



# DESIGN FICTION



# **HISTORIQUE**

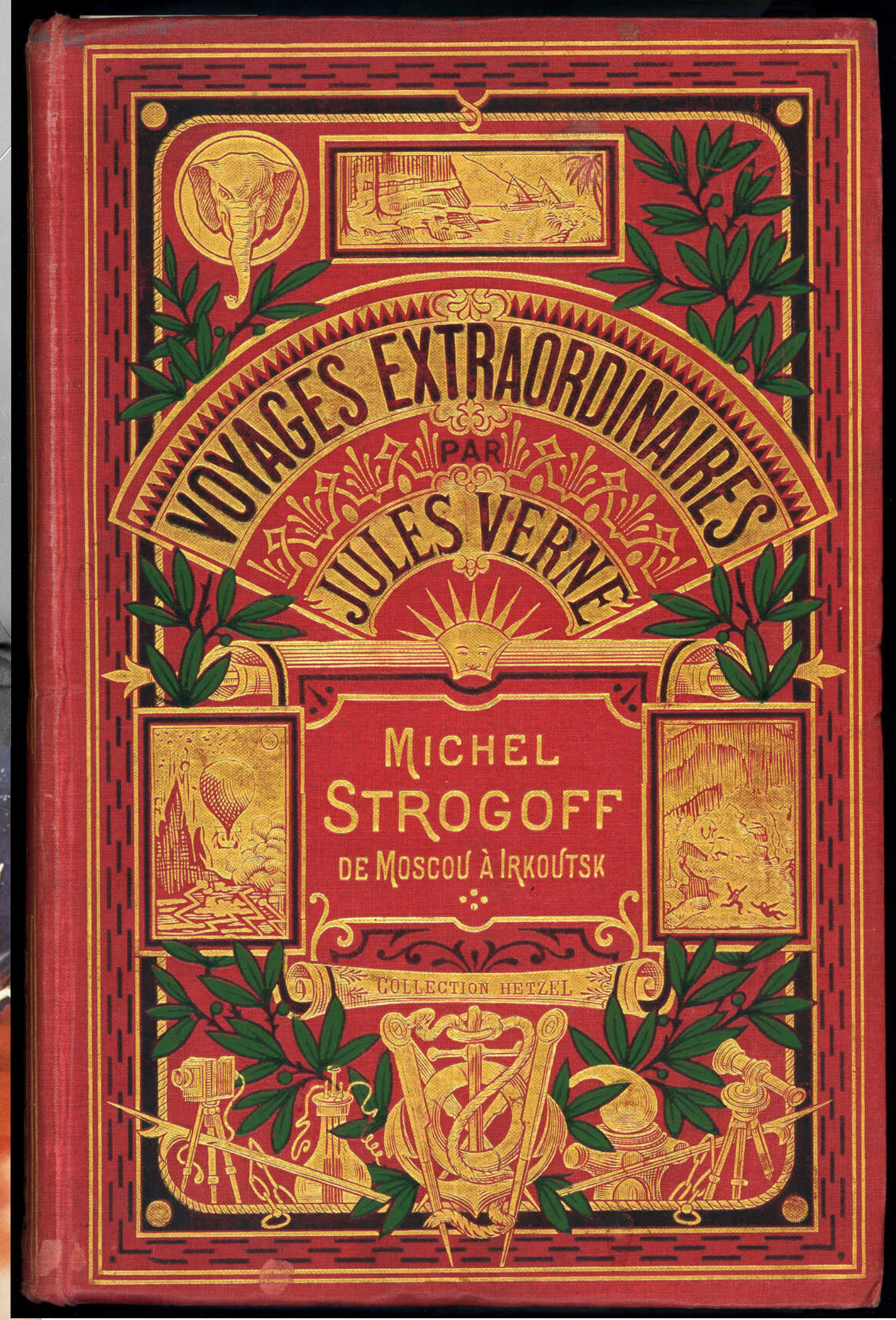
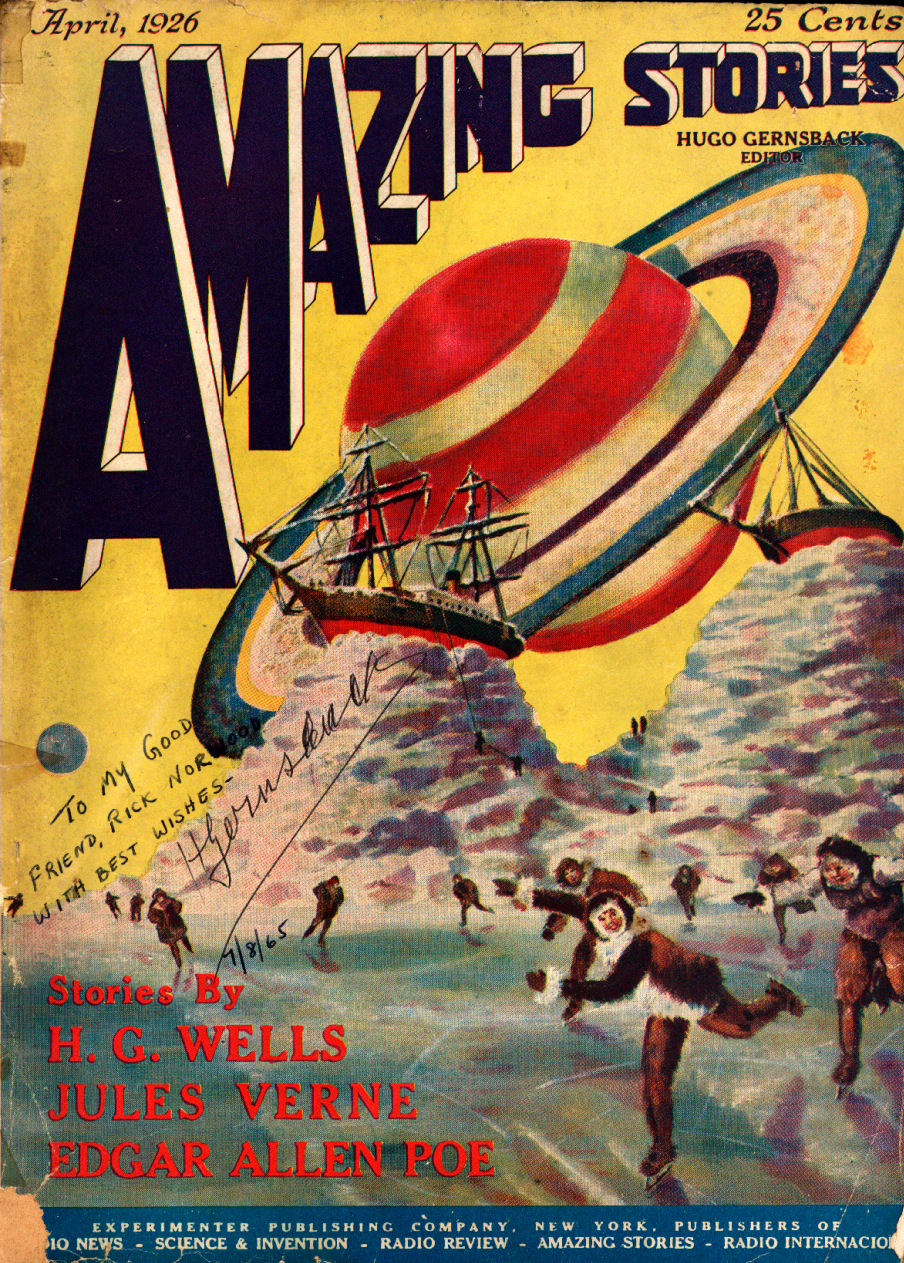


**00.**  
**DES REPRESENTATIONS DU FUTUR**  
*LE FUTUR DU PASSÉ*



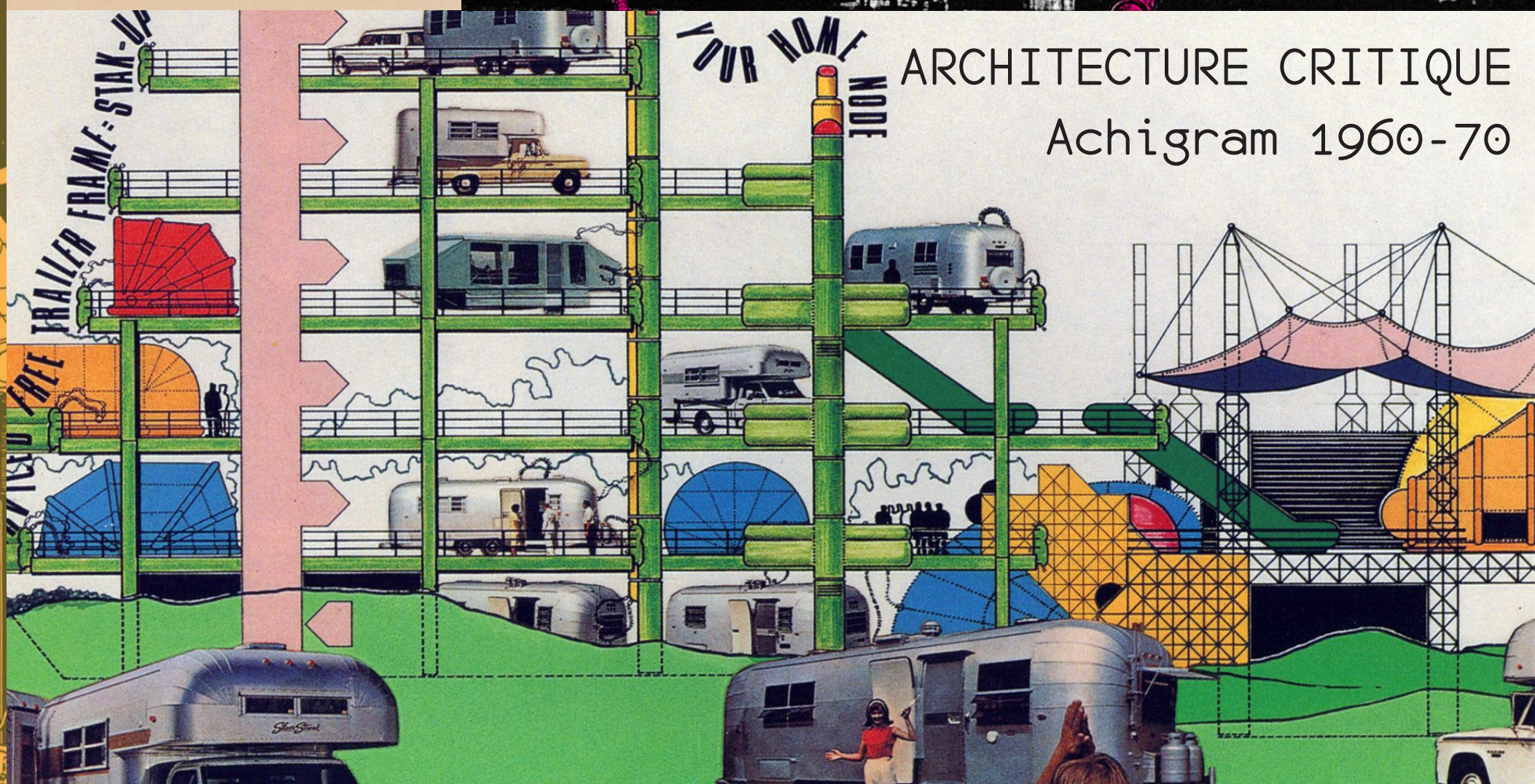
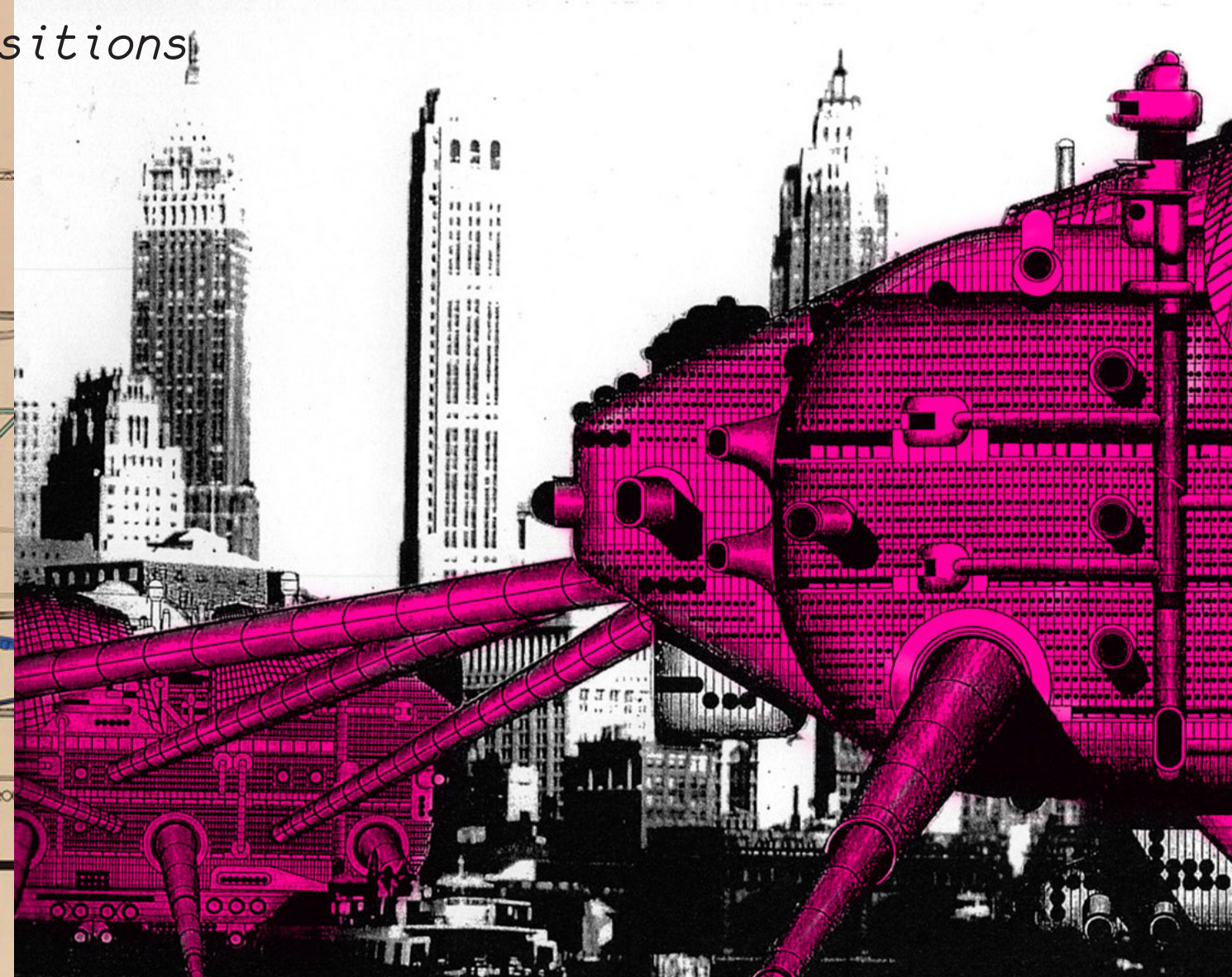
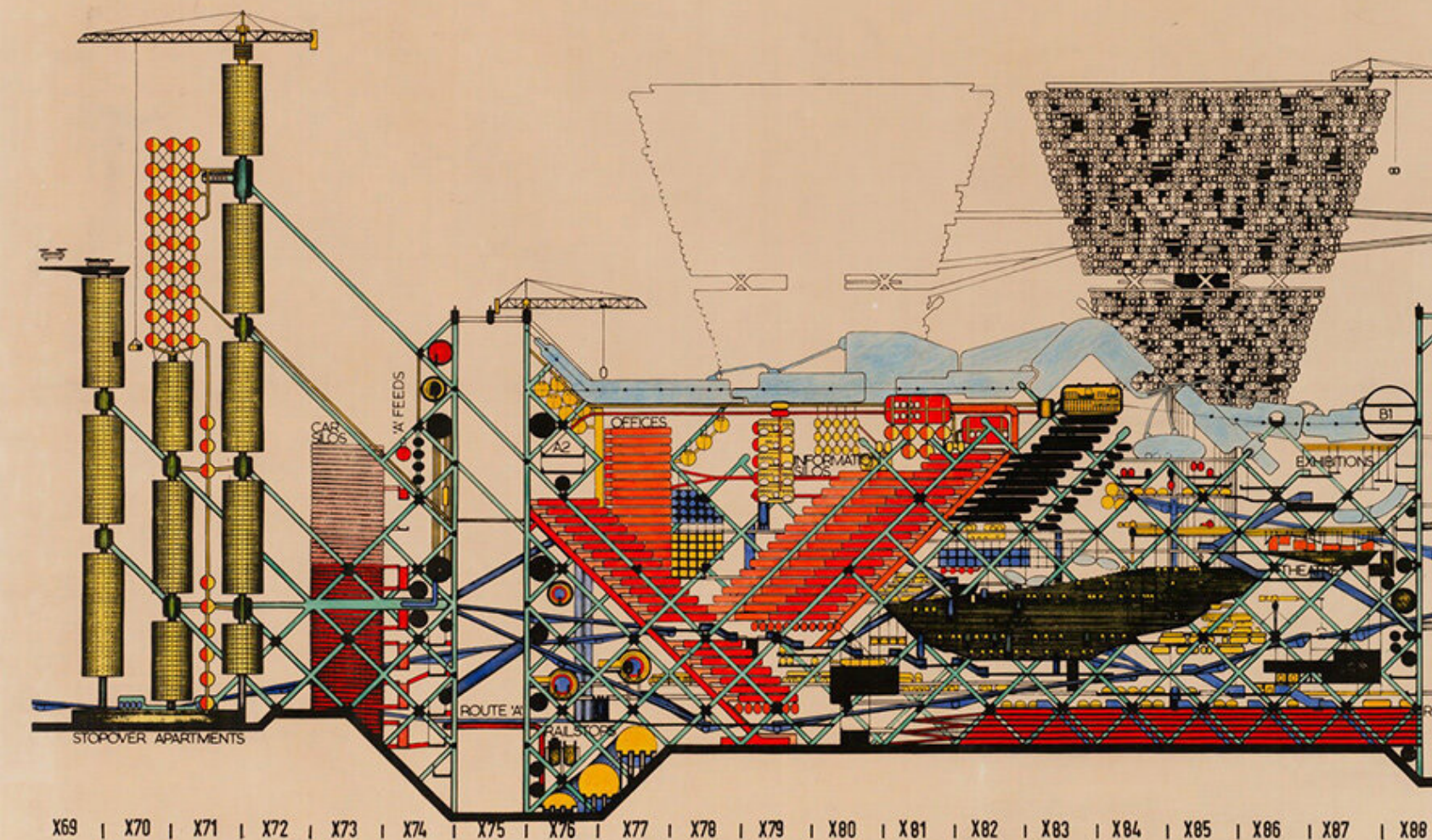






