

ARTS TECHNIQUES ET CIVILISATIONS

LE DESIGN FICTION POUR UN MONDE ALTERNATIF

AMANDINE ROSSIGNOL

DSAA Design mention Graphique
Lycée Saint-Exupéry, Marseille | Mars 2017

Pour le designer, « **le monde est à parfaire, il est un projet et non seulement un objet qu'il faut décrire, dont il faut expliquer les causes ou comprendre le sens** » (Alain Findeli).

Il s'agit de :

« **changer une situation existante en une situation préférée** »

(Herbert A. Simon)

«**Toutes les organisations ont pour obligation, si elles veulent survivre, d'anticiper ce que sera demain. À une époque où les évolutions technologiques, économiques et sociales sont radicales et de plus en plus rapides**» - Jouer avec les futurs de Nicolas Minvielle, Olivier

Wathelet et Antony Masson

INTRODUCTION

La construction de visions alternatives et de scénarios, est enrichie par de nombreux exemples issus des domaines de la bande dessinée, de la science-fiction, ou encore des jeux vidéos. En effet, s'appuyer sur des fictions permet d'envisager le futur en s'autorisant de nouvelles manières de regarder les enjeux de son activité, et laisser libre cours à son imagination. Aujourd'hui, dans un monde en mutation où tout semble possible et dont l'avenir semble pourtant difficile à prévoir, dans un faisceau d'évolutions sociales, économiques et technologiques dont les promesses de futur prédisent le meilleur comme le pire, le design ne peut-il pas servir à imaginer les choses différemment, en cultivant d'autres hypothèses avec les outils qui sont les siens : une façon d'observer le réel, d'identifier les phénomènes émergents, de projeter dans l'inconnu et de savoir représenter ce qui n'existe pas encore, voir n'existera jamais. Pour la plupart, l'immersion et la réalité virtuelle n'étaient visibles que dans les films de science fiction ; sauf qu'aujourd'hui cela devient possible et accessible.

Il est vrai que grâce au cinéma et à la télévision, la fiction est entrée dans notre imaginaire commun, voire quotidien. En dévoilant des futurs d'anticipation, des passés revisités, des présents alternatifs, tantôt utopiques, dystopiques, uchroniques. Ces genres de fiction offrent des visions bien différentes de ce que pourrait devenir le monde de demain. Ainsi, les films de science-fiction offrent à notre réflexion et à notre imagination un univers qui n'est pas le nôtre, mais qui annonce, de manière réaliste et paroxysmique, les mutations du monde. À la croisée entre technologie et science-fiction se développe le « **design fiction** ». On peut le définir comme une nouvelle façon de produire des récits pour appréhender le futur, et permettre d'amener à exposer les problèmes et à susciter le débat, la critique. Effectivement le design fiction permet d'avoir une attitude critique et produit un état de conscience. Il s'agit alors de créer des objets, des images, des espaces, non pas pensés pour leur ergonomie ou leur fonctionnalité, mais plutôt dans le but de susciter une réaction, d'interroger les spectateurs. Le terme fiction dans cette pratique du design désigne le fait que la démarche ne se réalise pas dans le monde où nous vivons, mais dans un monde imaginaire, un monde fictif. Il s'agit d'observer comment le design fiction peut offrir un outil de perception et de projection dans un monde différent pouvant offrir des possibilités ou une vision nouvelle. On constate d'ailleurs que le design fiction utilise les mêmes outils, les mêmes principes pour favoriser la projection et l'immersion dans ce que nous lui donnons à voir. Le terme design fiction a été inventé par Julian Bleecker en 2008, cofondateur de Near Future laboratory et chercheur chez Nokia disant :

« une chose délicate, souvent en manque de précision comme on le voudrait, c'est pourquoi la mise en forme d'éléments de dialogue pour provoquer l'imagination, ouvre une discussion jusqu'à explorer les possibilités et provoquer de nouvelles considérations que les mots en eux-mêmes ne sont pas capables d'exprimer. »

La matérialisation de la fiction tend alors à « **créer des états de conscience** » par l'imagination de chacun et l'appropriation des possibles mise en forme à travers des visuels donnés. Nous nous trouvons en permanence dans un entre-deux entre réel et irréel. Le terme a également été utilisé par l'auteur de science fiction et futuriste Bruce Sterling, qui soutient que le principe du Design Fiction est de créer des scénarios avec la conception de leur noyau. Et il a soutenu que l'un des résultats du Design Fiction est la capacité à utiliser des pratiques de conception pour mieux renseigner la création de mondes fictifs.

