

NOTE DE VEILLE

DESIGN FICTION: IMAGINER LE FUTUR

CPNM

Margaux PRADEAU

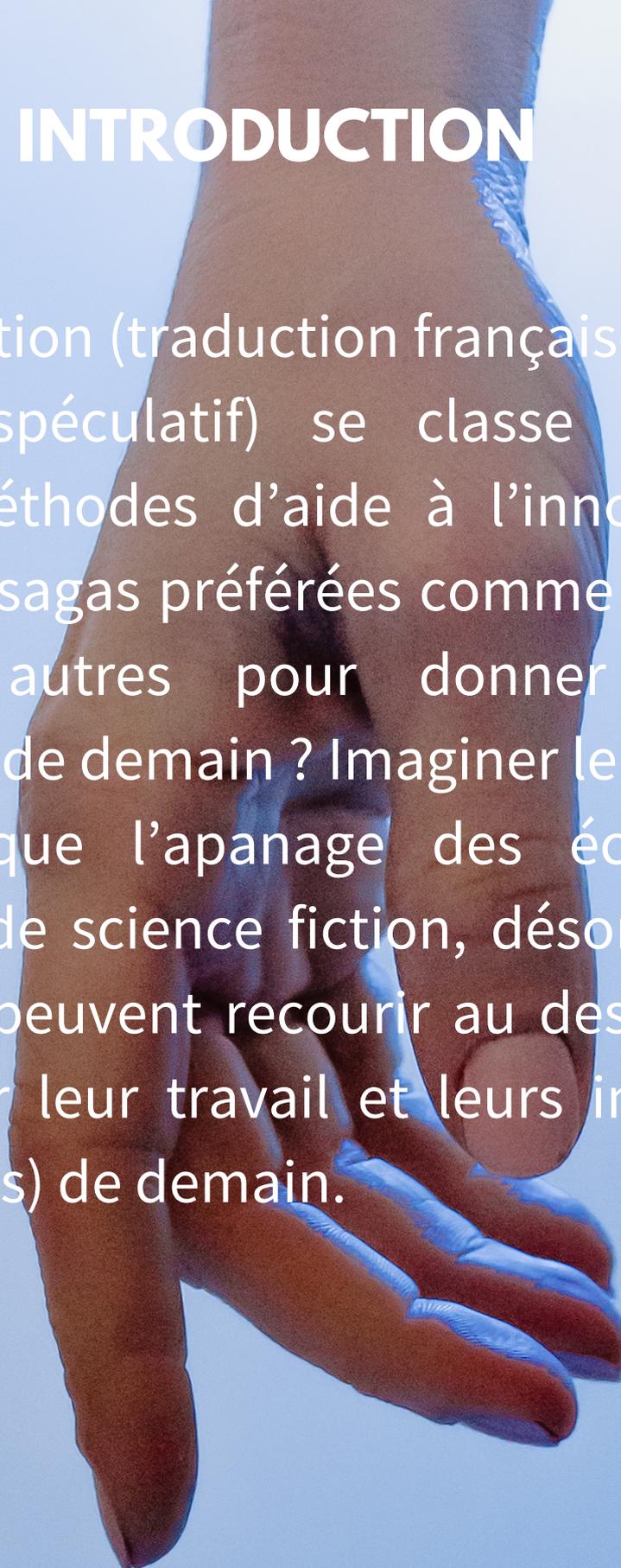
Martin LEDOUX

Antoine GUILLEMOT

Capucine PECHMEJA-RICHARD



INTRODUCTION

A hand is shown holding a glowing blue sphere, which appears to be a futuristic or technological object. The hand is positioned in the center of the frame, with the fingers gently gripping the sphere. The background is a soft, light blue gradient, creating a clean and modern aesthetic.

