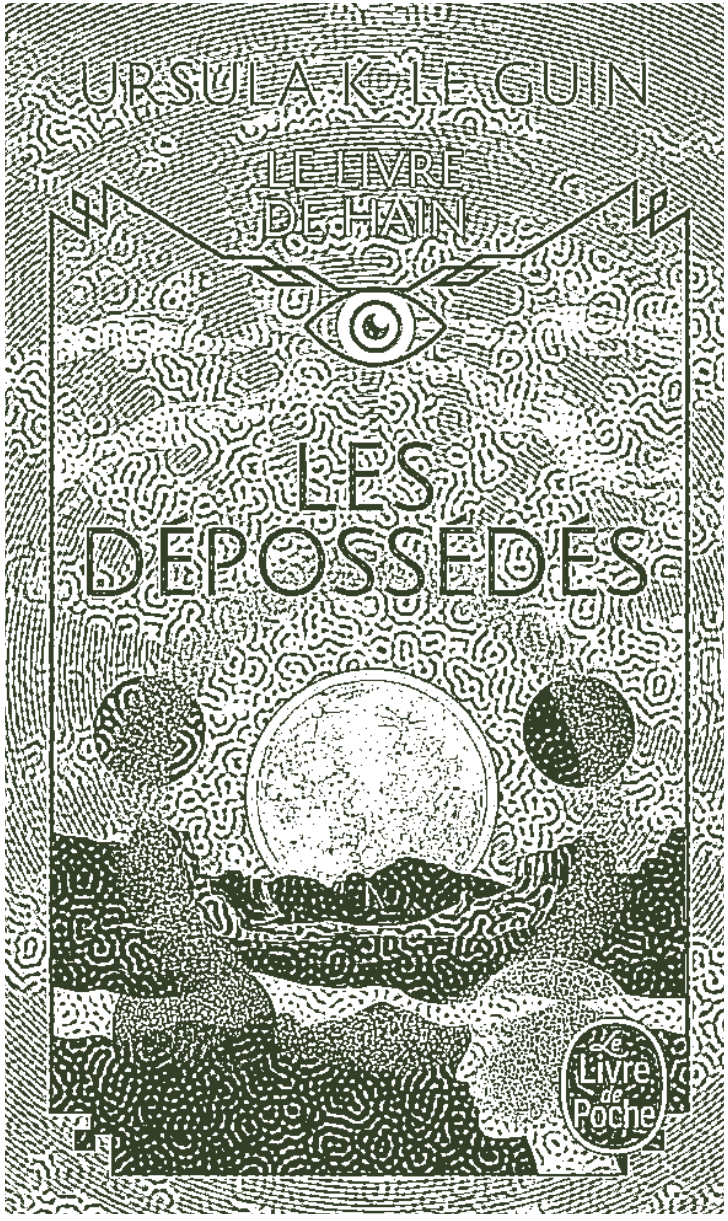
•We reject year zero futurism. Cities swarming with spotless skyscrapers, flying cars and automated slaves are not our shade of solarpunk.
•As SolarPunk Storyists we oppose these futures because they are both ecologically unsustainable and they miss what for us the heart of a better future should be about, rewarding work, good relationships and life enhancing places to live.







28 Bunting, Melina. « Solarpunk Sounds Awesome, but What Is It? » *Disruptr*, 20 décembre 2019, https://disruptr.deakin.edu.au/society/solarpunk-sounds-awesome-but-what-is-it/. - **29** sabrina.ramessur. « Le « Solar Punk », invitation à une résilience joyeuse ». *Blog de l'ISIGE - MINES Paris*, 5 septembre 2023, https://blog-isige.minesparis.psl.eu/2023/09/05/le-solar-punk-invitation-a-une-resilience-joyeuse/. - **30** - Solarnk life Values - *Solarpunk Life -YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=8r9vPywbKRk&t=2s. Consulté le 22 avril 2025. - **31** Chambers, Becky, et Marie Surgers. *Un psaume pour les recyclés sauvages*: histoires de moine et de robot. l'Atalante, 2022. - **32** Post reddit https://www.reddit.com/r/solarpunk/comments/n0j6e5/my_solarpunk_diy_hydroponics_setup_3d_printed/ - **33** Post Reddit : https://www.reddit.com/r/solarpunk/comments/vlf091/newly_designed_wind_turbine_that_looks_like_a/?tl=fr - **34** scott. « FOR WRITERS: Solarpunk ». *Queer Sci Fi*, 25 novembre 2020, https://www.queerscifi.com/for-writers-solarpunk/. - **35** Poster *How To Solarpunk Zine Pack,* https://solarpunkmagazine.com/shop/how-to-solarpunk-zine-pack/ - **36** « Our Manifesto ». *SolarPunk Stories*, https://www.solarpunkstories.com/our-manifesto. Consulté le 22 avril 2025.



Les Dépossédés (1974) Ursula K. Le Guin

Dans *Les Dépossédés*, Ursula K. Le Guin imagine deux mondes contrastés : Anarres, planète austère habitée par une société anarchiste collectiviste, et Urras, monde capitaliste, riche et inégalitaire. À travers ce double portrait, l'autrice propose une réflexion profonde sur la politique, l'écologie et les conditions d'un futur vivable.

Le monde d'Anarres, bien qu'hostile et désertique, incarne de nombreux principes *solarpunk* : absence de propriété privée, sobriété énergétique, gestion collective des ressources, et rejet des structures hiérarchiques. La population y vit dans une forme de décroissance choisie, au sein d'une société où l'entraide, l'autonomie et la solidarité sont essentielles à la survie.

Le protagoniste Shevek, scientifique idéaliste, incarne la quête de connaissance libre, détachée des logiques de domination ou de profit. Sa démarche rejoint le *solarpunk* par sa volonté de créer des ponts entre les mondes, de partager le savoir, et de réconcilier science, éthique et avenir collectif.

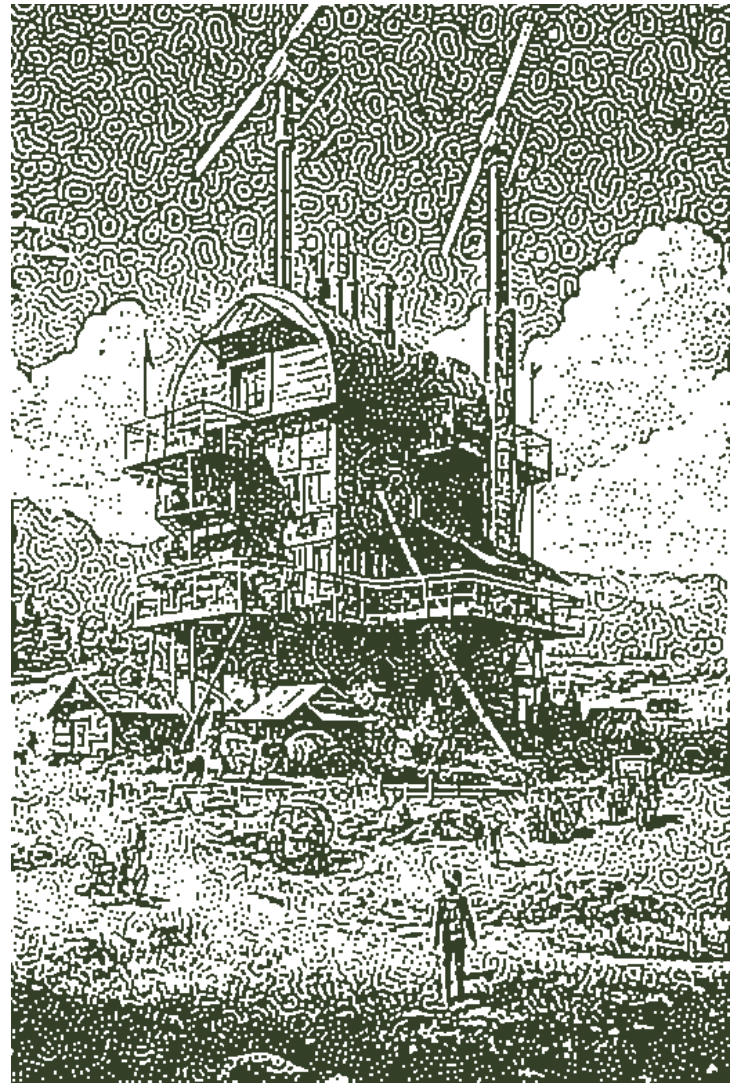
Le Guin ne présente pas Anarres comme une utopie parfaite : elle souligne ses dérives, son conformisme latent et ses tensions internes. Cette approche critique enrichit le propos, en suggérant que même les sociétés égalitaires doivent rester ouvertes au changement et à l'innovation.

En somme, *Les Dépossédés* n'est pas un manifeste *solarpunk* à proprement parler, mais il en préfigure puissamment les valeurs : résilience écologique, solidarité sociale, refus du capitalisme et foi en des futurs collectifs alternatifs. C'est une utopie réaliste et vivante, profondément inspirante pour penser un monde au-delà de la domination.

3

Rêver l'esthétique solarpunk

Une esthétique tissée de racines, de rêves et de révolte douce



Naissance et évolution de l'esthétique solarpunk

L'esthétique du *solarpunk* a été explorée et façonnée au cours des quinze dernières années. Au fil du temps, des concepts de lieux, d'architectures, d'objets et de sociétés ont émergé. Des premières représentations visuelles du mouvement à la diffusion actuelle dans la culture populaire, cette esthétique se distingue par une diversité d'approches, tout en restant fidèle à des éléments clés comme la nature luxuriante, l'utilisation d'énergies renouvelables et un avenir fondé sur la collaboration plutôt que la compétition.

Les premières images et esquisses de l'esthétique *solarpunk* sont apparus dans les forums internet dès les années 2000. Ce sont souvent des amateurs, mais aussi des artistes passionnés de science-fiction et de design, qui ont commencé à visualiser ce futur utopique. Mais cet univers a aussi été exploré auparavant, par des pionniers tels que l'auteur et illustrateur James Gurney, auteur de *Dinotopia*, sortie en 1958, mais aussi Kim Stanley Robinson connu pour ses romans de science fiction, il constitue une influence essentielle pour l'esthétique *solarpunk*.

Une des premières caractéristiques de l'esthétique *solarpunk* réside dans son approche organique, où l'architecture et la nature sont profondément interconnectées, contrairement aux constructions modernes souvent perçues comme séparées de leur environnement naturel. Les bâtiments sont conçus pour se fondre dans le paysage, en utilisant des matériaux comme le bois, le bambou, le verre recyclé ou encore le béton végétalisé. Les toits végétalisés, les murs végétaux et les jardins urbains sont des éléments visuels typiques de ce mouvement.

Les espaces publics sont également redéfinis selon cette vision, avec l'intégration de zones végétales et de jardins communautaires qui encouragent la production locale de nourriture tout en offrant des lieux de détente et de bien-être. L'esthétique *solarpunk* véhicule ainsi l'image d'un futur où la nature n'est pas seulement un espace à préserver, mais un acteur essentiel dans la création d'environnements urbains.

L'une des caractéristiques essentielles de l'esthétique réside dans l'importance donnée à la lumière et à l'air. Ces éléments sont intrinsèquement liés à l'idée de transparence et d'ouverture. Les bâtiments *solarpunk* sont souvent conçus pour maximiser l'utilisation de la lumière naturelle, grâce à des structures ouvertes et des espaces aérés qui permettent une connexion fluide avec l'extérieur.

Des fenêtres larges, des verrières et des matériaux translucides sont utilisés pour éclairer les espaces, tout en réduisant la dépendance à l'éclairage artificiel. L'architecture devient ainsi un moyen de se connecter à la nature.

L'air joue un rôle fondamental dans l'esthétique *solarpunk*. Les bâtiments sont souvent conçus pour favoriser une ventilation naturelle, réduisant ainsi les besoins en systèmes de climatisation énergivores. Cette attention à la qualité de l'air et à l'environnement favorise le confort tout en minimisant l'empreinte écologique des structures.

Un autre aspect majeur de l'esthétique *solarpunk* réside dans l'intégration de technologies vertes dans l'architecture et l'urbanisme. Contrairement à d'autres mouvements futuristes, qui propose des visions dystopiques de la technologie, le *solarpunk* la présente comme une alliée. Il ne s'agit pas simplement d'utiliser la technologie pour son efficacité, mais de l'intégrer d'une manière qui améliore la qualité de vie et respecte l'environnement.

Les panneaux solaires, les éoliennes, les systèmes de récupération d'eau de pluie et les technologies de production décentralisée d'énergie font partie intégrante de ce paysage *solarpunk*. Ces technologies, loin d'être invisibles, sont intégrées aux bâtiments de façon à participer pleinement à esthétique architecturale. Par exemple, les panneaux solaires peuvent être intégrés sous forme de fenêtres solaires ou logés dans les structures. Ces infrastructures sont conçues pour fonctionner de manière autonome, favorisant ainsi l'autosuffisance des villes et des communautés.

L'esthétique *solarpunk* se distingue également par sa palette de couleurs douces et inspirées des milieux naturels. Les teintes de vert, de bleu, de beige et de brun sont choisies pour créer une atmosphère apaisante et sereine. Les matériaux utilisés dans les espaces sont peu transformés, tels que le bois brut, la pierre, la terre cuite et les tissus en fibres naturelles, et contrastent avec les matériaux industriels souvent utilisés dans la construction actuelle.

Les représentations visuelles de villes *solarpunk* dépeignent des utopies pacifiques marquées par la vie en communauté.

L'esthétique *solarpunk* n'est pas qu'un simple style visuel ; elle incarne une relation au monde.

Des groupes de créateurs ont joué un rôle important dans la définition visuelle du *solarpunk*, notamment les membres des forums en ligne, comme Reddit, où des discussions sur l'esthétique ont permis à de nombreux designers et artistes de proposer leurs visions. *The solarpunk Manifesto*, publié en ligne en 2014, a été une étape importante dans la formalisation de l'esthétique et des valeurs du mouvement. Ces premiers manifestes ont aidé à codifier les éléments visuels associés au *solarpunk*, qui sont devenus des références pour les artistes.

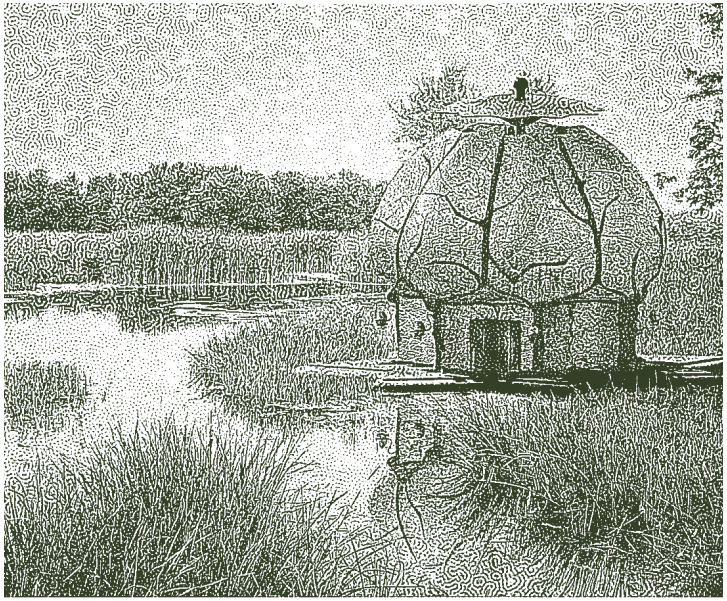




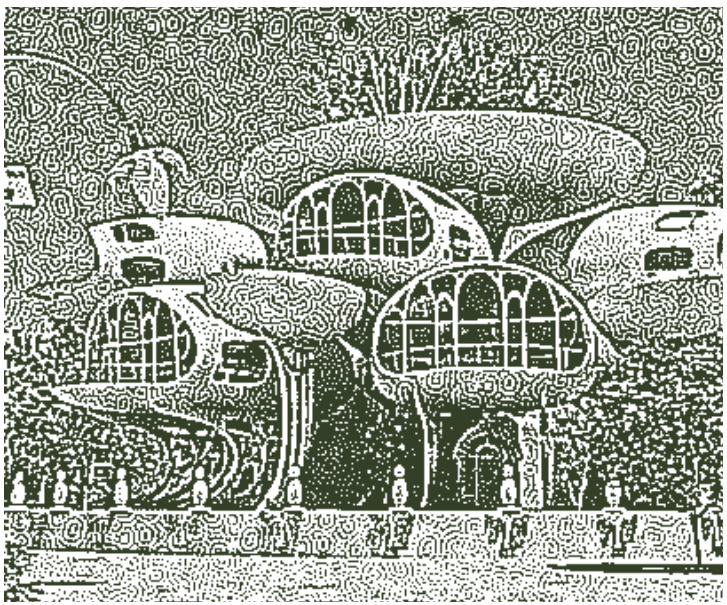
37



38



39



40

L'émergence du solarpunk dans le cinéma

Si le cinéma de science-fiction s'est historiquement construit autour de récits dystopiques et technodépressifs, à l'instar de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ou *The Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), qui mettent en scène des futurs marqués par la déshumanisation, l'oppression technologique ou l'effondrement écologique, une tendance marginale mais significative émerge au sein de la production cinématographique contemporaine : celle d'un imaginaire utopique, écologique et régénératif.

Ce courant, encore peu représenté dans le cinéma grand public, se distingue par sa volonté de concilier avancée technologique, résilience environnementale et équité sociale, le tout dans une esthétique lumineuse, végétalisée et profondément humaine. Parmi les œuvres qui expriment cette sensibilité, on peut citer *Tomorrowland* (Brad Bird, 2015), *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), ou encore les deux volets de *Avatar* (James Cameron, 2009 et 2022), autant d'exemples de mondes fictifs où l'innovation ne se fait pas au détriment de la nature, mais en symbiose avec elle.

Dans *Tomorrowland*, l'utopie rétrofuturiste proposée s'articule autour d'une architecture étincelante, de paysages urbains végétalisés, et d'une vision de la science comme moteur de progrès collectif. La ville éponyme y incarne un idéal moderniste repensé, où l'espoir et la créativité humaine forment le socle d'un avenir soutenable. De son côté, *Black Panther* offre avec le *Wakanda* une variation afrocentrée de cette utopie : un pays technologiquement avancé, fondé sur des traditions culturelles, mais profondément respectueux de son environnement. Ce modèle, évoquant de l'afrofuturisme, peut également être lu comme une déclinaison du *solarpunk* dans une perspective décoloniale et environnementaliste.

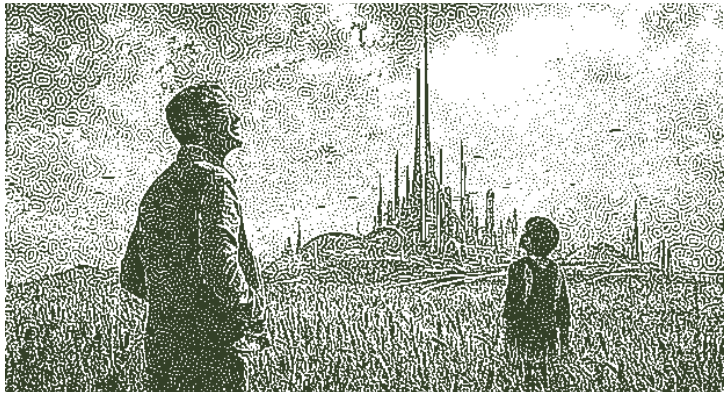
La duologie *Avatar* de James Cameron inscrit son récit dans un monde entièrement conçu autour de l'interconnexion entre les êtres vivants, l'énergie renouvelable (via le réseau racinaire de la planète Pandora) et une esthétique organique, où l'architecture et les modes de vie sont inspirés des biomes naturels. Bien que centrée sur une critique de la colonisation extractiviste, *Avatar* propose une vision d'une civilisation (les Na'vi) en harmonie avec son écosystème, illustrant ainsi des principes fondamentaux du *solarpunk*, notamment la biomimétique, la décentralisation énergétique et le respect des limites planétaires.

À cette liste, on peut également ajouter *Nausicaä de la Vallée du Vent* (Hayao Miyazaki, 1984), œuvre pionnière dans la représentation d'une post-catastrophe écologique où des communautés tentent de rétablir un équilibre avec la nature. Ce film d'animation incarne déjà, de manière prophétique, la sensibilité *solarpunk*.

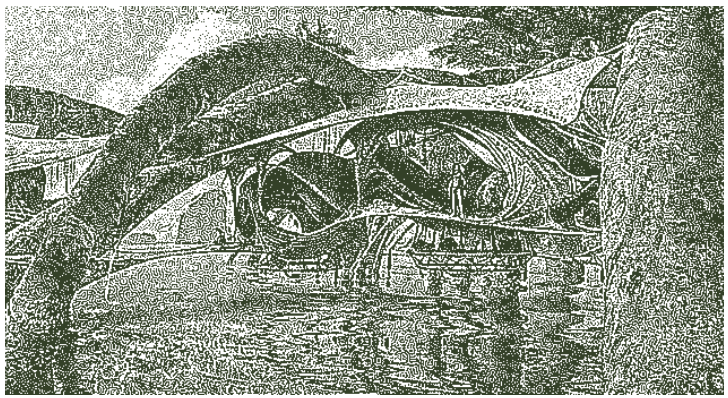
Toutefois, ces œuvres cinématographiques restent marginales face à la domination persistante des récits apocalyptiques ou technofatalistes. Ce déséquilibre soulève une question cruciale : l'esthétique *solarpunk* est-elle encore perçue comme trop naïve, trop idéalisée ou simplement trop difficile à rendre narrativement viable dans un cadre hollywoodien ? En effet, mettre en scène un monde où les conflits sont résolus par la coopération, la transition énergétique ou la permaculture pose un véritable défi scénaristique, dans un médium historiquement structuré autour du drame, du conflit et de la catastrophe.

D’un point de vue esthétique, le *solarpunk* mobilise des codes visuels spécifiques, lumière naturelle, végétalisation des espaces urbains, technologies douces et intégrées, qui se heurtent aux standards visuels du blockbuster, souvent centrés sur des environnements sombres, industriels et post-apocalyptiques. En ce sens, le cinéma mainstream semble encore réticent à adopter pleinement cet imaginaire alternatif, préférant y recourir comme un arrière-plan esthétique plutôt que comme une proposition politique et narrative à part entière.