« vous pensez très sérieusement à des objets et à des services potentiels et que vous essayez d'amener les gens à se concentrer sur ces mondes plutôt que sur des mondes ou des tendances politiques ou des stratégies géopolitiques. Ce n'est pas une sorte de fiction. C'est du design. Il raconte des mondes plutôt que des histoires. »

(Bruce Sterling)

C'est pour cela que dans un premier temps, nous allons voir que le design fiction questionne le présent et le futur par l'élaboration de scénarios, et plus particulièrement le storytelling.

Ensuite, nous analyserons que le design fiction cherche à provoquer de l'intérêt et de l'engouement par le visuel, à travers des images d'un nouveau monde. Enfin il est important de constater la nécessité pour le design fiction de passer par la simulation, pour valider ou bien tester et projeter dans une réalité.

LE STORYTELLING

Le design fiction utilise le storytelling pour capter l'utilisateur, pour qu'il s'imagine dans l'image ou avec l'objet que nous lui proposons de voir. Car effectivement, le fait de se raconter des histoires permet une meilleure projection, d'envisager quelque chose de nouveau ; le storytelling fabrique alors l'histoire pour l'impliquer et laisser cours à son imagination, pour que enfin la personne se plonge dedans. L'histoire est un élément important du travail de design fiction pour faire comprendre, pour rendre intelligible la technologie que l'on veut mettre en question. La plupart des objets du design fiction utilise le storytelling, car à partir du moment où nous faisons de la fiction, il est nécessaire de l'expliquer. D'autant plus que l'usage et la perception donnée est bien plus importante que la forme, c'est pourquoi avec les histoires, vous pouvez communiquer sur la complexité de ces technologies et des images. Cela peut s'avérer encore plus vrai dans le sens où la plupart des éléments créés par le design fiction, ne bénéficie pas d'une expérience passée. L'histoire va permettre de rendre les objets ou technologies plus familiers dans leur utilisation ou dans leur compréhension. Le storytelling devient alors un élément important pour pouvoir faire le pont entre ce qui nous est totalement inconnu, et ce qui nous est familier. Le récit permet alors une meilleure compréhension du futur que nous pourrions avoir et de l'utilisation de ses objets imaginés.

Il est nécessaire de comprendre tout d'abord le storytelling, il nous est apparu en marketing vers l'après-guerre, puis en politique dans les années 1980 -1990. Le storytelling trouve racine dans une forme ancestrale de transmission des savoirs entre les hommes, le récit. C'est avant tout ce qui donne du sens aux faits, aux données. Le storytelling ou l'art de raconter l'histoire, s'utilise en politique pour susciter le débat, la réaction ; mais aussi en marketing dans le but de présenter et de vendre le produit proposé, ou encore dans les séries, les films, les jeux vidéos.

Aujourd' hui, cette technique est employée comme un art de la rhétorique ; dans le contexte actuel, cela consiste à raconter des histoires dans le but de séduire le client, le spectateur ou l'utilisateur, en jouant sur ses émotions, sur son imagination, ses souvenirs. Pour vendre un produit, ne parlez pas du produit, mais raconter son histoire Roland Barthes écrit que :

« sous ses formes presque infinies, le récit est présent de tout temps, dans tous lieux, dans toutes les sociétés ; le récit commence avec l'histoire même de l'humanité ; il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit. [...] Toutes les classes, tous les groupes humains ont leurs récits et bien souvent ces récits sont goûtés en commun par des hommes de cultures différentes voire opposées: le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique, transculturel, le récit est là comme la vie.»¹