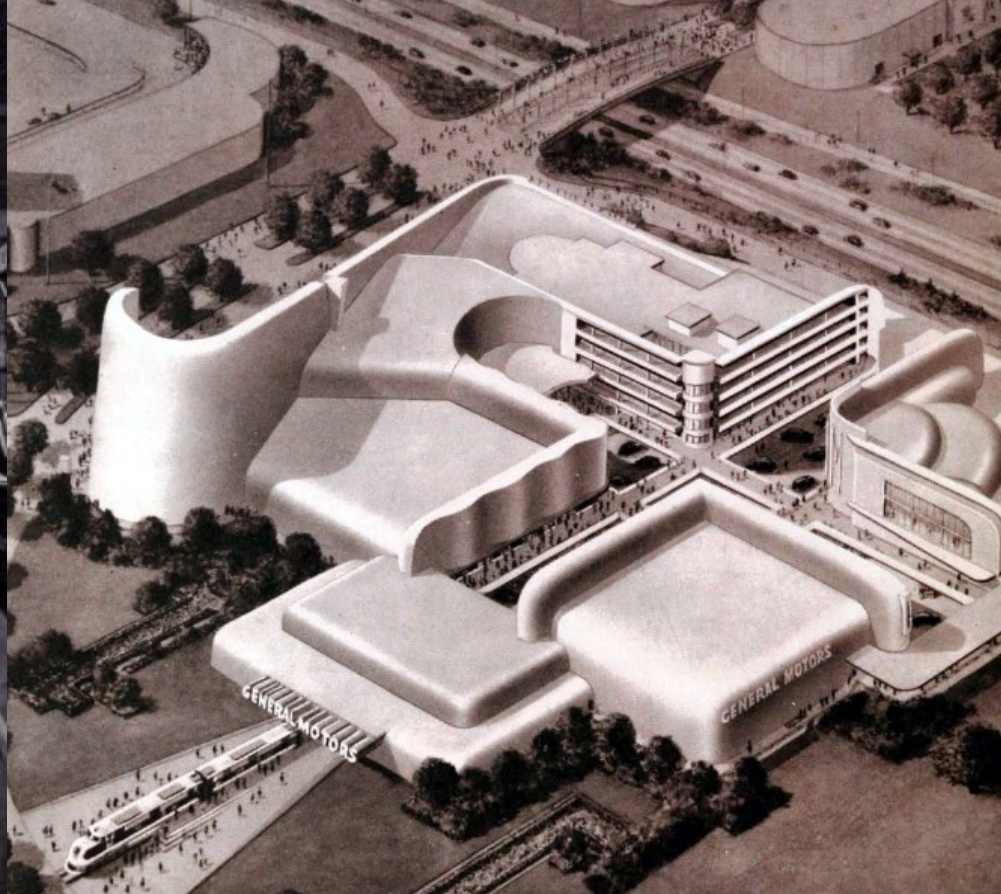


maquettes, posters, illustrations, magazines, expositions



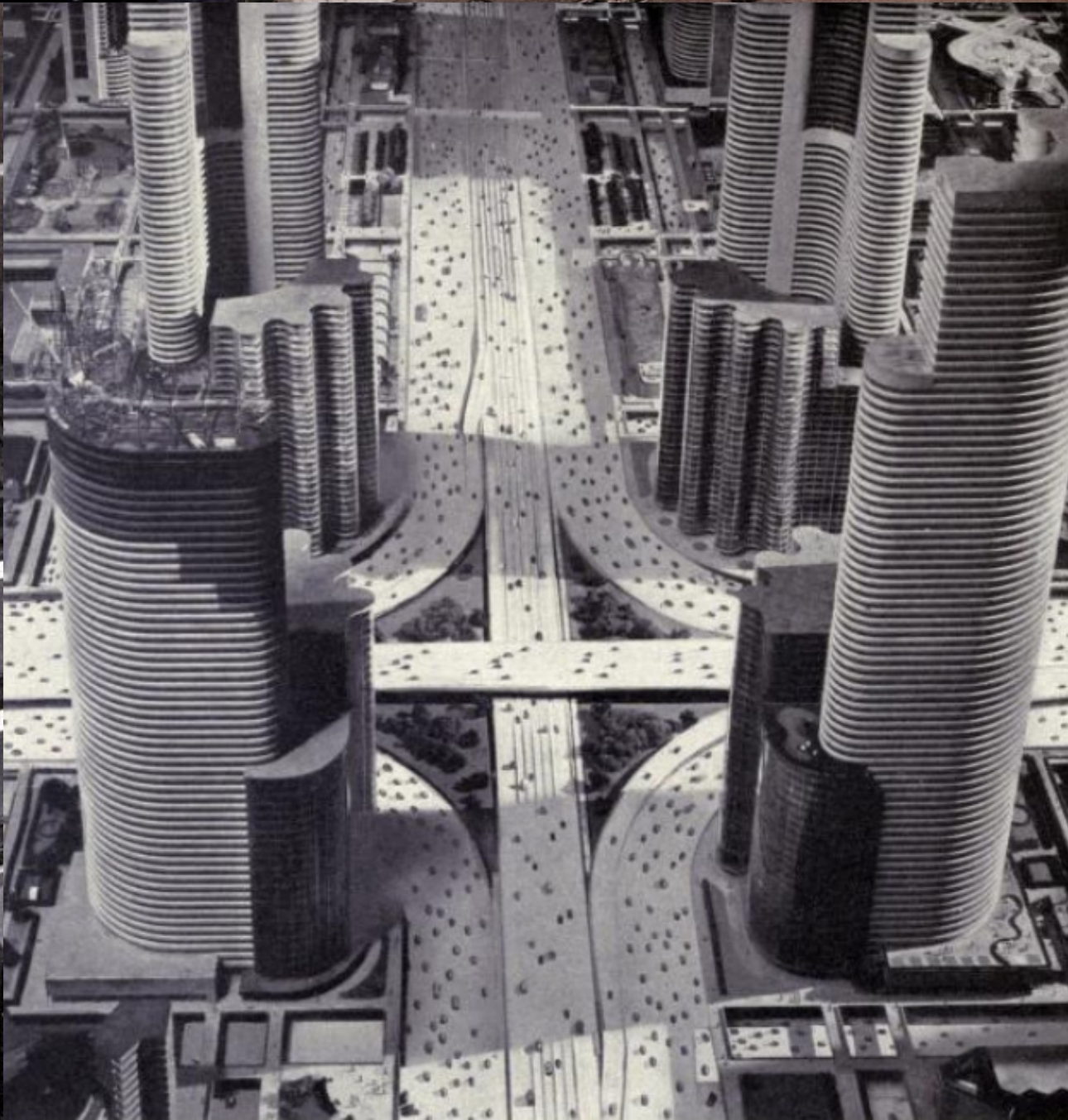
ARCHITECTURE CRITIQUE  
Achigram 1960-70





FUTURAMA  
Norman Bel Geddes  
General Motors  
World Fair  
New-York 1939

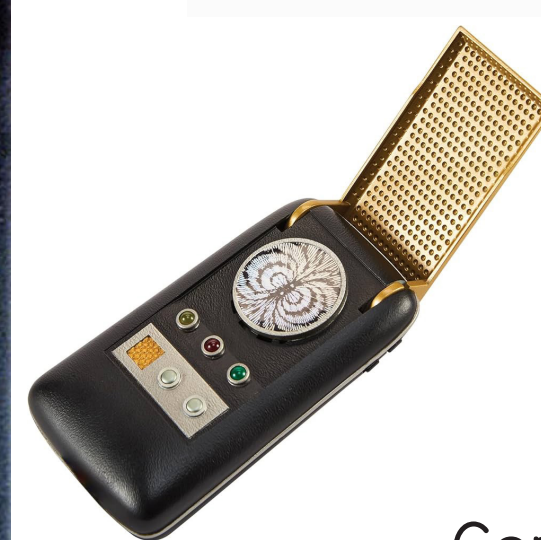
*diorama de la  
ville du futur*







Camille Dunaigre



STAR TREK  
1970/80  
Communicator  
Motorola StarTac





Minority Report - Steven Spielberg 2002



A STEVEN SPIELBERG FILM

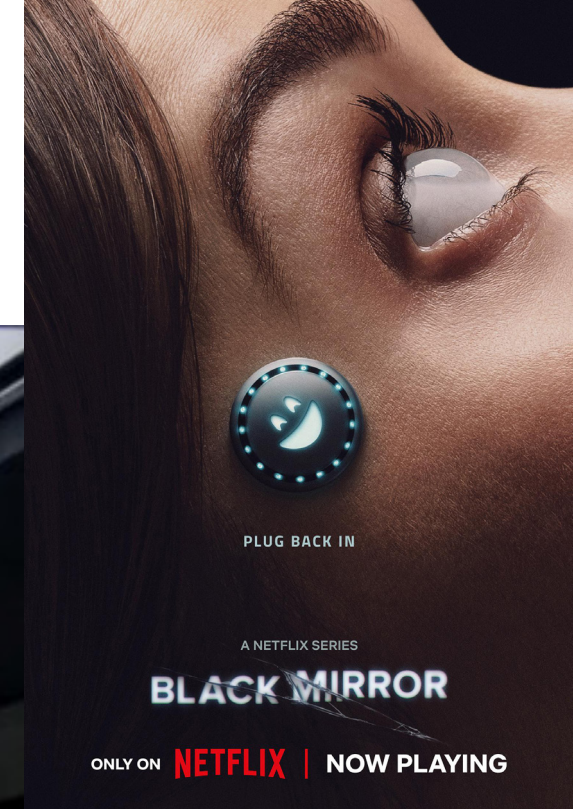
# MINORITY REPORT

TOM CRUISE COLIN FARRELL SAMANTHA MORTON AND MAX VON SYDOW MUSIC BY JOHN WILLIAMS  
EDITED BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC COSTUME DESIGNER DEBORAH L. SCOTT EXECUTIVE PRODUCER MICHAEL KAHN A.C.E.  
PRODUCED BY ALEX McDOWELL PRODUCED BY JANUSZ KAMINSKI ASS. PRODUCED BY GARY GOLDMAN RON  
PRODUCED BY GERALD R. MOLEN BONNIE CURTIS WALTER F. PARKES JAN DE BONT  
BASED UPON THE NOVEL BY PHILIP K. DICK SCREENPLAY BY SCOTT FRANK AND JON COHEN DIRECTED BY STEVEN



# Black Mirror

## De la SF à la Dystopie





# 01.

## **DESIGN SPÉCULATIF**

### *DESIGN CRITIQUE*



Le design critique :

- ne cherche pas à résoudre, mais à révéler et questionner
- produit souvent des objets provocateurs, ambigus ou dérangeants
- se situe à la frontière de l'art, du design et de la recherche.

Le design critique, présenté par Anthony Dunne, consiste à remettre en question les valeurs, les normes et les présupposés du design, de la technologie et de la société, en proposant des alternatives plausibles qui créent un écart avec la réalité existante.

Il ne se limite pas à une critique négative : il est positif et spéculatif, car il imagine d'autres façons de vivre et ouvre un espace de débat.

Situé entre réalité et fiction, il s'incarne dans des objets concrets qui rendent perceptibles ces possibles, afin de stimuler la pensée et l'imagination plutôt que de fournir des solutions.

3.

## DESIGN AS CRITIQUE

*Le propre de l'homme est de refuser  
Le donné comme un donné.*

ANDREW FEENBERG, *CRITICAL THEORY OF TECHNOLOGY*

To be human is to refuse to accept the given as given.<sup>1</sup>

Once we accept that conceptual design is more than a style option, corporate propaganda, or designer self-promotion, what uses can it take on? There are many possibilities—socially engaged design for raising awareness; satire and critique; inspiration, reflection, highbrow entertainment; aesthetic explorations; speculation about possible futures; and as a catalyst for change.



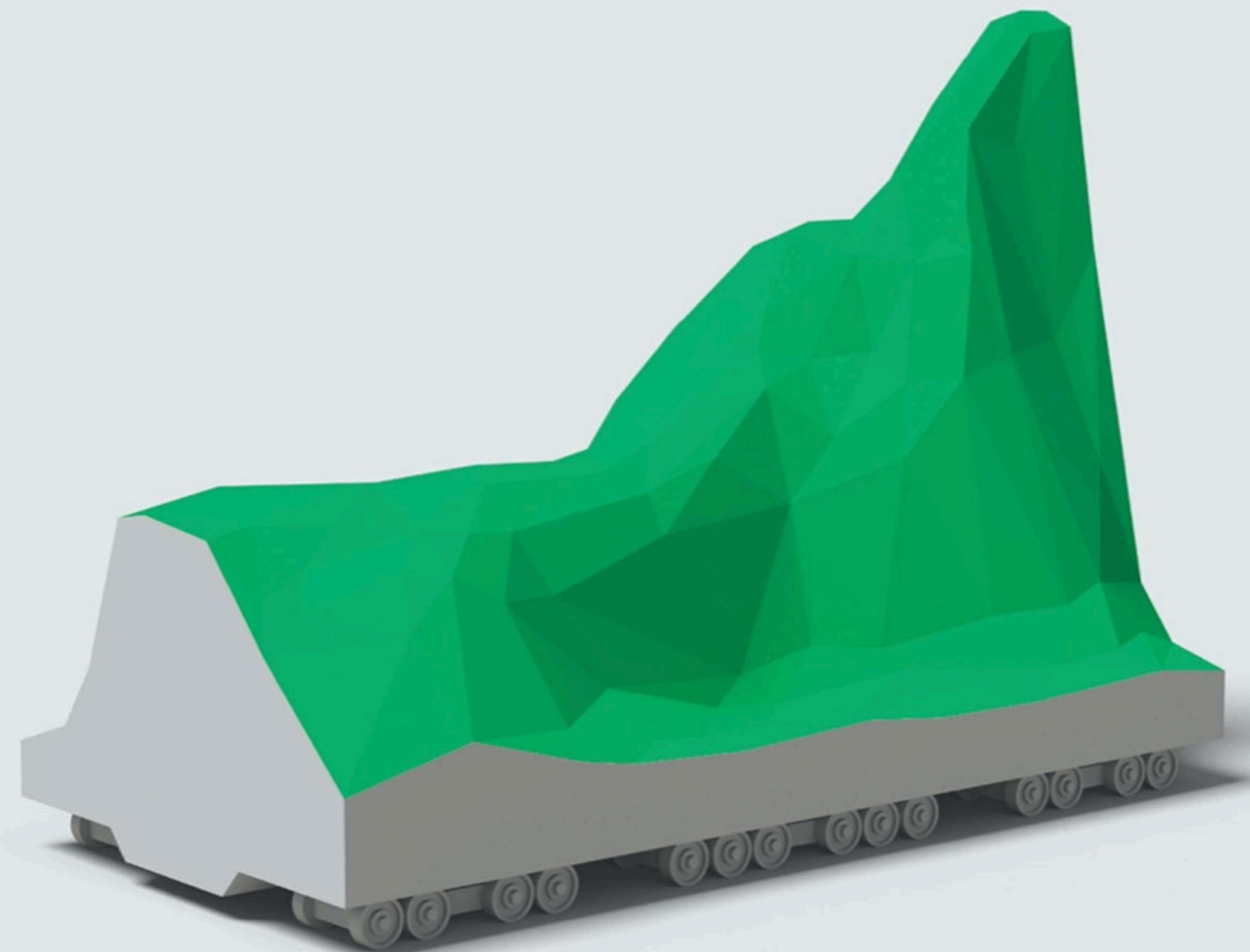
« Et si ...? »

Pour Anthony Dunne et Fiona Raby, le design spéculatif (*speculative design*) est une approche du design critique qui ne vise pas à résoudre des problèmes immédiats, mais à questionner, critiquer et imaginer des futurs possibles par l'usage d'objets et de scénarios fictifs.

