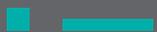


Le petit
JOURNAL DU
Design

octobre 2015

EXPOSITION A LA
CITE DU DESIGN
3.11.15-14.08.16

I.
CULTURE
INTERFACE :
NUMERIQUE ET
SCIENCE-
FICTION



SOMMAIRE

DESIGN OU SCIENCE-FICTION ?	..4
RENCONTRE AVEC NICOLAS NOVA, COMMISSAIRE DE L'EXPOSITION	..5
ZOOM SUR DES PROJETS DE L'EXPOSITION	..6
DANS QUELS FILMS SONT UTILISEES LES INTERFACES SUIVANTES	..8
LES INTERFACES NUMERIQUES SONT PARTOUT !	..9
RETOUR VERS LE FUTUR	..10
LES GROS MOTS DE L'EXPO	..11
JEU EN LIGNE	..12

■

Quel est le point en commun entre un objet connecté, un film de science-fiction et le design ?

Les objets technologiques sont souvent au centre des films ou séries de science-fiction. Les interfaces de ces objets permettent à l'homme de contrôler ou de communiquer avec les machines. Mais ça ressemble à quoi une interface ? De la télécommande au smartphone, aujourd'hui nos interfaces numériques sont tactiles, vocales et intelligentes ! L'exposition *Culture interface: numérique et science-fiction* raconte comment le design et la science-fiction se sont nourris l'un l'autre pour imaginer les interfaces numériques, dans la vie comme à l'écran !

■

DESIGN OU SCIENCE- FICTION ?

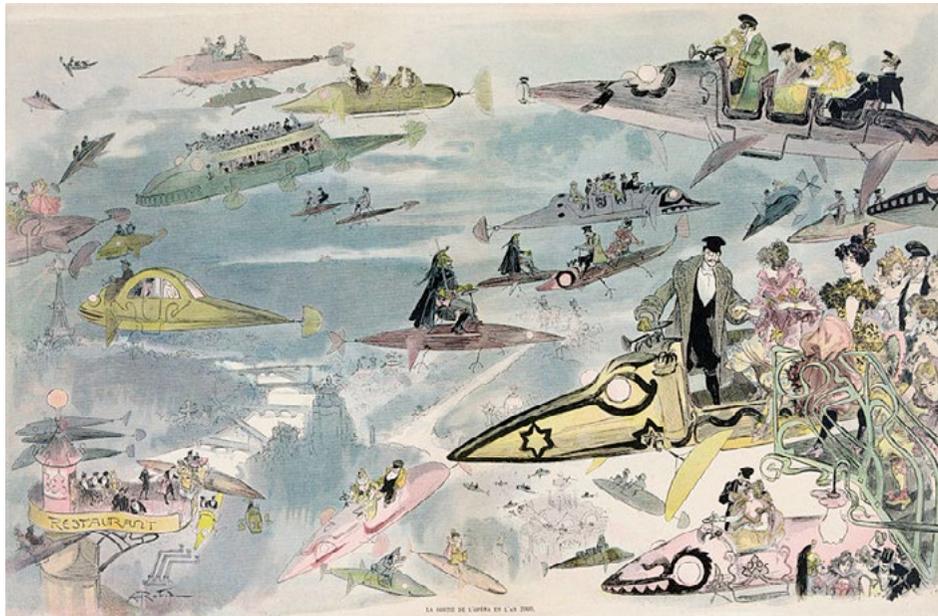
La science-fiction est née avec la société industrielle il y a environ 150 ans. C'est l'époque des grandes découvertes, l'âge des savants et des ingénieurs. Le futur est à la mode, et les premiers romans de science-fiction s'inspirent des progrès de la science et des nouvelles techniques.

Jules Verne¹, passionné de sciences, écrit ses premiers romans d'anticipation en mélangeant de vraies connaissances et de l'imaginaire. Plus tard, le cinéma porte à l'écran les peurs et les espoirs de l'humanité. Les robots, les ordinateurs et les interfaces entre l'homme et la machine envahissent nos écrans : *Hal 9000*, *Terminator*, *C-3PO*, *R2D2*, *K2000*... des héros

populaires de génération en génération ! Cette vision futuriste, spectaculaire et parfois même catastrophique de l'avenir de notre monde, reflète notre fascination pour le progrès, mais aussi notre inquiétude vis-à-vis des dangers de la technologie.

En parcourant l'exposition *Culture interface : numérique et science-fiction* tu vas pouvoir découvrir comment les auteurs de science-fiction et les designers explorent les relations entre l'homme et la machine à travers des interfaces de plus en plus intelligentes.

1. Écrivain français (1828-1905) dont l'œuvre est, pour la plus grande partie, constituée de romans d'aventures et de science-fiction.



Sortie de l'opéra en l'an 2000, Albert Robida, 1902, gravure © DR



Eyesect by the constitute man standing eyes in hands, 2014 © DR



RENCONTRE AVEC NICOLAS NOVA,

commissaire de
l'exposition, et
aussi enseignant
et co-fondateur de
l'agence Near Future
Laboratory¹

Nova, c'est vraiment ton nom ?