Aujourd' hui, tout tourne autour des histoires. On aime se projeter, faire des plans de vie, s'imaginer dans un autre endroit, imaginer le discours de demain, ou ce que nous allons raconter comme excuse. Nous en avons une utilisation inconsciente et permanente. Le fait de se raconter des histoires peut parfois rassurer pour ne pas tomber dans l'inconnu, on écrit notre scénario à l'avance pour ne pas être surpris. Cela s'avère d'autant plus vrai, que nous sommes dans une société en plein doute, où tout a besoin d'être certifié et expérimenté au préalable. L'inconnu refroidit, nous avons beaucoup moins de vigueur à se jeter dans le vide, à se lancer. **« Même le quotidien est lié par ce type de choses, car tout le monde fait du storytelling sans le savoir. On regarde sa vie passer, on la réorganise de manière à ce que cela rentre dans une narration, car la narration fait sens. Cela permet de ressaisir quelque chose. »** de David Meulemans Christian Salmon écrit : **« la réalité est désormais enveloppée d'un filet narratif qui filtre les perceptions et stimule les émotions utiles»**

1. provenant de la poétique du récit, 1977, de Roland Barthes, Wayne c. Booth, Philippe Hamon

Mais pas seulement, car nous constatons que dans le domaine professionnel, son utilisation va au delà de la politique et du marketing. Aujourd'hui le cinéma, les jeux vidéos et maintenant le design fiction s'en servent aussi. Cette révolution numérique amène à repenser le storytelling sous une forme plus digitale, où nous travaillons avec l'expérience utilisateur et l'interface comme un produit en soi. Ce nouveau travail de storytelling permet une nouvelle expérience de jeu ou de film, et d'être plus facilement happé, actif et impliqué grâce à un scénario bien élaboré. Le storytelling digital se traite sous forme de principe narratif, de telle sorte que l'utilisateur s'approprie rapidement l'interface, ou encore en assistant le joueur sans que l'aide soit directe. Dans le monde du cinéma, nous constatons que le storytelling permet de plus grands succès sur grand écran, et de faire valoir son discours auprès du public. Cet art se retrouve dans les scénarios de Philip K. Dick, basé sur une histoire simple, mais faisant appel à de grandes questions. Il faisait apparaître le design fiction dans ses récits, à travers toutes les nouvelles technologies présentées, dans un cadre actuel ou futuriste avec une utilisation démontrée grâce au storytelling.

Philip K. Dick est un des auteurs de science-fiction le plus important de la seconde moitié du XXe siècle. Il traite de thèmes modernes, il interroge les manipulations sur la réalité, les doutes sur le réel. Gérard Klein, traducteur du premier roman de Philip K. Dick en français ; dit en parlant des ouvrages de Philip K. Dick :

« Pour moi, l'intérêt qu'il suscite toujours vient de deux thèmes marquants de son oeuvre. Une conception paranoïde du monde et la culture de l'incertitude, qui correspondent à ce que les gens ressentent de notre époque. Il transmet remarquablement une inquiétude, une angoisse qui sont dans l'air du temps. En plus, ses histoires sont souvent transposables dans un avenir proche, qui ne demande pas un trop grand décalage. »

Un homme aussi instable que perspicace, fasciné par la notion de réel et les limites de l'humain. Il met en perspective des récits d'un possible futur, d'un monde utopique ou dystopique. Mais chez Philip K. Dick, on le retrouve aussi plongé dans ce qu'il ressent, dans ce qu'il imagine. Il aborde tout au long de ses oeuvres et de son travail la thématique récurrente « **Qu'est-ce que le réel ?** », en le travaillant à travers la fiction, l'irréel, les prospectives et les différents mondes. D'ailleurs, Philip K. Dick utilise le principe de la diégèse pour raconter l'histoire autour d'une nouvelle technologie, telle que nous la connaissons dans le film *Minority report*¹; mais cela passe aussi par l'univers de ses oeuvres où nous trouvons un monde fictif, cohérent et fonctionnant selon ses propres lois, dans lequel l'histoire du film se déroule. Ce terme désigne exclusivement le monde fictif dans le film, et non pas le monde extérieur, le nôtre. Cela renvoie à la pluralité des mondes que nous constatons dans la synthèse², affirmant que chaque espace peut être un monde, même si celui-ci est fictif, et qu'il peut régir selon ses lois. Le storytelling dans le cinéma, et donc dans le design fiction, comme nous pouvons le constater avec les scénarios de Philip K. Dick, se base généralement sur un événement ou un propos vrai existant, ou alors tout à fait probable pour crédibiliser son scénario; comme *Blade Runner* ou *Minority report*. Actuellement beaucoup de scénarios utilisent le storytelling transmédia pour appuyer encore plus une possible vérité; comme la série *WestWorld*³, qui en plus de nous placer dans un futur où tout ne semble pas irréalisable avec un parc Far West habité par des androids, et visité par des humains; on crée un site web intitulé : delosincorporated.com. Ce site a eu le don de jouer sur d'autres médias et de donner bien