2013

# SPECULATIVE EVERYTHING

DESIGN, FICTION, AND SOCIAL DREAMING



ANTHONY DUNNE & FIONA RABY





Faraday Chair  
Dunne & Raby  
1994-97

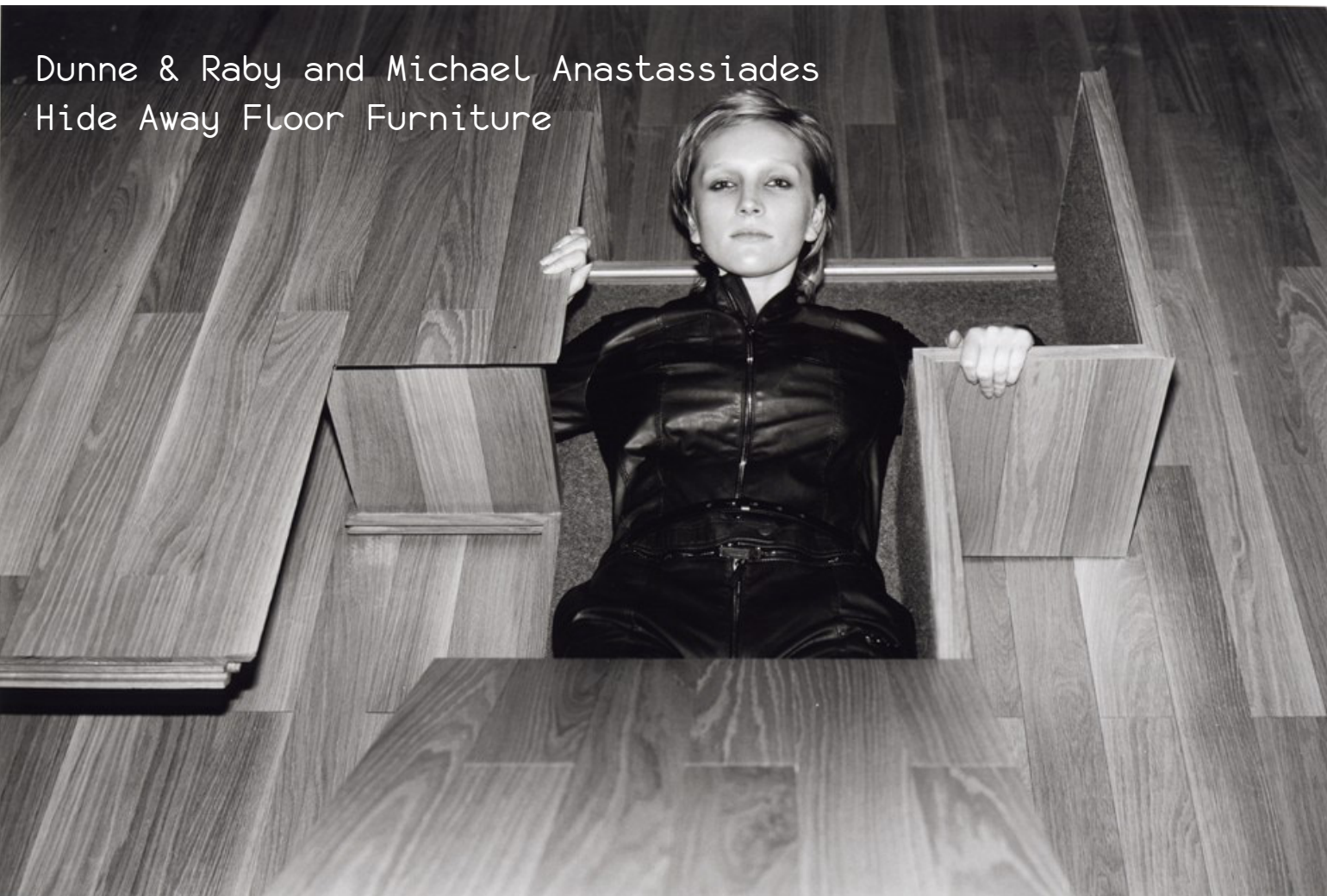




# Designs for Fragile Personalities in Anxious Times

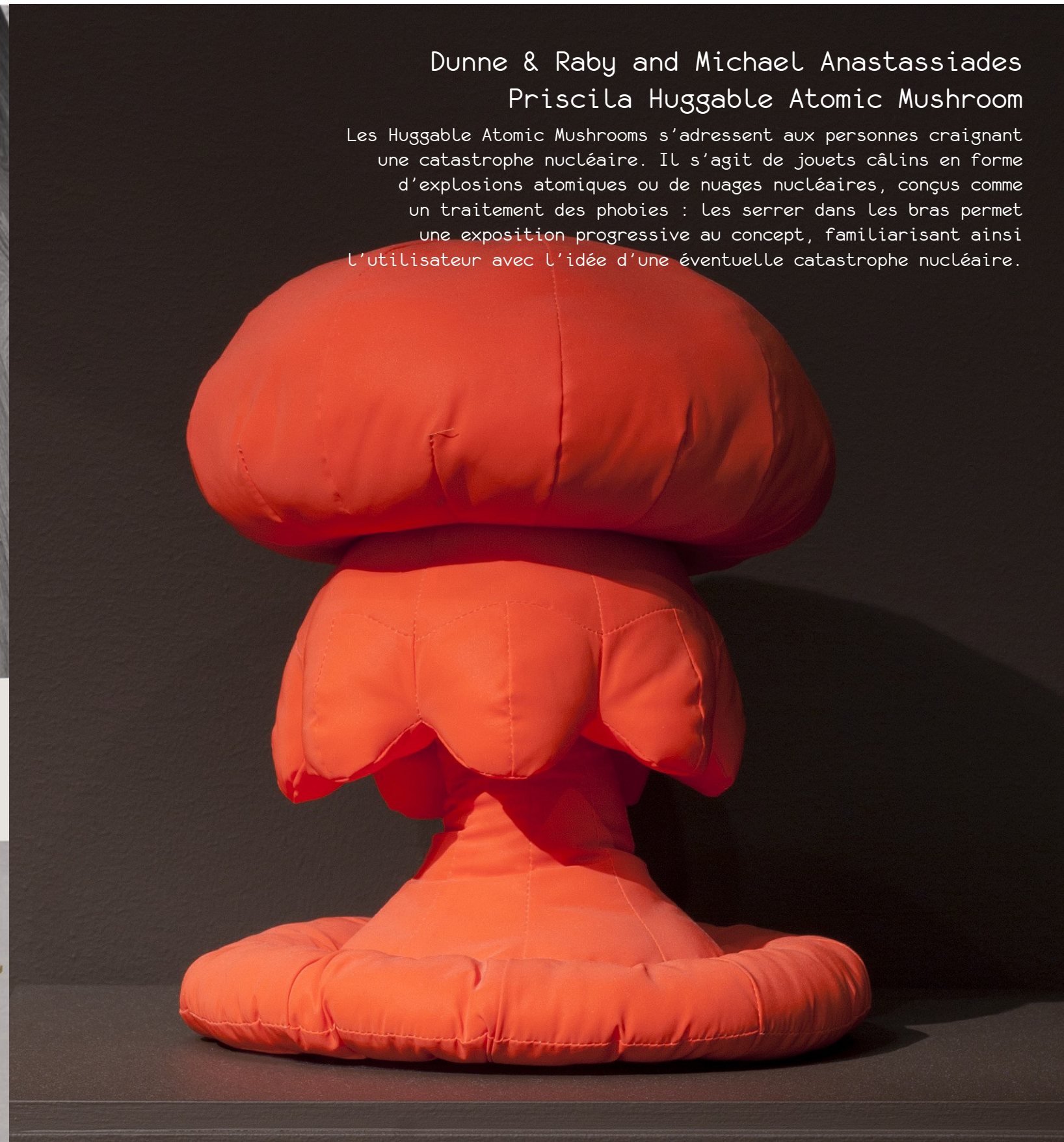
## Dunne & Raby - 2004-05

*Une collection d'objets conçus pour des personnes anxieuses ou hypersensibles.  
Objets qui rassurent, protègent, isolent. Interfaces émotionnelles plutôt que fonctionnelles*



Dunne & Raby and Michael Anastassiades  
Hide Away Floor Furniture

Chacune des pièces est conçue autour d'une posture spécifique. Ces postures incitent l'occupant à se sentir maître de la situation et à l'aise - à l'opposé de la position fœtale, qui donnerait le sentiment d'être une victime. Elles génèrent également une forme inhabituelle, contribuant à dissimuler le fait que le mobilier peut être occupé.



Dunne & Raby and Michael Anastassiades  
Priscila Huggable Atomic Mushroom

Les Huggable Atomic Mushrooms s'adressent aux personnes craignant une catastrophe nucléaire. Il s'agit de jouets câlins en forme d'explosions atomiques ou de nuages nucléaires, conçus comme un traitement des phobies : les serrer dans les bras permet une exposition progressive au concept, familiarisant ainsi l'utilisateur avec l'idée d'une éventuelle catastrophe nucléaire.



# United Micro Kingdoms (UMK)

## Dunne & Raby - 20012-13

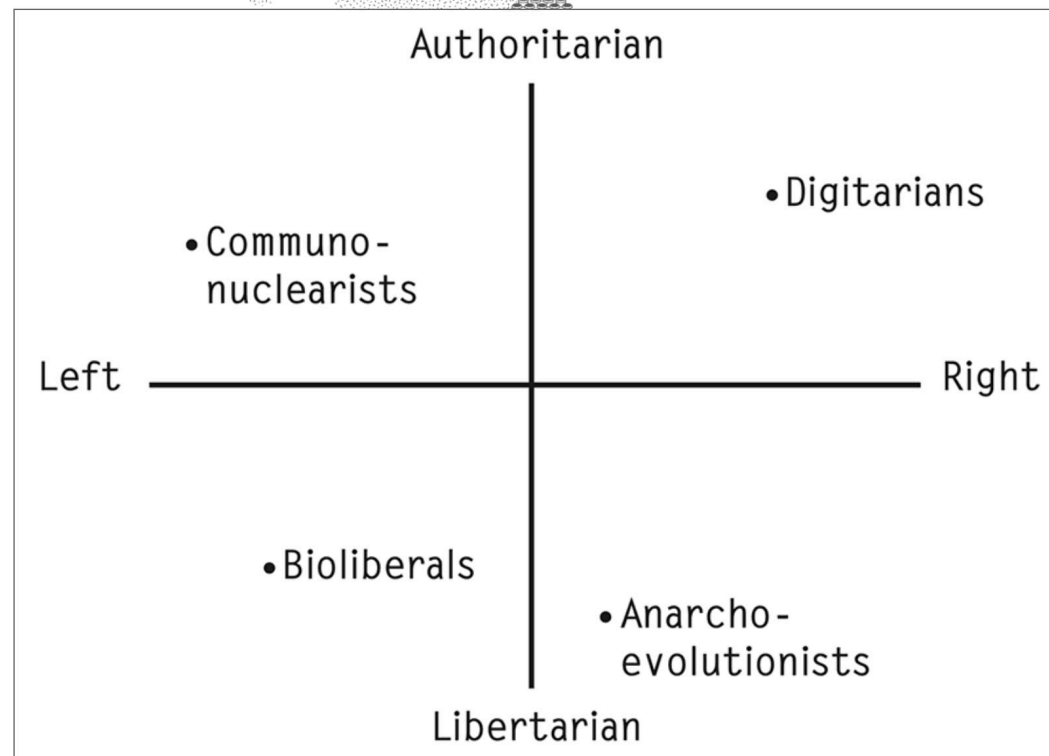
Le Royaume-Uni fictif est divisé en quatre micro-royaumes, chacun avec une idéologie et un mode de vie propres. Ces quatre groupes servent de laboratoires expérimentaux imaginaires pour explorer différentes combinaisons de gouvernance, technologies et modes de vie.

**DIGITARIANS** - une société centrée sur la technologie numérique, la surveillance et l'organisation par algorithmes.

**BIOLIBERALS** - une société qui embrasse la biotechnologie en symbiose avec la nature, où chacun produit son énergie et les jardins remplacent les usines.

**ANARCHO-EVOLUTIONISTS** - une société qui abandonne le développement des technologies pour se concentrer sur l'évolution humaine par bio-hacking et auto-expérimentation.

