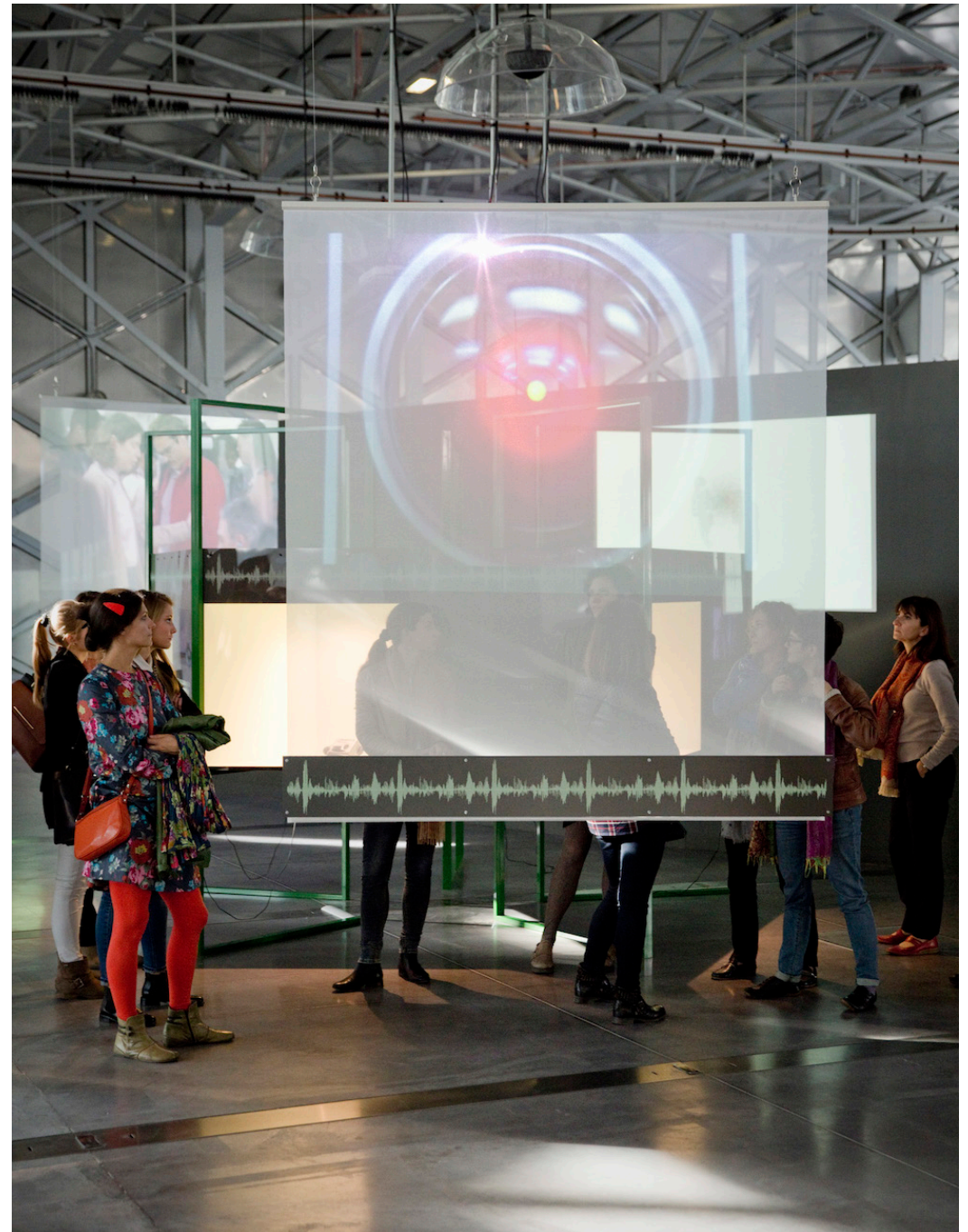
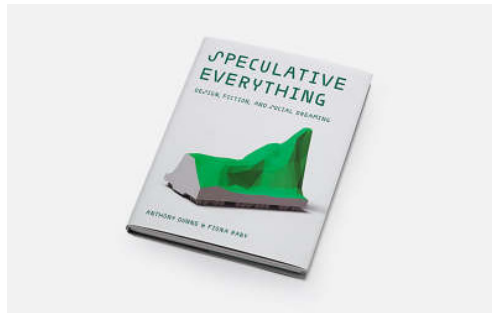


**Comment le cinéma de science-fiction  
a-t-il modernisé ou influencé la conception  
des IHM au fil des ans ?**

## Problématique :

Dans quelle mesure la spéculation audiovisuelle et le cinéma de science-fiction ont modernisé ou impacté la manière de concevoir les interfaces homme-machine (IHM) ?