1. Réalisé par Steven Spielberg en 2002, adapté du roman éponyme de Philip K. Dick

2. *L'immersion comme prise de conscience* p. 12

3. Série de science fiction créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy, c'est un parc futuriste version far-west, peuplé d'androïdes, remis à zéro à chaque boucle narrative. les visiteurs, les humains peuvent visiter ce parc sans que rien ne leur arrive, tout est fait pour leur procurer une expérience inédite.

plus d'ampleur au scénario ; sur ce site nous pouvions voir des mails, des messages, des mémos, des scénaristes, des techniciens, des programmeurs du parc, donnant un aspect réel à ce parc justement; comme si tout le personnel était vrai, et postait sur ce site des éléments. Cela donne un aperçu de l'importance du storytelling pour crédibiliser une fiction. Le storytelling transmédia est de plus en plus utilisé pour lancer des films. Nous l'avons remarqué avec le film Resident Evil retribution par exemple, tout commence par la création d'une multinationale de recherche pharmaceutique¹, créée tout d'abord pour le jeu vidéo, puis utilisé pour le film, puis le site internet de cette société est sorti, mêlant quasiment réalité et fiction, pour nous ce site aurait pu être un vrai, et non pas créé dans le but d'un lancement de film. S'en est suivit la campagne de recrutement pour cette société, avec une tournée de ville en ville. Nombreux sont ces films à lancer des énigmes, des sites, des vidéos pour mettre en place la sortie du film, immerger le spectateur dans l'ambiance du film avant même que celui-ci soit sorti, et lui donner une crédibilité. Nous constatons que le storytelling à le pouvoir de donner les clés pour crédibiliser une production du design fiction. Elle amène le spectateur à ne plus être spectateur et à le pousser à se poser des questions et s'interroger sur ce que nous lui montrons. Grâce aux films, les technologies existent comme des objets réels qui fonctionnent correctement et que les gens utilisent réellement et permet de prouver la viabilité, la bienveillance et les différents usages de la technologie. Néanmoins, comme nous le constatons dans les scénarios de Philip K. Dick, cela doit être placé dans un univers bien défini, en proposant une vision alternative du monde que nous connaissons. La plupart du temps nous le faisons via un monde utopique, dystopique ou encore uchronique comme pour le maître du haut château de Philip K. Dick Nous allons donc voir quelle forme prendra ces environnements fictifs.

1. opération marketing, Umbrella corporation : <http://www.umbrellacorporation.jp/index.html>

A QUOI RESSEMBLE LE FUTUR

Le design fiction nous propose de nous projeter dans un futur proche ou bien plus éloigné, dans un possible avenir, et nous le présente avec des images, pour faire rêver, susciter un engouement, ou peut être nous effrayés. L'image tend à faire réagir le spectateur, et à laisser libre cours à son imagination pour se projeter en elle. Le design fiction c'est donner la possibilité de croire que cela puisse être vrai, et désactualisé dans un futur. Quel meilleur support que l'image pour proposer une narration de possibles futurs. L'image doit néanmoins se baser sur une réalité, nous ne pouvons pas proposer quelque chose d'incohérent; le spectateur doit pouvoir s'y retrouver et s'y plonger. La fiction crée un présent imaginaire qui est en soi une vérité et non pas la vérité à trouver.