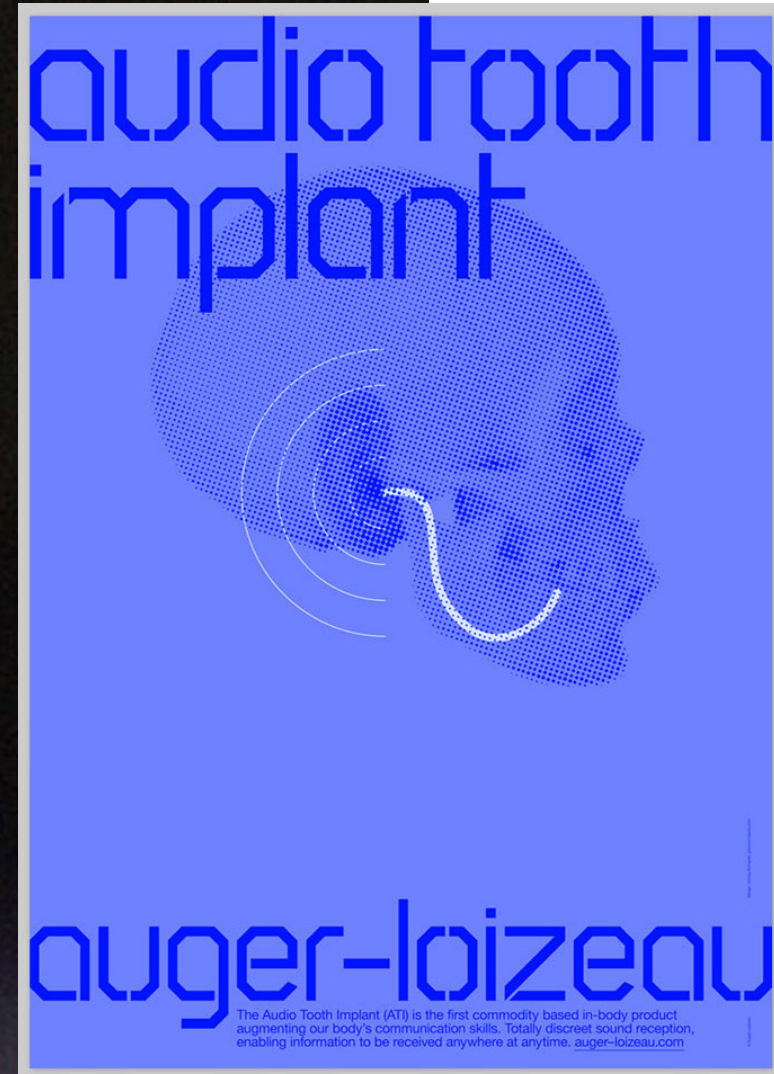
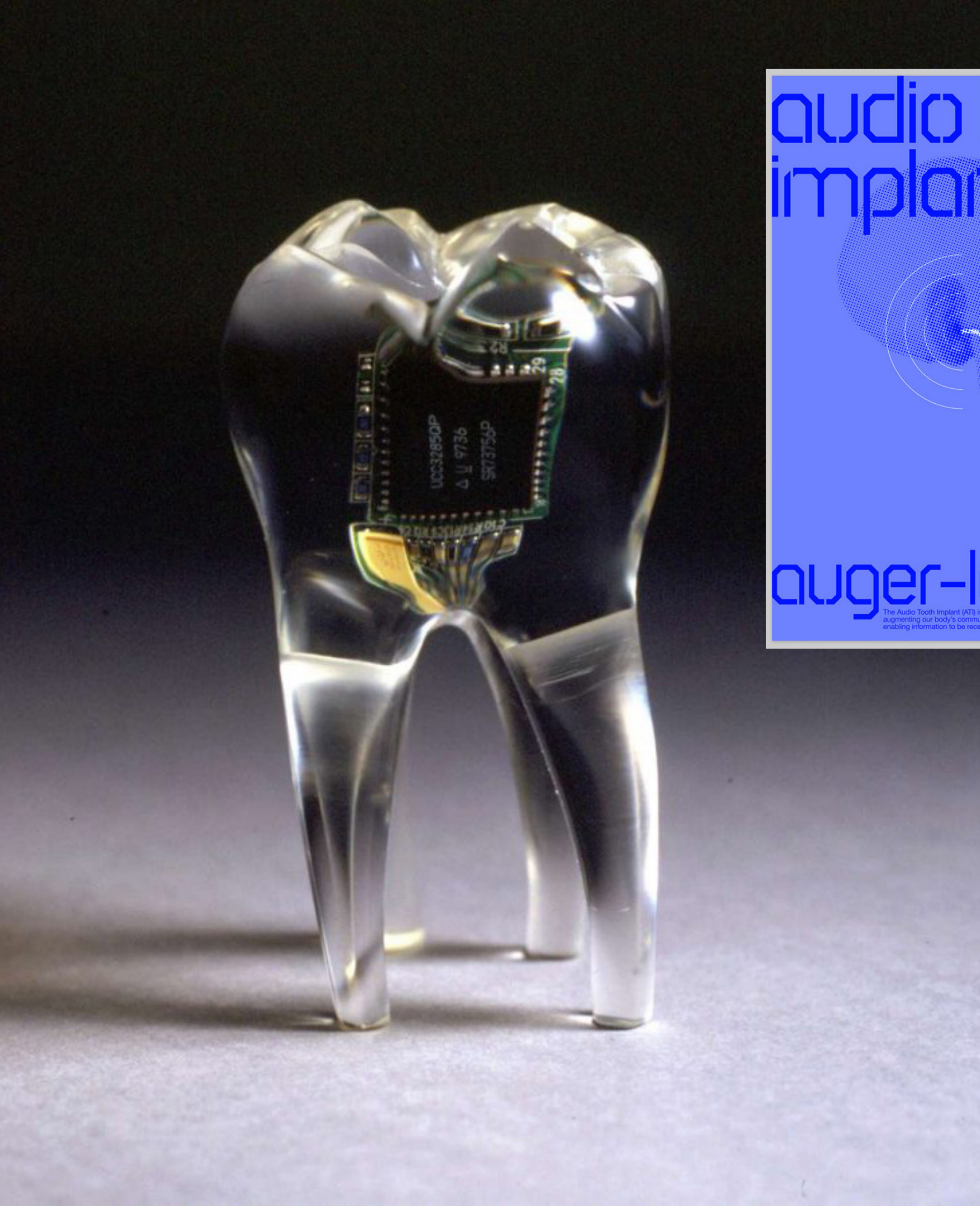
**COMMUNO-NUCLEARISTS** - une société communiste mobile alimentée par l'énergie nucléaire illimitée, avec une population limitée et une organisation fortement centralisée.



<https://unitedmicrokingdoms.org/>







AudioTooth Implant  
Auger & Loizeau  
2001-02





**02.**  
**DESIGN FICTION**  
*UNE PRATIQUE DU DESIGN CRITIQUE*



Julian Bleecker

Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction  
2009



## DESIGN FICTION

*Fiction is evolutionarily valuable because it allows low-cost experimentation compared to trying things for real*

Dennis Dutton, overheard on Twitter <http://cli.gs/VvrmvQ>

Bleecker propose le design fiction comme :

- une méthode de création
- une forme de recherche
- une pratique critique

reposant sur :

- la fusion entre fiction et réalité
- la matérialisation d'idées spéculatives
- la production d'objets narratifs

### Near Future Laboratory

Le Near Future Laboratory fonctionne comme une structure collaborative et transdisciplinaire, mobilisant design, sciences sociales et narration spéculative pour produire des prototypes et scénarios qui interrogent les usages et imaginaires des futurs proches.

Membres principaux :

Julian Bleecker, Nicolas Nova,  
Scott Smith, Fabien Girardin

**Near Future**  
LABORATORY

## Design Fiction

A short essay on design, science, fact and fiction.

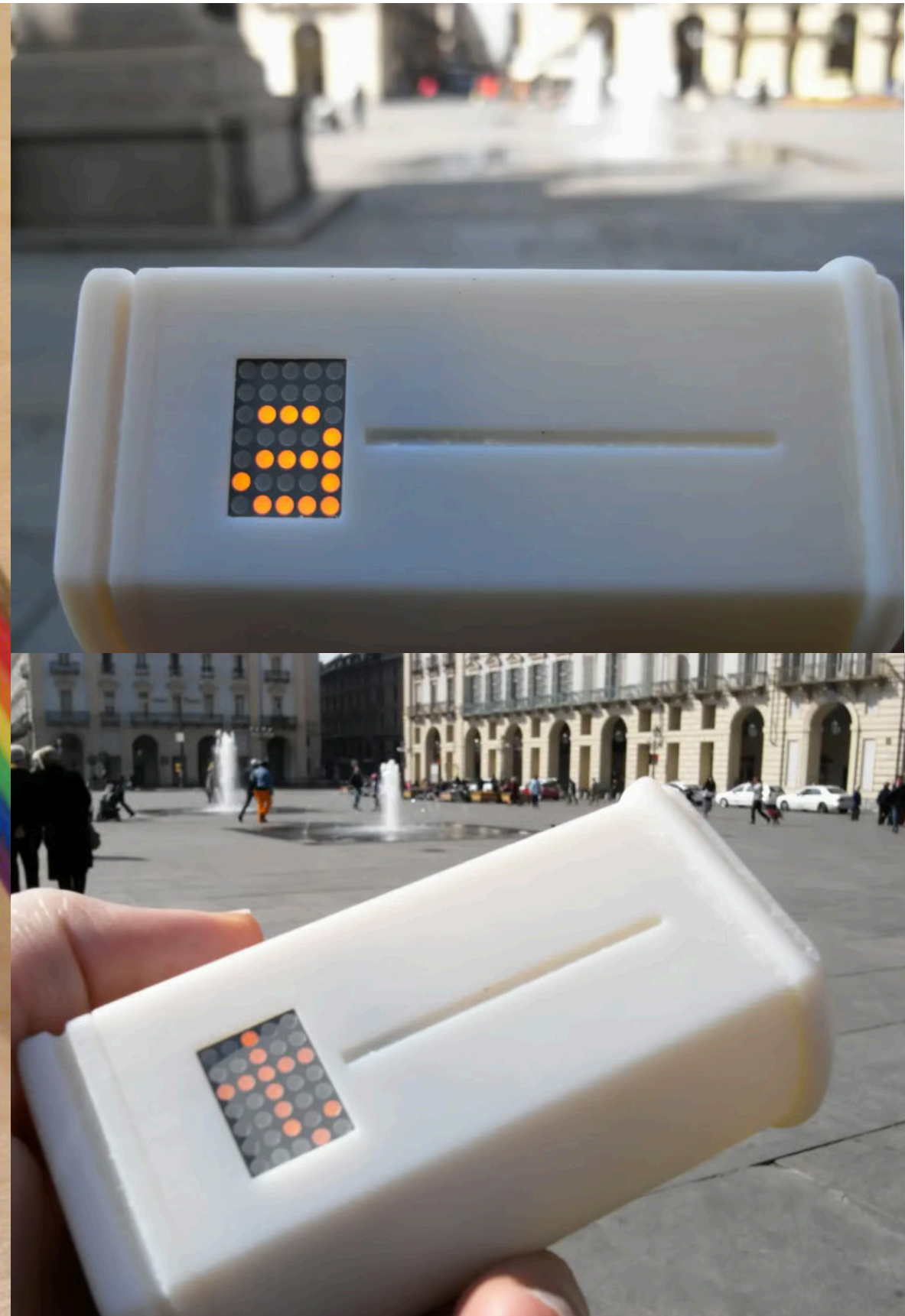
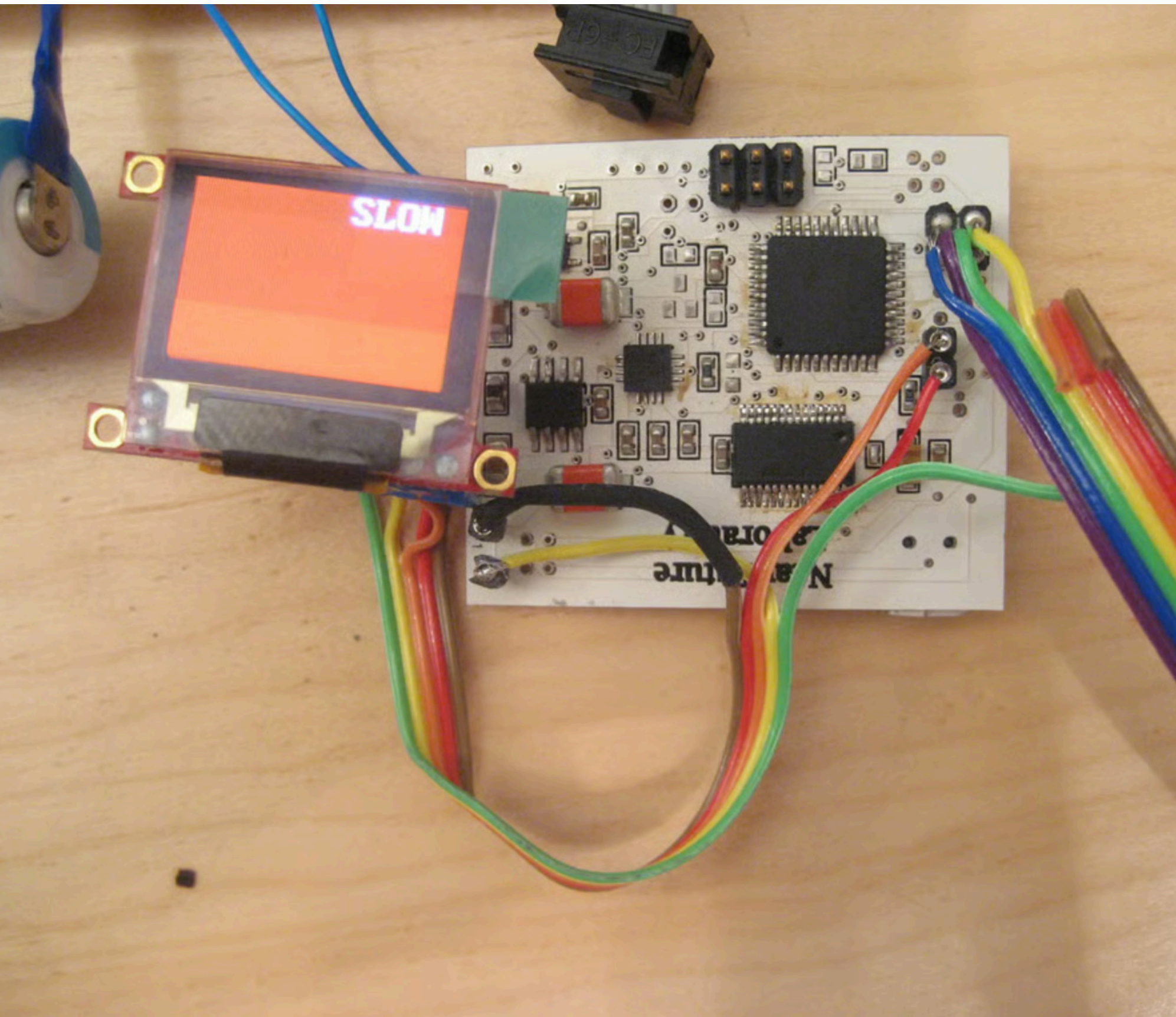
Julian Bleecker  
March 2009



# Slow Messenger (2007)

NEAR FUTURE LABORATORY

Slow Messenger est un prototype spéculatif de dispositif de communication qui ralentit volontairement la transmission des messages afin d'explorer les dimensions temporelles, émotionnelles et sociales de l'échange numérique, en critique des logiques d'instantanéité contemporaines.





# IKEA Catalog from the Near Future (2015)

## NEAR FUTURE LABORATORY

Ce projet détourne le format du catalogue domestique pour projeter des scénarios de vie quotidienne futurs, en intégrant des objets spéculatifs afin de rendre tangibles des transformations sociales et technologiques imminentes.

### 3 WELLBEING

#### LIV

##### MoSS® carpet

Semi-organic "moss"-like carpet that grows slowly over your existing flooring while also producing environmental cleansing and scrubbing characteristics. LIV is the natural way to enhance the air in your home by creating a biosynthetic effervescent plume of aromatherapeutic compounds making your habitat sustainable, healthful, comfortable underfoot and absorbent.



**6.99:-/sq meter**



#### NEW ITEM

The LIV shampoo and conditioner grow themselves saving ordering and hassles of running short. Re-grows and replenishes naturally, organically through safe, secure biosynthesis and genetic regeneration.



#### LIV

##### Shampoo & Conditioner

Eco friendly, self-replenishing from bio-generating base starter compounds. Never run out, ever. Lifetime subscription only.

LIV Shampoo. 800.456.20

LIV Conditioner. 800.456.21

**9.99:-\*/month**

\* Lifetime only.



(c) InterIKEA Systems B.V. 2015

**Products for a better environment.** Products that are natural, environmentally sensible, beautiful and fit for your lifestyle.



#### LIV MoSS® carpet

**6.99:-/sq meter**



(c) InterIKEA Systems B.V. 2015



# DESIGN FRICTION

## ProtoPolicy - 2015

Le Design Fiction comme outil de projection et de négociation au service des politiques du grand âge.

ProtoPolicy est un projet-pilote de recherche-cr  ation con  u et men   pour le Parlement Britannique et le Arts and Humanities Research Council.

ProtoPolicy se penche sur la mobilisation de sc  narios de design fiction, ici co-construits, pour permettre aux personnes   g  es d'engager un dialogue avec les d  cideurs publics autour des enjeux complexes li  s    l'isolement et    la solitude, per  us comme intrins  ques au vieillissement    domicile.

ProtoPolicy s'est articul   autour de trois ateliers de projection, men  s avec des s  niors et leurs aidants, dans plusieurs r  gions du Royaume-Uni. Au cours de ces sessions, deux questions essentielles leur ont   t   pos  es : Comment imaginez-vous votre futur quotidien    l'aune de diff  rentes propositions   lectorales et l  gislatives portant sur le vieillissement    domicile ? Selon vous, que manquerait-il    ces futures politiques publiques ?





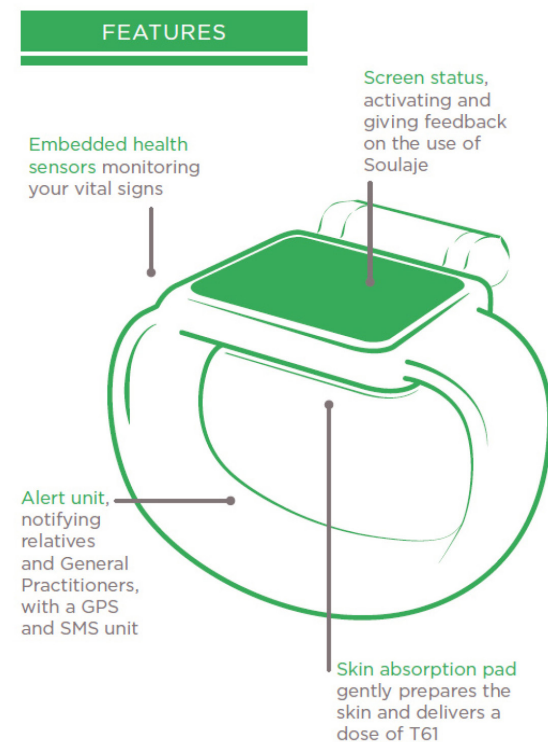
# DESIGN FRICTION

## SOULAJE / ProtoPolicy - 2015



Soulaje, un bracelet connecté permettant un acte autonome d'euthanasie; ou en d'autres termes de suicide assisté. Ce scénario dépeint une société future où chacune et chacun est libre de choisir quand survient la fin de sa vie, à travers un acte devenu à la fois légal et ordinaire.

