

**Quel est l'impact de la fiction transhumaniste  
sur le design des technologies portables ?**

PROTOTYPE



Quel est l'impact  
de la fiction transhumaniste  
sur le design  
des technologies portables ?



SPÉCULATION

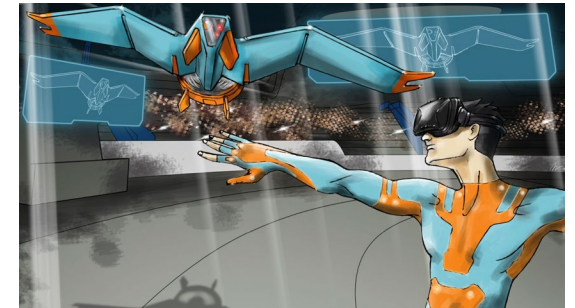
Imagerie et l'esthétique des médias (passés et contemporains)

Progrès de la recherche et attentes futures

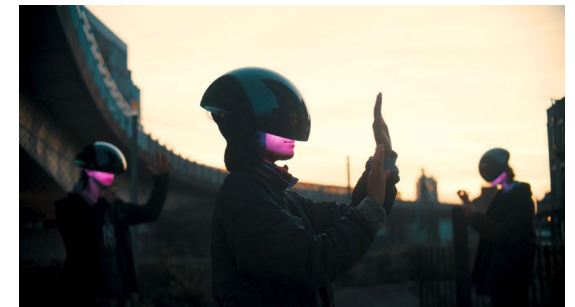
Approche spéculative des artistes et des designers



Interviews:  
• Luigi Cozzi  
• Madison Bycroft



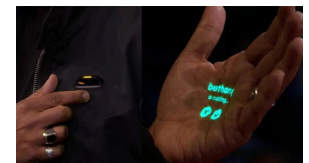
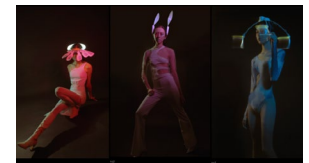
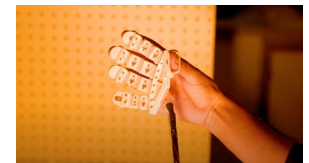
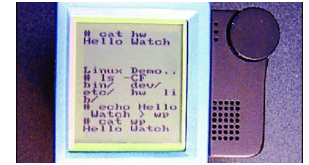
Interviews:  
• Grégoire Courtine  
• Stéphanie Lacour



Interviews:  
• ECAL Lab  
• Superflux Team

# Structure de la recherche

- (Histoire) Contexte et vue d'ensemble
- Fiction et réalité / Innovations en matière de conception / Questions pratiques et adoption
- Besoins réels / Influence des tendances actuelles
- Approche créative / Aspect interactif et immersif
- Potentiels futurs et soutien à la phase d'expérimentation (études de cas)
- Les prototypes d'aujourd'hui
- Design du futur
- Vision avancée et à long terme



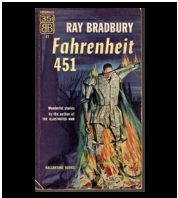
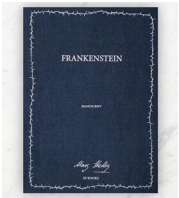
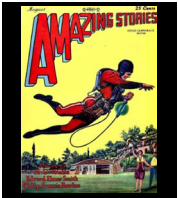
# Histoire et contexte





# Media et catégories sélectionnés

Siècle		Technologies portables	Films	
XX	1.	Vêtements/Accessoires	Metropolis (1927)	Recherche ethnologique entre fiction historique et réalité
	2.	Gadgets	The Jetsons (1962–1963) / Buck Rogers (1950/1979)	
	3.	Communication/Information	Star Trek (1966)	
	4.	Espace	2001, l'Odyssée de l'espace (1968)	
	5.	Sport/Fun/Gaming	Tron (1982)	
	6.	Wereable Industrie/Travail	Aliens (1986)	
XXI	7.	Monitoring	Gattaca (1999)	Recherche spéculative et fiction contemporaine
	8.	Wereable RV	Strange Days (1995)	
	9.	Wereable AR	Minority Report (2002)	
	10.	Neuronal	Avatar (2009)	
	11.	IA/Automation	Anon (2018)	



1



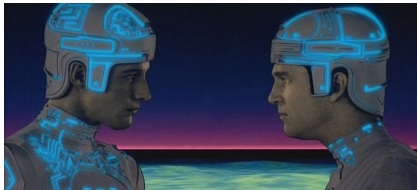
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