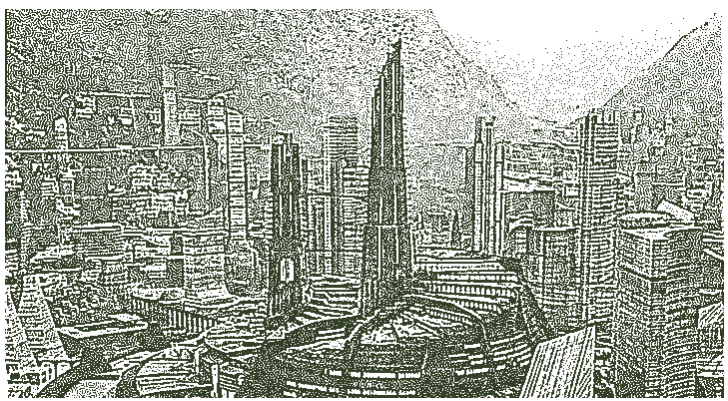
Cependant, la multiplication récente de productions audiovisuelles et interactives (notamment dans les séries et jeux vidéo) adoptant des éléments de cette esthétique laisse entrevoir une lente diversification des représentations collectives du futur. Le *solarpunk* au cinéma, bien que marginal, constitue ainsi une brèche essentielle dans le paysage imaginaire contemporain, ouvrant la voie à des futurs plus désirables et régénérateurs.



41



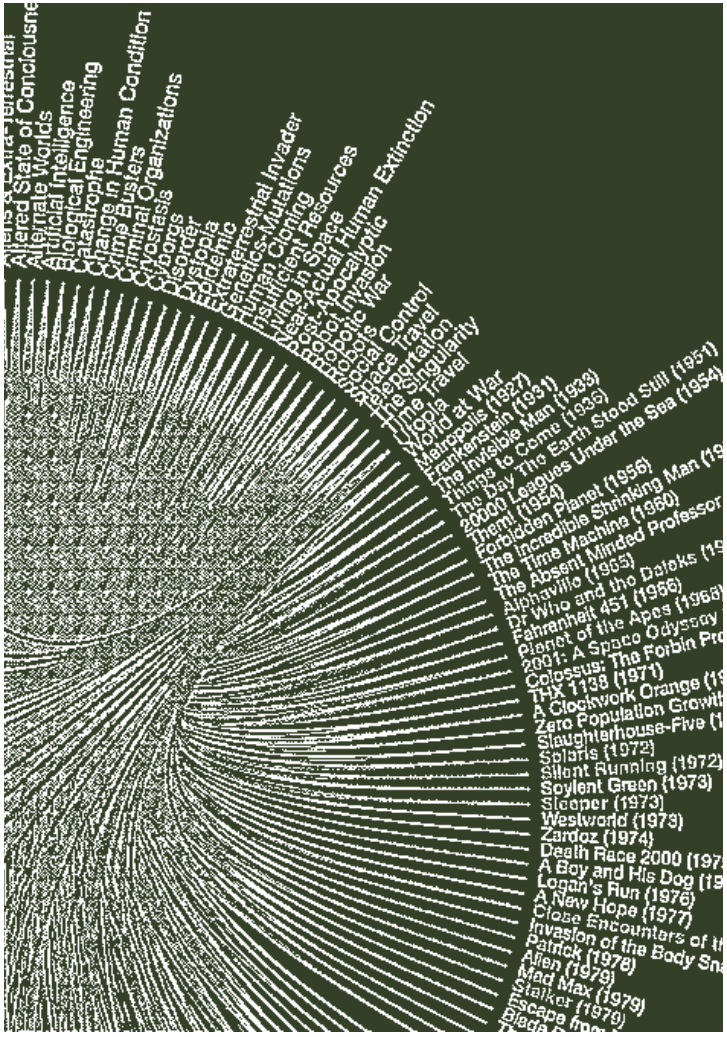
42



43



44



https://dystopia-utopia.com/

Le site dystopia-utopia.com se positionne comme une plateforme dédiée à l'exploration des sociétés futuristes imaginées au cinéma, oscillant entre utopie et dystopie. Il propose une approche visuelle et interactive pour analyser comment les films de science-fiction représentent des mondes idéalisés ou dégradés, souvent en réponse à des enjeux sociétaux, technologiques ou politiques.

La dimension sonore du solarpunk

Si l'esthétique *solarpunk* se manifeste de manière évidente dans les domaines visuels, qu'il s'agisse d'architecture, de design ou de cinéma, elle possède également une dimension profondément sensorielle qui s'exprime de façon significative à travers la musique. En effet, la musique *solarpunk* ne se limite pas à une simple bande-son illustrative d'un future écologique : elle constitue un médium à part entière de cette sensibilité. Les expériences sonores cherchent à incarner un monde où la technologie serait réconciliée avec les rythmes naturels, les écosystèmes et les émotions humaines.

Cette esthétique sonore repose souvent sur des compositions hybrides, fusionnant instruments acoustiques (flûtes, percussions, cordes) et textures électroniques éthérées, dans une recherche de fluidité, de calme et d'organicité. Des artistes tels que Tycho, Bonobo, ou encore Jon Hopkins, dans ses compositions les plus contemplatives (Immunity, Singularity), explorent une musique électronique qui ne célèbre pas l'excès technologique mais au contraire, cultive une forme de minimalisme immersif et d'harmonie environnementale. Leurs œuvres évoquent, par la spatialisation du son, les flux naturels, les paysages aérés, et une temporalité dilatée, autant de traits caractéristiques de l'esthétique *solarpunk*. Des compilations comme *Future Ecologies* ou les productions du label Leaving Records, centré sur la « new ambient » et les sons expérimentaux organiques, illustrent également cette quête de réenchantement auditif à travers une musique non-agressive, ancrée dans une sensibilité écologique. Il ne s'agit pas simplement d'une ambient music naturaliste, mais d'une musique qui imagine activement des futurs viables, souvent accompagnée de visuels solaires, végétaux, bioluminescents ou utopiques. Ces productions proposent ainsi une véritable utopie sonore, où le monde perçu à travers les sons devient un espace de réparation, de réconciliation et de projection alternative.

Au-delà de la sphère musicale enregistrée, on observe l'émergence de scènes culturelles et de pratiques événementielles alignées avec les valeurs du *solarpunk*. Les festivals éco-conscients comme le Boom Festival (Portugal), Waking Life ou encore Envision (Costa Rica), mettent en œuvre une esthétique sensorielle immersive où la musique électronique (souvent downtempo, organica, ou green techno) se conjugue à des installations artistiques durables, des pratiques écospirituelles, et une organisation logistique respectueuse de l'environnement. Ces événements, à mi-chemin entre art total et laboratoire utopique temporaire, incarnent de manière concrète les idéaux *solarpunk* : autonomie énergétique (grâce à l'énergie solaire ou aux micro-réseaux), alimentation locale, architecture éphémère en matériaux recyclés, et programmation axée sur la reconnexion au vivant.

Par ailleurs, des sous-genres musicaux émergents comme le « eco ambient », le « climate-conscious sound art », ou le « post-anthropocène soundscape » participent d'une écologie sonore en pleine construction. Ces courants cherchent à déconstruire les logiques de domination acoustique de la modernité industrielle (bruitisme, artificialité agressive, saturation) au profit de paysages sonores sensibles, attentionnés, et souvent collaboratifs.

L'esthétique sonore *solarpunk* constitue ainsi un espace d'expérimentation sensorielle et politique où s'articulent les enjeux contemporains de la transition écologique, de la critique technologique et de la réinvention des formes de vie. Elle met en évidence une volonté de produire des ambiances alternatives, à même de nourrir l'imaginaire d'un futur réconcilié.

Jeux vidéo et utopies interactives

En tant que médium interactif par excellence, le jeu vidéo constitue un territoire privilégié pour la projection, l'exploration et la mise en pratique de futurs alternatifs. Contrairement au cinéma ou à la littérature, le jeu vidéo permet au joueur d'agir au sein d'un monde spéculatif, d'en expérimenter les logiques systémiques, et parfois même d'en modifier les règles. Cette dimension performative en fait un outil particulièrement fécond pour l'expression des sensibilités *solarpunk*, qui valorisent l'engagement, la réparation et la collaboration entre formes d'existence.

Plusieurs jeux contemporains intègrent explicitement ces enjeux, en offrant des environnements interactifs où le joueur est invité à penser et à construire des mondes durables, réparateurs, ou régénérateurs. Le jeu *Terra Nil* (Free Lives, 2023) en constitue un exemple paradigmatique. Présenté comme un « city-builder inversé », ce jeu propose une mécanique de gameplay fondée non sur l'urbanisation ou l'extraction, mais sur la restauration d'écosystèmes dégradés. Le joueur y déploie des technologies douces pour rétablir des équilibres écologiques, replanter des forêts, revitaliser des zones humides, et réintroduire de la biodiversité. Cette inversion des logiques de domination environnementale, typiques de nombreux jeux de gestion, fait de *Terra Nil* un manifeste vidéoludique d'inspiration *solarpunk*.

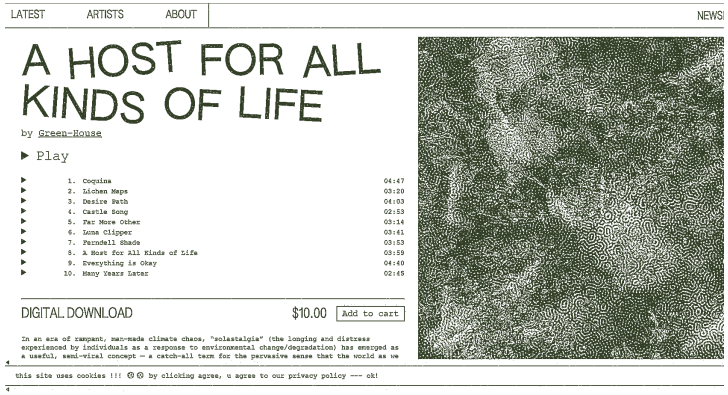
Des jeux comme *Flower* (Thatgamecompany, 2009) et *Journey* (2012), du même studio, bien qu'ayant une approche plus poétique et abstraite, s'inscrivent dans cette même sensibilité. Ces expériences vidéoludiques centrées sur la contemplation, l'émotion et la beauté du mouvement dans des espaces semi-naturels encouragent une forme d'écologie sensorielle. Dans *Flower*, le joueur incarne

littéralement le vent, guidant les pétales de fleurs à travers des paysages oniriques, réenchantant progressivement des environnements altérés. Ces jeux déconstruisent les mécaniques habituelles de compétition ou de conquête pour proposer des logiques d'attention, de fluidité, et de cohabitation harmonieuse avec le monde.

La plateforme *Minecraft* (Mojang, 2011) représente quant à elle un terrain fertile pour les expérimentations communautaires et les pratiques collaboratives relevant de l'esthétique *solarpunk*. Au-delà de son gameplay de construction libre, *Minecraft* a vu émerger de nombreux serveurs et projets orientés vers l'écologie, l'éducation à la durabilité ou la modélisation de sociétés utopiques. Des initiatives telles que *EcoCityCraft* ou *The GreenCraft Project* permettent aux joueurs de concevoir collectivement des villes alimentées en énergies renouvelables, de gérer durablement des ressources ou d'élaborer des systèmes agricoles permaculturels. Ces expériences incarnent la dimension *do-it-together* du *solarpunk*, où l'imaginaire utopique se construit en réseau, à travers des pratiques concrètes, participatives et évolutives.

Le jeu vidéo devient ainsi un laboratoire d'écologies spéculatives, où s'expérimentent des formes de vie possibles dans l'anthropocène. Contrairement aux représentations dystopiques fréquentes dans les fictions numériques (comme *Fallout, Horizon Zero Dawn ou The Last of Us*), ces productions vidéoludiques *solarpunk* refusent l'idée d'un futur nécessairement sombre ou post-apocalyptique. Elles ouvrent des brèches narratives où la coopération prime sur la violence, l'ingéniosité technique sert la régénération plutôt que l'exploitation, et la beauté du monde devient un moteur d'action éthique.

En cela, l'esthétique vidéoludique *solarpunk* ne se limite pas à un style graphique (bien que souvent marqué par des paysages végétalisés, des interfaces minimalistes, ou des palettes lumineuses) : elle constitue une philosophie de gameplay, fondée sur la soutenabilité, la lenteur, la non-violence, et la réparation. Ces caractéristiques font du jeu vidéo un espace à fort potentiel critique et pédagogique, permettant d'esquisser, d'imaginer, voire de préfigurer des formes de mondes alternatifs face à l'hégémonie des récits de fin du monde.



45



46



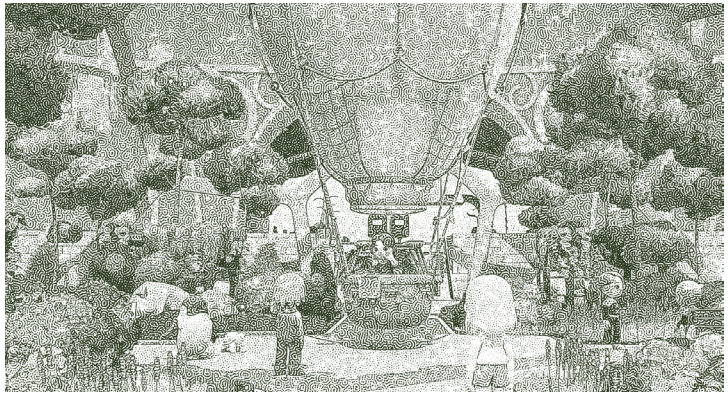
47



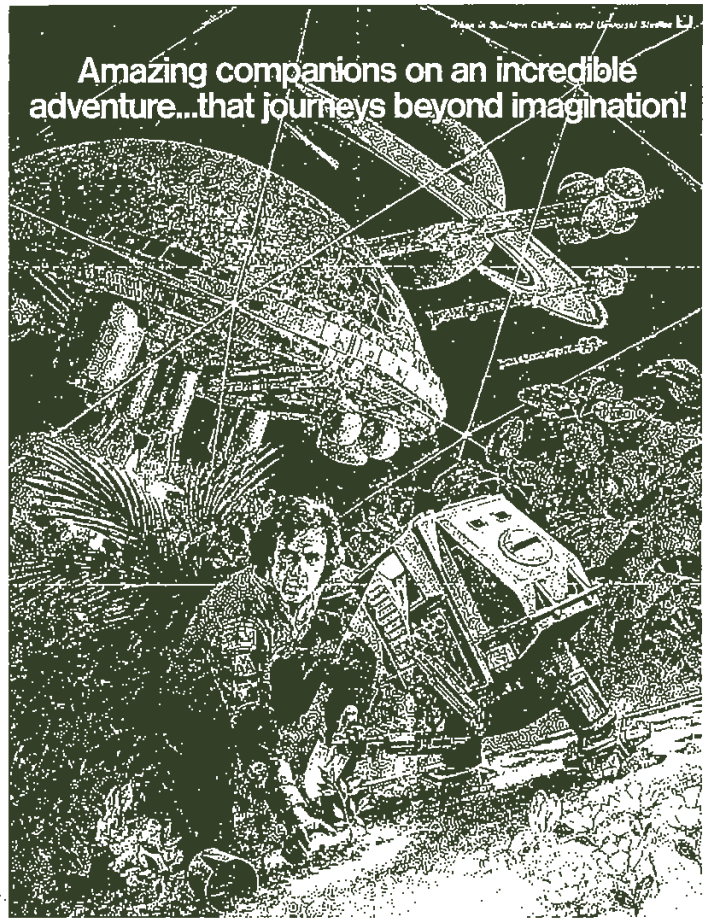
48



49



50



"silent running"

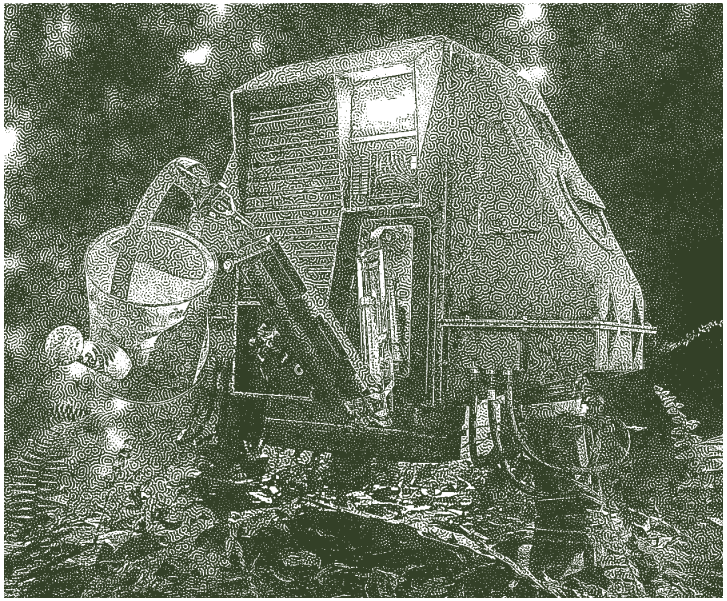
starring

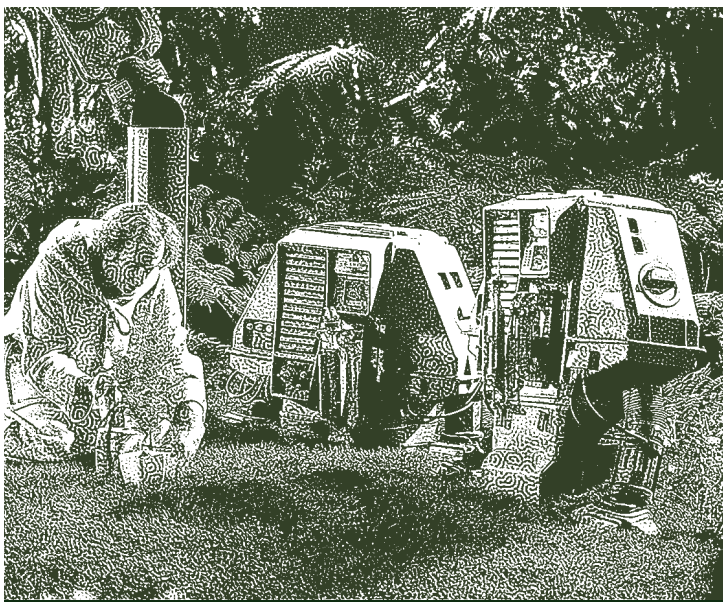
Bruce Dern · with Cliff Potts · Ron Rifkin · Jesse Vint

JOAN BAEZ · PETER SCHICKELE · DERIC WASHBURN & MIKE OMINO and STEVE BOCHCO · DOUGLAS TRUMBULL

Produced by MICHAEL GRUSKOFF · A MICHAEL GRUSKOFF/DOUGLAS TRUMBULL PRODUCTION

A UNIVERSAL RELEASE · TECHNICOLOR · G





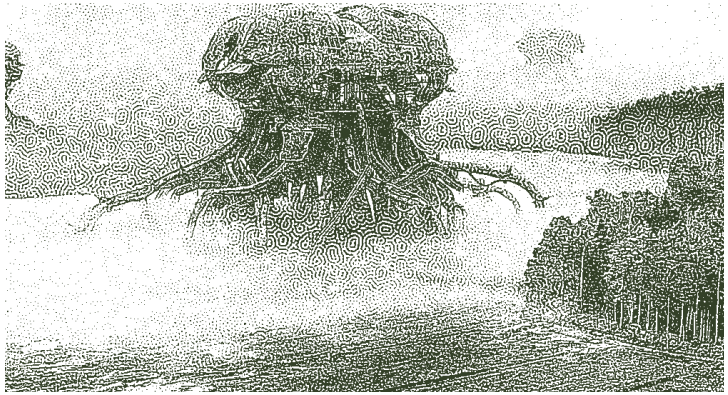
Silent Running (1972) réalisé par Douglas Trumbull

Réalisé par Douglas Trumbull, *Silent Running* constitue une œuvre fondatrice dans la représentation cinématographique des préoccupations écologiques. Le récit met en scène Freeman Lowell, un botaniste chargé de veiller sur les derniers vestiges de la flore terrestre, désormais préservée sous dômes à bord d'un vaisseau spatial. Lorsqu'un ordre de destruction de ces écosystèmes est émis pour des raisons économiques, Lowell s'y oppose, allant jusqu'à éliminer ses collègues pour sauvegarder la biosphère restante.

Le film engage une réflexion sur le rapport entre l'humanité, la nature et la technologie, en s'inscrivant partiellement dans l'esthétique et les valeurs du *solarpunk*. Celui-ci promeut un imaginaire où technologie durable, harmonie écologique et justice sociale sont étroitement liés. Dans *Silent Running*, les technologies ne sont pas exploitées à des fins de domination ou de profit, mais réorientées vers le soin du vivant, comme en témoignent les drones transformés en jardiniers au service des forêts orbitales.

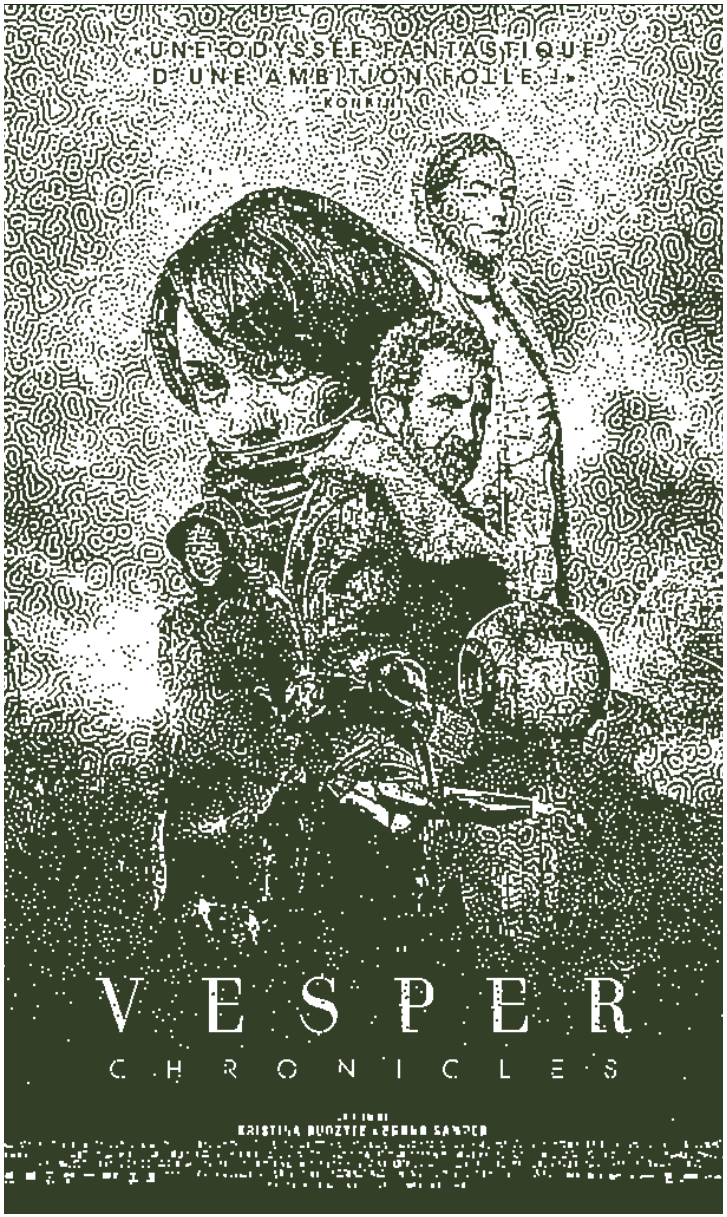
La dénonciation implicite du capitalisme extractiviste, qui préfère la rentabilité à la préservation du vivant, confère au film une dimension critique proche des récits *solarpunk* contemporains. Toutefois, *Silent Running* se distingue de ces derniers par son ton profondément mélancolique et son absence de projet collectif. Le protagoniste évolue dans un isolement croissant, et l'espoir porté par la survie d'un unique dôme végétal demeure fragile et individuel.