Quand nous proposons de voir une idée du futur, la plupart du temps, nous sommes dans le registre utopique, ou bien dystopique; et cela doit pouvoir aussi rester de l'ordre du fantasme et l'inaccessible, sinon cela ne pourrait plus être une utopie. L'utopie est d'ailleurs très souvent représentée sous forme d'île, tel que Utopia de Thomas More, l'île aux esclaves et l'île de la raison de Marivaux. Cet espace utopique renvoie directement à une image de paradis, entouré d'eau, comme si la séparation avec le continent serait nécessaire pour idéaliser un avenir. Thomas More nous décrit un « **pays de nulle part** », un gouvernement de meilleure forme où disparaissent l'égoïsme, l'iniquité, le bellicisme, les dysfonctionnements et la dépravation morale qui souillent l'Angleterre du XVIe siècle. Marivaux utilise aussi cette image géographique d'île pour son ouvrage, il déclare d'ailleurs que « **la différence des conditions n'est qu'une épreuve que les dieux font sur nous** ». Seule une île, isolée des ensembles, autorise la suspension des usages, l'inversion des perspectives. Seule une île permet de rêver et de créer un univers idéal selon une autre perception. L'utopie est avant tout la recherche de « **la meilleure forme de gouvernement** » tout en dressant le constat de la société actuelle.

Nous retrouvons Philip K. Dick, dans la démonstration visuelle des futurs, la plupart du temps dystopiques, comme le dieu venu du Centaure, Bladerunner, ou encore Ubik. Le design fiction, et le design en lui même, servent-ils à changer le monde ? En tout cas, ils peuvent donner à voir une vision nouvelle de celui-ci. Le design imagine le futur, crée du désir, des espoirs, mais la plupart du temps c'est pour décrire un monde qui n'existe pas ou imaginer un monde parfait. L'utopie nous permet donc cette grande liberté d'imagination. Nous pouvons alors décrire le désigner comme celui qui transforme les idées et concepts en réalités tangibles pour les utilisateurs. Nous remarquons que l'autre forme donnée à cette vision utopique est la ville car elle est le symbole de changements sociaux rapides. La relation entre ville et utopie est évidente : jusqu'à nos jours, les villes figurent comme emblème d'un centre social, comme lieu où apparaissent clairement les principes fondamentaux d'une certaine société. Les villes sont considérées comme les centres du changement social, comme des laboratoires de la modernité. Nous le constatons par ses groupes d'architectes se basant sur cette forme pour mettre en avant une vision d'un monde nouveau. Dans les années 1970, bien avant le design fiction, Archigram ou encore SuperStudio, nous proposait de voir de possibles futurs. SuperStudio est un groupe d'architectes, fondé en 1966 à Florence par Adolfo Natalini et Cristiano Toraldo di Francia, puis dissous quelques années plus tard. Il fut remarqué pour son photomontage des édifices d'ordre fictionnel et relatant d'une vision futuriste. Ils partent du constat que la société à cette époque ne favorisait pas l'épanouissement social et culturel des individus. Ils vont alors traiter de ce sujet sous une vision futuriste et idéaliste selon eux, tel que l'importance de la technologie et de la science dans la société actuelle, d'une vie à la fois nomade et collective, mais aussi de la nécessité de garder un environnement naturel mixé à l'environnement urbain.

leur projet : « **Le monument continu : un modèle architectural pour une urbanisation totale** » a donné lieu à des débats et des réflexions en vue de repenser la ville. Les images pouvaient être à la fois amusantes, irréalisables, effrayantes, mais elles suscitaient toujours la critique et l'émotion positive ou pas. Néanmoins, nous nous rendons compte que l'image peut être utopique ou dystopique selon la perception de chacun. Et c'est en cela que nous interrogeons la place de l'utopie; est ce là dans le but de nous en dissuader ou d'engager dans cette voie. Nous sommes dans un contraste visuel, entre fictif et réel, blanc et coloré, géométrique et imprécis, l'image de l'utopie est-elle paradoxale ? Tout leur visuel se ressemble, un bloc blanc texturé par une grille en opposition avec l'environnement naturel, nous sommes dans une image purement spéculative et minimaliste. L'absence de vue intérieure est-elle là pour laisser place à notre imagination ? Archigram est un groupe d'architectes avant-garde formé en 1960. On remarque la contestation avec la société de ce moment là ; d'où l'apparition de ces groupes d'architectes travaillant sur une construction utopique du monde; soucieux de vouloir répondre aux besoins de la société naissante, c'est ainsi que ces groupes d'architectes proposent de travailler sur la mobilité et flexibilité et le réseau des villes en pleine expansion. Pour le groupe Archigram, le futur s'apparente à une multitude de machines, et le présente de manière très réaliste sur leur production. Selon Henri Lefebvre, l'image de l'utopie met en forme « **certaines opérations mentales spontanées de l'urbaniste, de l'architecte, du sociologue, du politique, du philosophe. Elle introduit la rigueur dans l'invention et la connaissance dans l'utopie** » Archigram se veut dans la quête d'une ville vivante, pour favoriser l'interaction et la flexibilité, ce qui peut paraître paradoxal étant donné la forte présence de machines. Nous retrouvons la forme architecturale de mégastructure comme nous avons pu l'avoir avec SuperStudio, nous pouvons aussi trouver beaucoup d'éléments modulaires métalliques, donnant l'impression de capsule habitable nomade.