Oui, c'est mon vrai nom et cela m'a peut-être influencé inconsciemment pour m'intéresser à la science-fiction et à l'innovation.

Es-tu designer ?

Mon travail est plutôt celui d'un ethnographe, c'est-à-dire que j'observe les gens, leurs pratiques, leurs manières de vivre ou d'utiliser des objets... Mes observations aident ensuite les designers à concevoir des choses originales et intéressantes.

A ton avis est-ce que le futur est déjà là ?

Il me semble que oui. "Le futur est déjà présent, il n'est juste pas distribué de façon homogène" dit l'écrivain William Gibson. Tout ce qui nous semble curieux autour de nous, anormal, étrange et différent de nos habitudes, c'est un futur possible. Par exemple, lorsqu'il y a vingt ans on voyait des gens parler dans la rue à leur téléphone portable, cela nous semblait bizarre car c'était nouveau. Mais aujourd'hui cela fait partie de notre présent. Les choses curieuses d'aujourd'hui feront peut-être partie de notre avenir.

Quel est ton film de SF² préféré ?

Dur à dire, mais je pense que c'est *2001 L'Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick. À la fois pour son côté mystérieux et pour la justesse de sa mise en scène, avec toutes sortes de situations et d'accessoires fascinants. Cela nous montre la vie humaine au cours de son évolution et de notre rapport aux machines.

Qu'est-ce qui fait une bonne histoire de SF² ?

Il y a cette citation de l'écrivain de science-fiction Frederik Pohl qui dit "Une bonne histoire de science-fiction ne prédit pas l'automobile, mais l'embouteillage". Je crois que cela résume bien les choses : c'est la mise en scène des conséquences de la science et des technologies qui fait une science-fiction de qualité.

Crois-tu que la machine va un jour dépasser l'intelligence humaine ?

Je pense qu'il s'agit de deux choses différentes. Les machines sont de plus en plus complexes, mais elles ne "raisonnent" pas comme nous. Chaque fois qu'ils remarquent des progrès en intelligence artificielle, les humains redéfinissent ce qu'est l'intelligence... pour marquer leur différence éternelle avec les machines!



ZOOM SUR DES PROJETS DE L'EXPO- SITION

Des montres connectées,
des surfaces tactiles
et des casques capables
de détecter les ondes
cérébrales. Ces objets
ne se trouvent pas
que dans les films
de science-fiction,
mais bel et bien dans
notre environnement
technologique. Nous te
proposons d'en savoir
un peu plus sur
certaines de ces
interfaces numériques.



iWatch, Apple, 2015



© Apple

Michael Night, le personnage de la série culte *K2000* dialoguait avec sa voiture KITT à travers sa montre. Aujourd'hui on ne peut toujours pas communiquer avec sa voiture mais on peut utiliser une smartwatch pour envoyer des textos, téléphoner, jouer...

Montre Zelda, Nintendo, 1989



© Nintendo

Depuis les années 1980, ce n'est plus de la fiction : la montre *Zelda* donne l'heure et permet de jouer à ce jeu vidéo.

HoloLens, Microsoft, 2015



© DR

As-tu déjà vu le film *Avatar* dans lequel les personnages peuvent interagir avec un paysage virtuel projeté tout autour d'eux ? On pourra sans doute bientôt le faire dans la vie de tous les jours en portant un casque de réalité augmentée.

**Force Trainer (Star Wars Science),
Uncle Milton Industries, 2009**



© DR

Qui n'a pas rêvé au moins une fois dans sa vie de faire bouger un objet posé sur sa table sans se lever du canapé ? Certaines expériences scientifiques promettent qu'un jour ce rêve sera réalisable. Pour l'instant, on se contentera d'imiter les héros de *Star Wars* en faisant bouger une balle avec la seule force de la pensée. Si on y arrive, c'est un bon début.

**A TESTER DANS L'ESPACE DEMO DE
L'EXPOSITION.**

■

**DANS QUELS
FILMS SONT
UTILISEES LES
INTERFACES
SUIVANTES ?**

■

La plupart des extraits de films présentés dans l'exposition *Culture interface : numérique et science-fiction* datent des années 1980.

Relie la ou les interfaces aux films dans lesquelles elles sont utilisées. Plusieurs réponses sont possibles.

Si tu es né(e) après 1990, fais-toi aider d'un adulte.

Matrix
Her
STAR TREK
RETOUR VERS LE FUTUR
ROBOCO
TERMINATOR
STAR WARS



- Visiocasques
- Neurocasques
- Interfaces gestuelles
- Interfaces Vocales
- Smartwatches
- Surfaces interactives
- Réalité augmentée

LES INTERFACES NUMÉRIQUES SONT PARTOUT !

Les interfaces numériques ont envahi notre quotidien. Jouer, écouter de la musique, télécharger une application, autant de faits et gestes qui nécessitent une interface. Plusieurs d'entre elles ont été imaginées à Saint-Étienne !