Le Design Fiction (traduction française du terme en design spéculatif) se classe parmi les nouvelles méthodes d'aide à l'innovation en utilisant nos sagas préférées comme Star Wars, Matrix ou autres pour donner vie aux technologies de demain ? Imaginer le futur n'est plus alors que l'apanage des écrivains et réalisateurs de science fiction, désormais tous les secteurs peuvent recourir au design fiction pour adapter leur travail et leurs innovations au(x) monde(s) de demain.

AUX ORIGINES DU DESIGN FICTION

La période radicale du design en Italie à la fin des années 60 est souvent désignée comme les prémises du Design Fiction. De nombreuses innovations de l'époque trouvaient leur source dans des œuvres telles que des sculptures ou des peintures, créant une véritable passerelle entre la technologie et l'art. Cependant, le terme même de Design Fiction n'apparaît que tardivement en 2005 dans les œuvres de Micheal Bruce Sterling. Cet auteur de science fiction est connu comme le père du style cyberpunk, l'étonnant univers mélangeant technologies futuristes et société désabusée. Comme une extension de cette vision, le Design Fiction servirait à une société à croître avec ses technologies plutôt qu'à se faire dépasser par ces dernières. Le terme même de Design Fiction trouve de nombreux autres qualificatifs, comme le design spéculatif ou le design critique mais ces derniers semblent plutôt désigner une sous catégorie du Design Fiction.





Le design fiction semble être à la frontière entre scénarisation, science et design où les futurs les plus probables sont étudiés. A l'instar de la conception d'un produit, le Design fiction impose son propre Imaginaire Minimal Viable (équivalent du Minimum Viable Product dans le domaine des entreprises) où le contexte étudié et choisi doit offrir un maximum de retours et devenir « rentable » sur le plan des innovations. Mais d'autres codes sont repris par le Design Fiction, avec notamment les étapes de mise en contexte, d'analyse et de conception. Ces dernières tirent leurs sources de domaines différents, allant des algorithmes à l'écriture de scénarios. Un exemple type d'analyse dans le Design Fiction est de se référer à une technologie en particulier, par exemple le téléphone portable, et d'étudier son évolution au cours du temps afin d'insérer dans cette même chronologie un nouveau projet encore jamais imaginé. L'importance de comprendre les étapes de fabrication et de changement des designs et fonctionnalités dans les contextes de chaque époque aboutit à une compréhension des évolutions dans les temps à venir. Ainsi donc il est possible de déterminer quels facteurs influencent quels modifications dans la catégorie étudiée. En reprenant l'exemple des téléphones portables, nous observons le basculement de l'espace occupé par l'écran au détriment du clavier, tout cela lié à l'augmentation des performances mais également aux développements des applications mobiles. (source : <https://www.playhooky.fr/retro/telephones-mobiles/>).

Mais là où le Design Fiction tire sa véritable originalité, c'est l'introduction d'univers narratifs fictionnels dans ce processus d'analyse et de prédiction. Les univers de science fiction sont les plus riches en la matière. Parfois, le Design Fiction amène à penser à une invention sans chercher à la reproduire car elle n'est pas en accord avec la période de sa conception, comme par exemple dans Retour Vers le Futur avec l'overboard et celui disponible de nos jours qui ne vole pas mais offre un nouveau moyen de déplacement rapide et qui laisse les mains libres à son occupant.

APPORTS DU DESIGN FICTION

Mais pourquoi choisir le Design Fiction plutôt qu'un autre processus d'innovation ? Une première utilisation du Design Fiction est de se réapproprier le futur (<https://usbeketrica.com/fr/article/sens-fiction-une-expo-pour-inventer-des-futurs-desirables-grace-au-design>). En effet, l'imaginaire est parfois enchaîné aux œuvres et idées préconçues que nous avons de l'avenir et il est parfois difficile de s'en dégager. Le Design Fiction permet une émancipation de ces clichés via l'exploration de plusieurs branches. Dans le Design Fiction, il n'existe pas un futur mais des futurs, et c'est cette pluralité qui est au cœur de ce processus. Les scénarios proposés doivent permettre d'ouvrir le débat, les discussions et ainsi offrir une véritable libération de la créativité de chacun des participants. L'idée même est d'utiliser ce que nous savons de notre époque actuelle pour imaginer et décrire l'après. Le design fiction est également un processus qui s'adapte à n'importe quel secteur, à titre d'exemple les entreprises qui ont cherché à étudier l'évolution du travail après la crise sanitaire en se basant sur les retours du télétravail et les nouvelles technologies qui en ont découlé (Zoom, Teams, etc...).