Ainsi, *Silent Running* peut être interprété comme un précurseur du *solarpunk*. S'il n'en partage pas pleinement l'optimisme ni la dimension communautaire, il en anticipe néanmoins les préoccupations fondamentales en matière de durabilité, d'éthique technologique et de réconciliation avec la nature.








« UNE ODYSSÉE FANTASTIQUE
D'UNE AMBITION FOLLE. »
KONBINI
VESPER
CHRONICLES

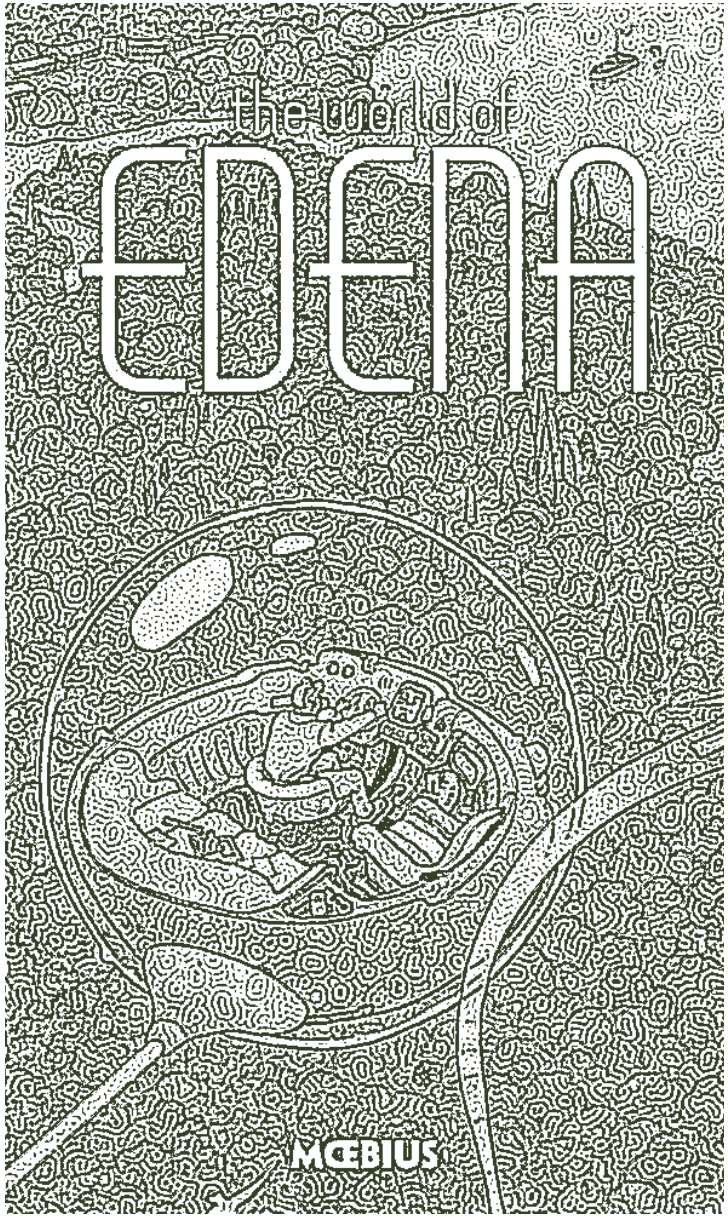
Vesper Chronicles (2022) réalisé par Kristina Buožytė, Bruno Samper

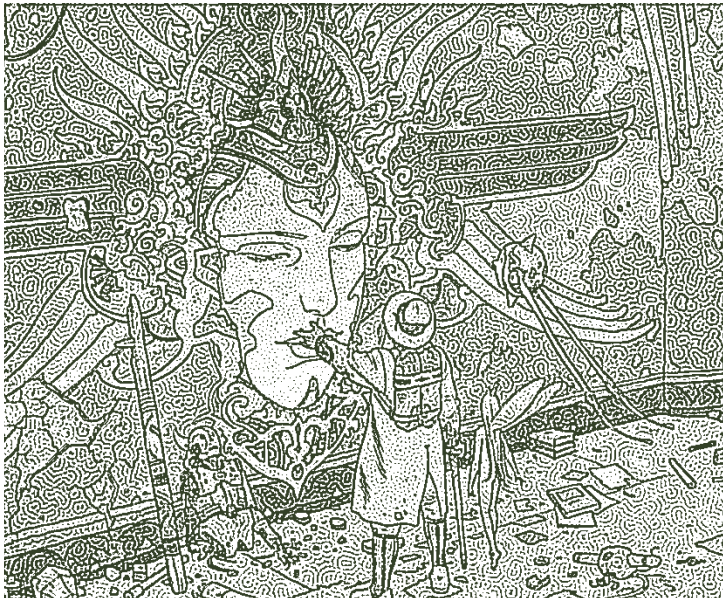
Vesper de Kristina Buožytė et Bruno Samper présente une vision du futur post-apocalyptique dans lequel la Terre a été ravagée par des crises écologiques et environnementales. Le film suit Vesper, une jeune fille dans un monde où la nature et la technologie sont intimement liées, mais souvent de manière dystopique. Ce mélange entre des biotechnologies avancées et un environnement dégradé constitue un thème central du film, offrant une réflexion critique sur l'avenir des sociétés humaines.

Le film met en avant la biotechnologie durable et la régénération en soulignant la résilience de la nature, même dans un contexte où les systèmes écologiques mondiaux sont en ruine. Vesper utilise des connaissances ancestrales et de nouvelles technologies pour créer des solutions afin de survivre. Cela rappelle les principes *solarpunk* de réconciliation entre technologie douce et environnement.

Vesper, en tant qu'héroïne, incarne l'esprit *solarpunk* : elle cherche non seulement à survivre, mais à réparer et régénérer son monde. Le film valorise l'ingéniosité humaine, mais aussi la coopération avec la nature, montrant que l'avenir peut être façonné par la symbiose plutôt que par l'exploitation. Les paysages dévastés, et pourtant pleins de vie, servent de toile de fond à cette quête de préservation. Toutefois, l'ambiance sombre et l'oppression du film contraste avec l'optimisme de la pensée *solarpunk*, qui met l'accent sur la reconstruction collective et positive.

Vesper explore une réalité *solarpunk* ambiguë, où des solutions technologiques et naturelles se mêlent, mais sans une pleine utopie. Le film soulève des questions cruciales sur notre rapport à l'environnement et aux technologies de demain.


the world of
EDENA
MŒBIUS







Le Monde d'Edena (1983) dessiné et scénarisé par Mœbius

La série *Le Monde d'Édena* de Moebius (Jean Giraud) est une œuvre de science-fiction poétique et visionnaire, qui préfigure à bien des égards l'esthétique et les valeurs du *solarpunk*, bien avant l'émergence officielle du genre. À travers l'odyssée de Stel et Atan, propulsés dans un monde vierge, Édena, Moebius imagine un univers de retour à la nature, d'épuration technologique et de transformation intérieure.

Sur Édena, les personnages découvrent un environnement luxuriant, autosuffisant, sans pollution ni industrie. L'architecture y est quasi inexistante, ou organique, totalement intégrée au paysage naturel. Cette fusion entre l'humain et l'écosystème reflète l'un des piliers de l'esthétique *solarpunk* : un design biomimétique, fluide et non-invasif.

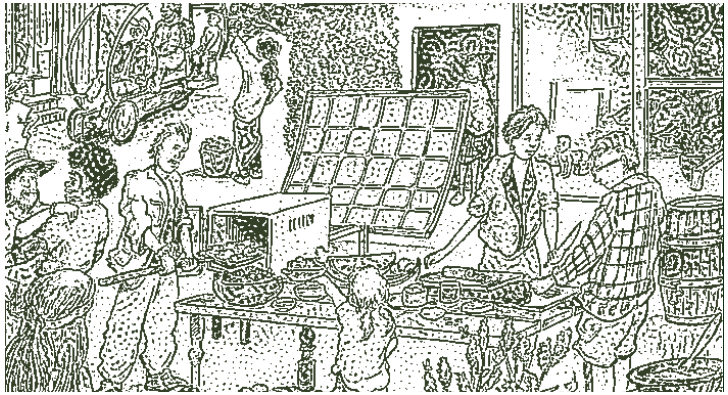
Moebius explore aussi la désintoxication à la société technocratique. Les héros, anciennement plongés dans une civilisation hypernormée, redécouvrent leur corps, leur sexualité, leur autonomie, un processus de réenracinement avec le vivant et soi-même. Cela fait écho à la décroissance choisie et à la réappropriation des savoirs typiques du *solarpunk*. L'esthétique visuelle de la série, faite de lignes pures, de couleurs naturelles et de compositions ouvertes, incarne une utopie douce et contemplative, loin des mégastructures *cyberpunk*. Elle célèbre la beauté du simple, du vivant et du non-exploité, avec une spiritualité diffuse.

Le Monde d'Édena constitue une œuvre profondément *solarpunk* par anticipation : critique du techno-capitalisme, célébration d'une vie régénératrice, autonomie douce, et harmonie visuelle entre humain, nature et cosmos.

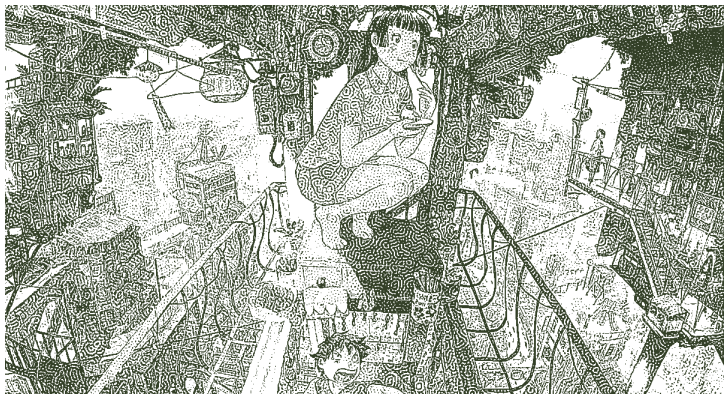
De nombreux artistes aujourd'hui continuent de définir et de développer l'esthétique *solarpunk*. Ils imaginent des villes vertes, des architectures organiques et des paysages luxuriants, où l'innovation écologique prend une place centrale. Ils créent des mondes où les énergies renouvelables, sont omniprésentes, et où les matériaux durables façonnent un quotidien respectueux de la planète.

À travers des œuvres visuelles, des installations interactives, et même des récits littéraires, ces créateurs cherchent à donner une forme à l'optimisme face aux défis écologiques actuels. Le *solarpunk* ne se contente pas de représenter un futur idéaliste ; il propose des solutions concrètes, en célébrant la fusion de la technologie et de la nature. Les artistes, tout comme les architectes et les designers, redéfinissent les espaces urbains en y intégrant des dispositifs mobilisant des éléments naturels comme les jardins verticaux, les toitures végétalisées, et les écosystèmes autonomes.

L'esthétique *solarpunk* se distingue également par son inclusion de cultures et traditions diverses, cherchant à promouvoir une vision collective et inclusive de l'avenir. C'est un mouvement qui cherche à faire rêver, mais aussi à inspirer l'action.



51



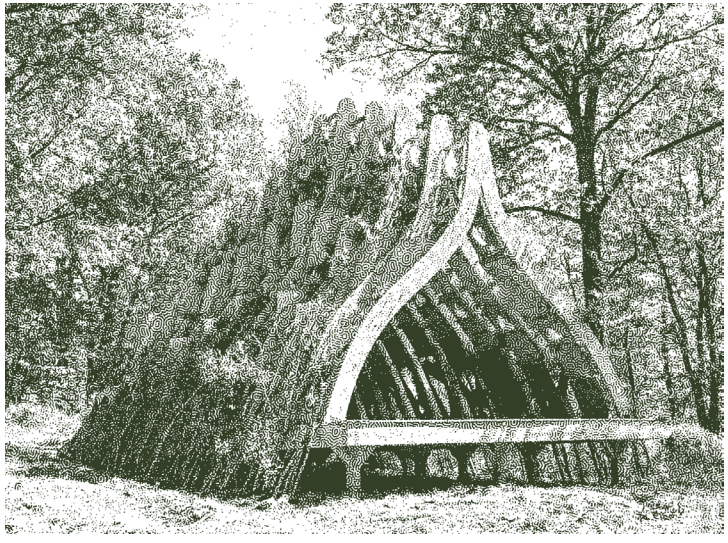
52

37 Post reddit *Solarpunk Rooftop Gardening* (@archeives), Rojom - **38** Gurney, James, et Michael Patrick Hearn. *Dinotopia: a land apart from time*. 20th anniversary ed, Calla Editions, 2011.. - **39** -« Inside the Imaginarium of a Solarpunk Architect ». *Messy Nessy Chic*, 11 juin 2021, https://www.messynessychic.com/2021/06/10/inside-the-imaginarium-of-a-solarpunk-architect/. - **40** Hudson, Andrew Dana. « Rendering the Mess ». *Solarpunks,* 2 novembre 2020, https://medium.com/solarpunks/rendering-the-mess-778a36a5d544. - **41** Tomorrow Land 2015, *Brad Bird, Walt Disney Pictures Universal Pictures,* 130 minutes - **42** Avatar : La voie de l'eau, 2022 *James Cameron, Lightstorme Entertainment, 20th Century Studios, TSG Entertainment*, 192 minutes - **43** Black Panther, 2018 *Ludwig Göransson Marvel Studio*, 134 minutes - **44** Nausicaä de la Vallée du Vent (film d'animation), 1984, *Hayao Miyazaki Topcraft Limited Company*, 116 minutes - **45** Green-House - A Host for All Kinds of Life | *LEAVING RECORDS* | 13 octobre 2023https://leavingrecords.com/a-host-for-all-kinds-of-life.. - **46** « Future Ecologies Podcast ». *Future Ecologies Podcast*, 10 février 2025, https://www.futureecologies.net. - **47** « SolarPunk Playlist ». *SolarPunk Stories*, https://www.solarpunkstories.com/solarpunk-playlist.2020 - **48** Horizon Zero Dawn 2017, *Guerrila Games, Sony Interactive Entertainment* - **49** Loftia, 2025 *Qloud Games* - **50** Low tech journal cover edition October 2024, *Dustin Jacobus,* https://dustinjacobus.com/ - **51** Illustration nom inconnu, *Imperial Boy* - **52** Wind Walker, *Sean Bodley*, https://seanbodley.com/

4

Le design au service du solarpunk

Forger des utopies concrètes



Autoproduction et autonomie

Aujourd'hui étudiant en design, je découvre progressivement des méthodes de travail, des figures marquantes du milieu, ainsi que des ouvrages qui nourrissent ma réflexion et ma pratique. Au fil de mon parcours, j'ai été amené à explorer les travaux de designers et artistes tels que Ken Isaacs, Nicolas Verschaeve, François Dufeil, parmi d'autres. Leurs démarches singulières, souvent engagées et expérimentales, ont éveillé mon intérêt pour des formes de design alternatives et plus responsables.

Cette prise de conscience s'est renforcée lors d'un projet de scénographie autour de la ruche d'abeille, où j'ai été confronté, pour la première fois, à la complexité technique et à la beauté artisanale de la ruche tressée. Ce travail m'a permis de toucher du doigt l'intelligence des gestes manuels et le savoir-faire ancien qu'ils mobilisent. Il m'a également poussé à m'interroger sur la place de l'artisanat dans le design contemporain, et plus largement sur l'univers du *DIY* (Do It Yourself), qui valorise l'expérimentation, la récupération et la fabrication autonome.

C'est dans cette dynamique que j'ai découvert l'univers *solarpunk*, un courant à la fois esthétique et philosophique, qui rassemble toutes ces préoccupations.

Ce mouvement initialement apparu dans la littérature puis le cinéma rencontre l'intérêt des disciplines comme la sociologie, l'anthropologie ou encore le design.

En s'appuyant sur les idées novatrices et les valeurs stimulantes de l'univers *solarpunk*, une multitude de designers et d'artistes ont créé des objets, des espaces et une esthétique associés à ce courant.

Toutefois, on retrouve certaines de ces idées dans des travaux bien plus anciens, tels ceux du designer Ken Isaacs : le Nomade Urbain. Isaacs, un visionnaire post-industriel, imaginait une sous-culture où la jeunesse itinérante qui se déplacerait saisonnièrement entre les villes, exploitant habilement les résidus de l'ère industrielle en déclin présents sur place. Ceci a donné naissance au concept de meubles nomades, qui repose sur le recyclage et le ré-usage.

Ken Isaacs (1927–2016) était un designer, architecte et enseignant américain, surtout connu pour ses structures modulaires auto-construites et ses réflexions sur l'habitat minimal. Dans les années 1960–70, en oppositions à l'urbanisme dominant, Isaacs imagine des habitats alternatifs à la fois accessibles, démontables et adaptés à une vie plus sobre. Son œuvre incarne un tournant critique dans l'histoire du design et résonne aujourd'hui avec les préoccupations écologiques et sociales du *solarpunk*.

La pièce maîtresse de son travail est le concept de « Living Structure » : un système modulaire en trois dimensions conçu pour organiser l'espace de manière fonctionnelle et compacte. Il ne s'agit pas seulement d'un meuble ou d'une micro-architecture, mais du support d'un mode de vie alternatif, conçu pour maximiser l'efficacité dans un minimum d'espace.

Cette structure combine lit, bureau, rangement, et espace de vie en une unité compacte et autonome, construite avec des matériaux simples comme le contreplaqué et des tasseaux.

Issacs a contribué à l'élaboration des concepts de structures vivantes auto-construites et de micro-logements, ainsi qu'à l'élaboration de systèmes de construction DIY, qui ont fortement influencé ce que nous appelons aujourd'hui les arts du faire.

Parmi les figures qui ont nourri l'imaginaire et les valeurs du *solarpunk*, Jacque Fresco (1916-2017) occupe une place particulière. Designer industriel, ingénieur autodidacte et penseur visionnaire, il est surtout connu pour avoir fondé *The Venus Project*, un vaste programme de réflexion et de propositions concrètes pour une société alternative, durable et technologiquement avancée. Ce projet, développé à partir des années 1970 en Floride, repose sur l'idée d'un monde libéré des contraintes économiques actuelles, fondé sur une économie basée sur les ressources plutôt que sur le profit, et intégrant pleinement les avancées scientifiques et technologiques au service de l'humain et de l'environnement.

D'un point de vue architectural, *The Venus Project* se distingue par une approche radicalement innovante et systémique de la conception de l'espace urbain. Jacque Fresco imagine des villes circulaires, pensées comme des systèmes intégrés et autonomes, où chaque élément, habitat, mobilité, production énergétique, gestion des déchets, alimentation, etc. est interconnecté et optimisé. Cette forme circulaire n'est pas uniquement esthétique : elle permet une organisation fonctionnelle, favorise les déplacements doux, réduit les pertes d'énergie, et renforce la cohérence sociale et écologique de l'ensemble.

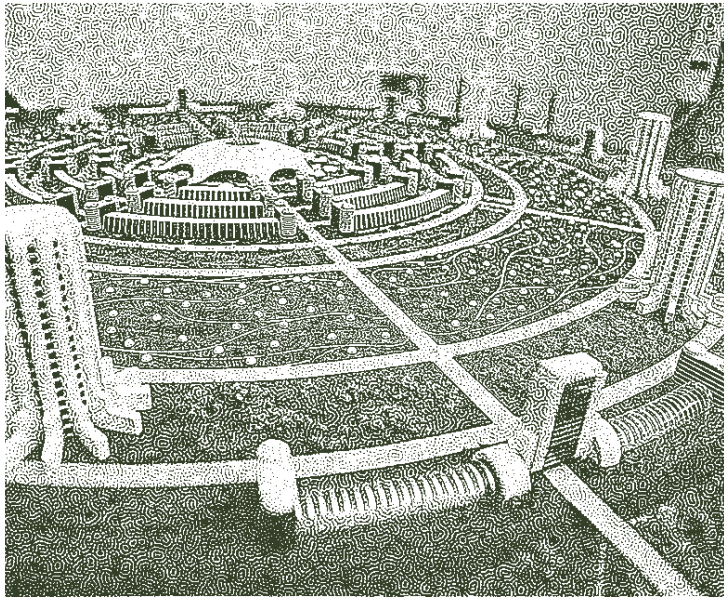
Les bâtiments sont conçus à partir de structures modulaires et préfabriquées, souvent inspirées par les formes organiques et les principes du design biomimétique. Fresco propose l'utilisation de matériaux durables, recyclables et produits localement, tout en intégrant des « technologies

vertes » comme des panneaux solaires, des systèmes de récupération d'eau, ou des toit végétalisés. L'architecture devient ainsi un outil de régénération écologique et de réduction de l'empreinte carbone, tout en étant accessible, standardisable et reproductible à grande échelle.

Au-delà de son activité de conception, Jacque Fresco a largement diffusé ses idées à travers une multitude de conférences, de documentaires et de publications, où il élabore des théories critiques sur notre manière d'appréhender le monde. Il remet en question les fondements mêmes de notre société, qu'il perçoit comme étant enfermée dans des cadres culturels, des conditionnements sociaux et économiques, ainsi que dans une dépendance aux modèles traditionnels d'apprentissage et de pensée. Fresco adopte une approche holistique visant à repenser en profondeur la structure de nos sociétés, en intégrant des disciplines comme l'ingénierie, la sociologie, la psychologie et l'économie circulaire.