Ils visent les mêmes objectifs que SuperStudio, un futur où l'homme est dans une démarche à la fois nomade et collective. Habiter tous ensemble et pouvoir s'en aller quand bon nous semble, tout en gardant notre foyer, notre maison. Plug-In City est la continuation de leurs travaux, ayant été élaboré sur le long terme, car leur travail se base aussi sur l'aspect éphémère des choses, ou en constante évolution, modification. Nous ne sommes pas dans une architecture pérenne. Ils nous présentaient alors cette vision du futur très mobile et changeante. Nous constatons que dans toutes les oeuvres picturales utopiques, l'Homme est très peu présent.

Nous avons une certaine distance sociale, comme si le sujet d'utopie était traité que d'un point de vue matériel et environnemental.

C'est alors la ville comme unité matérielle et symbolique qui rend possible d'imaginer une différence absolue de la société.

Pour Archigram, nous sommes dans un graphisme didactique, où chaque élément est expliqué et démontré, pour permettre au spectateur de comprendre et de s'y projeter en ayant toutes les informations en main, laissant croire ce graphisme réalisable.

Nous remarquons à travers ces deux groupes d'architectes que l'utopie peut prendre deux formes différentes. Nous pouvons avoir un graphisme paradoxal entre fictif pour ce qui concerne le futur et le réel, et un graphisme totalement didactique dans le but d'informer le spectateur. Nous avons deux formes de projection. Pour SuperStudio, l'image va plutôt résulter de l'émotion qu'elle produirait chez nous, si nous en sommes effrayés ou au contraire enthousiastes ; on joue vraiment sur la critique et le débat, propre au design fiction. Alors que Archigram nous propose quelque chose de possiblement vrai, les informations cherchent à appuyer une véracité et une idée. Il est vrai que les données sont un moyen de certifier quelque chose, l'aspect scientifique est là pour nous dire que c'est possible et envisageable. Au lieu de faire un long discours pour savoir à quoi ressemblera la ville de demain, le design fiction s'ancre dans quelque chose de concret pour pouvoir montrer le plus visiblement possible la ville de demain. Cependant la puissance de l'image ne suffit pas au design fiction, l'objet doit être ancré dans une réalité et approuvé dans celle-ci.

LA SIMULATION

La simulation et la matérialisation de l'objet permet de le contextualiser, l'ancré au monde réel. Elle permet ainsi d'affirmer que la démarche réalisée dans le monde fictif puisse en être de même dans le monde réel. La simulation se base sur la reproduction artificielle d'un système, d'un phénomène afin de démontrer une explication.

Elle permet dans ce cas de tester et approuver sans le risque encouru et dans des environnements dangereux, où le droit à l'erreur n'existe pas; les premiers simulateurs ont été développés pour l'aérospatial, la défense, l'automobile. Les simulateurs se répandent et deviennent de plus en plus accessibles à toute personne, mais pour une utilisation ludique ou d'apprentissage. Pour le design fiction, la simulation est présentée à de nombreuses étapes, comme la conception, où elle permet de créer et simuler un environnement, et de prévoir des données ou bien une réalisation; grâce au logiciel blender par exemple. Elle est de nouveau utilisée dans la phase de validation. Enfin pour la troisième étape, elle est utilisée dans un cadre d'apprentissage, ludique ou bien simplement d'expérimentation. Ainsi prenons exemple avec une voiture volante, créée par du design fiction, elle va ainsi être simulée graphiquement par la conception, puis simulée dans sa phase de production et de fabrication. Enfin la simulation va servir à tester cette voiture volante, sa capacité de vol, son temps de vol, sa consommation; pour ainsi l'approuver et l'utiliser dans un possible monde réel. Enfin cela servira à simuler la conduite de celle-ci et à apprendre son fonctionnement.