LIMITES DU DESIGN FICTION

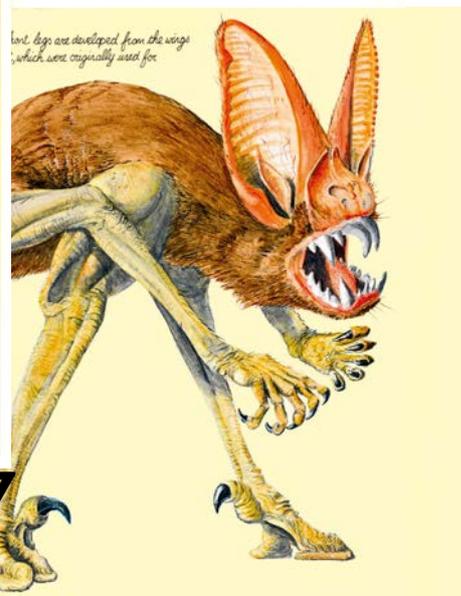
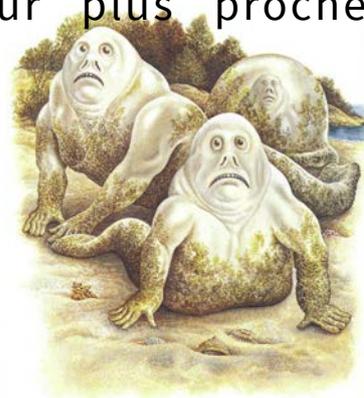
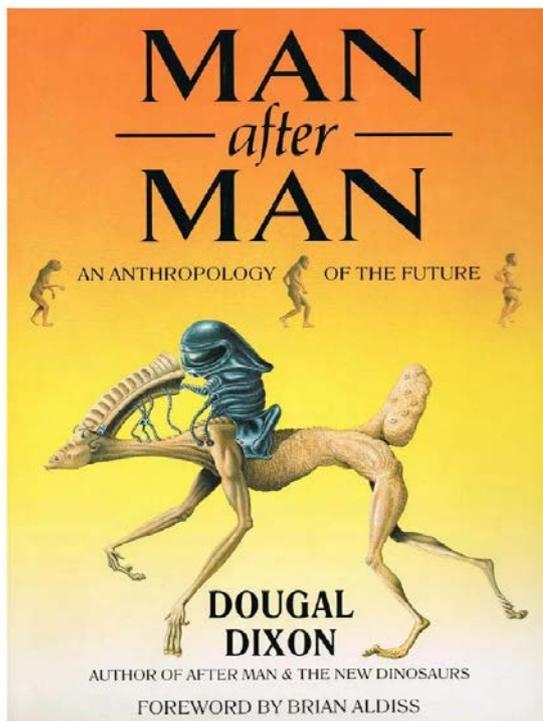
Enfin, le Design Fiction n'a pas pour but d'écrire une belle histoire, mais des probabilités, aussi il ne se cantonne pas aux aspects positifs des technologies mais analyse également leurs limites et dérives. Un aspect du design fiction qui tend à complexifier le procédé d'invention est notamment le contexte. Cette nouvelle variable est souvent difficile à identifier et à prévoir, pourtant son rôle dans la détermination d'une innovation comme « en avance sur son temps » ou « déjà désuète » n'est plus à prouver (avec l'exemple du télégramme aux États-Unis qui a connu une utilisation massive pour le secteur rural, alors majoritaire dans le pays à cette époque). Un des devoirs du designer sera donc de créer un contexte, de l'inventer, pour ensuite pouvoir inscrire dans ce dernier les technologies et innovations qui s'y rapporteraient le mieux. Le but : mieux connaître certains produits déjà existants et voir comment assurer leur pérennité dans l'avenir, penser au contraire à des technologies entièrement nouvelles ou appréhender les dérives que peuvent engendrer de tels produits. (source: Design fiction, l'imagination au service de l'innovation sur suricats-consulting.com)