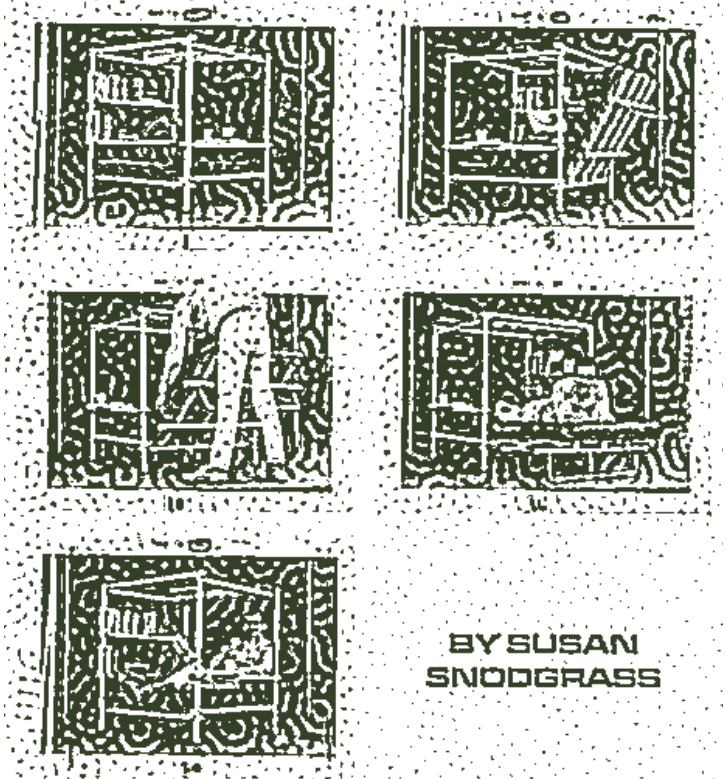
Ainsi, son travail s'étend bien au-delà du domaine du design industriel et s'inscrit dans une réflexion systémique sur l'avenir de l'humanité. Cette réflexion rejoint les préoccupations du mouvement *solarpunk*. Fresco incarne dès lors une figure visionnaire dont l'influence se fait sentir dans les courants du design spéculatif, de la prospective écologique et dans les projets qui aspirent à concilier innovation technologique et utopie sociale.



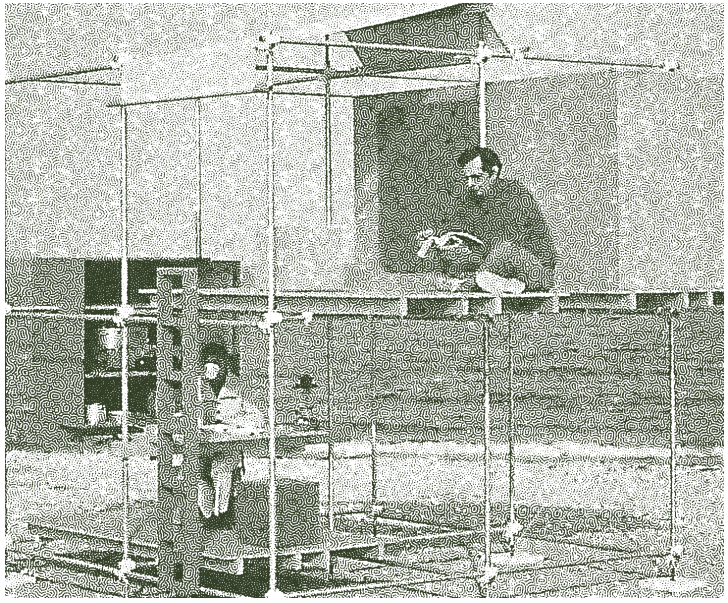


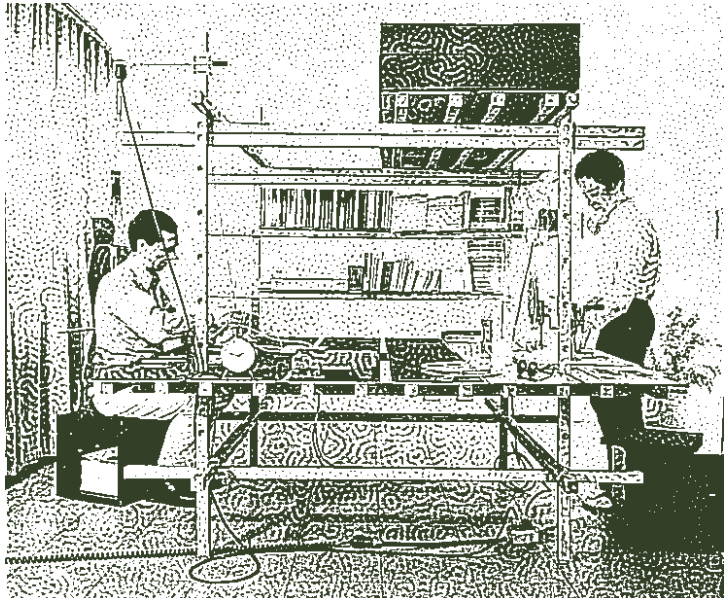
INSIDE THE MATRIX

The Radical Designs of Ken Isaacs



BY SUSAN SNODGRASS





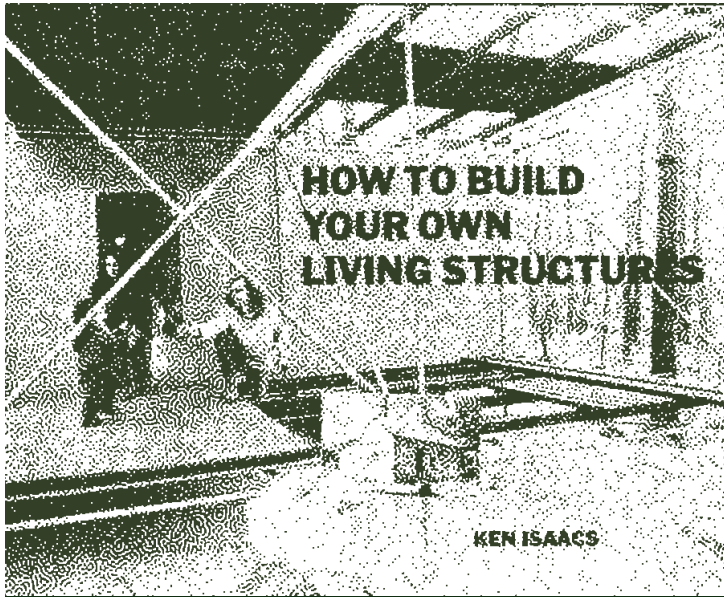
Ken Isaacs, précurseur des habitats modulaire et autonomes

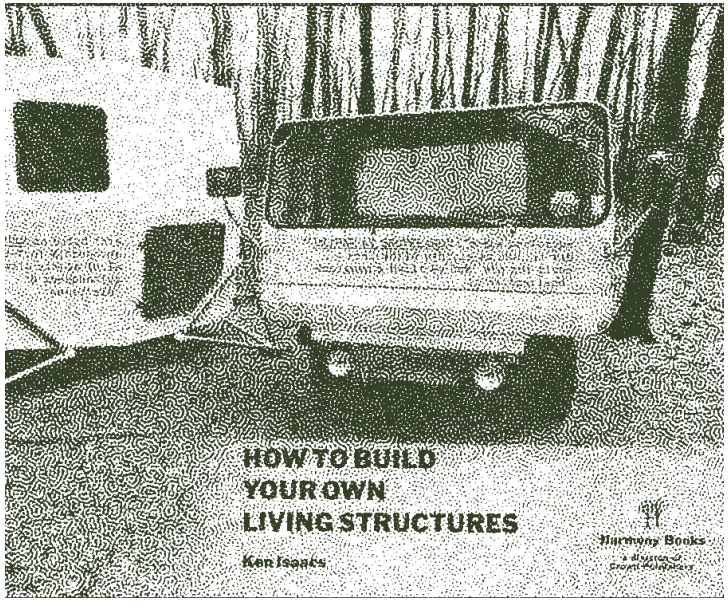
Ken Isaacs (1927–2016), designer, architecte et enseignant américain, a imaginé dans les années 1960 et 1970 une manière nouvelle d'habiter. Il a créé des habitats modulaires, peu coûteux et que l'on peut construire soi-même. Son projet principal, *Living Structure*, est une sorte de cadre en trois dimensions, pensé pour organiser toutes les fonctions d'un logement ; dormir, travailler, ranger, dans un petit espace, de manière claire, logique et adaptable.

À travers ces habitats faits main et son livre *How to Build Your Own Living Structures* (1974), Isaacs encourage chacun à reprendre le contrôle de son espace de vie, en opposition aux logements standardisés produits par l'industrie. Cette approche annonce les idées du *solarpunk*, du point de vue de la valorisation du partage des savoirs, de la sobriété (vivre avec moins) et de l'autonomie locale. Les structures d'Isaacs, souvent en bois ou en matériaux recyclables, montrent qu'il est possible de vivre simplement, mais intelligemment, dans des espaces légers, mobiles et durables. Leur apparence est volontairement minimaliste : elles sont conçues pour être fonctionnelles, mais laissent de la place à la créativité et à l'appropriation par les habitants.

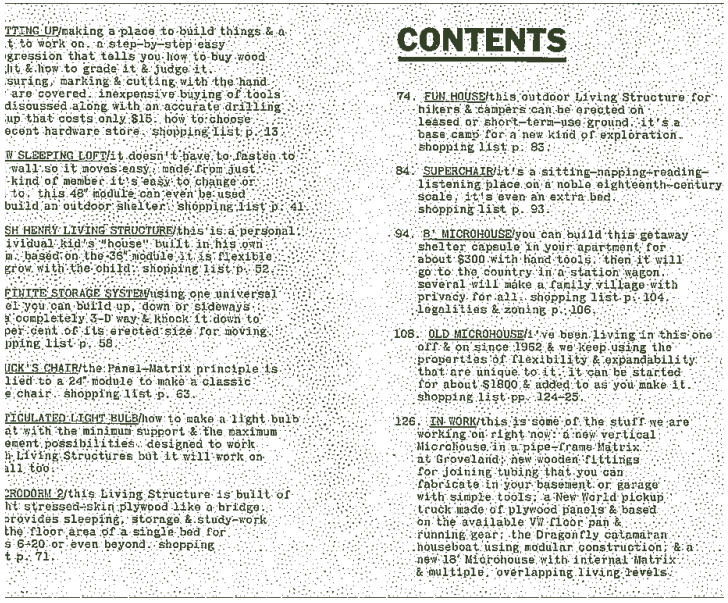
Même si Isaacs n'a pas directement intégré de « technologies vertes » comme les panneaux solaires ou les systèmes de récupération d'eau, ses habitats peuvent facilement les accueillir. Ils constituent une base adaptable pour une architecture plus écologique. Cela en fait un véritable précurseur du *solarpunk*, à mi-chemin entre modernité alternative et rêve d'un futur plus juste. En valorisant l'autonomie, la simplicité et la transmission du savoir, Ken Isaacs pose une question toujours actuelle : comment habiter la Terre de manière responsable, sans

renoncer à l'inventivité ni à la solidarité ? Le *solarpunk*, en reprenant cet héritage, peut y apporter des réponses nouvelles et inspirantes.





53



TTING UP/making a place to build things & a
t to work on. a step-by-step easy
gression that tells you how to buy wood
ht & how to grade it & judge it.
suring, marking & cutting with the hand
are covered. inexpensive buying of tools
discussed along with an accurate drilling
up that costs only $15. how to choose
ecent hardware store. shopping list p. 13

W SLEEPING LOFT/it doesn't have to fasten to
wall so it moves easy. made from just
kind of member it's easy to change or
to. this 48" module can even be used
build an outdoor shelter. shopping list p. 41

SH HENRY LIVING STRUCTURE/this is a personal
ividual kid's "house" built in his own
m. based on the 36" module it is flexible
grow with the child. shopping list p. 52

PTITE STORAGE SYSTEM/using one universal
el you can build up, down or sideways
completely 3-D way & knock it down to
per cent of its erected size for moving
pping list p. 58

UCK'S CHAIR/the Panel-Matrix principle is
lied to a 24" module to make a classic
e chair. shopping list p. 63.

FICULATED LIGHT BULB/how to make a light bulb
at with the minimum support & the maximum
ement possibilities. designed to work
h Living Structures but it will work on
all too.

CRODORM 2/this Living Structure is built of
ht stressed-skin plywood like a bridge.
provides sleeping, storage & study-work
the floor area of a single bed for
s 6-20 or even beyond. shopping
t p. 71.

CONTENTS

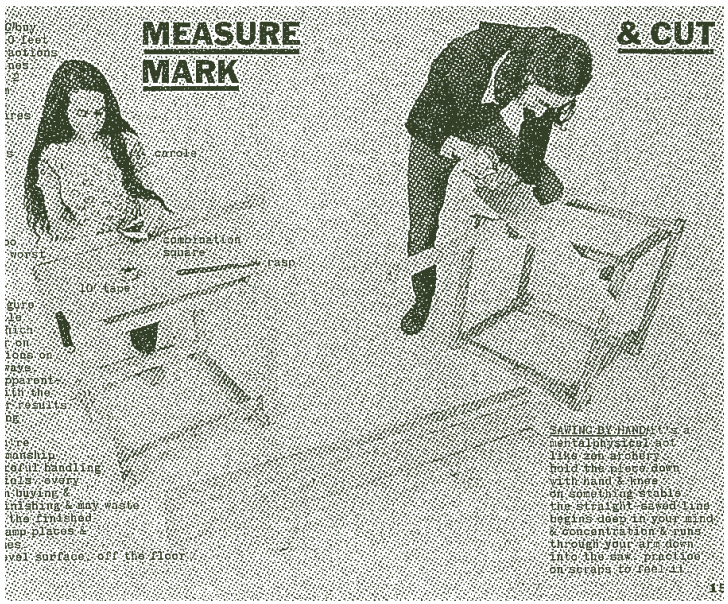
74. FUN HOUSE/this outdoor Living Structure for hikers & campers can be erected on leased or short-term-use ground. it's a base camp for a new kind of exploration. shopping list p. 83.

84. SUPERCHAIR/it's a sitting-napping-reading-listening place on a noble eighteenth-century scale. it's even an extra bed. shopping list p. 93.

94. 8' MICROHOUSE/you can build this getaway shelter capsule in your apartment for about $300 with hand tools. then it will go to the country in a station wagon. several will make a family village with privacy for all. shopping list p. 104. legalities & zoning p. 106.

108. OLD MICROHOUSE/I've been living in this one off & on since 1962 & we keep using the properties of flexibility & expandability that are unique to it. it can be started for about $1800 & added to as you make it. shopping list pp. 124-25.

126. IN WORK/this is some of the stuff we are working on right now: a new vertical Microhouse in a pipe-frame Matrix at Groveland; new wooden fittings for joining tubing that you can fabricate in your basement or garage with simple tools; a New World pickup truck made of plywood panels & based on the available VW floor pan & running gear; the Dragonfly catamaran houseboat using modular construction; & a new 18' Microhouse with internal Matrix & multiple, overlapping living levels.



La vision du design dans le mouvement *solarpunk* remet profondément en question les modèles dominants de production et de consommation. Il porte une attention particulière à la qualité de vie du quotidien.

De nombreux designers contemporains ont questionné le rôle du concepteur dans une société en mutation. Parmi eux, Enzo Mari occupe une place centrale avec son ouvrage *Autoprogettazione*, publié en 1974. À travers une série de plans simples destinés à permettre à chacun de construire ses propres meubles, Mari propose une vision radicale du design, accessible, critique et anti-consumériste. Son travail constitue un appel à l'autonomie et à la réappropriation des moyens de production.

Cette réflexion autour du faire soi-même et de la place de l'artisanat dans le design contemporain est également portée par publications récentes comme *Crafts : anthologie contemporaine pour un artisanat de demain* de Chloé Braunstein-Kriegel et Fabien Petiot (Norma, 2019), qui explore les liens entre création manuelle, innovation et durabilité.

Parmi les publications ayant nourri les réflexions autour du *solarpunk*, le *Whole Earth Catalog* occupe une place de choix. Publié pour la première fois en 1968 par Stewart Brand, ce catalogue américain visait à fournir aux individus des ressources pratiques et philosophiques pour vivre de manière plus autonome, durable et connectée à la nature. À travers une compilation d'outils, de manuels, de technologies alternatives et de réflexions écologiques, le *Whole Earth Catalog* a largement contribué à la diffusion d'une vision alternative de la société.

À travers son large éventail de publications, de projets et de réflexions, le *Whole Earth Catalog* a anticipé bon nombre des valeurs fondamentales du *solarpunk*. En effet, le *Whole*

Earth Catalog propose une alternative tangible à la société industrielle en favorisant des pratiques de production décentralisées, la réutilisation et le partage des savoir-faire, et en offrant des outils permettant de redonner aux individus la possibilité de créer, réparer et maintenir leur environnement.

L'œuvre de Stewart Brand a ainsi non seulement introduit des idées révolutionnaires dans le domaine du design écologique, mais elle a également joué un rôle majeur dans la diffusion de cette vision alternative du futur, aujourd'hui revisitée et enrichie par le mouvement *solarpunk*.

Open source et transition numérique

Les courants de pensée qui prônent une révision profonde de nos systèmes de production et de consommation trouve également un écho dans le domaine de l'informatique et des technologies numériques, notamment à travers l'émergence et l'utilisation des logiciels open source. Ce mouvement, qui met en avant des valeurs de partage, de collaboration et de durabilité, s'oppose à l'usage des logiciels propriétaires et des appareils coûteux, qui renforcent le pouvoir des grandes entreprises privées et alimentent une économie basée sur la vente et la dépendance à des produits fermés et coûteux.

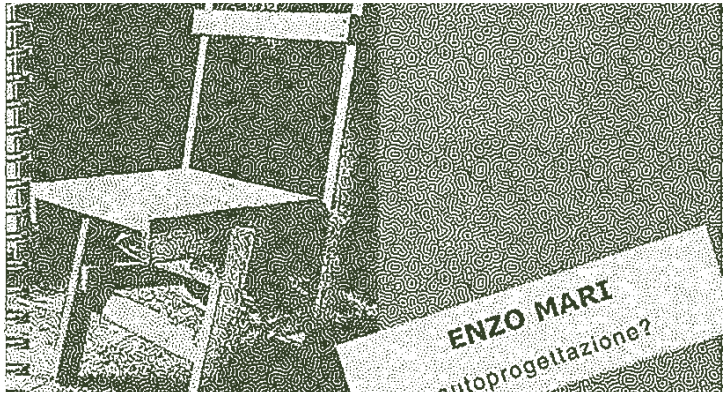
Les logiciels open source, qui sont mis à disposition sous des licences permettant leur libre utilisation, modification et redistribution, incarnent les principes de transparence, de collaboration et de décentralisation chers au mouvement *solarpunk*. En permettant à chacun de participer à leur développement et en rendant les outils numériques accessibles à tous, les logiciels open source favorisent une culture du partage et de l'autonomisation, en réponse aux logiques de contrôle et de monopolisation caractéristiques des grandes entreprises technologiques.

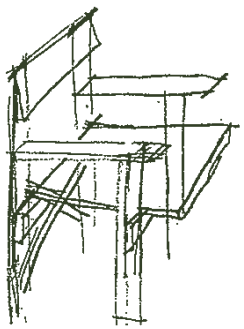
En outre, l'adoption de logiciels open source reflète une volonté de réduire l'impact environnemental des technologies, un autre pilier fondamental du *solarpunk*. En effet, les logiciels open source encouragent la réutilisation et l'adaptation des outils existants, plutôt que leur obsolescence rapide au profit de nouveaux produits constamment lancés sur le marché. Cette démarche s'inscrit dans une logique circulaire, où les technologies ne sont pas simplement consommées et jetées, mais pensées pour être modifiées, réparées et réutilisées de manière prolongée, ce qui permet de minimiser les déchets électroniques et la production de nouveaux appareils.

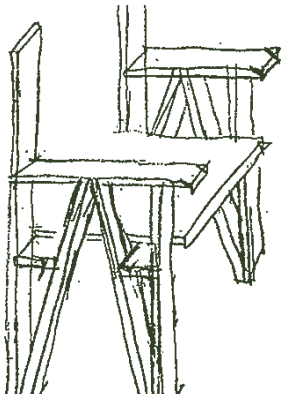
Enfin, l'idée de développer et de soutenir des logiciels open source s'aligne également avec l'esprit *solarpunk* de résilience et de création de communautés autosuffisantes. En offrant à chacun la possibilité d'avoir accès à des outils numériques sans avoir à dépendre de fournisseurs externes, les logiciels open source participent à la construction de communautés et de réseaux collaboratifs solides, capables de se soutenir mutuellement et de partager des ressources. Cette approche non seulement démocratise l'accès à la technologie, mais elle permet également de renforcer l'indépendance numérique et d'éviter la concentration des ressources et des pouvoirs entre les mains de quelques acteurs privés.

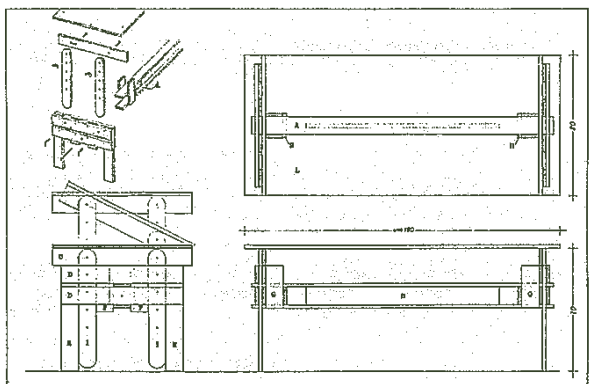
Ainsi, l'utilisation des logiciels open source va bien au-delà d'une simple alternative technique : elle représente un acte de résistance contre l'hégémonie des grandes entreprises technologiques, tout en soutenant une vision de la technologie comme un outil, conçu pour être partagé, réutilisé et adapté pour le bien commun.

Dans cette voie, de nombreux designers graphiques se sont emparés de logiciels indépendants et libres pour concevoir et imaginer le monde de demain. En utilisant ces outils open source, ils contribuent à l'émergence de visions novatrices et de nouvelles esthétiques qui se démarquent du design conventionnel. Ainsi, l'utilisation de ces logiciels libres permet non seulement de repenser l'approche technique du design, mais aussi d'ouvrir la voie à une expression artistique plus inclusive et ancrée dans les enjeux sociaux et écologiques contemporains.