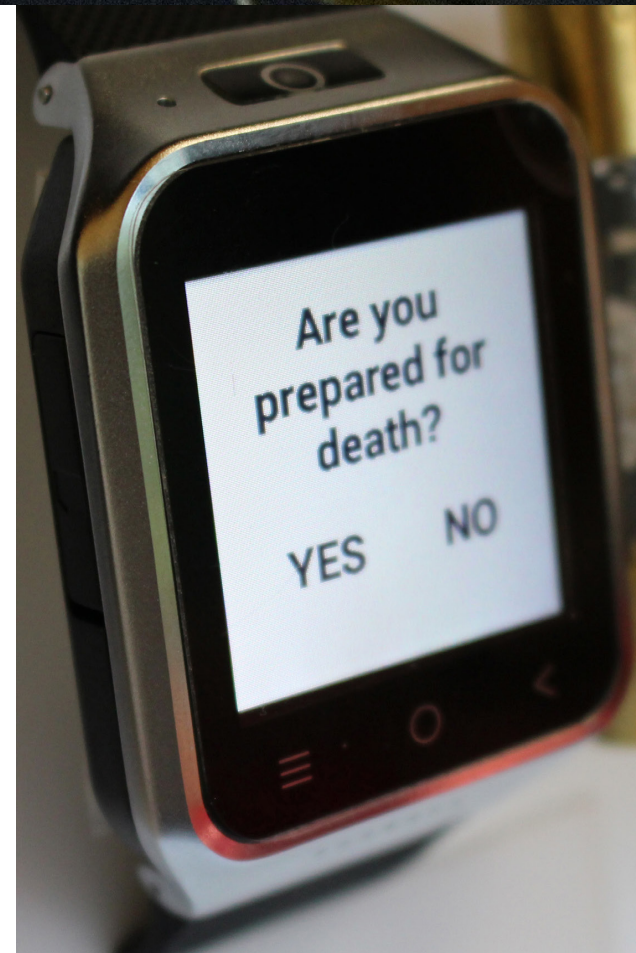
*Un flyer des opposants à l'euthanasie par objet connecté.*



**Soulaje, a Self-Administered Euthanasia Wearable**  
Soulaje is designed to be used to take the final step in your life journey, it should be worn on a daily basis.

Soulaje - User guide, short version. Version 1.2a

2



**DOES SHE LOOK LIKE SHE WANTS TO DIE?**



**SAY NO TO THE DEATH WATCH!**  
**Join our civic march on 16th July at Trafalgar Square - 3pm (London) against self-euthanasia**  
Or connect to our online demonstration on ProtestR ([protestr.com/likeup1607](http://protestr.com/likeup1607))



**LifeUp** - [www.lifeup.co.uk](http://www.lifeup.co.uk)  
@LifeUpUK  
National Movement Against Self-Euthanasia



LUCY MACRAE

## Future Survival Kits - depuis 2018

Une série de machines qui enveloppent et compriment doucement le corps pour simuler des câlins thérapeutiques et interroger la technologisation du soin émotionnel.





# **TERRITOIRE ACTUEL : NOTIONS CLÉS, POINTS DE VUE & CONTEXTES**



# UN MONDE DE FICTIONS INTERSUBJECTIVES

Une fiction intersubjective désigne une fiction partagée collectivement, dont la validité ne repose pas sur sa vérité empirique mais sur son acceptation et sa co-construction entre plusieurs sujets. Autrement dit c'est une croyance partagée.



Exemples de fictions intersubjectives :

- L'Argent
- Futur technologique
- Colonisation spatiale
- Humanocentrage : humains comme espèce supérieur
- Découpage du monde en pays avec présence de frontières
- Extractivisme énergétique
- Le progrès

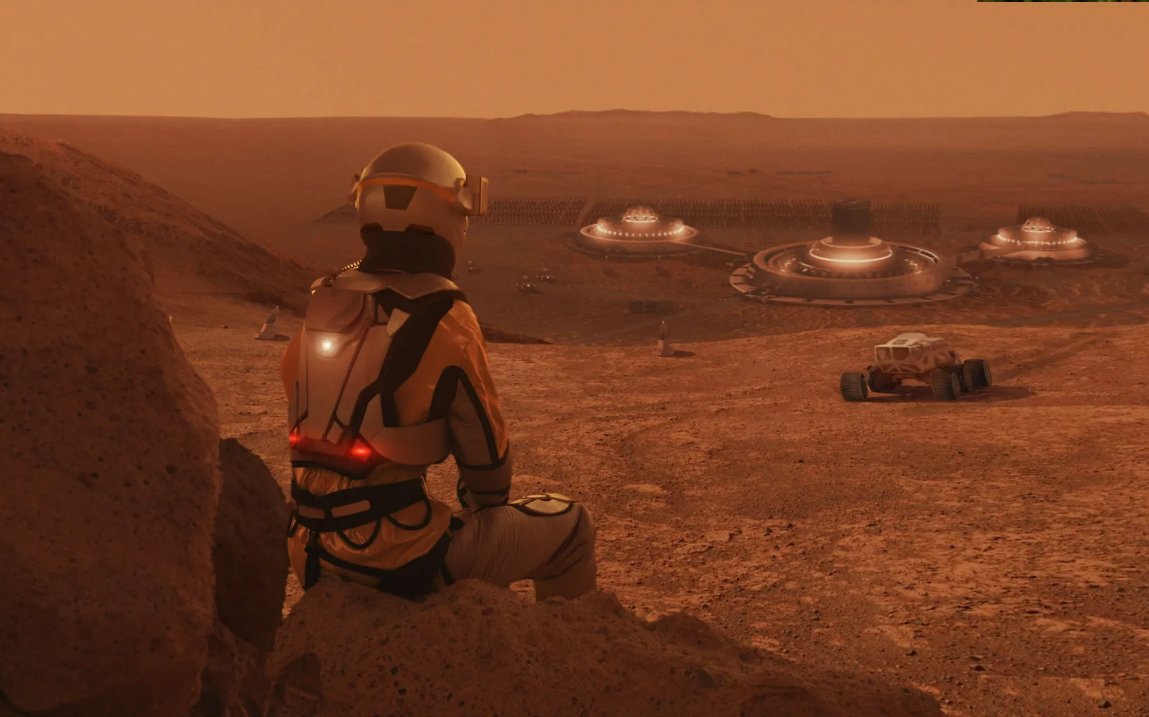
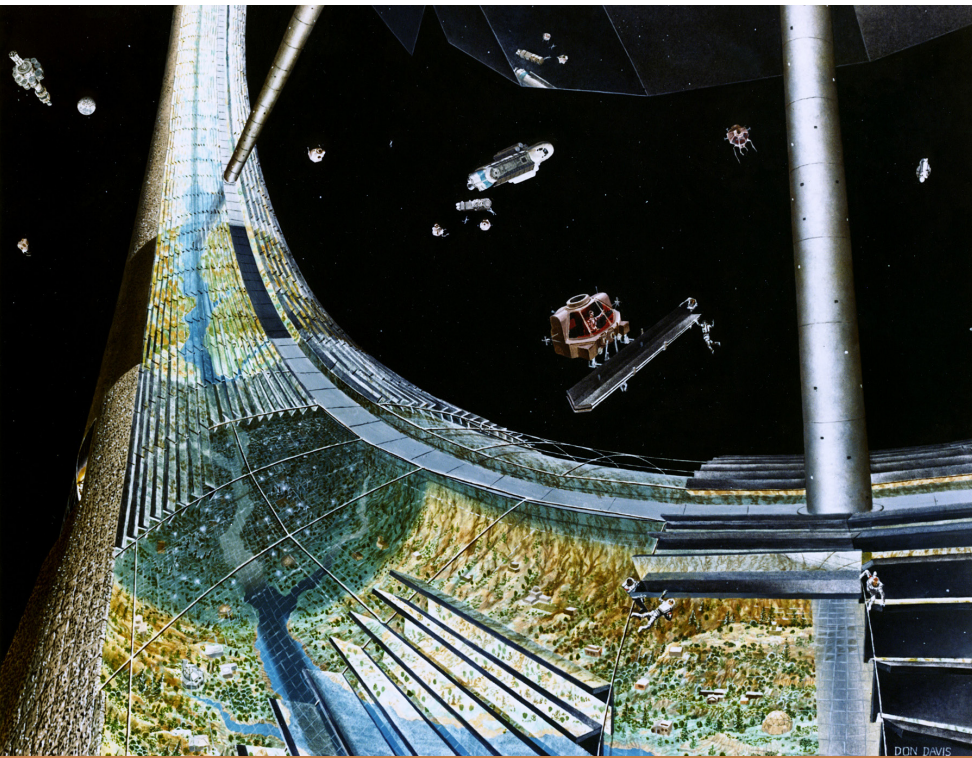




# LES REPRESENTATIONS ACTUELLES DU FUTUR

Archétypes dominants :

- progrès technologique
- catastrophe climatique
- fuite par l'espace
- retour au rural / low-tech



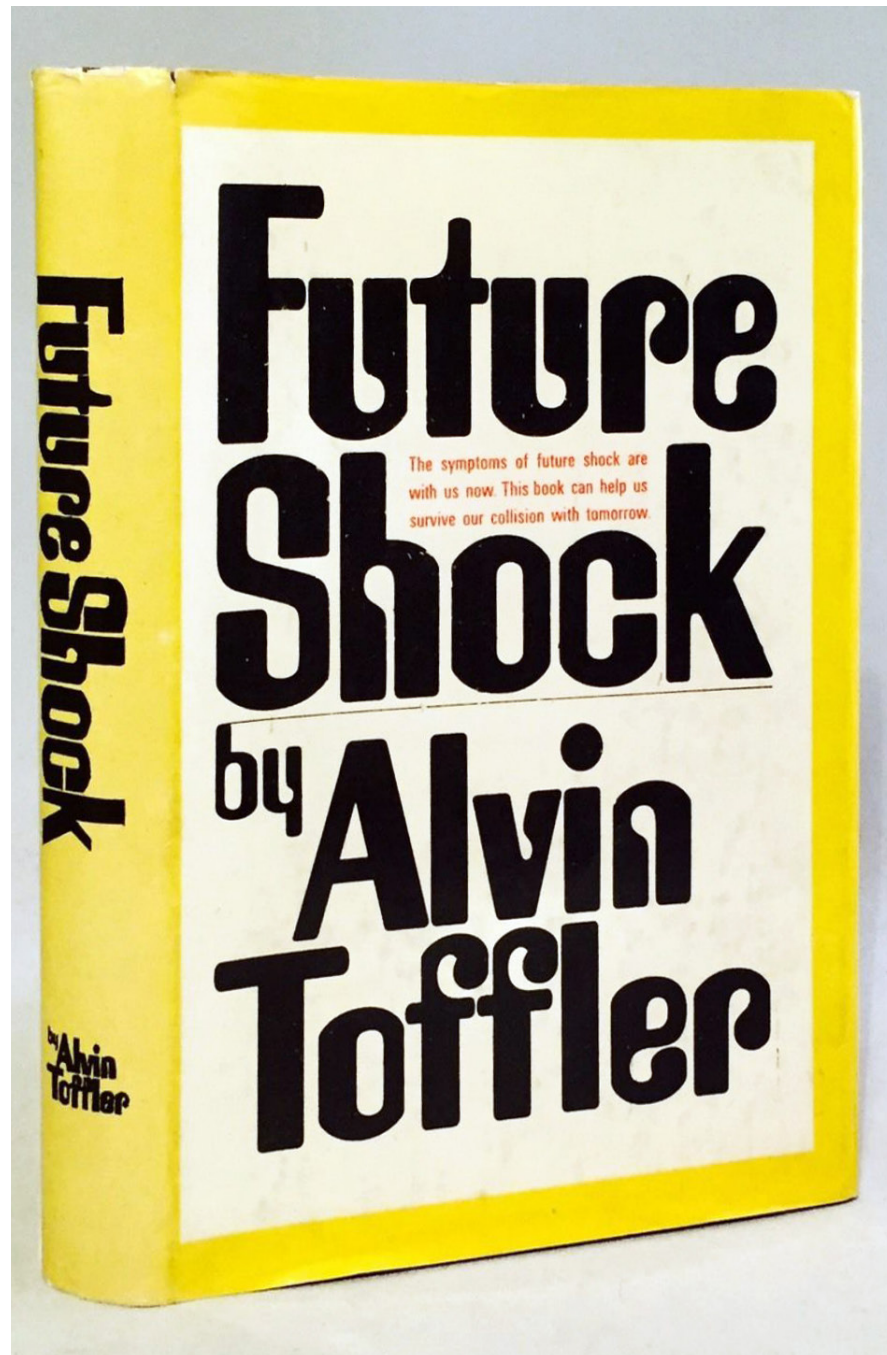


# SIDÉRATION COGNITIVE

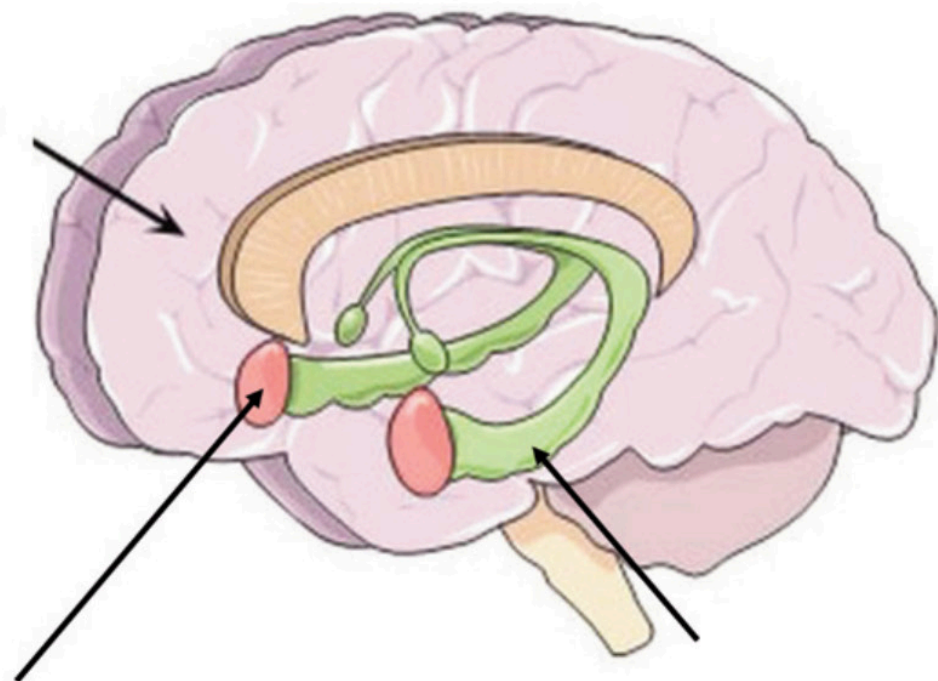
Saturation informationnelle - Inhibition décisionnelle

Sidération, hébétude face à la nouveauté - Aucune possibilité d'agir, on a le sentiment de ne pouvoir que subir.