Avec le projet « Cow of tomorrow » de Paul Gong (<https://paulgong.co.uk/The-Cow-of-Tomorrow>), le Design Fiction se place dans le domaine agricole en analysant la possible vache du futur dans un contexte d'agriculture intensive. Gong a ainsi cherché non pas tant à apporter une nouvelle technologie mais à critiquer des modèles extrêmes déjà mis en place et qui seraient exacerbés dans le futur à venir. D'autres designers pourront ainsi utiliser son projet pour trouver des nouvelles solutions et de nouveaux prototypes pour les années à venir, plus responsable et respectueux du bien être animal.

(voir le podcast sur Spotify de Matthieu Gioani <https://ledigitalpourtous.fr/2020/11/03/le-design-fiction/>)



Mais le Design Fiction connaît aussi ses détracteurs. L'ouvrage de Douglas Dixon « Man after man » paru en 1990 est une œuvre pionnière dans le monde du Design Fiction alors même que le terme n'existait pas encore (le PDF est téléchargeable sur : <https://fr.scribd.com/document/345040773/Dougal-Dixon-Man-after-man-pdf>). L'auteur est parvenu à imaginer l'évolution de l'espèce humaine jusqu'à 5 millions d'années dans le futur en se basant sur des critères actuels comme le changement climatique. Les critiques pointaient cependant la focalisation unique sur l'espèce humaine, semblant faire l'impasse sur l'évolution d'autres espèces animales et végétales qui s'influenceraient les unes par rapport aux autres. Le Design Fiction ne serait donc pas une science exacte car elle ne cherche pas la vérité, mais des vérités possibles. Avec le développement de nouveaux outils d'analyse, le Design Fiction semble lui aussi devenir de plus en plus pointu. Les travaux de Dixon ont notamment été repris par des universitaires qui ont cette fois utilisé des machines analysant les évolutions des mammifères pour rendre ce futur plus proche d'une réalité possible.



LA RED TEAM, UN EXEMPLE DE TERRAIN

Fin 2019, le ministère des Armées a lancé sa propre expérimentation du Design Fiction avec la Red Team (voir l'article et le podcast réalisés par RFI sur:

<https://www.rfi.fr/fr/podcasts/d%C3%A9cryptage/20220110-red-team-quand-l-arm%C3%A9e-fran%C3%A7aise-utilise-la-science-fiction-pour-se-pr%C3%A9parer-aux-futures-guerres>).

Dans l'armée française désormais, nous comptons une équipe de romanciers, scénaristes, dessinateurs et designers dont la mission principale est d'imaginer quantités de futurs possibles pour la France et le monde. Ces futurs, axés sur des scénarios de guerre ou de catastrophes, permettront ainsi de mettre en place des solutions et des inventions pour pallier à ces conflits si ils venaient à se réaliser. Une sorte de « mieux vaut prévenir que guérir » appliqué au domaine militaire. Pour les aider dans leur travail, ils ont accès à des documents confidentiels qui leur permettent d'évaluer avec le plus de précision possible les scénarios à venir. Une Blue Team, elle composée de militaires, intervient également dans leur processus d'imagination et d'innovation pour indiquer les possibles et tenter de mettre en échec leurs prototypes. Les premiers témoignages de cette étrange collaboration sont plutôt positifs, chacun travaillant avec les forces et les faiblesses de tous. Par exemple, la Red Team est plus ouverte et avec plus d'idées et de proposition contrairement à la Blue Team qui a tendance à plus rester dans le cadre mais qui connaît le terrain et les conditions réelles d'un champ de bataille. Le Design Fiction est avant tout un processus collectif, qui vise à mettre en commun et en conflit les idées et hypothèses pour parvenir à un consensus le plus probable possible.