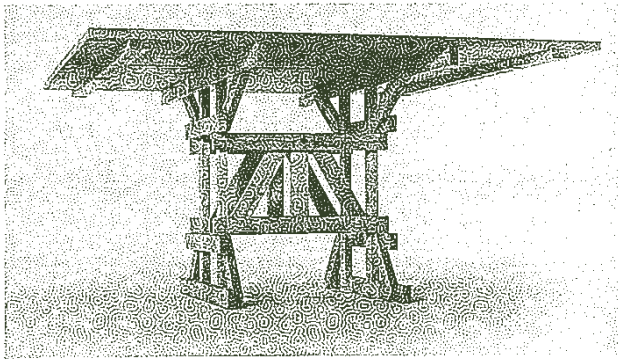


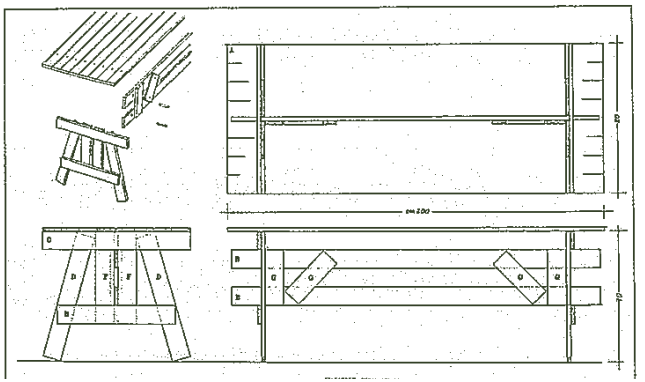


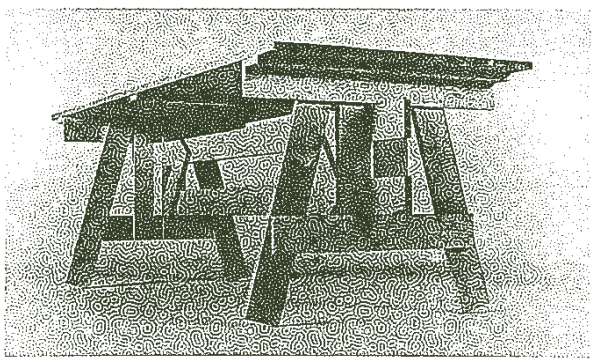


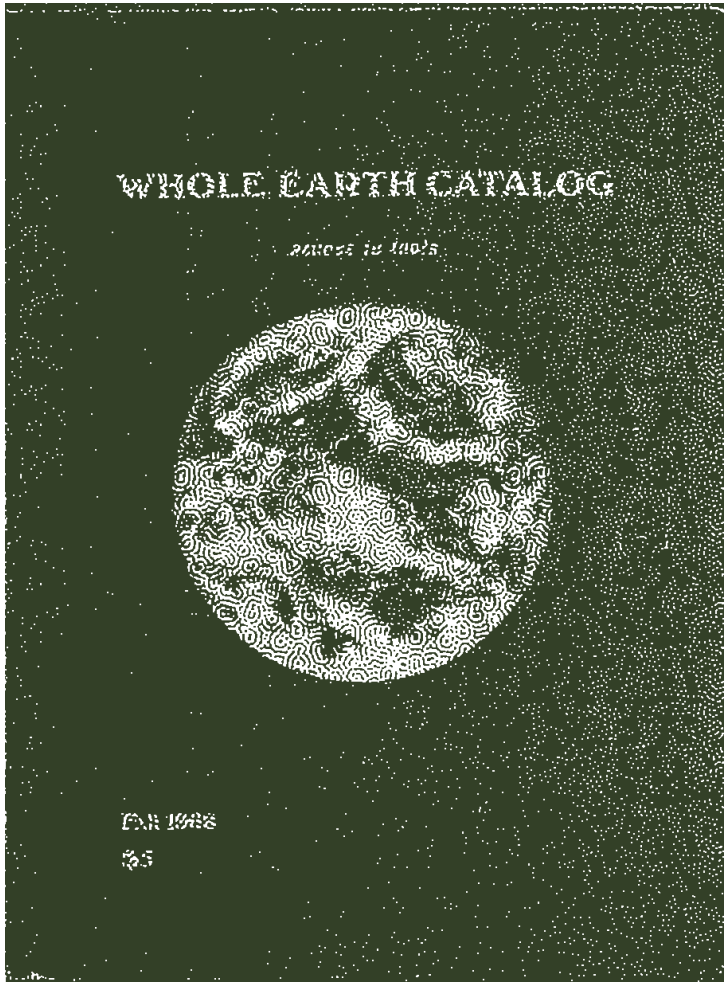


54







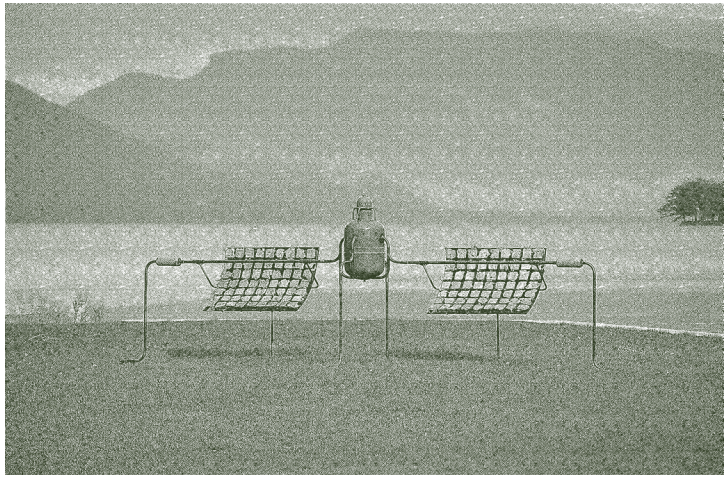


The Whole Earth Catalog, Hiver 1968. Publié par Stewart Brand

Les *Whole Earth Catalogs* présentaient une large sélection d'objets utiles à un mode de vie autonome et inventif vêtements, livres, outils, graines, machines sans les vendre directement. Ils encourageaient la philosophie du Do it yourself (fais-le toi-même).

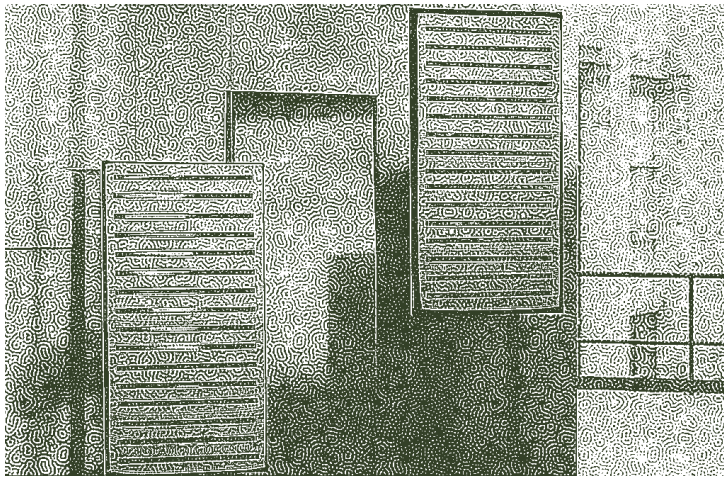


Chaque produit était accompagné du nom du vendeur, d'un prix indicatif et d'un conseil : éviter de contacter inutilement ces petites entreprises si l'on n'avait pas l'intention réelle d'acheter.



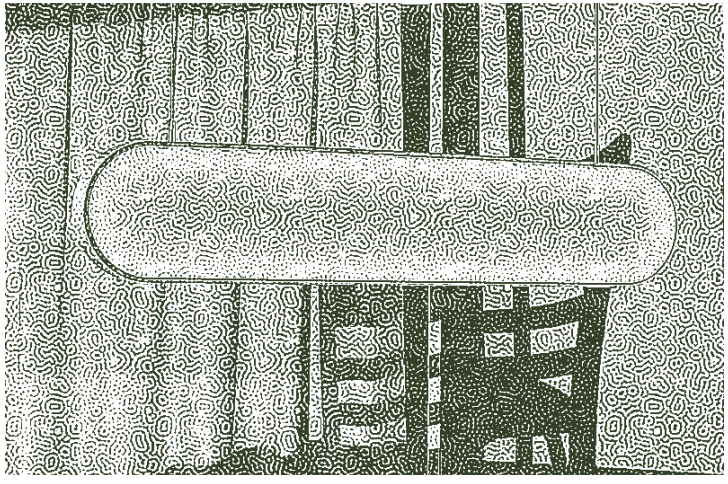
***Station solaire à vapeur*, 2020, Acier, laiton, vase d'expansion, extincteur, bouteilles de gaz, eau, cire d'abeille, 625 x 190 x 200 cm. François Dufeil**

Le projet *Station solaire à vapeur* de François Dufeil, propose une série de sculptures-outils autonomes intégrant des technologies simples et des matériaux recyclés. Ces installations, activées par le feu, l'eau ou la pression, illustrent une approche low-tech et écologique du design. En réutilisant des objets du quotidien, Dufeil remet en question la production industrielle et valorise l'autonomie énergétique locale. Ses œuvres, intégrant des systèmes de cuisson ou de production sonore, incarnent une résilience matérielle et une sobriété heureuse, caractéristiques du mouvement. À travers ces créations, l'artiste invite à repenser notre relation à la technologie et à l'environnement.



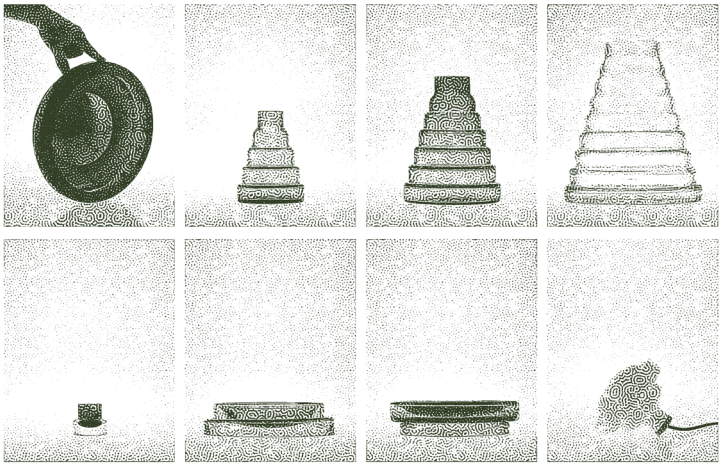
***Suntex*, 2021. Pauline Van Dongen**

Le projet *Suntex* de Pauline van Dongen, lancé en 2021, explore l'intégration de cellules solaires organiques dans des textiles souples, pour créer des surfaces architecturales capables de produire de l'énergie tout en offrant ombre et légèreté. Ce tissu photovoltaïque repense la façade du bâtiment comme une peau vivante, hybride entre technologie et matière textile. En liant design, énergie renouvelable et architecture textile, *Suntex* incarne une vision *solarpunk* où l'infrastructure devient active. Contrairement aux panneaux solaires rigides, ce matériau souple et léger offre une plus grande liberté de forme et d'usage, en harmonie avec son environnement. Le projet défend une approche douce et intégrée de la transition énergétique, en rendant visible et désirable l'énergie solaire. *Suntex* dépasse les questions fonctionnelles pour devenir un symbole d'autonomie énergétique élégante, associant recherche technologique écologie et poésie matérielle. Ce travail anticipe un futur où nos bâtiments seraient à la fois beaux, intelligents et autosuffisants.



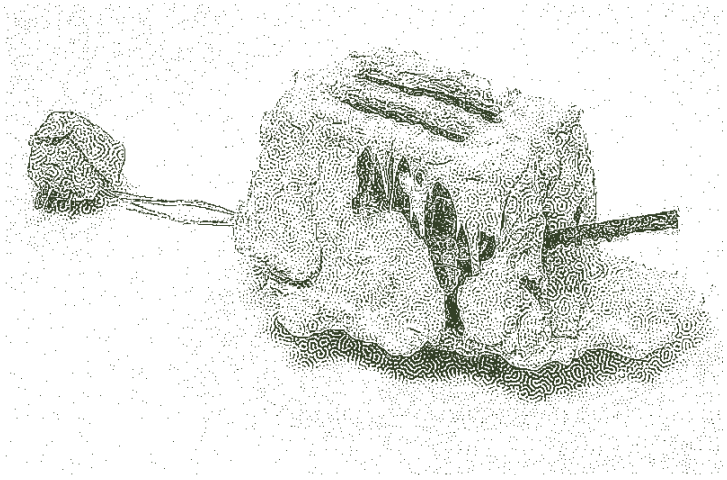
***Sunne*, 2021. Marjan van Aubel**

Le projet *Sunne* est une lampe solaire autonome, conçue pour capter l'énergie du soleil le jour et diffuser une lumière douce la nuit, sans aucun branchement électrique. Imaginée par la designer néerlandaise Marjan van Aubel, elle allie technologie solaire, esthétique élégante et usage domestique. *Sunne* reflète pleinement l'esprit *solarpunk* en proposant une technologie propre, intégrée au quotidien. Contrairement aux dispositifs solaires industriels, elle propose une approche poétique, douce et émotionnelle. L'objet invite à repenser notre relation à l'énergie. Autonome, silencieux et rythmé par les cycles naturels, il participe d'une vision d'un futur désirable où les objets du quotidien deviennent vecteurs de transition. *Sunne* incarne ainsi une écologie sensible et accessible.



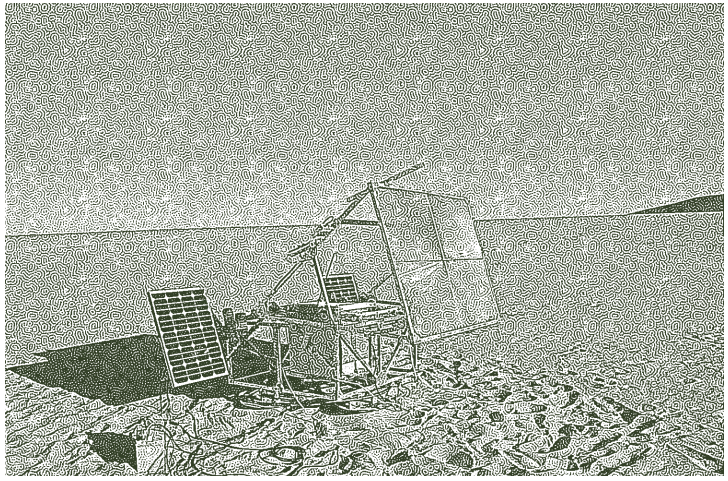
***Sillages*, 2020 Nicolas Verschaeve**

Le projet *Sillages* de Nicolas Verschaeve, initié en 2020 et présenté dans diverses expositions entre 2021 et 2024, explore la relation entre la matière, le territoire et les savoir-faire locaux. En collaborant avec le Centre International d'Art Verrier de Meisenthal, il a créé un moule modulaire en bois, outil de dialogue avec les artisans verriers, permettant la production d'objets tels que des vases, lampes et miroirs. Cette démarche s'inscrit dans une approche de design situé, où l'objet naît du lieu et de ses ressources. Le projet reflète les valeurs *solarpunk* en intégrant des pratiques artisanales durables et en valorisant les matériaux locaux. Il propose une alternative à la production industrielle en favorisant l'autonomie, la circularité et la connexion avec l'environnement.



***The Toaster Project*, 2010 Thomas Thwaites**

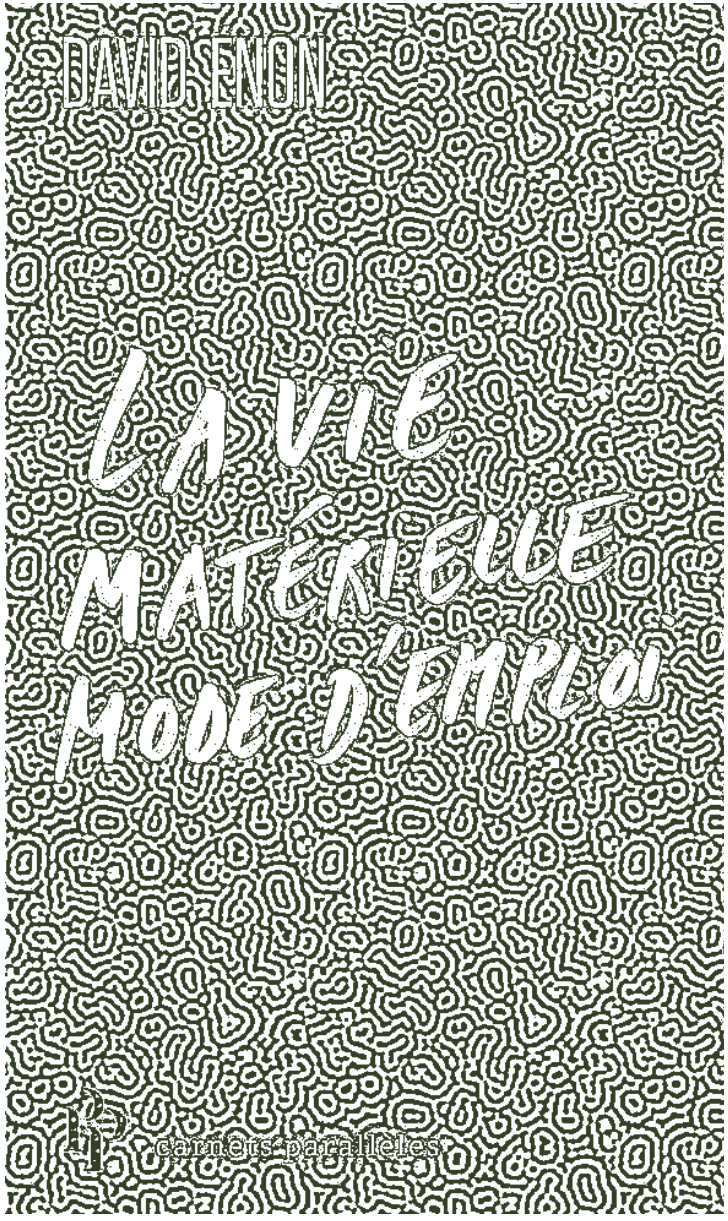
The Toaster Project (2010) de Thomas Thwaites est une performance critique dans laquelle l'auteur tente de fabriquer un grille-pain en partant de matières premières brutes, révélant ainsi l'extrême complexité et l'opacité des objets industriels. Ce projet met en évidence la déconnexion entre les individus et la technique dans nos sociétés modernes. En cela, il rejoint les préoccupations du *solarpunk*, qui vise à rendre la technologie plus transparente, locale et écologique. Là où Thwaites montre l'absurdité d'une autonomie individuelle dans un système industriel mondialisé, le *solarpunk* propose des solutions collectives, low-tech et durables. L'échec du grille-pain devient un appel à repenser notre rapport aux objets, en faveur d'une culture technique partagée et ancrée dans le vivant.



***Solar Sinter*, 2011 Markus Kayser**

Solar Sinter (2011) de Markus Kayser est une œuvre expérimentale qui utilise l'énergie solaire pour alimenter une imprimante 3D capable de transformer le sable du désert en objets en verre. En exploitant les ressources locales (sable et soleil) et une technologie open source, Kayser propose une alternative poétique aux modes de production industriels.

L'œuvre incarne une vision de la technique comme outil de cohabitation avec la nature plutôt que de domination. Là où l'industrie extrait et transporte massivement, Solar Sinter crée in situ, avec lenteur et élégance. Ce projet illustre une technologie douce, transparente et accessible, en accord avec l'éthique *solarpunk* : produire de façon autonome, sans détruire et en limitant l'extraction..



La vie matérielle mode d'emploi, 2021 David Enon

La Vie matérielle mode d'emploi (2021) de David Enon est un ouvrage hybride, à la croisée du manifeste et du manuel critique, qui interroge notre rapport aux objets, à leur production et à leur usage dans un contexte de crise écologique. Le titre, en référence à Georges Perec et Marguerite Duras, annonce une exploration minutieuse du quotidien matériel, envisagé comme lieu de résistance et de réinvention. Enon y développe une critique radicale de la société de consommation et du design industriel contemporain, qu'il accuse d'entretenir un modèle extractiviste, linéaire et aliénant, fondé sur l'exploitation des ressources naturelles et humaines.

Plutôt que de proposer des solutions technologiques ou high-tech, Enon défend une approche low-tech, locale et artisanale du design. Il valorise les pratiques vernaculaires, les savoir-faire oubliés et le « faire soi-même », considérés comme des leviers d'émancipation et de réappropriation du monde matériel. L'objet, pour lui, n'est pas neutre : il est chargé d'intentions, de rapports de pouvoir et de récits. À travers une série de projets concrets il montre comment on peut détourner, recycler, réparer ou réinventer les objets du quotidien pour repenser nos modes de vie.

Le livre fonctionne aussi comme un manuel critique du designer contemporain, en appelant à une posture éthique et politique. Il invite à sortir d'une logique de consommation passive pour entrer dans une logique d'engagement matériel. Par une écriture claire, nourrie d'exemples, Enon défend un design spéculatif et subversif, qui questionne plus qu'il ne répond, et qui cherche à réveiller une conscience critique face aux objets qui peuplent notre quotidien. Ainsi, *La Vie matérielle mode d'emploi* est une contribution à la réflexion sur la transformation écologique par le design, et un appel à redonner du sens à la matière et à nos gestes.

Aujourd’hui, le design connaît une évolution profonde. Longtemps associé à l’industrie, à la production en série et à l’optimisation fonctionnelle, il tend à se détacher de cette vision moderniste et techniciste pour embrasser une approche plus sensible, plus contextuelle, et souvent plus critique. Cette évolution se traduit notamment par un intérêt croissant des designers pour l’artisanat, non pas comme un simple réservoir de techniques dites traditionnelles, mais comme un champ de pensée et d’action à part entière.

53 SNODGRASS, Susan, 2025. How to Build your Own Living Structures. Paris Christophe Daviet-Thery 2025. ISBN 9782490844067. - **54** MARI, Enzo, 2015. Autoprogettazione? 6. ristampa. Mantova : Corraini. ISBN 9788887942675.