A_1D Touch

1D Touch est une plateforme de musique en ligne. Parce qu'il n'y a pas que des stars qui font de la musique, 1D Touch propose à ses adhérents de soutenir les artistes et les labels indépendants.
1Dtouch.com

B_Avant-Goût Studio

Ce studio de développements interactifs réalise des projets éducatifs, des jeux vidéo, des applications interactives et des projets innovants mêlant technologies et créativité. Les bureaux sont situés au Mixeur, juste à côté de la Cité du design.
www.avant-gout.com

C_Application Esca'pad

La Rotonde a imaginé *Esca'Pad*, un livre numérique pour les 6-10 ans. Il propose de plonger dans le monde de la culture scientifique à travers un voyage entre la France et le Québec. Une rubrique gratuite est dédiée au design.
Disponible sur *App Store* et *Google play*

D_French Tech

L'été dernier, la ville de Saint-Étienne a décroché le label national *French Tech*. À quoi ça sert ? L'idée principale est que notre ville soit parmi les meilleures dans le domaine numérique du design et de l'innovation !



RETOUR VERS LE FUTUR

Quand la science-fiction inspire les designers, certains projets imaginés dans le passé deviennent réalité grâce au développement des technologies modernes. Et c'est parfois le passé qui est revisité à l'heure des nouvelles technologies !

A_ Quand la science-fiction devient réalité

Hoverboard, par le constructeur automobile japonais Lexus.

Le skateboard volant utilisé par Marty McFly dans le film *Retour vers le futur* est en train de devenir réalité. Un prototype de planche volante au design des années 1980 permet de se maintenir au-dessus du sol et de survoler le bitume. Il s'agit cependant d'un système qui ne peut fonctionner qu'au-dessus d'un sol spécial.



RETRO- FUTUR

B_ Quand le passé inspire les designers

Depuis le lancement de l'*iPhone* en 2007, Apple a vendu presque un demi-milliard de smartphones. Le designer Pierre Cerveau s'est demandé à quoi ressemblerait l'*iPhone* s'il était sorti en 1984, soit il y a 31 ans !

Le résultat, c'est cet *Apple Macintosh Phone Concept*, un téléphone portable qui reprend les codes de Macintosh de l'époque, sans oublier notre vieux cadran rotatif, le tout équipé d'une mémoire de 512 KB.

www.designbypierre.com



B

LES GROS MOTS DE L'EXPO

Pas besoin d'un dico pour visiter l'expo. Mais si tu veux élargir ton vocabulaire sur les interfaces homme-machine, voici notre sélection de mots compliqués !

CYBERPUNK

Dans les années 1980, la science-fiction dresse un portrait sinistre et angoissant de notre monde. Les personnages du cyberpunk sont souvent des anti-héros qui doivent échapper aux menaces d'une technologie et d'une société violente et étouffante qui pourrait les écraser.

HOLOGRAMME

Un hologramme représente une image en trois dimensions apparaissant comme « suspendue en l'air ».

INTERFACE

Moyen de contrôler une machine (ordinateur, smartphone, objet connecté).

INTERFACE GESTUELLE

Interface dans laquelle l'utilisateur entre en contact avec la machine à travers des gestes ou des mouvements du corps.

INTERFACE VOCALE

Moyen de contrôler une application informatique par la voix.

NEUROCASQUE

Casque qui capture et analyse les ondes du cerveau pour communiquer ou contrôler un programme sur ordinateur ou smartphone. On peut aussi dire : casque cérébral.

NEUROGAMING

Jeux vidéo conçus pour être contrôlés par un neurocasque.

REALITE AUGMENTEE

Interface permettant d'insérer des contenus virtuels (en général visuels, mais parfois sonores) au réel, se superposant à la perception visuelle de l'environnement.

VISIOCASQUE

Dispositif d'affichage, porté sur la tête ou dans un casque, affichant des images filmées ou générées par ordinateur. On le nomme aussi casque immersif ou casque de réalité virtuelle.

SCIENCE-FICTION OU SF

On retrouve la science-fiction en littérature, au cinéma et dans la bande dessinée. Les auteurs de SF s'inspirent des progrès scientifiques et technologiques de leur époque pour imaginer ce que pourrait être le futur ou ce qu'aurait pu être le passé si un détail de l'histoire avait été différent.

SMARTWATCHES

Montre « intelligente » et connectée

VIRTUEL

Qui n'existe pas physiquement mais dans un « monde numérique », c'est-à-dire dans un ordinateur ou sur internet.

***** JEU EN LIGNE *****

TU DOIS DESORMAIS ETRE IMBATTABLE
SUR LA CULTURE DES INTERFACES NUMERIQUES.
TESTE TES CONNAISSANCES !

READY...

www.citedudesign.com/quizz

NOMBREUX LOTS A GAGNER : LIVRES ANIMES,
FILMS CULTES !

.