Aujourd'hui beaucoup développe des applications de réalité virtuelle afin de se familiariser plus facilement avec le principe de simulation. Les simulations 3D permettent ainsi d'anticiper en faisant semblant d'utiliser une production réelle. L'anticipation est donc permise grâce aux scénarios pré-établis, et penser grâce à l'imagination d'un ailleurs, ou d'une alternative, mais nécessite la validation grâce à la simulation. Les conditions sont les plus réalistes possibles, et permettent alors une meilleure assurance quant aux résultats donnés lors de la simulation.

Nous pourrions croire que cela n'implique pas une personne, mais certaines simulations demande une présence humaine, et son savoir-faire, ou ne serait-ce que pour simuler une action humaine. Ainsi cette réalité virtuelle permet à la personne de s'y croire et de jouer le jeu de la simulation, pour avoir des résultats plus proches du réel. Nous pourrions prendre l'exemple du film *The Truman Show*, où ici un homme est dans une ville, un monde entièrement fictif et simulé; des acteurs jouent ses proches, ses voisins. Une ville simulée humainement, où tout semble se dérouler comme dans la vie réelle, permet de voir le héros de cette télé-réalité, agir et être de manière naturelle, et de ne pas jouer la comédie à l'inverse de la simulation. Ce procédé est toujours utilisé pour obtenir un résultat au plus proche du réel, sans être pour autant dans le monde réel. Comme pour *The Truman Show*, l'hypothèse de simulation est aussi engagé dans *Star Trek*, ou bien encore *Matrix*, où la réalité observable a pour trame une simulation, où les protagonistes ne peuvent pas distinguer celle-ci de la vraie réalité. Ainsi dans *Matrix*, le personnage évolue dans un monde totalement simulé, où la simulation est construite par un ordinateur ayant une intelligence bien supérieure. De ce fait, dans ces films, la simulation parait tellement réelle, que la confusion est présente; ainsi elle permet de remplacer la réalité, et obtenir des résultats vrais et réels dans le cas d'une utilisation industrielle. Beaucoup s'amusent à utiliser la simulation, pour affirmer des propos, ou encore pour faire croire à une vérité.

Le projet de Fauna, de Joan Fontcuberta, simule d'ailleurs une vérité scientifique, une vérité totalement inventée mais pour faire croire à son projet. On constate alors la puissance de la simulation, qu'elle tend à valider une vérité. Et pour ce projet Fauna, cela a plus que bien marché, car beaucoup y ont cru. Au début du XXe siècle, le Professeur Peter Ameisenhaufen, zoologue, fait des découvertes sur des animaux étranges, qu'on ne connaît pas. Il va alors amasser une documentation considérable sur ces spécimens inconnus ; comme des photos, des dessins didactiques, des explications, des faits scientifiques. Lors de ce projet, Fontcuberta a créée tout un storytelling autour, avec une histoire semblant vraie, où deux personnes découvrent les travaux de recherche par hasard, plusieurs années après alors que le professeur a disparu.

« Au cours des vacances d'été 1980, [..]. C'était au cours d'un après-midi déprimant, je m'en souviens ; une pluie torrentielle nous empêchait de sortir et, je ne sais plus pour quelle raison, nous descendîmes dans la cave. [..] C'est ainsi que nous arrivâmes à la conclusion que leur auteur était un zoologiste de l'école néodarwiniste qui s'était plongé, durant trente ou quarante ans, dans de précoces études tératologiques. »

Où il se base sur des faits concrets, des lieux concrets, une histoire paraissant réelle, et assure donc la véracité de tout cela en simulant toute cette histoire ; il va alors présenter toutes les recherches trouvées, les photographies, les faits, pour approuver de tout cela. Tout est mis en place pour simuler de véritables archives scientifiques, jaunies par le temps. Fontcuberta présente alors son travail sans révéler au public la vraie nature des documents exposés. Il invite donc à garder un esprit critique et vigilant sur tout ce qui nous entoure et nous est présenté comme vrai. Il approuve en même temps la puissance de la simulation à paraître réelle et crédible. Après avoir constaté que dans le design fiction la simulation permet de crédibiliser un propos, nous voyons qu'elle sert aussi de préparation, d'expérimentation pour des projets.