5

"Le faire" au premier plan

Réhabiliter le geste : quand le fait-main devient manifeste



L'artisanat occupe une place centrale dans le mouvement *solarpunk* parce qu'il incarne plusieurs de ses valeurs fondamentales.. Face aux excès de la production industrielle, à la standardisation des objets et à la déconnexion croissante entre l'humain et son environnement, l'artisanat apparaît comme une réponse ancrée, sensible et résiliente. Il remet la main, le geste, la matière et la transmission au centre de nos modes de fabrication, tout en proposant une autre manière d'habiter le monde : plus sobre, plus locale, plus respectueuse du vivant.

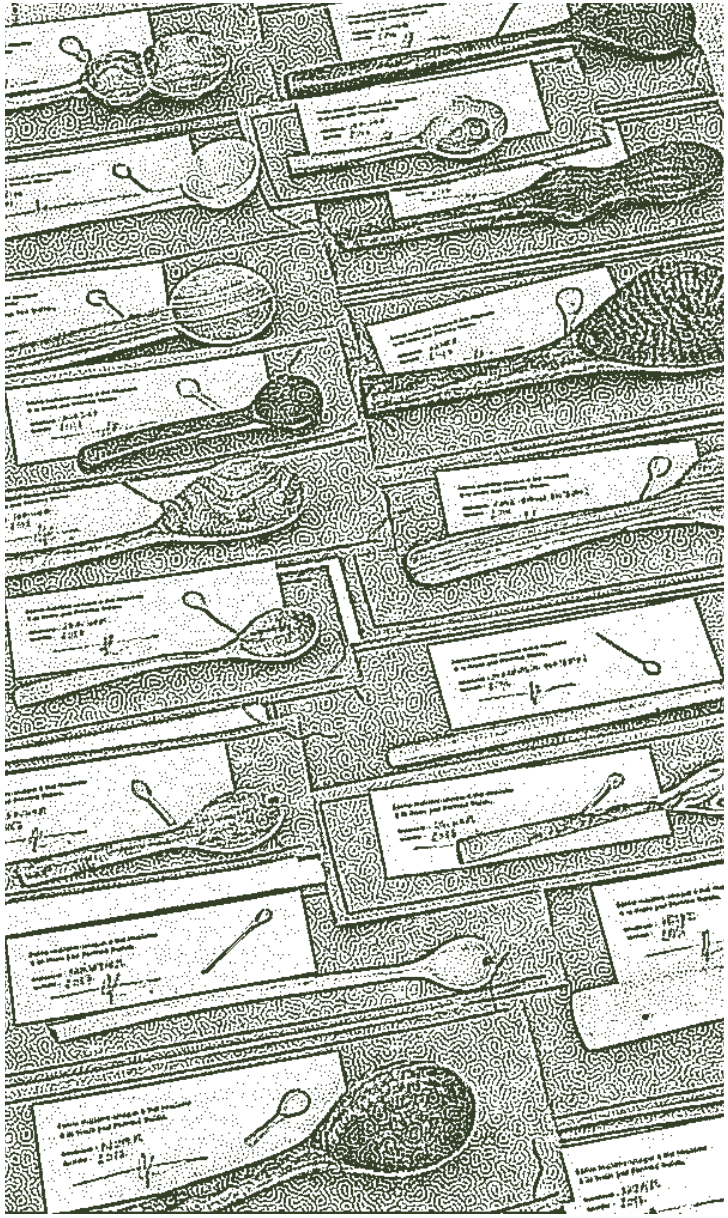
Dans le cadre du *solarpunk*, l'artisanat dépasse le simple savoir-faire manuel. Il devient un acte politique, un outil d'autonomie et de résistance, mais aussi un vecteur de poésie matérielle. Il s'inscrit dans une démarche de transition écologique, mais aussi culturelle et sociale, en valorisant des objets durables, réparables, chargés de sens, et souvent porteurs d'identités locales. Ce chapitre explore les raisons pour lesquelles l'artisanat est indissociable de l'imaginaire *solarpunk*, en analysant ses dimensions éthiques, esthétiques, écologiques et communautaires.

L'artisanat, par son rapport intime à la matière, au geste et au temps long, offre au design une alternative aux logiques d'efficacité, de rentabilité et de standardisation propres à l'industrie. Il incarne une forme de résistance à l'accélération et à l'uniformisation du monde matériel. En s'immergeant dans les pratiques artisanales, qu'il s'agisse de céramique, de tissage, de menuiserie ou de techniques propre à une aire culturelle, les designers redécouvrent une manière de faire qui accorde une attention particulière au processus, à l'intuition et à l'imperfection. Cette démarche n'est pas nostalgique, mais expérimentale : elle cherche à réinventer les formes d'interaction entre l'humain, la matière et le territoire.

Ainsi, le design devient un outil d'exploration et de questionnement du réel. En collaborant avec des artisans, ou en devenant eux-mêmes des praticiens hybrides, les designers peuvent produire des objets et des espaces uniques, qui ne sont plus simplement des réponses fonctionnelles à des besoins pré-identifiés, mais des formes de narration, de critique ou de poésie matérielle. Chaque création devient alors un micro-récit, une proposition esthétique et politique qui vient interroger notre manière de produire, d'habiter et de consommer.

Cette hybridation entre design et artisanat témoigne aussi d'un changement de représentation plus large : face aux enjeux écologiques, économiques et sociaux actuels, de plus en plus de designers cherchent à sortir des logiques extractivistes globalisées pour adopter des pratiques plus locales, sobres et durables. Le geste artisanal, parce qu'il est situé, respectueux des ressources et souvent collaboratif, s'impose alors comme un modèle d'avenir, capable de concilier création, responsabilité et engagement.

En définitive, la mobilisation de l'artisanat par le design ne marque pas un retour en arrière, mais l'émergence d'un design plus réflexif, incarné et porteur de sens. C'est dans cette rencontre entre héritages et contemporanéité que s'inventent aujourd'hui de nouvelles manières d'habiter le monde.



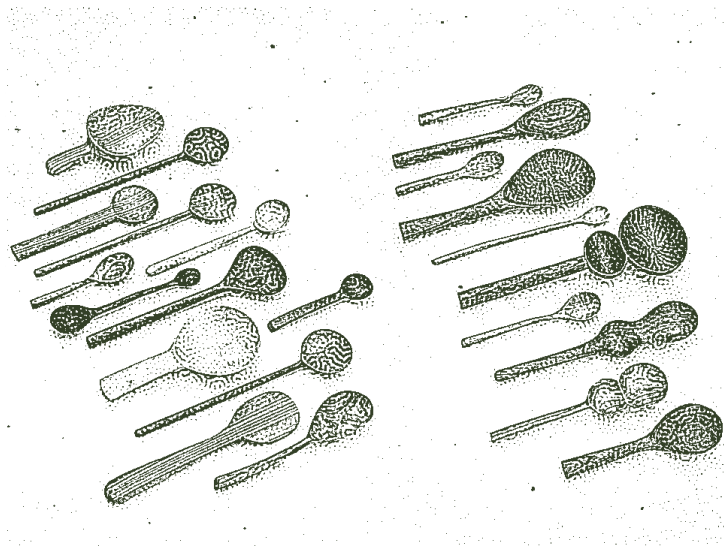
Une alternative à l'industrie

Le mouvement *solarpunk* s'inscrit dans une critique profonde du capitalisme industriel et des logiques de production de masse qui l'accompagnent. Cette industrialisation à grande échelle a contribué à uniformiser les objets, à appauvrir les savoir-faire locaux et à instaurer une distance croissante entre les individus et les choses qui les entourent. Il s'agit d'un choix politique et éthique, orienté vers la relocalisation des productions, la valorisation des ressources locales et le refus d'un monde fait de produits jetables. L'artisanat devient alors un levier d'émancipation : il permet de sortir de la dépendance aux circuits industriels mondialisés et de retrouver une forme d'autonomie matérielle, individuelle ou collective.

Par ailleurs, cette fabrication à échelle produisant moins et plus lentement, favorise une consommation réfléchie et responsable. Il limite les impacts environnementaux liés aux transports internationaux, à l'extraction intensive des matières premières ou à l'accumulation de déchets. Chaque objet devient porteur d'une histoire, d'une attention particulière, d'un ancrage dans un territoire et d'une conscience du monde.

Ainsi, l'artisanat, tel qu'il est valorisé dans l'imaginaire et les pratiques *solarpunk*, ne se réduit pas à des techniques et des savoir-faire. Il est une manière d'habiter la Terre autrement, de tisser un autre rapport au temps, aux objets, et aux autres. En cela, il constitue une réponse concrète, locale et humaine à la démesure industrielle, profondément enraciné dans le réel.





Design Lab d’Habitat a travaillé avec Ferréol Babin sur une collection de cuillères en bois réalisées à la main. 2017

La collaboration entre le Design Lab d’Habitat et Ferréol Babin autour d’une collection de cuillères en bois met en lumière une approche artisanale du design contemporain, à rebours des logiques de standardisation industrielle. Chaque cuillère, sculptée à la main, incarne une singularité formelle, où l’imperfection devient gage d’authenticité et de poésie fonctionnelle. En renouant avec le geste manuel, Babin fait dialoguer héritages et contemporanéité, dans un respect du matériau brut, le bois, choisi pour sa chaleur, sa malléabilité et sa capacité à vieillir.

Loin de la neutralité des objets utilitaires produits en série, ces cuillères sont pensées comme des micro-architectures sensibles. Les formes sont parfois organiques, parfois géométriques, mais toujours traversées par une attention à la prise en main, à l’usage intime, presque rituel, de l’objet. Le projet célèbre ainsi une esthétique du quotidien, où le design devient expérience tactile et sensorielle.

Cette collaboration interroge aussi la place du designer dans la chaîne de production : Babin, ici, n’est pas seulement concepteur, mais aussi artisan, réinscrivant le design dans une temporalité lente, celle du faire. Le projet s’inscrit dans une démarche proche de celle du craft design ou des principes *solarpunk*, valorisant le local, le fait-main et le lien émotionnel aux objets. Il pose la question suivante : que devient un objet quand il est chargé de la mémoire du geste ?

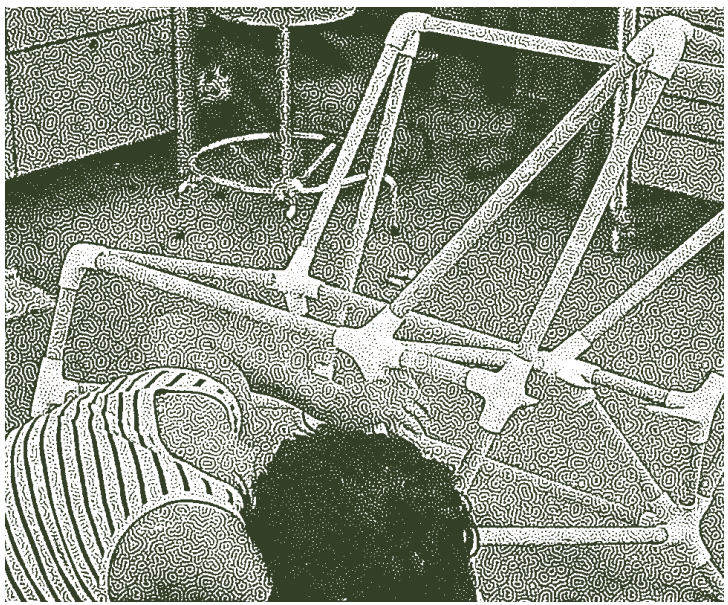
Autonomie et résilience

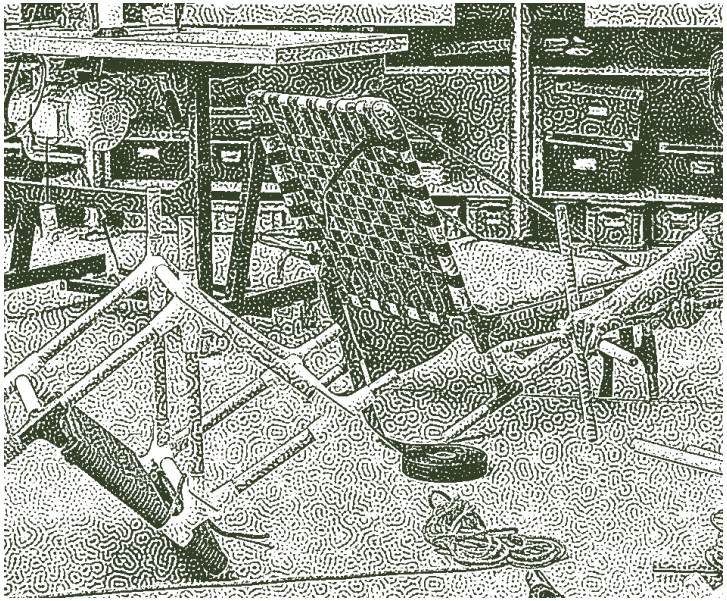
Au cœur du mouvement se trouve une forte valorisation de l'autonomie, tant individuelle que collective. Cette quête d'autonomie s'inscrit dans une volonté de se libérer des dépendances aux systèmes industriels centralisés, souvent globalisés et fragiles, qui contrôlent la fabrication, la distribution et la consommation des biens matériels.

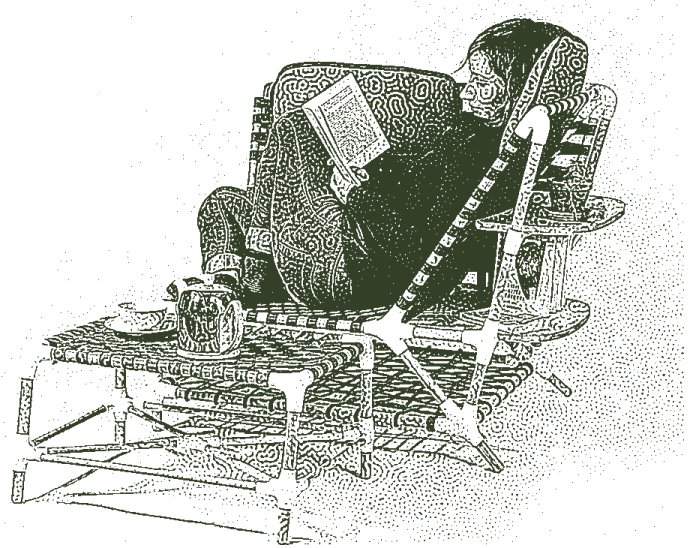
Cette actualisation de l'artisanat s'exprime aussi dans la capacité à inventer des solutions adaptées aux contextes locaux, qu'ils soient urbains ou ruraux, riches ou précaires. En redonnant une place centrale à la fabrication décentralisée et collaborative, le *solarpunk* propose un modèle où la production ne dépend plus exclusivement d'institutions lointaines ou de grandes entreprises, mais repose sur des réseaux territoriaux et humains. Ces réseaux renforcent les solidarités et contribuent à tisser un tissu social capable de faire face collectivement aux défis du futur.

L'artisanat, dans le *solarpunk*, n'est pas seulement un retour aux gestes ancestraux : il est une stratégie contemporaine pour reconstruire une autonomie durable et une capacité de régénération, fondements indispensables d'un monde plus juste et inventif.









Drôles d'oiseaux, le projet "do it yourself" du studio Fritsch-Durisotti Paris Design Week de 2015

Le projet *Drôles d'Oiseaux*, présenté par le studio Fritsch-Durisotti lors de la Paris Design Week 2015, incarne une approche innovante du design en combinant le « do it yourself » (DIY), l'impression 3D et une esthétique ludique. Conçu en collaboration avec « Du Côté de Chez Vous » de Leroy Merlin, ce projet propose une collection de meubles à assembler soi-même, tels qu'un secrétaire, une chaise, une penderie ou un fauteuil. Le principe constructif repose sur l'utilisation de tourillons en bois standard disponibles en magasin, associés à des connecteurs imprimés en 3D, permettant une personnalisation infinie des matériaux, des couleurs et des formes.

Ce projet s'inscrit dans une démarche de « Positive Design », prônée par le studio, qui vise à mettre la créativité au service de la vie collective. En rendant le design accessible et participatif, *Drôles d'Oiseaux* encourage l'appropriation des objets par les utilisateurs, favorisant ainsi une consommation plus consciente.

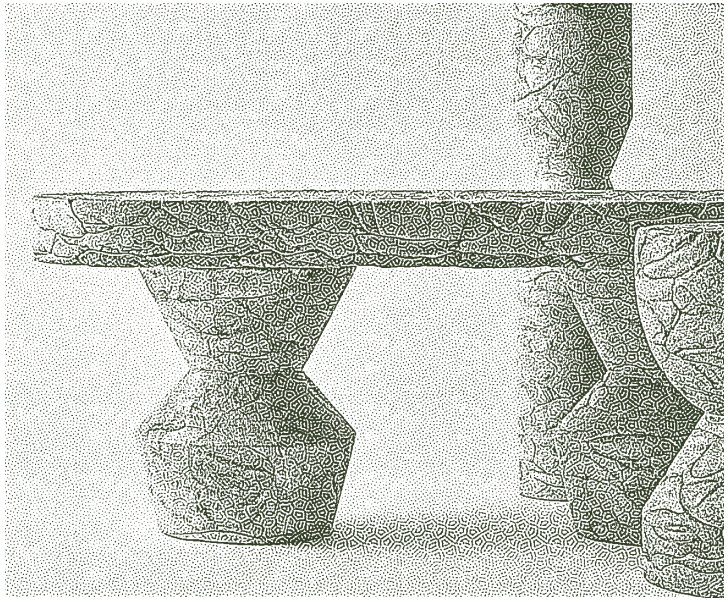
En intégrant des technologies actuelles comme l'impression 3D tout en valorisant le faire soi-même, *Drôles d'Oiseaux* offre une alternative au mobilier industriel standardisé. Ce projet illustre comment le design peut être un vecteur d'innovation sociale et technologique, en encourageant la créativité individuelle et en renforçant le lien entre l'objet et son utilisateur.

Réemploi et modération

L'artisanat, tel qu'il est valorisé par le mouvement *solarpunk*, s'inscrit pleinement dans une démarche de circularité et de sobriété matérielle. Contrairement au modèle linéaire dominant, qui suit une trajectoire extraction, production, consommation puis rejet.

Cette approche du réemploi repose sur la réutilisation et la valorisation des ressources déjà présentes dans l'environnement immédiat. En intégrant des matériaux recyclés ou issus de filières courtes, l'artisanat réduit les besoins en extraction de nouvelles matières premières, atténue les transports à longue distance et diminue la production de déchets. Ce cycle vertueux contribue à minimiser les impacts environnementaux tout en favorisant un rapport plus respectueux à la matière.

L'économie de l'énergie est également au cœur de cette démarche. En évitant les procédés industriels gourmands en ressources et en favorisant des techniques manuelles ou à faible impact, la fabrication s'inscrit dans une véritable éthique matérielle.



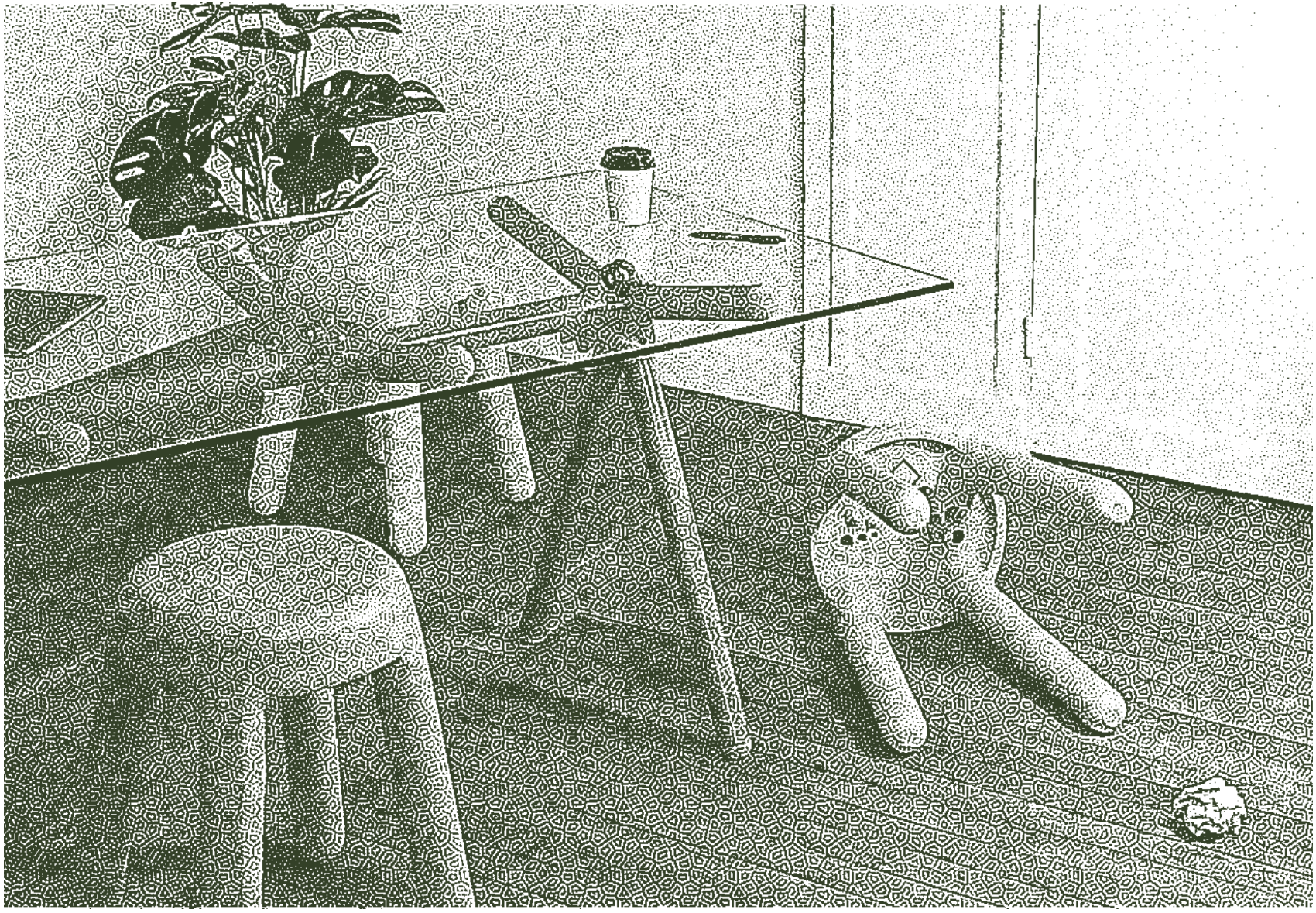


Refoam, projet de réemploi du studio We+, août 2022

Le studio japonais We+, fondé à Tokyo, développe à travers le projet *Refoam* une approche expérimentale du réemploi de matériaux, inscrite dans une réflexion plus large sur les déchets urbains. *Refoam* s'inscrit dans la série « Urban Origin », qui explore les potentialités des matériaux issus de l'environnement citadin.