La Red Team maîtrise à la fois les codes de l'armée, avec tout un processus stratégique rythmé par les différents militaires inclus dans l'équipe, mais également les codes de la narration et de la scénarisation. Le 13 juillet 2021, la Red Team avait notamment sorti sur sa chaîne Youtube un trailer sur son travail. Cette bande annonce affiche tous les codes de celles utilisées pour annoncer de grands blockbusters américains. A l'image de sa créativité, la communication de la Red Team autour de leur processus de design fiction intrigue autant qu'elle étonne.



Trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=dynhga8OyTE>

Lors d'interviews, certains membres de la Red Team tels que Laurent Genefort et Xavier Mauméjean ont révélé comment ils ont été approchés par le ministère des armées, souvent avec une certaine pointe de hasard, et comment leur curiosité a été piquée en découvrant le projet. Laurent Genefort ajoute qu'il n'était lui-même pas familier de cet environnement qu'est l'armée mais que la guerre est un thème au cœur des univers de science fiction et est donc un sujet fertile pour ce corps de métier (l'interview est à retrouver sur: <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-emission-du-vendredi-26-mars-2021>).

Avec un double budget, à la fois publique avec les fonds de l'État et privés avec certains investisseurs, le ministère des Armées choisi de miser sur le Design Fiction pour mieux appréhender le monde de demain. Une des dernières innovations de la Red Team a été la modification d'un porte-avion nucléaire en novembre dernier, réalisée grâce à un de leurs scénarios. Le futur de la Red Team semble désormais se profiler avec des innovations dans de nouveaux contextes, notamment les mondes virtuels comme le Métaverse de Facebook annoncé récemment.

(<https://usbeketrica.com/fr/article/pour-imaginer-le-futur-l-armee-francaise-recrute-des-ecrivains-de-sf>)

Un livre écrit par l'équipe de la Red Team a même été publié début janvier 2022. Cet ouvrage condense le travail des écrivains encadrés par les militaires et qui semble imaginer pour l'avenir des nations pirates découlant de la montée des eaux sur l'ensemble de la planète. Cependant, la Red Team précise lors d'interviews que ces futures ne sont pas gravés dans le marbre et peuvent changer à tout moment.

10





L'armée n'est pas le seul acteur dans le domaine du Design Fiction français ; le collectif le Coup d'Après (lecoupdapres.fr) est également spécialisé dans ce domaine et a déjà mené à bien de nombreux projets avec la question centrale de tout fiction designer « Et si... ? ». Une de leurs dernières expérimentations est connue sous le pseudonyme FantasIA. Mêlant fiction interactive et podcast sonore, cette expérience mène l'auditeur à collaborer avec Anna afin de mettre en place pléthores de systèmes pour assurer la sécurité des visiteurs d'un parc d'attraction. Cette fiction n'a pas qu'un but ludique, elle recueille également de manière anonyme les résultats de l'expérience afin d'analyser notre rapport avec les technologies et leurs usages. Ceci n'est qu'un exemple des nombreux projets dirigés par le collectif. Avec leur motto « voulez-vous subir ou façonner votre futur ? », le Coup d'Après fait du Design Fiction sa meilleure source en termes d'innovation dans tous les domaines imaginables.

Trailer de FantasIA: <https://vimeo.com/492044470>

EXPOSER POUR MIEUX COMPRENDRE

Ce mariage de la science-fiction et du design a le mérite d'être également très visuel et attractif pour des générations différentes. Le Lieu Unique à Nantes a saisi ces deux aspects du design fiction en proposant une exposition qui s'est tenue d'octobre 2021 à janvier 2022. L'exposition mettait l'accent sur la force et les enjeux de l'imaginaire dans le domaine de l'innovation. L'espèce humaine a toujours eu besoin de raconter (et se faire raconter) des histoires, et tout naturellement, les récits de fictions sont devenus une continuité de cette soif de mythes, de grandes épopées et de découvertes qui habite l'Homme depuis toujours. Cependant, une peur occupe les pensées de tous : l'innovation peut-elle connaître un déclin ? Et même, une fin ? L'homme finira-t-il par tourner en rond ?