L'armée se sert d'ailleurs de la simulation dans le but de se préparer, d'élaborer une stratégie. La simulation permet alors de recréer les conditions de temps de guerre, tant sur le plan humain, que matériel et technologique. C'est de cette manière qu'à une époque, la simulation d'un combat se faisait grâce à un échiquier, appelant à la même pensée stratégique ; l'art de la stratégie, l'art de la guerre. Ainsi la modélisation d'un environnement et la simulation du combat permet de valider une stratégie élaborée et donc approuvée de cette manière. De même qu'il s'en serve aussi pour de la formation, la simulation participe à l'acquisition de savoir-faire puis au maintien des compétences nécessaires dans l'armée. Cela consiste à plonger son utilisateur en immersion dans un environnement le plus réaliste possible et permet de matérialiser les effets des armes sans danger pour les utilisateurs. Dans le design fiction, nous remarquons ainsi que la simulation est utilisée pour valider l'ensemble du projet, en garantissant un fonctionnement dans le monde réel. Grâce à ce procédé, nous pouvons tester et réaliser beaucoup de choses que nous n'aurions jamais pu faire dans un monde réel, compte tenu de paramètres parfois dangereux, nécessitant des précautions pour l'Homme. La simulation est de plus en plus accessible, en commençant par les simulateurs de vols, permettant de former un pilote sans que celui-ci ne se mette vraiment en danger et puisse s'entraîner autant de fois possibles et sans attendre diverses conditions météorologiques par exemple.

Puis aujourd'hui, par les simulateurs de conduite que nous avons pu avoir dans un aspect ludique avec le jeu mario kart, les simulateurs de vie réelle, comme les Sims ; ou tout simplement les simulateurs de réalité virtuelle, où là nous sommes totalement immergés dans un monde fictif, nous permettant d'y croire plus facilement et donc d'agir de manière proche du réel. La simulation appuie le storytelling et la prospective vu précédemment ; elle valide toute imagination et idée, tout essai et expérience. Ainsi l'utilisateur peut se sentir rassuré, et confiant dans un projet, ou un produit, en se disant que cela fonctionnera aussi dans la vie réelle.

CONCLUSION

En conclusion, nous nous rendons compte de l'importance du storytelling, de la prospective et de la simulation. Ces trois éléments permettent d'envisager des visions alternatives à ce que nous connaissons ; en affirmant son coté pédagogique et instructif, en encourageant l'imagination, l'amélioration de l'environnement, la familiarisation avec de nouvelles technologies, en amenant une souplesse d'esprit. Le design fiction souhaite ouvrir des portes, rendre accessible des perspectives, et stimuler la pensée et l'imagination de chacun. De plus nous remarquons qu'il permet l'innovation, car certains se basent sur les réalisations dans le design fiction pour concevoir et prototyper à partir du design fiction, tel que la Nasa, concernant du matériel ou bien des dispositifs améliorant la vie des astronautes. Ce que nous remarquons surtout ici, c'est que cela donne l'impression d'un infini réalisable, et que tout devient possible. Cela peut donner du rêve ou bien effrayé, mais comme toujours, le design fiction est aussi là pour réveiller l'esprit critique de chacun.

C'est un monde contenant plusieurs mondes, où le design peut s'amuser avec des narrations interactives, des scénarios, des simulations, des prospectives utopiques, C'est un terrain de jeu, où la liberté est de mise, et où l'imagination est maître. Ainsi le design fiction se voit être un précieux outil pour amener une personne dans tous ces mondes qu'il contient, et lui permettre de s'immerger grâce aux pratiques exercées. Elle rappelle ainsi notre capacité à naviguer entre plusieurs mondes offert par la fiction, et notre force mentale pour s'y plonger et parfois y croire. Le design fiction offre une pratique et une expérience qui nous rappelle celle de l'immersion, en passant par les mêmes pratiques. Le storytelling permet une narration interactive, et amenant la personne à se sentir impliquée dans l'histoire, ou bien encore la prospective lui proposant diverses visions, et perceptions de ce qu'elle va trouver face à lui, dans le but parfois de l'interpeller. Mais aussi par la simulation et la stimulation d'un environnement, pour lui offrir tout un monde à lui dans lequel il pourrait l'expérimenter comme un monde à part entière.