Ce projet se concentre sur la valorisation de la mousse de polystyrène, un matériau omniprésent dans les emballages et habituellement exporté pour être recyclé. Plutôt que d'engager ce long circuit industriel, We+ choisit d'intervenir in situ, en collaborant avec des usines de traitement locales pour transformer cette mousse directement sur place. Par un procédé de fonte, de compression et de moulage, les designers créent des objets monolithiques, bancs, tables, tabourets, aux textures brutes, presque volcaniques, qui portent encore la trace de leur matière d'origine.

Cette esthétique minimaliste, sombre et minérale, confère aux déchets une nouvelle noblesse. *Refoam* questionne ainsi la chaîne de production et propose une alternative locale, sobre et circulaire au recyclage mondialisé. En révélant le potentiel plastique d'un matériau habituellement méprisé, le studio interroge notre perception du rebut et transforme la contrainte en opportunité formelle. Le projet devient un manifeste poétique et politique, où le geste de design se veut à la fois critique, engagé et ancré dans son contexte urbain. *Refoam* illustre brillamment comment le design peut s'affranchir des logiques industrielles pour produire de nouveaux récits autour de la matière et du territoire.



Rotoman projet du studio Maximum, septembre 2015

Le projet *Rotoman* du studio Maximum incarne une approche radicale du design par le réemploi. Conçu en 2015, il détourne un moule industriel usagé, initialement destiné à des pièces automobiles, pour en faire un tabouret fonctionnel. L'enjeu principal du projet réside dans la revalorisation des rebuts de production, en particulier les moules qui, une fois obsolètes, sont habituellement fondus ou abandonnés.

En exploitant directement ces objets, Maximum évite non seulement leur destruction mais leur confère une nouvelle utilité sans transformation lourde. Ce geste simple, réaffecter un outil industriel en objet domestique, questionne notre perception de la matière, de la forme et de la valeur. *Rotoman* se positionne à contre-courant d'un design lisse et optimisé, en assumant l'esthétique brute de l'objet technique. Il interroge également la frontière entre outil et produit fini, et révèle l'intelligence latente des formes existantes.

Ce projet met en lumière l'intérêt de repenser nos cycles de production : il ne s'agit plus de créer ex nihilo, mais de composer avec ce que l'industrie laisse derrière elle. En valorisant ce que l'on considère comme « inutile », *Rotoman* devient un manifeste d'économie circulaire. Il démontre que le design peut être à la fois, critique et profondément ancré dans une logique de sobriété matérielle.

Redécouverte du vivant et des savoirs territoriaux

Les nouveaux process réintroduisent et valorisent le «faire» dans le travail du designer. Ils rétablissent un lien sensible et profond avec les ressources naturelles environnantes et les savoirs vernaculaires, transmis de génération en génération, et actualisés par la culture numérique.

Ce retour au territoire et à ses rythmes spécifiques s'exprime dans le choix des matériaux, souvent issus de la région, respectueux des cycles écologiques et intégrés à des processus de fabrication qui suivent le rythme des saisons et de la disponibilité des ressources.

Le *solarpunk* rejette l'idée d'un futur déconnecté, froid ou purement technologique. Au contraire, il rêve d'un avenir situé, où les communautés vivent en harmonie avec le vivant, où les objets racontent des histoires, portent des mémoires et participent à la construction d'un monde plus équilibré.

Le pouvoir de faire

Au-delà de ses dimensions matérielles et écologiques, l'artisanat revêt une dimension profondément sociale et politique, particulièrement mise en lumière par le mouvement *solarpunk*.

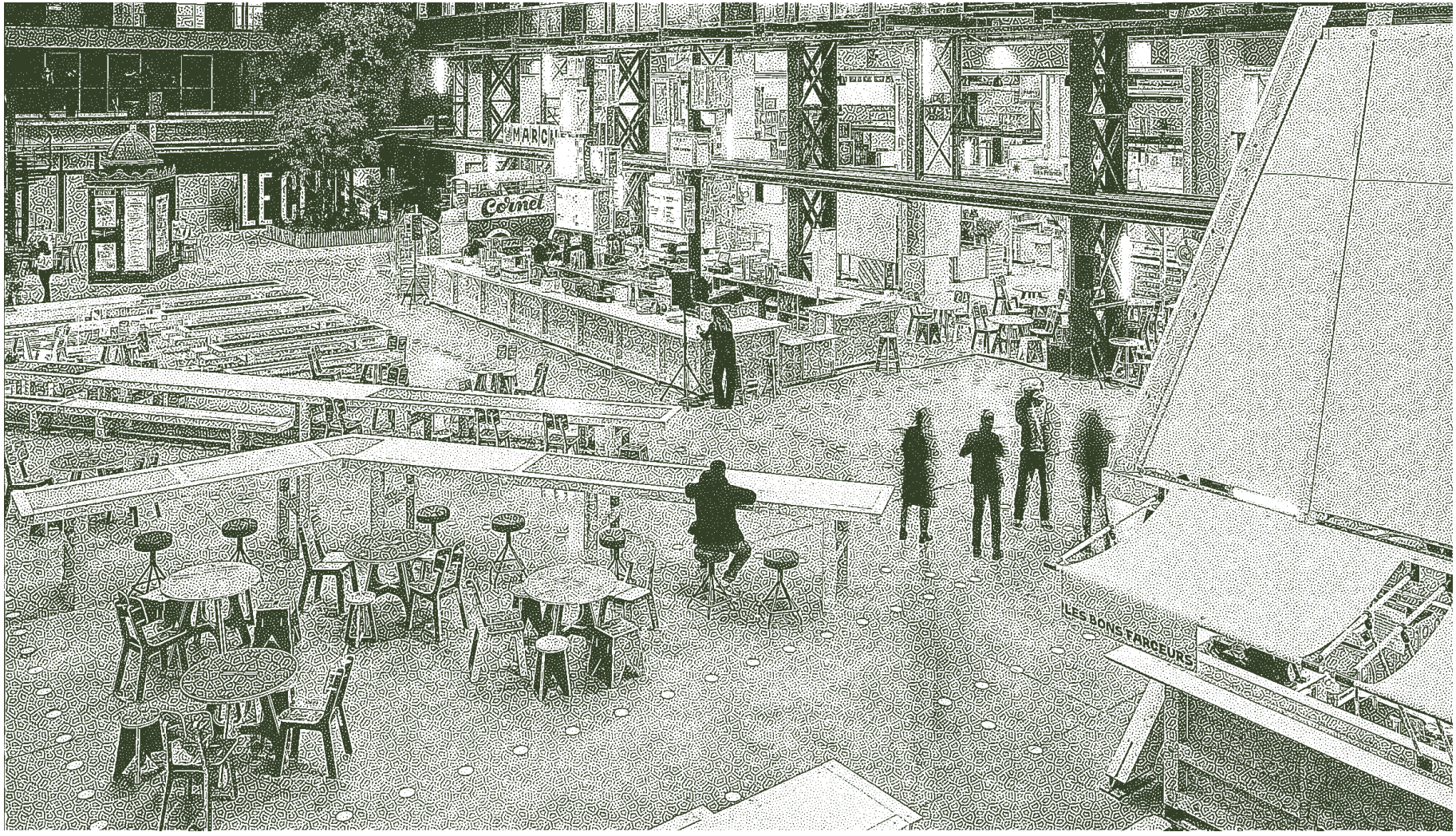
Dans une société marquée par l'isolement, la consommation passive et la dématérialisation des rapports humains, l'artisanat propose un espace de rencontre et d'échange. Les ateliers, les fab labs, les coopératives ou les ateliers de makers deviennent des lieux où se tissent des relations sociales nouvelles, où le partage de compétences et de savoirs se fait de manière horizontale et inclusive. En permettant à chacun de devenir acteur de sa production matérielle tout en s'insérant dans une dynamique collective.

La transmission joue un rôle fondamental dans ce processus. Les savoir-faire artisanaux, souvent transmis par l'apprentissage direct, favorisent le dialogue entre générations et origines culturelles. Ils permettent non seulement de préserver des héritages techniques menacés, mais aussi d'innover en réinventant face aux enjeux contemporains.

Par ailleurs, faire ensemble, c'est aussi apprendre à s'écouter, à négocier, à créer collectivement, ce qui ouvre la voie à des formes d'organisation plus démocratiques et participatives. Le pouvoir de faire ensemble et autrement incarne un levier puissant du solarpunk. Il traduit une vision où la création sociale et politique, et où l'émancipation passe par la coopération, la transmission et la réappropriation collective des savoir-faire.

Aujourd'hui en France, de nombreux designers s'inscrivent dans une dynamique valorisant les savoir-faire artisanaux, la fabrication manuelle et les pratiques collaboratives. Cette tendance s'accompagne d'un nombre croissant d'expositions et d'événements, qui comme la Paris Design Week ou la biennale Emergences célèbrent la rencontre entre design contemporain et métiers de l'artisanat.

Ces initiatives illustrent une volonté commune de repenser le rôle du design dans un contexte plus local, éthique et durable, en redonnant une place centrale au geste, au matériau et à la relation entre l'objet et son environnement.


Cornet
LES BONS FARCEURS

La Communale, projet du studio Kozto. Saint-Ouen, France, 2023

Le projet *La Communale*, réalisé en 2023 à Saint-Ouen par le studio Kozto, est un exemple fort d'intégration de l'artisanat dans une démarche durable et locale. Installé dans une ancienne halle industrielle, ce lieu hybride mêle espaces culturels, restauration et convivialité. Kozto a conçu et fabriqué sur place plus de 750 pièces de mobilier à partir de bois recyclé provenant de caisses d'œuvre d'art et de déchets de chantier, valorisant ainsi 90 % de matériaux récupérés.

Cette approche artisanale repose sur un savoir-faire minutieux : les pièces sont façonnées avec soin, chaque trace et marque du bois est conservée pour renforcer l'identité et l'unicité des objets.

Le travail du bois s'appuie sur des techniques respectueuses, limitant l'usage de colles et de solvants, avec des assemblages par emboîtement favorisant la réparabilité et la modularité. La production locale est également pensée pour réduire l'impact environnemental, avec un transport du bois assuré à vélo-cargo. L'artisanat est au cœur du projet, non seulement dans la fabrication des meubles, mais aussi à travers des détails comme la signalétique peinte à la main et les toiles cousues sur mesure.

La Communale valorise ainsi l'artisanat territorial en créant un mobilier à la fois fonctionnel, esthétique et responsable, incarnant un dialogue entre mémoire industrielle et création contemporaine. Ce projet s'inscrit dans une logique d'économie circulaire et d'innovation sociale, où les artisans jouent un rôle central dans la création d'un espace inclusif et fédérateur. Cette démarche a été reconnue par un prix régional de construction bois en 2024.

En somme, *La Communale* illustre comment l'artisanat peut être un levier puissant pour repenser nos modes de production et créer des lieux vivants, durables et ancrés dans leur territoire.

Gaetano Pesce, architecte, peintre, designer, sculpteur et philosophe italien. 1939-2024

Le travail de Gaetano Pesce constitue une contribution majeure à la dé-standardisation des objets. Architecte et designer italien, il cherche avant tout à rompre avec la logique de la standardisation industrielle en proposant des formes et des productions résolument uniques. Pesce explore sans cesse de nouveaux matériaux et technologies afin de créer des objets et des bâtiments qui n'ont jamais été imaginés auparavant. Son objectif est clair : se démarquer radicalement de la production de masse en donnant à chaque création une identité propre, une singularité qui lui confère une véritable valeur artistique.

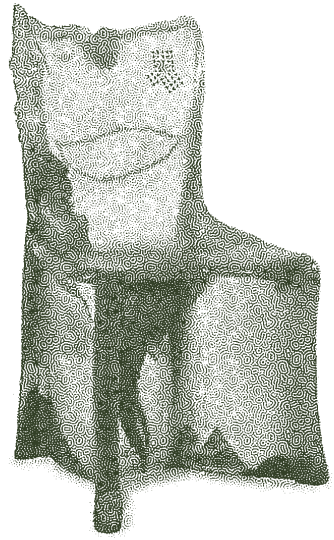
Un aspect fondamental de son travail est la valorisation de l'imperfection, qu'il considère non seulement comme inévitable, mais surtout comme une richesse esthétique et conceptuelle nouvelle. Cette approche s'oppose frontalement aux critères conventionnels de perfection et de répétition dans l'artisanat et l'industrie.

Un exemple emblématique de cette démarche est la bibliothèque Carenza, réalisée en 1972. Son nom, signifiant « pénurie » en italien, illustre parfaitement la volonté de Pesce de casser les codes de la production standardisée. Bien que chaque exemplaire de cette bibliothèque soit fabriqué à partir du même moule, Pesce invente un procédé inédit : il laisse couler librement le polyuréthane à l'intérieur du moule inversé, ce qui entraîne une répartition aléatoire de la matière et fait de chaque pièce un objet véritablement unique. Ce procédé crée des objets semblables mais tous différents dans leurs formes et leurs détails.

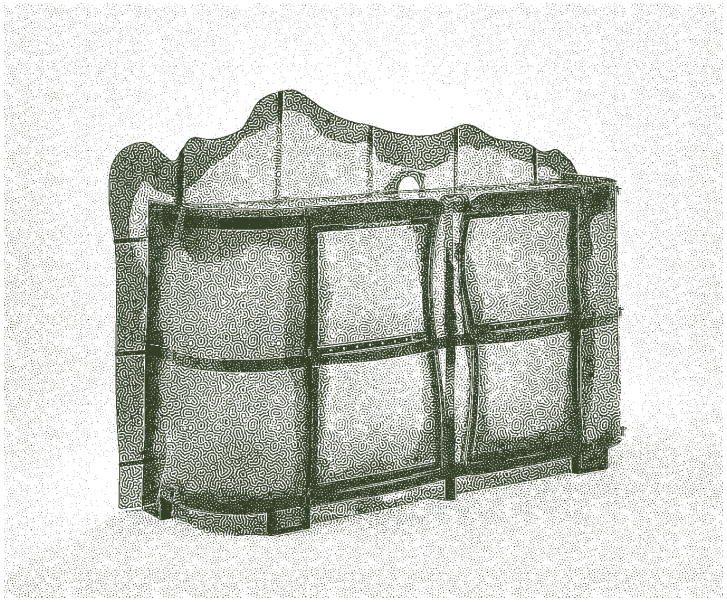
Pesce qualifie cette méthode de « diversifiée » ou « plurale », valorisant les variations et les imperfections comme des marques d'authenticité et d'unicité. Cette démarche revendique un design qui s'oppose radicalement à l'uniformisation et à la production industrielle de masse. Dans son travail, les défauts de fabrication ne sont pas des erreurs, mais deviennent des éléments essentiels qui expriment la singularité et la personnalité de chaque objet.

Cette vision remet en cause les pratiques courantes où l'artisan est tenu de reproduire à l'identique le modèle défini par le créateur. À l'inverse, Pesce défend une vision où l'artisan s'approprie la création en l'interprétant librement, contribuant ainsi à la diversité des formes. De la même façon, l'usager devient acteur de cette singularité en choisissant une pièce unique au sein d'une même série, engageant un dialogue personnel avec l'objet.

Cette philosophie résonne avec les idées du mouvement *solarpunk*, qui prône une esthétique respectueuse des singularités humaines. Par sa démarche Gaetano Pesce ouvre la voie à un design libéré des contraintes industrielles. L'imperfection et la variation sont sources de beauté et de sens.



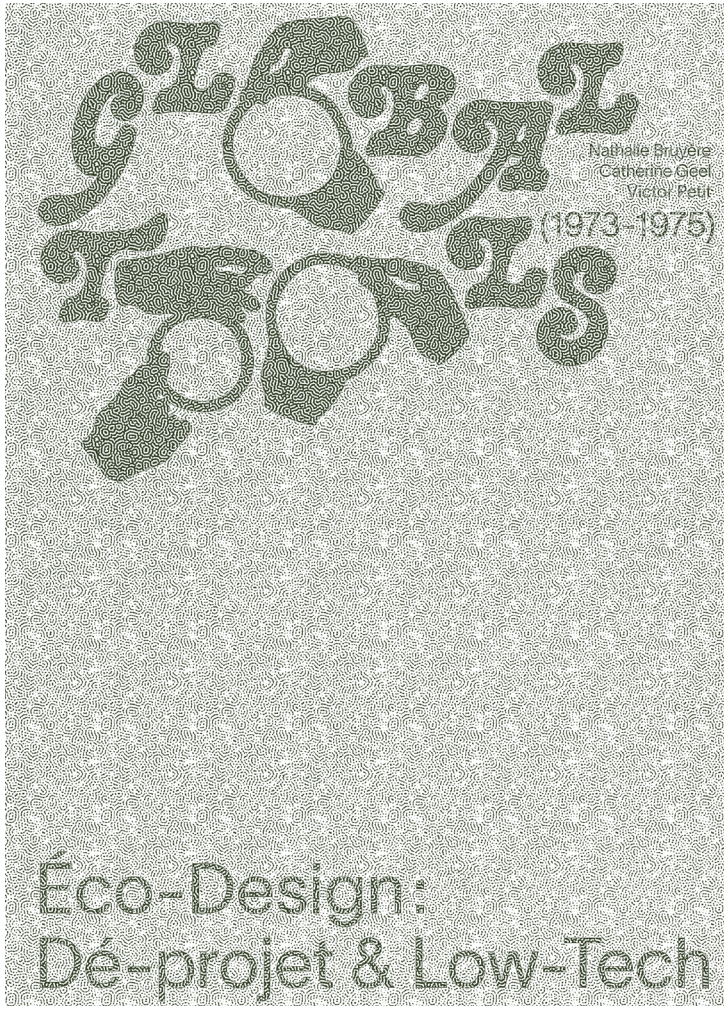
55



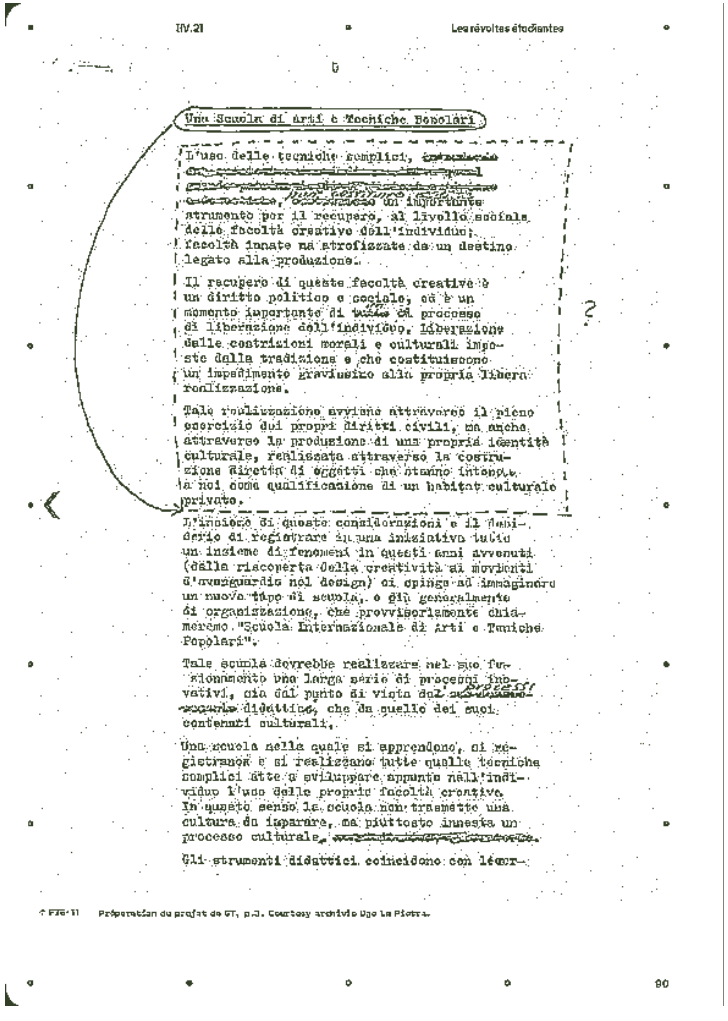
56



57



BRUYÈRE, Nathalie, GEEL, Catherine et PETIT, Victor, 2022. Global tools, 1973-1975 Eco-design: dé-projet & low-tech



IV.21 Les révoltes étudiantes

Una Scuola di Arti e Tecniche Popolari

D'uso delle tecniche semplici, [illegible] un importante strumento per il recupero, al livello sociale delle facoltà creative dell'individuo; facoltà innate ma atrofizzate da un destino legato alla produzione.

Il recupero di queste facoltà creative è un diritto politico e sociale, ed è un momento importante di tutto il processo di liberazione dell'individuo. Liberazione delle costrizioni morali e culturali imposte dalla tradizione e che costituiscono un impedimento pravissimo alla propria libera realizzazione.

Tale realizzazione avviene attraverso il pieno esercizio dei propri diritti civili, ma anche attraverso la produzione di una propria identità culturale, realizzata attraverso la costruzione diretta di oggetti che stanno intorno a noi come qualificazione di un habitat culturale privato.

L'insieme di queste considerazioni e il desiderio di registrare in una iniziativa tutto un insieme di fenomeni in questi anni avvenuti (dalla riscoperta della creatività ai movimenti d'avanguardia nel design) ci spinge ad immaginare un nuovo tipo di scuola, o più generalmente di organizzazione, che provvisoriamente chiameremo "Scuola Internazionale di Arti e Tecniche Popolari".

Tale scuola dovrebbe realizzare nel suo funzionamento una larga serie di processi innovativi, sia dal punto di vista [illegible] didattico, che da quello dei suoi contenuti culturali.