L'exposition rappelait aux visiteurs que l'imaginaire humain semble être une source intarissable d'idées et que ce n'est pas demain la veille que s'achèvera les prodiges de l'humain. RF studios est un des porteurs de ce projet. Ramy Fischler a toujours été fasciné par l'idée de synergie dans le design. Il décrit sur le site de son agence de Design (<https://rfstudio.fr/ramy-fischler/>) : « l'échange d'idées, la recherche et l'expérimentation que nécessite toute innovation, font autant vivre et évoluer les créateurs que les industriels ou les scientifiques qui collaborent de plus en plus à leur réalisation ». Cette idée de partage et de puiser dans des domaines différents pour réaliser ses œuvres fait entièrement écho au design fiction et à ses variantes. Bien que l'événement soit terminé (<https://www.bigcitylife.fr/actu/expo-entre-science-fiction-et-design-au-lieu-unique/>), il sera sans doute l'étincelle qui poussera d'autres lieux d'expositions à mettre en avant le design fiction et son potentiel.

ENTRE PEUR ET FASCINATION

La technologie dans le récit semble réellement impacter l'innovation chez les acteurs économiques.

La revue *Technologie et Innovation* (<https://www.openscience.fr/Science-fiction-dans-l-audiovisuel>) a notamment consacré un de ses numéros à l'analyse de cet impact. D'après eux, les discours narratifs ont une incidence sur la façon de consommer du public, mais également sur le comportement des investisseurs et entrepreneurs. Les films offrent des narrations sur la technologie et leur usage; certains créent un climat de méfiance et même de défiance envers les avancées technologiques, d'autres au contraire embrassent la nouveauté et chaque nouvel objet devient source de convoitise.

Le soft power de l'industrie cinématographique fait de ces récits des modèles à envisager pour la réalité dans l'esprit de nombreux entrepreneurs. La science-fiction, comme nous l'avons déjà évoqué, en est l'exemple le plus parlant. Dans un film comme *Ready Player One*, un univers tel que l'OASIS, ce monde entièrement virtuel dans lequel évoluent les humains sous forme d'avatars, inspire l'imaginaire et la créativité. L'idée étant non pas de décrire cette narration comme imaginaire mais comme prototypique. Les designers n'abordent pas ces technologies comme des utopies irréalisables, mais comme des modèles à calquer sur le réel et sur ce qu'il est possible de faire avec les moyens dont l'homme dispose.