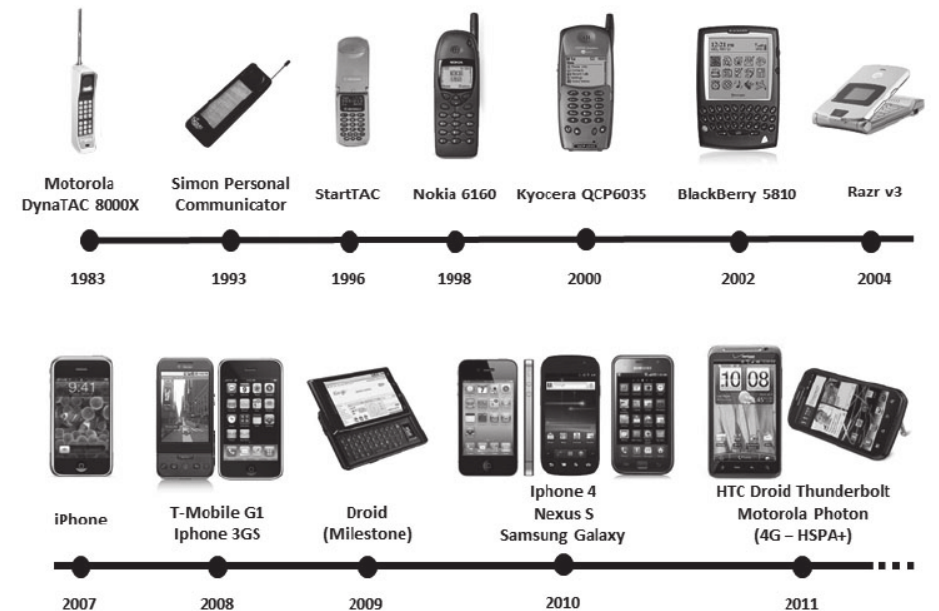
De quelle manière le dialogue entre l'homme et la machine est-il perçu, interprété et amélioré en passant de la science-fiction à notre réalité ?



## Design et interfaces :

Comprendre si, sur le long terme, la fiction cinématographique et l'avancée technologique ont pu créer des interfaces «**hybrides**» qui mêlent le désir d'émuler la fiction et les possibilités d'adaptation des interfaces homme-machine dues aux divers besoins contemporains.»

Ce qui m'intéresse, c'est d'analyser les macro-modèles des interfaces qui présentent des similitudes de deux points de vue : celui des **composants** et celui de **l'utilisation**.





## Les implications potentielles de la recherche :

- Archivage et analyse des artefacts considérés comme «hybrides»
- Influences réciproques entre le design des interfaces et la production cinématographique
- Identification de modèles et de schémas d'amélioration (y compris ajustements, émulations, appropriations, hommages et tentatives de reproduction)
- Impacts sociaux et culturels des interfaces inspirées de la science-fiction cinématographique
- Évaluation des propositions fantascientifiques non intégrées
- Dépassement des limitations techniques et prévisions d'émulations futures
- Efficacité des interfaces inspirées de la science-fiction





Science Fiction Design, De l'ère spatiale au métavers, Vitra Design Museum

## Archéologie:

---

### • Pré-numérique

L'ère pré-numérique — où une interaction complexe entre l'homme et la machine pouvait être rendue visuellement dans un film grâce à des spéculations, des idées littéraires et des théories philosophiques.