*Face à l'inconnu, le cerveau active des systèmes de détection de l'incertitude et de menace, notamment l'amygdale, car il ne peut pas prédire correctement ce qui va se passer. Cette activation réduit temporairement l'efficacité du cortex préfrontal (lié à la prise de décision et à la planification), ce qui peut provoquer un état de sidération ou d'hébétude.*



- Cortex préfrontal**
- Mémoire à court terme
  - Prise de décision
  - Planification
  - Prise d'initiative



- Amygdale**
- Gestion des émotions
  - Réactions de peur
  - Réaction de survie
  - Mémoire émotionnelle

- Hippocampe**
- Régulation de l'humeur
  - Acquisition des connaissances
  - Mémorisation
  - Concentration

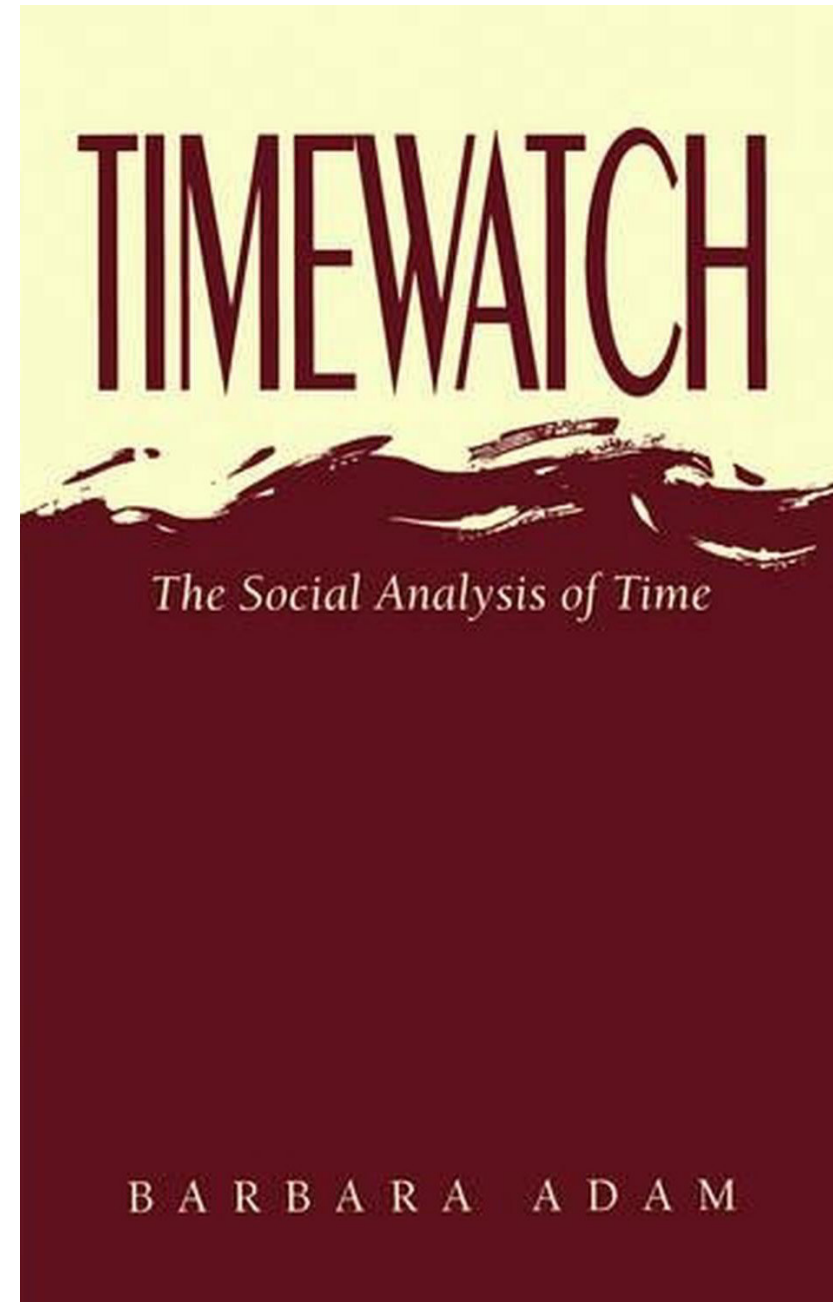
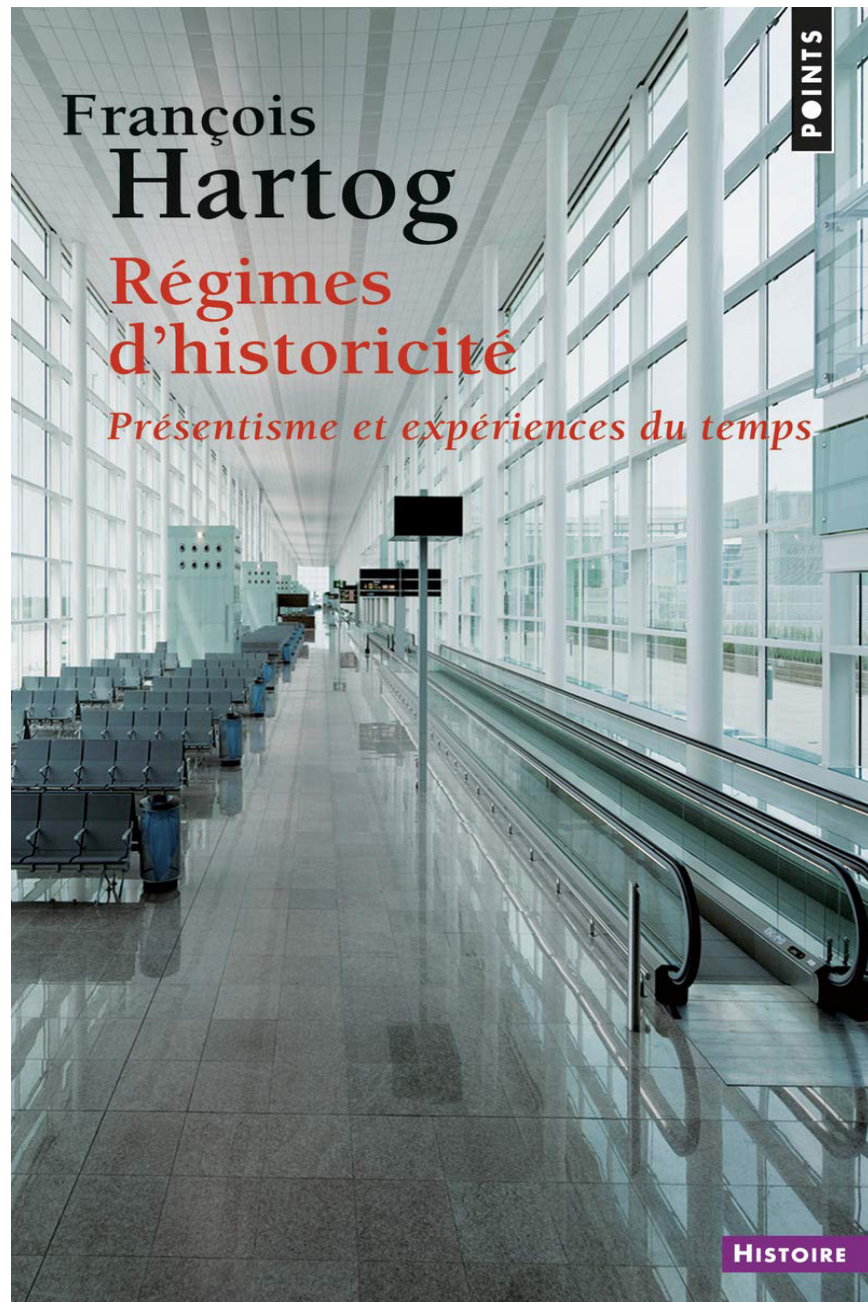
*Dans Future Shock - écrit en 1970 - Alvin Toffler montre que l'accélération des changements technologiques et sociaux produit une surcharge informationnelle et cognitive qui perturbe les capacités individuelles d'adaptation, de décision et de projection dans le futur.*



# PRÉSENTISME

Le monde actuel est marqué par une forte accélération des innovations et une surcharge d'informations, ce qui capte surtout notre attention dans l'instant. Cette domination du présent rend difficile la prise de distance et la projection dans le long terme. Le futur est donc de plus en plus pensé comme une extension du présent, plutôt que comme un temps long à construire.

C'est ce qu'on appelle le présentisme : une organisation du temps où le présent prend le dessus et fragilise la capacité à se projeter à long terme.



*Les notions développées par Barbara Adam :*  
*Ccompression du futur dans le présent : Le futur est intégré dès aujourd'hui sous forme de projections, de données et de scénarios utilisés immédiatement pour agir.*

*Société de l'anticipation permanente : Le présent est constamment occupé par la gestion de futurs possibles multiples et incertains.*

*Temporalité de l'urgence : Les décisions sont prises dans un régime d'urgence qui réduit le temps de réflexion et d'analyse.*

*Invisibilisation des conséquences à long terme : Les effets différés des actions restent peu visibles, ce qui empêche d'en mesurer pleinement les impacts futurs.*



# DES PROPHETIES AUTO-REALISATRICES

On vit dans la réalisation des projections du futurs du début du 20ème siècle, au temps de l'ère de l'industrialisation.

On tourne en rond sur des images du futur que l'on a pas choisi et qui nous apparaissent inévitables.

*En sus, on a mis en place un système propre à la logique du post-modernisme dans laquelle on est qui est le cynisme.*

*On a le sentiment que rien dans ce en quoi on croit est possible. On se résoud à subir en ayant le sentiment d'avoir choisi le moins pire.*

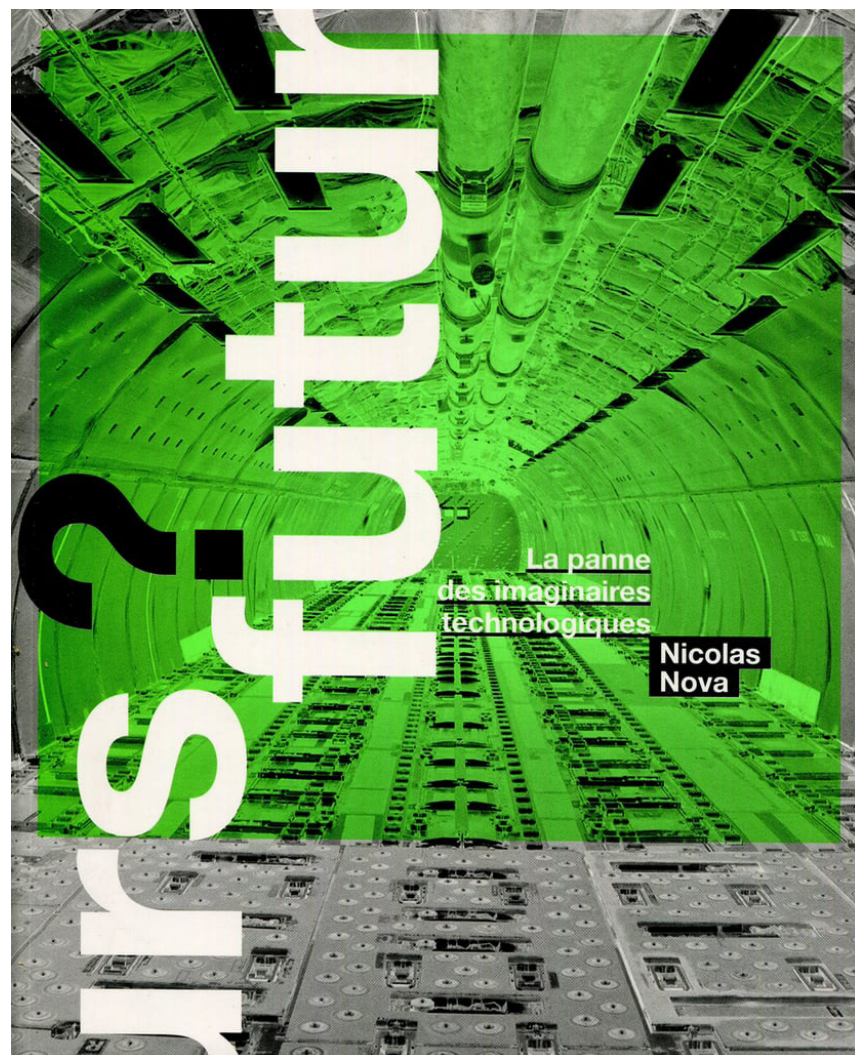




# PANNE DES IMAGINAIRES

On tourne en rond avec une illusion de choix : on vit dans un monde où les futurs possibles apparaissent tous en même temps au même moment. C'est le monde algorithmique, le monde de l'étude des données même avant l'apparition des algorithmes intelligents. Ce qui nous donne le sentiment que l'on peut choisir entre plein de choses, mais qui, avec du recul, font parties de peu de catégories différentes.

Dans *Panne des imaginaires* (Nicolas Nova) / *Design pour un monde réel* (Victor Papanek), Anthony Masure montre que le design contemporain est largement structuré par des systèmes techniques (plateformes, data, automatisation) qui orientent fortement ce qui peut être imaginé et conçu. Il parle de « panne des imaginaires » pour désigner la difficulté du design à produire des alternatives réellement divergentes, car il reste souvent pris dans des logiques d'optimisation, d'efficacité et de prédiction du réel. Il propose ainsi un design critique capable de réintroduire de l'incertitude, de la friction et des formes de spéculation pour rouvrir les possibles.





ON A DONC  
BESOIN D'OUTILS  
POUR ROUVRIR  
LES POSSIBLES



# L'EFFET OVERVIEW

L'effet "overview" est un changement de perception rapporté par certains astronautes lors de vols spatiaux, en particulier lorsqu'ils observent la Terre depuis l'orbite ou la Lune. Il correspond au fait de voir directement la Terre comme un petit monde fragile, isolé dans l'espace, protégé uniquement par une fine atmosphère.

*Depuis cette perspective, les frontières nationales disparaissent visuellement, les divisions humaines paraissent secondaires, et la nécessité de penser et protéger la Terre comme un système commun devient évidente.*





# LA PRISE DE REcul TEMPORELLE

Faire l'expérience de la prise de recul par l'observation à distance non pas spatiale mais temporelle en projetant les futurs, en donnant corps à ceux-ci.





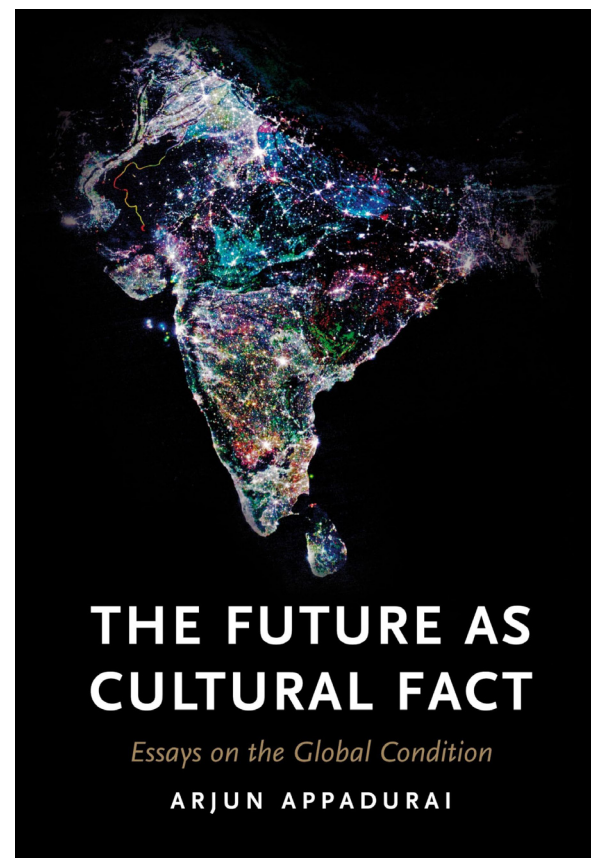
# REPRÉSENTER DES FUTURS SOUHAITABLES

Représenter des futurs souhaitables permet de sortir de la logique de crise et de réactiver notre capacité collective à imaginer des alternatives désirables plutôt que subies.

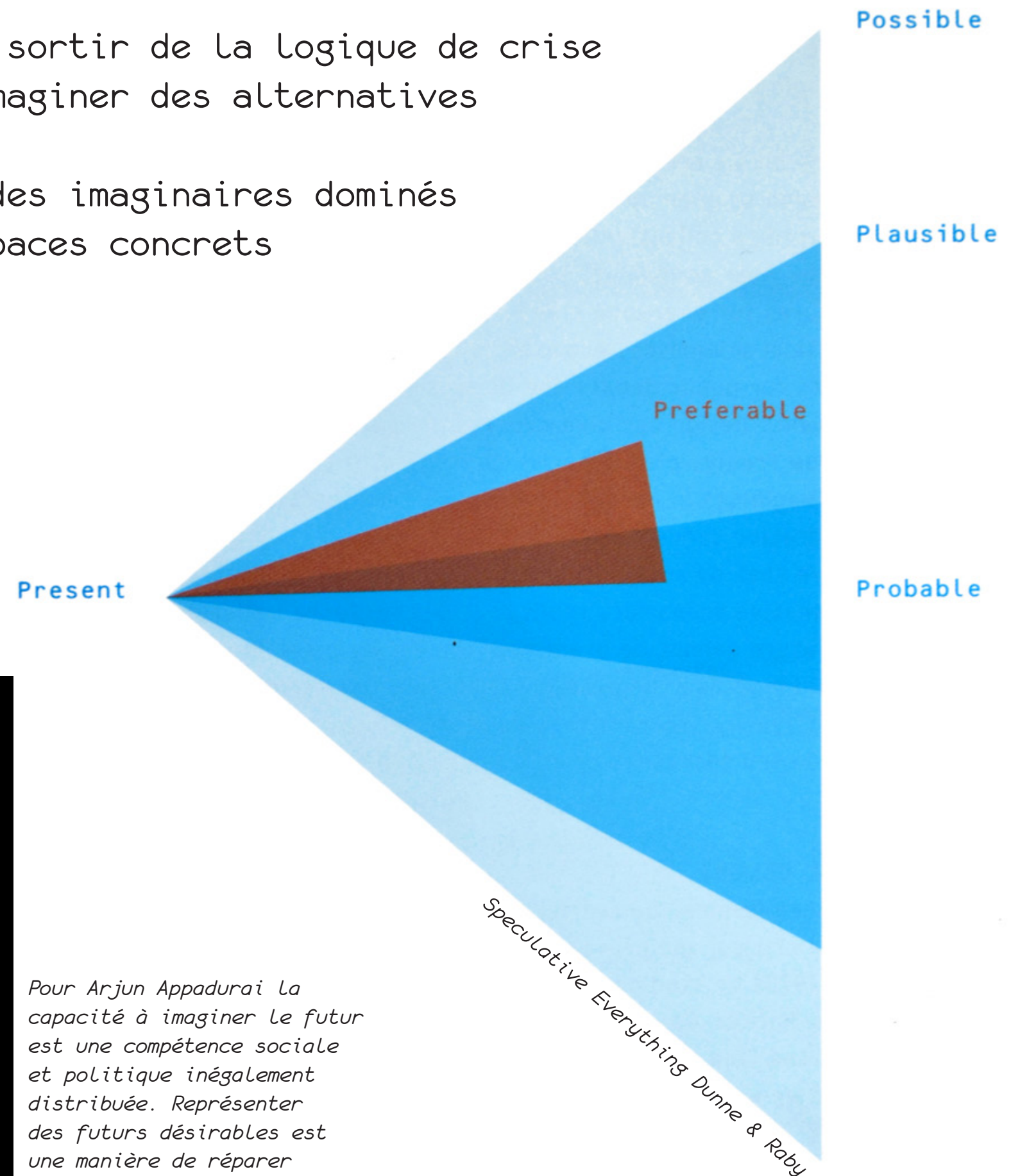
C'est une manière de lutter contre l'inertie des imaginaires dominés par la peur ou la dystopie, en ouvrant des espaces concrets pour l'action et la transformation.