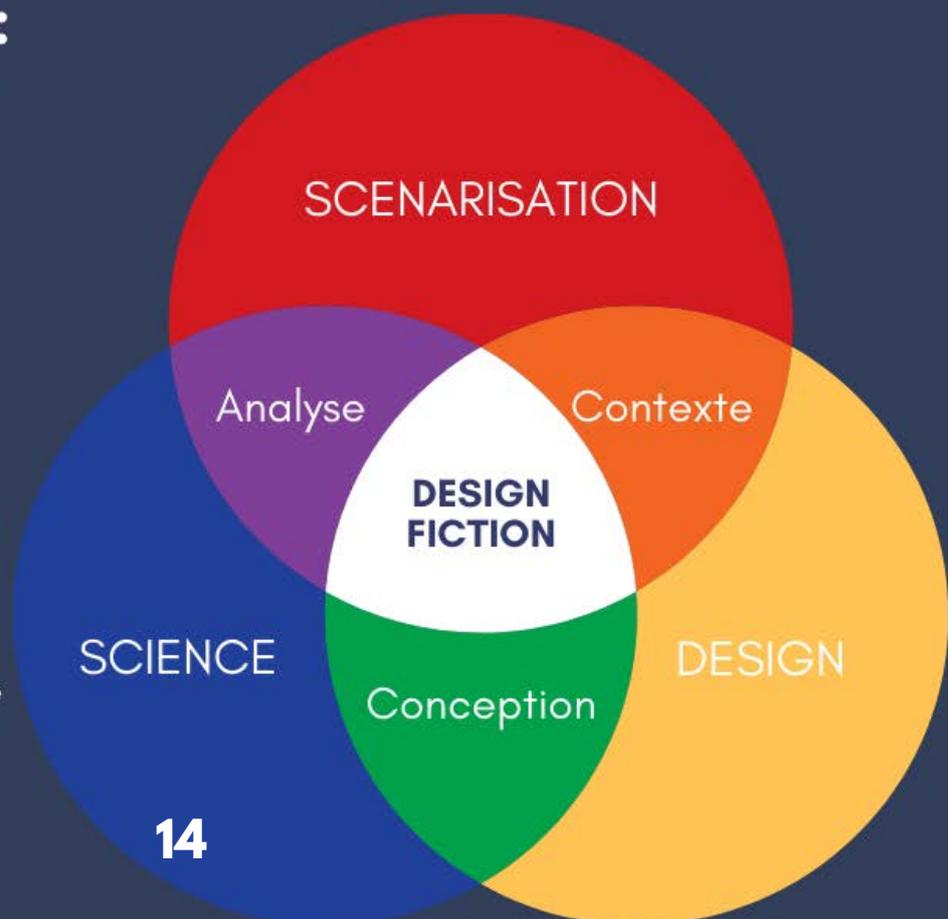
En poursuivant l'analogie, l'OASIS de Ready Player One serait un croquis et le Métaverse de Facebook deviendrait le design final inspiré du dit croquis. L'entreprise de Mark Zuckerberg s'est accrochée à l'idée, exploitée par d'autres avant lui, d'un monde virtuel dans lequel vivre et cherche à l'adapter à la réalité. Pour prendre un contre exemple, les films Terminator ont suscité beaucoup de crainte et de méfiance envers l'Intelligence Artificielle, devenant non pas simplement des outils de divertissements mais également de projection vers l'avenir, des hypothèses à explorer pour mieux appréhender le lendemain des technologies.

Tout au long de cette lecture, nous avons pleinement réalisé que le Design Fiction avait de multiples visages et puisait dans des domaines qui semblent pourtant ne pas être liés. Créativité et logique se complètent pour donner vie aux prochaines technologies de demain, la science brute se mêlant à l'écriture de scénarios pour enfin prendre corps avec le travail du designer. La pluralité des domaines explorés est sûrement ce qui fait la force du design fiction et qui offre de belles promesses d'avenir dans des champs aussi variés que l'écologie, l'économie, la politique et l'industrie.

LE DESIGN FICTION : à la croisée des domaines

Le design fiction semble regrouper trois grandes étapes dans son processus d'exécution:

- 1- La mise en place d'un CONTEXTE: penser au storytelling dans lequel va s'inscrire le projet en cours;
- 2- L'ANALYSE: poser une technologie dans le contexte précédemment délimité et l'étudier avec un processus hybride mêlant algorithmes et fiction spéculative;
- 3- La CONCEPTION: donner corps à cette innovation à travers des prototypes et les soumettre à une nouvelle analyse.



POUR CONCLURE

Le Design Fiction est une nouvelle méthode d'aide à l'innovation à la frontière entre plusieurs domaines et qui a pour particularité d'utiliser des univers narratifs fictionnels comme sources. Les trois principaux éléments formant le Design Fiction sont la mise en contexte, la mise en opposition des opinions et idées ainsi que l'analyse de ces dernières. Tous les secteurs, de l'armée jusqu'à l'agriculture, peuvent avoir recours au design fiction afin d'offrir une autre perspective à leur champ d'action. Les avancées technologiques alimentent elles-mêmes le Design Fiction, aidant à repousser les limites de ce processus et à affiner ses théories.