---

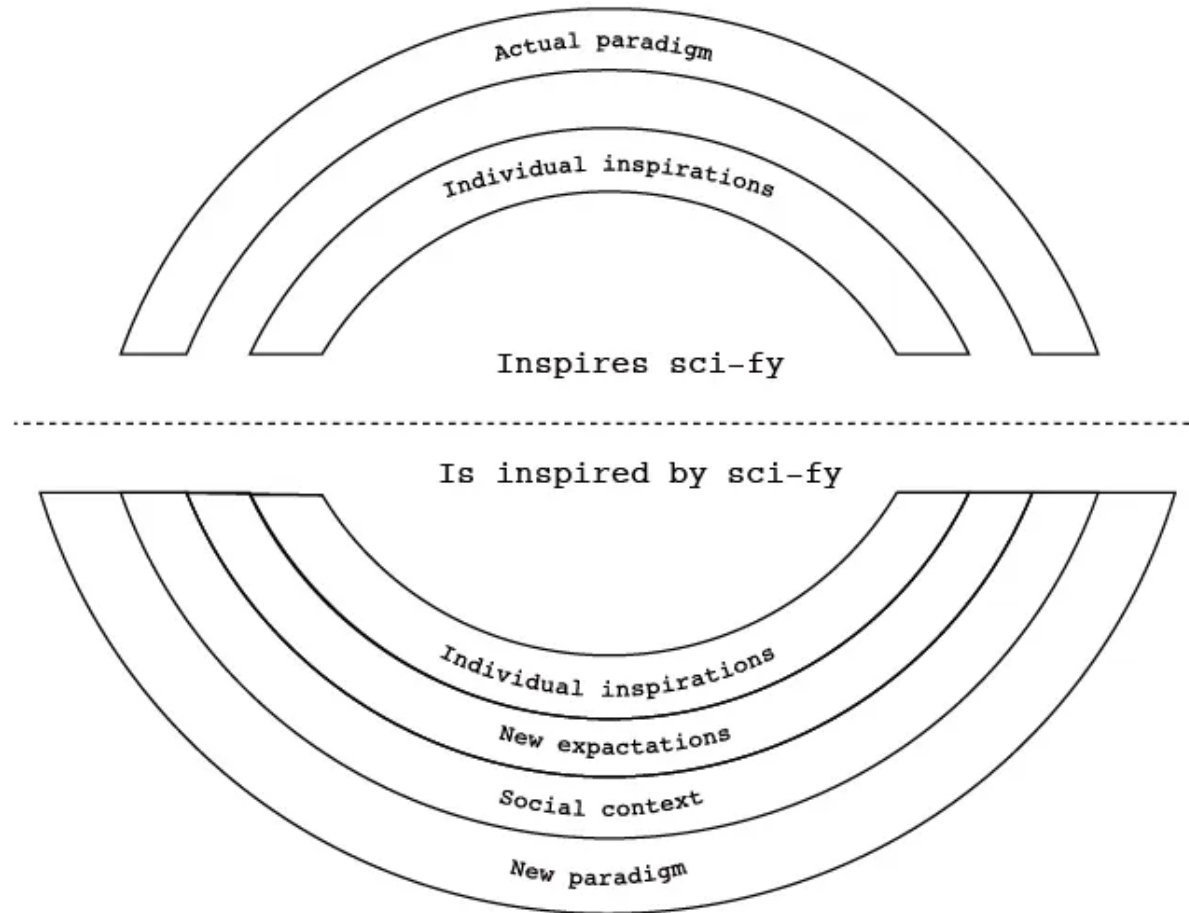
### • Post-numérique

L'ère numérique — on peut commencer à observer une véritable influence mutuelle entre le cinéma de science-fiction et la technologie moderne.

---

Surtout, considérer l'ère spatiale et la course à la Lune (1957-1975) comme un facteur déterminant des ambitions émulatrices du cinéma et des ambitions littéraires de la science-fiction.

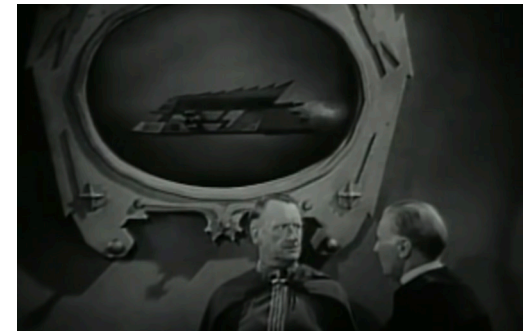




1927



1939



Collaborations:  
institutions, blog, fondations,  
musées, cineclub, retrospective...

Interviews:  
cinéastes, réateurs (domaine  
science-fiction ou numérique)  
historien du cinéma...

Interviewer des réalisateurs  
d'interfaces homme-machine,  
fiction designers, speculative  
designers

**Comment le cinéma de science-fiction  
a-t-il modernisé ou influencé la conception  
des IHM au fil des ans ?**

Définir un ensemble d'hybrides  
et d'artefacts à prendre en  
compte dans la recherche

Établir un contraste entre  
l'artefact de science-fiction et  
son hybridation moderne



**Comment le cinéma de science-fiction  
a-t-il modernisé ou influencé la conception  
des IHM au fil des ans ?**