*Ruha Benjamin défend l'idée que produire des imaginaires de futurs désirables est nécessaire pour sortir des logiques de crise et ouvrir des possibilités de justice et de changement.*



*Pour Arjun Appadurai la capacité à imaginer le futur est une compétence sociale et politique inégalement distribuée. Représenter des futurs désirables est une manière de réparer cette inégalité d'accès à l'imagination.*





# DES FICTIONS HORS SCIENCE

Terme de Quentin Massailoux que j'extrapole et que j'utilise dans un sens premier et vulgarisé : les fictions qui nous donnent la possibilité d'entrevoir d'autres modes de vie et d'organisations qui ne soient pas liés à la science ou à la technologie.





# **LA DEMARCHE DESIGN FICTION**



*LA QUESTION CE N'EST PAS : QUELS SONT LES BESOINS DES USAGERS ?*

*MAIS : QUELLES SONT LES MANIÈRES D'HABITER LE MONDE ?*



**1.**  
**PROJETER LE PRÉSENT**  
*L'ART DE LA PROSPECTIVE*

**2.**  
**FABRIQUER UN AUTRE MONDE**  
*L'ART DE LA FICTION*

**3.**  
**INCARNER LE MONDE FICTIF**  
*L'ART DE L'ARTEFACT*

**4.**  
**PRÉSENTER LE PROVOTYPE**  
*L'ART D'OUVRIR DES DÉBATS*



# **1. ÊTRE À L'ÉCOUTE DE CE QUI ADVIENT**

## ***L'ART DE LA PROSPECTIVE***



# LES TENDANCES

Une tendance est une évolution identifiable et progressive des comportements, des usages ou des représentations au sein d'une société, qui se diffuse à travers différents groupes et s'inscrit dans la durée.

Pour apercevoir des tendances notamment dans un domaine que l'on ne connaît pas, il faut croiser plusieurs sources :

## >> OBSERVATION DU TERRAIN

- réseaux sociaux (TikTok, Instagram, Reddit)
- forums spécialisés
- communautés de niche
- marketplaces (ce que les gens fabriquent, vendent, détournent)

## >> PRODUCTION CULTURELLE ET ARTISTIQUE

- expositions, musées, biennales
- design spéculatif et art contemporain
- fictions cinématographiques et littéraires

## >> RECHERCHE ET INNOVATION

- laboratoires universitaires
- start-ups et R&D
- publications scientifiques
- brevets

## >> VEILLE STRUCTURÉE

- rapports de tendances (design, tech, société)
- think tanks et prospectives
- cabinets de conseil en stratégie
- institutions culturelles ou publiques





# LES SIGNAUX FAIBLES

Un signal faible est une information fragmentaire, marginale, peu visible mais qui peut annoncer un changement majeur à venir.

Ce n'est pas une tendance mais un germe de tendance.



## QUELQUES EXEMPLES :

En 2017, la Nouvelle-Zélande a par exemple reconnu un statut juridique au fleuve Whanganui en tant qu'entité vivante. Ce signal faible est un premier jalon dans la redéfinition de l'environnement à l'heure de l'urgence climatique.

En 2024, aux États-Unis, certaines universités ont introduit des examens où l'usage de l'IA est autorisé mais doit être documenté comme "co-auteur" du travail. Cela indique une redéfinition du concept d'auteur et d'intelligence dans l'éducation.

En 2024, au Brésil, certaines communautés urbaines ont développé des systèmes de reconnaissance sociale basés sur des scores de contribution numérique locale (entraide, partage, micro-services). Cela indique une quantification diffuse des relations sociales dans le quotidien urbain.



# L'ÉTUDE DES SIGNAUX FAIBLES

Comment observer les signaux faibles ? La détection passe par la collecte, la classification, la mise en relation et la narration des signaux.

## >> OBSERVER LES MARGES

Les signaux faibles apparaissent souvent dans des pratiques minoritaires, des usages détournés ou des comportements atypiques.

## >> REPÉRER LES ANOMALIES

Un signal faible se manifeste comme une anomalie ou quelque chose d'inattendu par rapport aux normes dominantes.

## >> FAIRE DES LIENS

Un signal devient pertinent lorsqu'il est mis en relation avec d'autres indices pour révéler un motif émergent.

## >> MULTIPLIER LES SOURCES

Repérer des signaux faibles nécessite une veille large : design, art, sciences, médias, cultures populaires, économie, politique, etc.

## >> INTERPRÉTATION SITUÉE

Un signal faible n'existe que par l'interprétation qu'on en fait, qui lui donne une valeur prospective. L'interprétation est à faire au regard d'un contexte plus global, c'est dans l'interaction avec d'autres tendances ou mouvements que ce signal peut se lire.





## **2.**

# **FABRIQUER UN AUTRE MONDE**

## *L'ART DE LA FICTION*



**« LE DESIGN FICTION C'EST CONSTRUIRE LE  
MONDE D'UN FILM SANS FAIRE LE FILM.»**

**— JULIAN BLEECKER**



# LA FICTION SOCLE

Le design fiction consiste à construire un monde cohérent dans lequel objets, usages et comportements prennent sens ensemble.  
Ce monde se fabrique à partir de l'existant, transformé, amplifié ou détourné.

>> À PARTIR DE QUOI CONSTRUIT-ON UN MONDE ?

- Extrapolation de tendances existantes
- Modification d'une variable du présent et déroulement de ses conséquences
- Projection de futurs souhaitables, critiques ou dystopiques
- Introduction de "wild cards" (événements imprévus mais plausibles)

>> OUTILS DE CONSTRUCTION

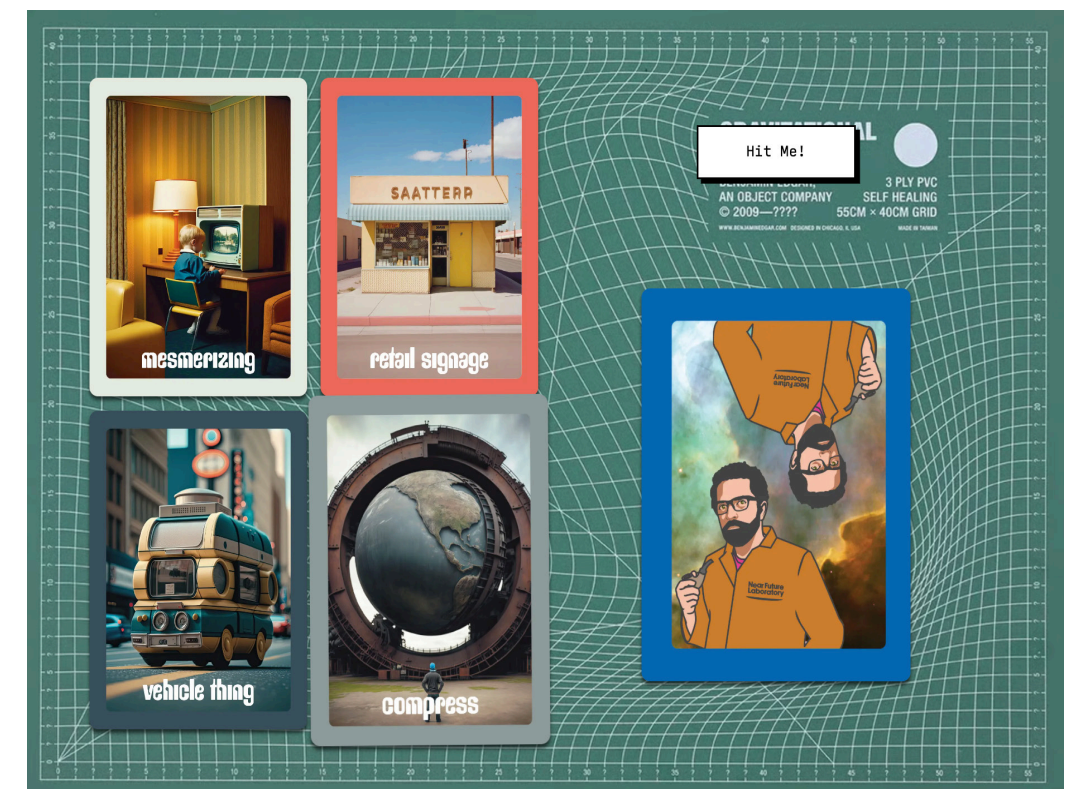
- Scénarios spéculatifs
- Amplification / exagération d'une tendance
- Inversion ou détournement de normes existantes
- Création de nouveaux vocabulaires et concepts
- Construction de systèmes cohérents (règles, valeurs, contraintes)

>> PENSER LES TEMPORALITÉS

- Forecasting : partir du présent vers le futur
- Backcasting : partir d'un futur et reconstruire le chemin vers le présent
- Archéologie du futur : reconstituer la logique d'un monde à rebours
- Chronologies inversées pour donner de la cohérence au récit

>> PRINCIPES CLÉS

- Un monde est un système global et non une somme d'objets isolés
- Les éléments doivent être interdépendants pour être crédibles
- Les tensions et contradictions renforcent la plausibilité fictionnelle
- Le langage et les récits participent à faire exister ce monde



Work Kit of Design Fiction (2012-2024)

<https://nearfuturelaboratory.com/projects/en/work-kit-of-design-fiction-2023/>

Le Work Kit of Design Fiction est un ensemble de cartes d'idéation destiné à générer des scénarios spéculatifs et des concepts de design fiction, servant d'outil méthodologique pour structurer la production d'imaginaires prospectifs.

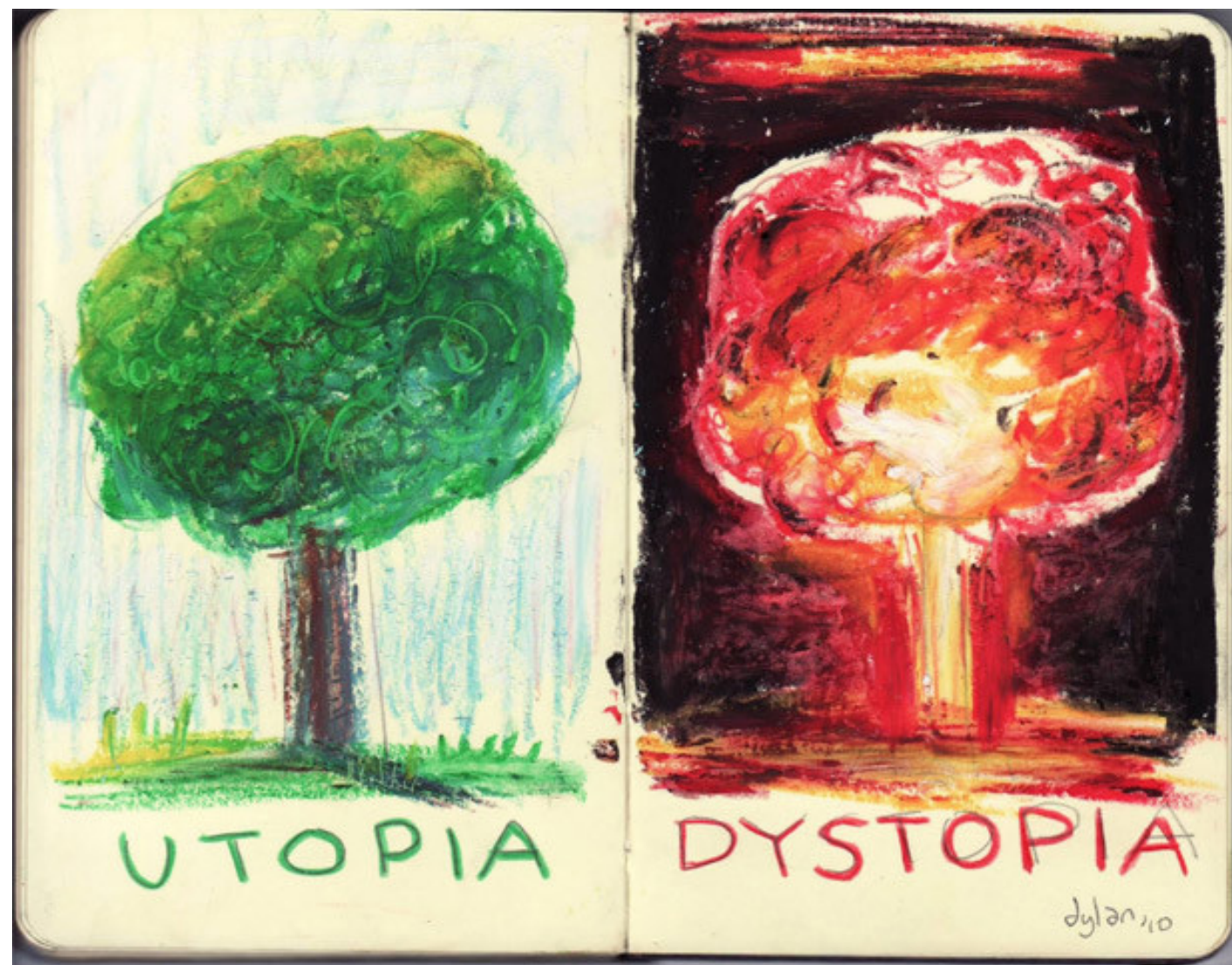


# LA FICTION SOCLE : UTOPIE / DYSTOPIE

La réalité des mondes fictifs se déploie sur le spectre large des possibilités entre utopie, dystopie et uchronie.

>> Représenter un monde dystopique et peu enviable permet de questionner et d'alerter sur les dérives possibles qui nous attendent.