# Projets spéculatifs et de recherche

1. Pauline van Dongen - Wereable Solar Dress
2. MIT's Media Lab - Smart temporary tattoos, control devices through touch
3. Headspace - Keunwook Kim
4. MAS in Design for Luxury - Collaboration with SAMSUNG
5. José Chavarria - Interfaces
6. Synflux+HATRA - "New Ecology and Art" (University Art Museum Tokyo)
7. Ines Alpha - 3D Makeup / Filters
8. Intersection' - Superflux
9. Madison Bycroft - Waterlogue, Four to the Floor
10. Anouk Wipprecht - Fashiontech
11. Laetitia Sonami - Ladys glove



1



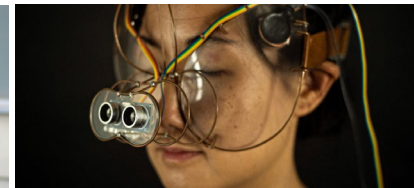
2



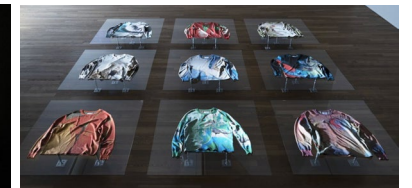
3



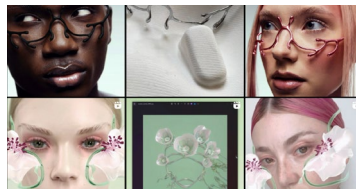
4



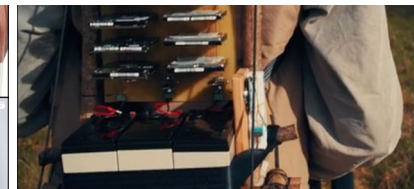
5



6



7



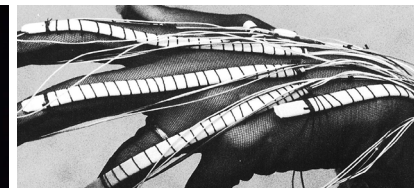
8



9



10



11



Réalité

Passé



Speculative

Quel est l'impact de la fiction transhumaniste  
sur le design des technologies portables ?



Réalité

Présent



Speculative

# Marche à suivre

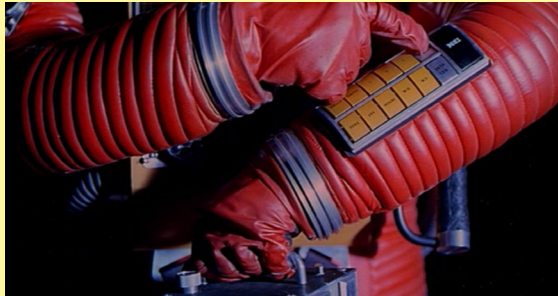
## Octobre

- Définir la structure de la recherche
- Compléter la partie introductive
- Préparer les questions pour les 3 entretiens
- Réaliser les 3 interviews

## Novembre

- Réunir les résultats de la recherche
- Compléter la structure
- Définir l'esthétique et la conception du livre
- S'il reste du temps, interviewer les concepteurs et les artistes





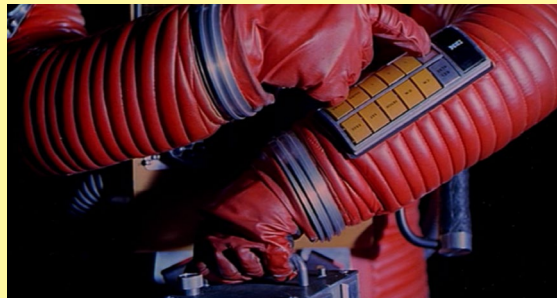
Quel est l'impact de la fiction transhumaniste  
sur le design des technologies portables ?

# AGUMENTED BODY

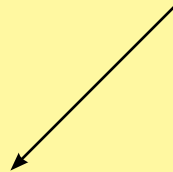
???



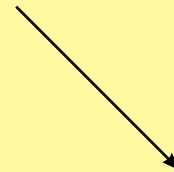
Se concentrer sur une partie  
spécifique du corps ?



Les corps augmentés, de la fiction à la réalité



Comment le design spéculatif  
imagine-t-il les corps augmentés ?



Comment les fictions transhumanistes  
imaginent-elles des corps augmentés ?

# HOW TO PROTOTYPE AUGMENTED BODIES?



Quel est l'impact de la fiction transhumaniste  
sur le design des technologies portables ?

# Book Design