Una scuola nella quale si apprendono, si registrano e si realizzano tutte quelle tecniche semplici atte a sviluppare appunto nell'individuo l'uso delle proprie facoltà creative. In questo senso la scuola non trasmette una cultura da imparare, ma piuttosto innesta un processo culturale, [illegible]

Gli strumenti didattici coincidono con l'amor-

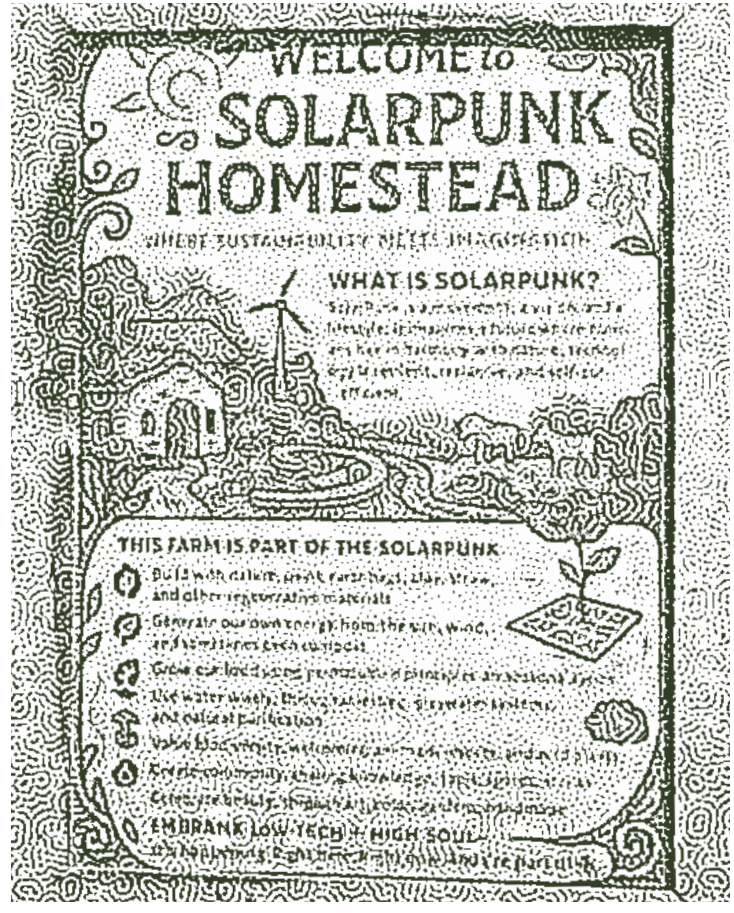
† FIG. 11 Préparation du projet de GT, p.d. Courtesy archivio Ugo La Pietra.

55 PESCE, Gaetano (1939-2024), Pratt Chair, série de 9 exemplaires, résine uréthane moulée teintée, H ≈ 94 cm × L ≈ 52 cm × P ≈ 53 cm, produite au Pratt Institute, New York, 1983–1984. Prototype et rééditions exposés au MoMA, V&A, Centre Pompidou, entre autres. - **56** PESCE, Gaetano (1939–2024), Console Nobody's Perfect, 2002–2003, série Nobody's Perfect, résine moulée et nylon/polyuréthane, H ≈ 85 cm × L ≈ 50 cm × P ≈ 45 cm, éditée par Zerodisegno pour Pulp Galerie (d'après Pulp Galerie, Paris). - **57** Vase Spaghetti Special Transparent Blanc Mat par Gaetano Pesce pour Fish Design, série produite par Corsi Design Factory de 2010 à aujourd'hui, 36x22 cm

6

Entre utopie et réalité

L’équilibre fragile des mondes rêvés


WELCOME to
SOLARPUNK
HOMESTEAD
WHAT IS SOLARPUNK?
THIS FARM IS PART OF THE SOLARPUNK

Réalité en construction

Depuis que j'ai découvert le mouvement *solarpunk*, je ne cesse de me demander à quel point un tel imaginaire peut réellement s'incarner dans le monde d'aujourd'hui. Est-ce qu'il s'agit simplement d'un rêve, d'un idéal réconfortant face aux crises que nous traversons, ou est-ce que, quelque part, il commence déjà à prendre racine ?

Au fil de mes recherches, j'ai constaté que certaines idées *solarpunk* ne relèvent pas uniquement de la fiction ou de la spéculation. Elles existent, parfois discrètement, dans des projets à échelle humaine, dans des lieux où l'on tente de faire autrement, avec conviction, avec patience, souvent avec peu de moyens. Ce sont des quartiers où l'on capte l'énergie du soleil pour alimenter les habitations ; des friches transformées en jardins ; des objets fabriqués à la main, réparables, pensés pour durer. Ce sont des manières d'habiter qui rejettent le superflu pour renouer avec l'essentiel, avec l'humain et le vivant.

Des projets comme les fermes urbaines autogérées de Detroit ou des ateliers low-tech menés par des collectifs voient le jour. On est loin des villes futuristes ultra-connectées et contrôlées ; ici, c'est le vivant, le local, le bricolé, le collectif qui prennent le dessus. Ces initiatives m'ont fait prendre conscience que le *solarpunk* n'est pas forcément un grand basculement révolutionnaire, mais une multitude de petites bifurcations, lentes, imparfaites, mais réelles.

Et pourtant, il y a toujours cette tension entre l'idéal et le réel. Le risque que ces expérimentations restent marginales, qu'elles soient récupérées ou étouffées par des logiques de

profit ou de pouvoir. Parfois, je me demande si le *solarpunk* ne court pas lui aussi le danger de devenir une simple esthétique « verte », vidée de sa portée politique.

Mais c'est peut-être là que réside sa force : dans sa capacité à garder l'espoir vivant, à nourrir notre imagination sans nous faire perdre le lien avec le sol, avec ce qui est faisable ici et maintenant. Il s'agit d'adopter un regard renouvelé sur le monde, Il s'agit d'adopter un regard renouvelé sur le monde, capable de percevoir les failles du système actuel comme des opportunités d'émergence pour des formes alternatives de futur. Une telle posture constitue une invitation à concevoir autrement avec lucidité face aux réalités contemporaines, mais sans renoncer à l'exploration sensible et constructive de nouveaux possibles.

Cette utopie ne relève plus uniquement de la fiction spéculative : elle tend aujourd'hui à s'incarner, de manière fragmentaire mais croissante, dans des choix de vie individuels et collectifs. De nombreuses personnes, ainsi que des groupes et communautés à travers le monde, adoptent des modes de vie plus sobres, plus résilients et alignés avec les principes du *solarpunk*. Cela se manifeste, par exemple, par un retour à l'autoproduction alimentaire dans les villes via les potagers partagés et les fermes urbaines, par l'habitat participatif ou écologique, ou encore par l'adoption de technologies low-tech favorisant l'autonomie et la réparabilité. Dans certaines régions, des initiatives concrètes voient le jour : des tiers-lieux autogérés intégrant des pratiques durables, des coopératives énergétiques citoyennes, ou des collectifs d'architectes expérimentant des matériaux biosourcés. Ces dynamiques, bien qu'encore marginales à l'échelle globale, traduisent une volonté croissante de repenser notre rapport au vivant, à l'énergie, au collectif, et d'esquisser d'autres manières d'habiter le monde, plus responsables, plus locales, et en phase avec les enjeux écologiques contemporains.





Des personnes telles qu'Alex Jurj incarnent aujourd'hui une forme vivante et engagée de l'imaginaire *solarpunk*. En construisant lui-même son habitat autonome et sa ferme autogérée, il met en pratique une vision de la sobriété choisie, de l'autosuffisance et du lien étroit avec la nature. Sa démarche va au-delà de l'expérimentation individuelle : en partageant ouvertement son quotidien, ses savoir-faire et ses solutions techniques via les réseaux sociaux et des plateformes vidéo, il fait de la technologie un outil de transmission et de mise en commun. Ce processus de documentation active transforme l'expérience personnelle en ressource collective, inspirant d'autres personnes à suivre une trajectoire similaire.

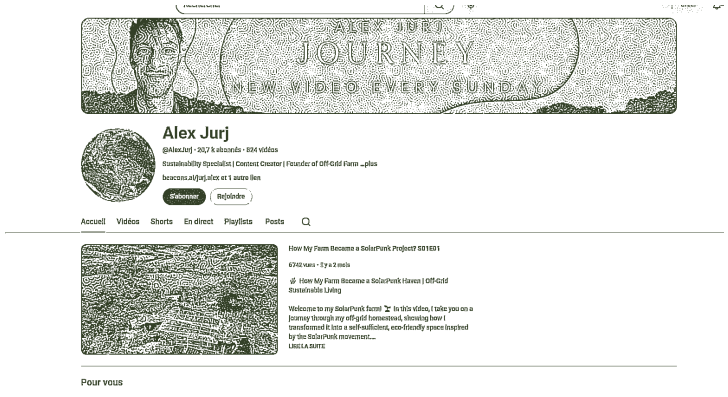
À travers ce type d'initiatives, le *solarpunk* cesse d'être un simple décor futuriste ou une fiction spéculative : il devient un mode de vie en construction. Et Alex Jurj n'est pas un cas isolé. Partout dans le monde, des citoyens, des collectifs et des communautés cherchent à réinventer leur manière d'habiter, de consommer, de produire, en s'alignant sur des valeurs profondément ancrées dans cet imaginaire. Dans cette dynamique de partage de savoir-faire et de diffusion d'informations, le forum r/*solarpunk* sur Reddit joue un rôle actif en relayant une grande variété d'initiatives, de projets et d'actualités liés à la mouvance *solarpunk*.

Parmi ces exemples, on peut citer les villes en transition, comme Totnes au Royaume-Uni, qui expérimentent une relocalisation de l'économie à travers des monnaies locales, des circuits courts et des actions communautaires. En France, des lieux comme l'Écolieu Jeanot ou les micro-villages de la coopérative TERA visent à conjuguer autonomie énergétique, gouvernance partagée et respect des écosystèmes. À Barcelone, le projet Fab Lab Barcelona développe des outils open source pour favoriser une fabrication distribuée, locale et écologique. Même dans les milieux urbains, des actions émergent : installations photovoltaïques en habitat collectif, récupération des eaux grises, jardins suspendus et infrastructures low-tech.

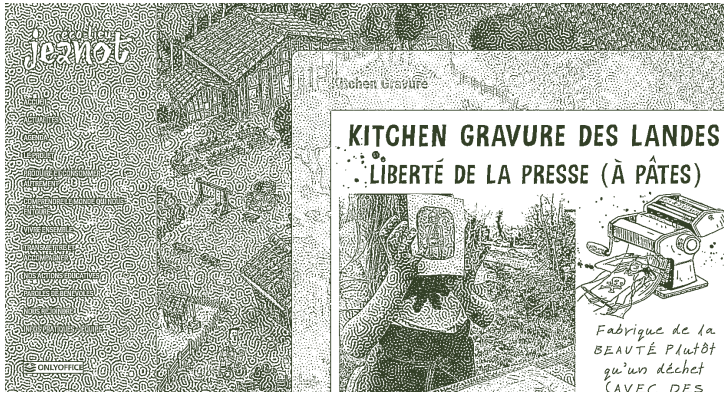
Ces démarches, souvent modestes, mais résolument tournées vers l'action, donnent corps à une esthétique et à une éthique *solarpunk*. Elles traduisent une volonté de reconquête du pouvoir d'agir face aux crises environnementales, sociales et technologiques. En s'ancrant dans le réel, ces initiatives montrent que le futur ne se décrète pas : il se façonne, pas à pas, à travers des gestes concrets, des choix de conception et des engagements quotidiens.



58



59



60

Les limites de l'utopie

Toutefois, si l'espoir d'un monde plus sobre, résilient et harmonieux avec le vivant se traduit déjà par des actions locales et visibles, sa mise en œuvre à plus grande échelle demeure entravée par de nombreux freins.

L'un des premiers obstacles à la concrétisation du *solarpunk* réside dans la robustesse des systèmes en place. Le modèle de société promu par ce mouvement s'oppose frontalement aux logiques dominantes de centralisation, de croissance économique infinie, et de dépendance à des infrastructures énergétiques lourdes. Or, les dispositifs institutionnels, économiques et juridiques sont encore majoritairement pensés pour maintenir ces logiques de domination capitalistique et extractiviste, rendant difficile l'émergence de modes de vie alternatifs. Il ne s'agit pas seulement d'une résistance idéologique, mais d'un cadre normatif qui rend l'expérimentation marginale, voire illégale : réglementation du foncier, complexité des normes de construction, faible reconnaissance des habitats légers ou partagés, absence de soutien aux systèmes de production autonomes, etc. Cette inertie freine la généralisation d'initiatives pourtant déjà fonctionnelles à petite échelle

Le *solarpunk* ne rejette pas la technologie, mais cherche à en faire un usage mesuré, accessible et compatible avec les limites planétaires. Il valorise notamment les outils low-tech, les circuits courts de fabrication, les systèmes ouverts et réparables. Pourtant, même les technologies jugées « vertes » ou « alternatives » dépendent souvent de chaînes de production polluantes ou extractivistes. Les panneaux solaires, les batteries, les outils numériques de communication ou de fabrication distribuée (comme les fablabs) restent tributaires d'une industrie mondialisée, peu transparente et difficilement soutenable à long

terme. Ce paradoxe crée une tension fondamentale entre autonomie revendiquée et dépendance matérielle. L'utopie technologique du *solarpunk*, bien que critique de l'hypertechnicisation du monde, peine encore à s'extraire totalement des logiques industrielles qu'elle conteste.

À mesure que le solarpunk gagne en visibilité, son esthétique (végétalisation des structures, architectures futuristes mais durables, teintes naturelles, éléments artisanaux) suscite un engouement croissant dans les milieux du design, de la mode ou de la publicité. Si cette reconnaissance semble témoigner d'un intérêt croissant pour ses valeurs, elle comporte également un risque : celui d'une récupération superficielle. Le solarpunk peut alors être vidé de sa charge politique et réduit à une tendance visuelle, un simple habillage « écologique » servant des logiques de consommation inchangées. On assiste ainsi à un greenwashing esthétique, dans lequel l'imaginaire devient un produit commercial plutôt qu'un levier de transformation. Cette récupération participe à une dilution de l'utopie, la rendant séduisante mais inoffensive.

Un autre frein important réside dans les inégalités d'accès aux moyens permettant de vivre selon les principes solarpunk. Concevoir et habiter un lieu autonome, produire sa propre nourriture, s'équiper en énergie renouvelable ou rejoindre un écolieu implique du temps, des compétences, un capital économique, mais aussi un certain statut social ou juridique. Dans de nombreuses zones urbaines denses ou dans les milieux précaires, ces options sont difficilement envisageables. Ce constat pose la question cruciale de l'inclusivité du mouvement : comment faire du solarpunk une alternative réelle pour tous, et non un privilège réservé à une minorité consciente et favorisée ? Tant que ces pratiques resteront inaccessibles à une majorité de la population, l'utopie solarpunk court le risque de se borner à des marges, aussi inspirantes soient-elles.

Enfin, la transition vers un monde solarpunk implique des choix politiques structurants : régulation des usages du sol, développement de politiques publiques de transition énergétique juste, soutien aux communs, promotion des circuits courts et des initiatives citoyennes. Ces choix se heurtent à des intérêts économiques puissants, mais aussi à une vision du progrès encore très largement dominée par l'innovation technologique centralisée, la croissance et la mondialisation. Les formes d'organisation horizontales et communautaires portées par le solarpunk rencontrent des difficultés à s'inscrire dans un cadre politique majoritairement structuré de manière centralisée, technocratique et orientée vers des objectifs de court terme. En l'absence de relais institutionnels, le mouvement repose encore largement sur l'auto-organisation, ce qui limite sa portée systémique.

Ces limites ne doivent pas être perçues comme des impasses, mais comme des révélateurs de la tension inhérente à toute utopie confrontée à la réalité. Le solarpunk, en se heurtant à ces obstacles, gagne en consistance. Il ne s'agit plus seulement de rêver un monde alternatif, mais de mesurer ce que cela implique : déconstruction de modèles dominants, lutte contre les inégalités, redéfinition des usages technologiques et remise en question de notre rapport au politique. Loin d'annuler l'utopie, ces frictions participent à son actualisation progressive. Elles montrent que l'avenir ne pourra advenir sans confrontation, sans négociation, et sans effort collectif pour transformer les structures profondes de nos sociétés. Le solarpunk n'échoue pas à cause de ses ambitions ; il résiste parce qu'il propose autre chose.

58 Alex Jurj - YouTube https://www.youtube.com/channel/
UC8IYvFU7rdAGbKvoE5gRMEw. - **59** Alex Jurj - YouTube https://metanoiagrow.com. -
60 écolieu Jeanot. https://jeanot.fr/.

Conclusion : Un engagement personnel pour un monde habitable

À l'heure où les récits d'effondrement saturent l'imaginaire collectif, créer une utopie à l'aide du design apparaît comme une urgence culturelle autant que politique. Le design, dans sa capacité à articuler les dimensions sensibles, techniques et sociales, se révèle être un outil stratégique pour rendre visibles, désirables et réalisables d'autres manières d'habiter le monde.

Face aux bouleversements contemporains (dérèglement climatique, tensions géopolitiques, crises démocratiques ou effondrement de la biodiversité), le rôle du citoyen évolue. Il ne s'agit plus seulement de « consommer autrement » ou d'« adopter des gestes éco-responsables », mais de reprendre une capacité d'agir concrète sur les environnements, les systèmes et les imaginaires. En ce sens, l'utopie ne se décrète pas : elle se construit ensemble, au quotidien, par des choix de design à toutes les échelles de l'objet au territoire, de la matière au récit.

Le design devient alors un espace d'expérimentation civique, où chacun peut proposer, tester, et ajuster des alternatives à un modèle dominant. Il s'ouvre à des formes plus ouvertes, plus collectives, où l'appropriation des savoirs, la mutualisation des ressources et la critique des normes deviennent des leviers de transformation. L'utopie cesse d'être un horizon lointain pour devenir un processus actif, partagé, ancré dans le réel.

Cette vision du design appelle à une posture éthique : celle de penser avec, pour et depuis les communautés. Une utopie conçue par le design n'est pas un modèle figé, mais un chantier vivant, malléable, toujours en tension entre idéal et faisabilité. Elle exige du courage, de la patience, et surtout, de la coopération.

Ainsi, répondre à la question «comment créer une utopie à l'aide du design ?», c'est reconnaître que le design n'est pas seulement affaire de formes, mais de relations, de récits et de responsabilités. C'est admettre que l'utopie ne vient pas d'en haut, mais qu'elle germe partout où des citoyennes et citoyens décident de reprendre la main sur leur cadre de vie.

Et qu'en cela, le design devient un acte profondément politique : un engagement dans le présent, au service d'un futur habitable.

Ce mémoire a été pour moi bien plus qu'un travail de recherche : c'est devenu une manière de me situer face au monde, de réfléchir à ce que je peux et veux faire, en tant que designer et en tant que citoyen. Interroger la possibilité de créer une utopie à l'aide du design, c'est en réalité poser une question intime : quel avenir suis-je prêt à imaginer, défendre, et construire ?

Bibliographie

Chambers, Becky, 2022. *Un psaume pour les recyclés sauvages*, l'Atalante

Le guin, Ursala K. 2009. *Les Dépossédés* : roman. Paris Librairie générale française. Le livre de poche

Ingold, Tim, 2018. *Marcher avec les dragons.* Paris : Points. Points

Thoreau, Henry David, 2002. Walden ou la vie dans les bois. Paris : Gallimard.

Berry, Clémentine (éd.), 2024. Couper: = To cut. Paris : *Tools Magazine. Tools magazine : technique and savoir-faire in art, design*, craft, industry, 4.

Enon, David. 2021. *La vie matérielle mode d'emploi*. Paris: Premier parallèle.

Sennett, Richard. 2010. *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat*. Albin Michel.

Bruyère, Nathalie, Geel, Catherine et Petit, Victor, 2022. *Global tools, 1973-1975 Eco-design: dé-projet & low-tech*

Simondon, Gilbert, & Simondon, Nathalie. (2012). *Du mode d'existence des objets techniques* (Nouvelle éd. revue et corrigée). Aubier.

Articles et forums

JANUARY 4, 1 Ernestina on et SAID, 2014, 2008. *From Steampunk to Solarpunk*. Republic of the Bees [en ligne]. 27 mai 2008. Disponible à l'adresse : https://republicofthebees.wordpress.com/2008/05/27/from-steampunk-to-solarpunk/

JEWELS, Land of Masks and, [sans date]. *Land of Masks and Jewels* - Here's a thing I've had around in my head for a... Land of Masks and Jewels [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://missolivialouise.tumblr.com/post/94374063675/heres-a-thing-ive-had-around-in-my-head-for-a

Springett, Jay, 2018. *SOLARPUNK : A REFERENCE GUIDE. Solarpunks* [en ligne]. 16 mai 2018. Disponible à l'adresse : https://medium.com/solarpunks/solarpunk-a-reference-guide-8bcf18871965

SABRINA.RAMESSUR, 2023. *Le « Solar Punk », invitation une résilience joyeuse*. Blog de l'ISIGE - MINES Paris [en ligne]. 5 septembre 2023. Disponible à l'adresse : https://blog-isige.minesparis.psl.eu/2023/09/05/le-solar-punk-invitation-a-une-resilience-joyeuse/

Our manifesto. SolarPunk Stories [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.solarpunkstories.com/our-manifesto

https://www.reddit.com/r/solarpunk/

Hunting, Eric, 2020. *Solarpunk: Post-Industrial Design and Aesthetics*. Medium [en ligne]. 18 juillet 2020. Disponible à l'adresse : https://medium.com/@erichunting/solarpunk-post-industrial-design-and-aesthetics-1ecb350c28b6

Solarpunk playlist. (s. d.). *SolarPunk Stories*. Disponible à l'adresse https://www.solarpunkstories.com/solarpunk-playlist

Vidéos et podcasts

Tracks - De Miyazaki à la vraie vie : le solarpunk peut-il dépasser la fiction ? - Regarder l'émission complète | ARTE, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.arte.tv/fr/videos/119473-036-A/tracks/

Solarpunk : l'architecture bio-inspirée pour la ville de demain | Vincent Callebaut | TEDxBordeaux. Intervention filmée lors de TEDxBordeaux, Bordeaux, Gironde, France, 13/01/2024

Alex Jurj. YouTube [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/channel/UC8IYvFU7rdAGbKvoE5gRMEw

2025. Le Solarpunk: quand la science fiction imagine des lendemains qui chantent. Mouv' [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/quinze/le-solarpunk-quand-la-science-fiction-imagine-des-lendemains-qui-chantent-8621353

Petot, Anaëlle, 2025. Le Solarpunk ou le nouvel imaginaire écolo-optimiste. France Culture [en ligne]. 25 août 2025. Disponible à l'adresse : https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-solarpunk-ou-le-nouvel-imaginaire-ecolo-optimiste-6817037

Solar Punk Foundation. YouTube [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/channel/UCNpXSfdohBUKAsFhVz4d8ZA

Fresco, Jacques - Future By Design Conference (1996) Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=2Z15kDJGdkU