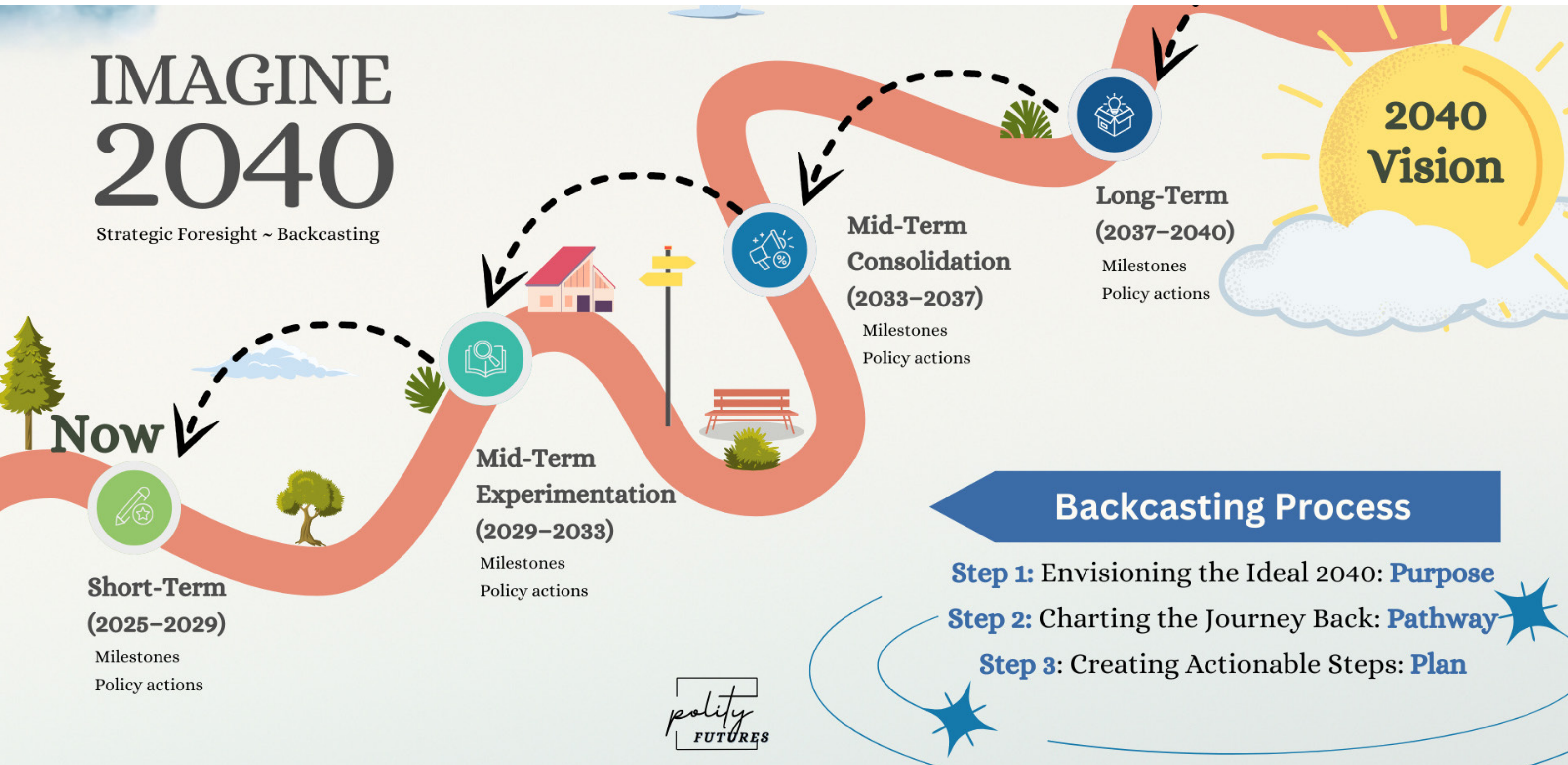
>> Représenter un monde souhaitable participe à la recreation des imaginaires communs et permet de trouver des voies d'existances enviables du futur.





# BACKCASTING

Le Backcasting c'est la fiction à rebours : on part d'un futur imaginé (souhaitable ou critique) puis on remonte le temps pour reconstruire le chemin qui y mène. On identifie les étapes, ruptures et transformations nécessaires





# 3.

## **INCARNER CE MONDE**

### *L'ARTEFACT DIÉGÉTIQUE*



# DIÉGÈSE - ARTEFACT DIÉGÉTIQUE

Définition d'Anne Souriau : *« tout ce qui est censé se passer, selon la fiction que présente le film ; tout ce que cette fiction impliquerait si on la supposait vraie »*. Tout ce qui existe à l'intérieur du récit : règles, objets, personnages, usages, valeurs. Concrètement c'est tout ce qui fait preuve que la fiction existe sans que ce soit forcément le sujet de la fiction.

LA DIÉGÈSE = LE MONDE DE L'HISTOIRE

ARTEFACT DIÉGÉTIQUE = UN OBJET ISSU DU MONDE FICTIF, UTILISÉ DANS CE MONDE, QUI REND CE FUTUR TANGIBLE. NON FONCTIONNEL DANS LE VRAI MONDE MAIS SYMBOLIQUE.





# L'ARTEFACT DU QUOTIDIEN

«Future Mundane» : consiste à imaginer des futurs où les technologies et transformations deviennent ordinaires, banales et intégrées au quotidien, comme si elles avaient toujours existé. On est plus à même de saisir les implications d'un monde futur à travers des objets qui nous rappelle ce que l'on connaît.

Boite de céréale avec activation audiovisuelle à base d'insecte issue de Minority Report



>> Concrètement créer un artéfact diégétique suit le même processus que la conception d'un objet dans le réel : à partir d'un cahier des charges. Celui ci, dans le cas du design fiction, correspond simplement aux données du monde fictionnel dans lequel il s'inscrit.



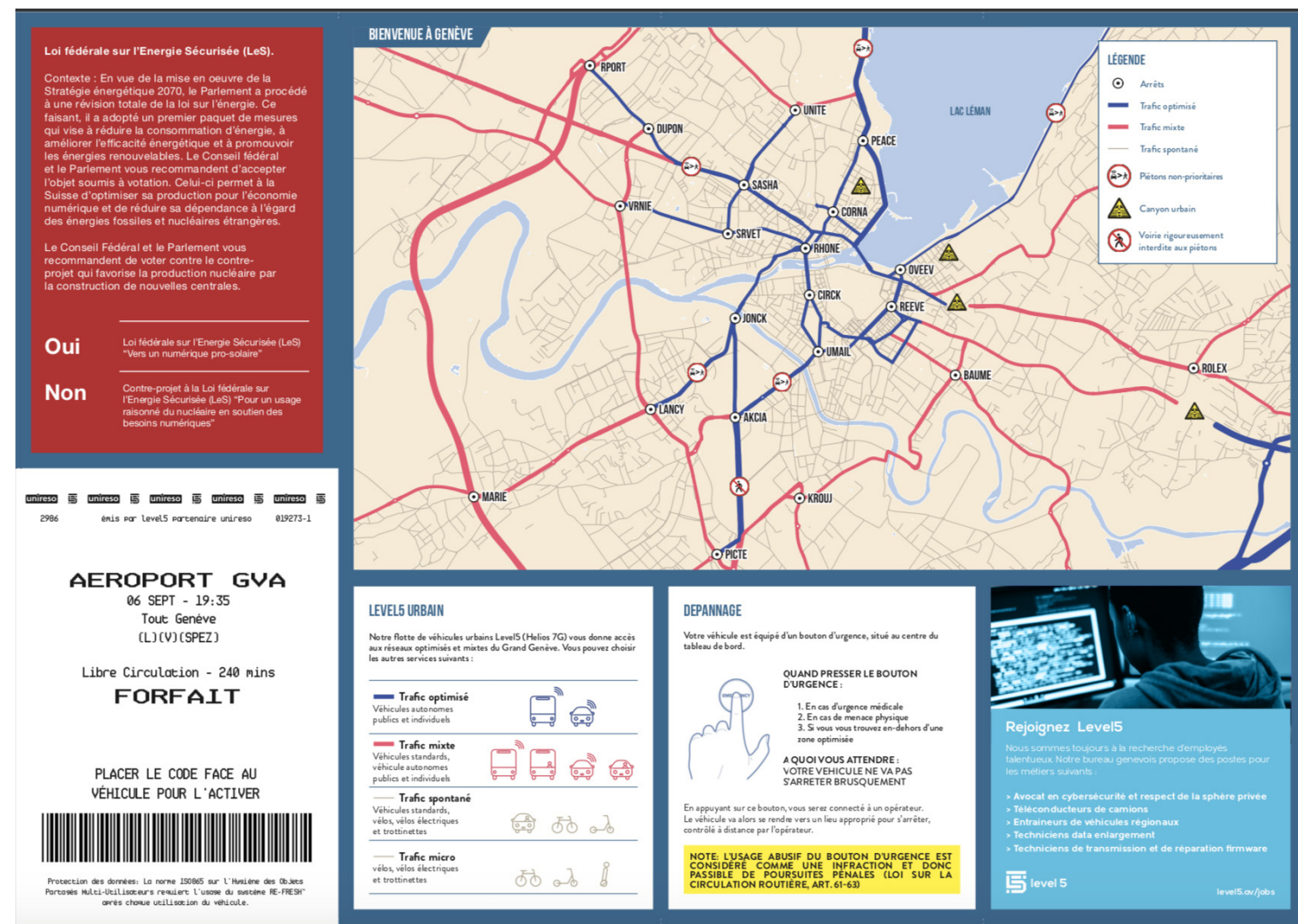
# FORMES D'ARTEFACTS

Il n'est pas nécessaire de réaliser un prototype de l'artefact. Le plus simple est d'envisager les supports de communication des objets plus que les objets en eux-mêmes : magazine, pub print ou digitale, fiche emploi, mode d'emploi de l'objet, carte papier ou numérique, site internet, vidéo de présentation du produit, vidéo réseaux sociaux, etc.



Julian Bleecker / Near Future Laboratory – TBD Catalog

Nicolas Nova Near Future Laboratory :  
La mobilité à Genève en 2070 : une simulation cartographique





# **3.**

## **FAIRE DÉBAT**

### ***LE PROVOTYPE***



**« UNE BONNE HISTOIRE DE SF DOIT POUVOIR  
PRÉDIRE L'EMBOUTEILLAGE, ET NON L'AUTOMOBILE »**  
— *FREDERIK POHL*



# ARTEFACT DIÉGÉTIQUE => PROVOTYPE

Un provotype c'est in artefact qui provoque une réaction, fait débat, interroge.

Un mauvais artefact :

- gadget futuriste
- purement esthétique
- sans usage réel
- sans tension

Un bon artefact - provotype :

- situé dans un monde (diégèse)
- utilisé dans une situation concrète
- crédible
- porte une contradiction

*Soulaje - Design Friction*





# PROVOQUER LE DÉBAT PAR L'ARTÉFACT

La concrétisation de l'objet permet de déployer et réfléchir autour des enjeux associés. Cela permet de réaliser, se rendre compte de la réalité du monde dans lequel cet artéfact existe.

Cela peut se faire de plusieurs manières : débats guidés, débats autonomes, présenter l'artéfact comme si il n'était pas fictif pour faire réagir, interroger sur le monde duquel cet objet pourrait provenir,...



**COFISHOP**  
12 rue de Clignancourt  
Paris 18eme

UNIQUE  
EN FRANCE

Découvrez en avant-première  
l'impression highlimentaire !

à partir de  
**9€**  
/pièce

**Des friandises généreuses et  
imprimées à partir de pâte de  
cannabis (base Purple Haze)**

Avec notre appli  
Highstagramme,  
personnalisez votre niveau  
et durée de trip une  
expérience sur mesure.

Vous indiquez :

Vous physique + Vos envies

On dose et on imprime !

Download on the  
App Store

DISPONIBLE SUR  
Google play

Licence de vente n°1929-3 (autorisation en vertu de l'article L. 5331-1 du code de la santé publique)

Manger 4D - Design Friction





# **SOURCES - RESSOURCES - RÉFÉRENCES**



# THÉORICIENS, AUTEURS & PENSEURS

Julian Bleecker

Théoricien

Notions : design fiction, objets diégétiques, narration, futurs, prototypes

Lien : <https://nearfuturelaboratory.com/>

Anthony Dunne & Fiona Raby

Designers

Notions : design critique, spéculation, politique des objets, futurs alternatifs

Lien : <https://www.dunneandraby.co.uk/>

Bruce Sterling

Auteur / théoricien

Notions : design fiction, artefacts narratifs, science-fiction, objets diégétiques

Lien : <https://designlobster.substack.com/p/123-design-fiction>

Tobias Revell

Designer / chercheur

Notions : scénarios, prospective critique, systèmes, fiction réaliste

Lien : <https://blog.tobiasrevell.com/tag/speculative-design/>

James Auger

Designer

Notions : objets critiques, énergie, technologie, futurs plausibles

Lien : (projets associés Near Future Laboratory)

Jimmy Loizeau

Designer

Notions : objets hybrides, critique technologique, bio-design, fiction

Lien : (projets avec James Auger)

Alexandra Daisy Ginsberg

Artiste / designer

Notions : biologie synthétique, vivant, éthique, design spéculatif

Lien : <https://www.daisyginsberg.com/>

Neri Oxman

Architecte / chercheuse

Notions : biofabrication, matière vivante, écologies, design computationnel

Lien : <https://www.media.mit.edu/people/neri/overview/>

Noam Toran

Designer

Notions : objets fictifs, archives imaginaires, narration matérielle

Lien : (archives projets)

Jurgen Bey

Designer

Notions : objets hybrides, design critique, systèmes sociaux

Lien : <https://www.studiomakkinkbey.nl/>



# STUDIOS, COLLECTIFS & PLATEFORMES DE DESIGN FICTION

Near Future Laboratory

Studio pionnier / recherche en design fiction

Notions : design fiction, artefacts diégétiques, prospective, futurs, prototypes narratifs

Lien : <https://nearfuturelaboratory.com/>

Design Fiction Studio

Studio / formation / recherche

Notions : ateliers, scénarios spéculatifs, pédagogie, futurs possibles, expérimentation

Lien : <https://www.design-fiction.studio/experimentations-design-fiction#psychologie>

Design Friction

Collectif

Notions : prospective critique, scénarios sociopolitiques, ateliers, prototypage spéculatif

Lien : <https://design-friction.com/simones-de-gaulleon-2022/>

<https://medium.com/design-friction>

<https://medium.com/design-friction/protopolicy-le-design-fiction-comme-modalité-de-négociation-des-transformations-sociopolitiques-5eb06c41270>

Superflux

Studio

Notions : futurs critiques, écologie, systèmes complexes, immersion, design narratif

Lien : <https://superflux.in>

Kairos Futura

Studio / plateforme prospective

Notions : futurs, transition écologique, récits prospectifs, anthropocène

Lien : <https://www.thefutureisonearth.org/>

Collectif Commune Nature

Collectif

Notions : écologie, communs, fiction territoriale, arts visuels, manifeste

Lien : <https://collectif-commune-nature.fr/manifest>



# DESIGNERS, ARTISTES & AUTRES FIGURES MAJEURES

Sputniko!

Artiste / designer

Notions : bio-design, technologie critique, genre, futur, culture pop scientifique

Lien : <https://sputniko.com>

Lucy McRae

Artiste / futuriste

Notions : corps, biotechnologies, mutation, science-fiction, design du vivant

Lien : <https://www.lucymcrae.net>

Tomás Saraceno

Artiste / architecte

Notions : architectures aériennes, écosystèmes, spatialité, écologie, interconnexion

Lien : <https://www.tomassaraceno.com>

Marielle Chabal

Curatrice / chercheuse

Notions : design fiction, narration, recherche, art contemporain, prospective

Lien : (à compléter selon source spécifique)

Eduardo Kac

Artiste

Notions : bio-art, génétique, transgénique, vivant, hybridation humain-nature

Lien : <https://www.ekac.org/>

Anicka Yi

Artiste

Notions : biologie, odeurs, micro-organismes, futur du vivant, installations

Lien : <https://www.anickayistudio.biz/>

Nelly Ben Hayoun

Designer / réalisatrice

Notions : espace, immersion, NASA, expérience, science-fiction réelle

Lien : <https://nellyben.com/>



# RESSOURCES, ARTICLES & OUTILS

CNFPT – introduction design fiction

Notions : pédagogie, design fiction, introduction, méthodologie

Lien : <https://www.cnfpt.fr/sites/default/files/standalone/1692363931/introduction-au-design-fiction.pdf>

Futuribles – fiche outil design fiction

Notions : prospective, méthode, outil, scénarios, design fiction

Lien : [https://www.futuribles.com/wp-content/uploads/2023/03/Prospective-flash\\_Fiche-outil\\_Design-fiction\\_VF.pdf](https://www.futuribles.com/wp-content/uploads/2023/03/Prospective-flash_Fiche-outil_Design-fiction_VF.pdf)

Cairn – article design fiction

Notions : philosophie, fiction, futurs, épistémologie

Lien : <https://shs.cairn.info/revue-futuribles-2017-6-page-69?lang=fr>

Meillassoux – fiction des mondes

Notions : métaphysique, contingence, fiction, réalité, spéculation

Lien : <https://www.implications-philosophiques.org/quentin-meillassoux-metaphysique-et-fiction-des-mondes-hors-science/>

Speculative Everything – discussion

Notions : design critique, Dunne & Raby, spéculation, futurs possibles

Lien : <https://medium.com/@lriiucu/speculative-everything-119e8073836a>

Circa 2040 – atelier design fiction

Notions : pédagogie, ateliers, prospective, scénarios

Lien : <https://www.circa2040.com/work/ateliers-design-fiction>

Noémie Aubron – préparation design fiction

Notions : méthodologie, atelier, outils, design fiction

Lien : <https://noemieaubron.com/download/preparation.pdf>

Camille de Toledo

Les potentiels du temps. Art et politique (2016)

Ouvrage collectif / essai politique et artistique

Notions : temporalités, politique du futur, art et pensée critique, potentialité, récit, mémoire, imagination politique, prospective, finitude et ouverture des possibles

Lien : <https://www.manuella-editions.fr/produit/les-potentiels-du-temps/>