



APPEL A ARTICLES

Fictions audiovisuelles : technologies et innovations

Les fictions cinématographiques et télévisuelles de science-fiction mettent souvent en scène des technologies imaginaires, utopiques ou dystopiques. Ces dernières plongent le spectateur dans une atmosphère futuriste, propice à l'innovation. Ce numéro de la revue *Technologie et Innovation* propose aux auteurs de rédiger des articles analysant la fonction de ces technologies dans les récits, et leur éventuel impact sur les pratiques innovantes des acteurs économiques. Robert Shiller (2019) a en effet montré à travers son concept d'économie narrative que les discours ont une influence sur le comportement des consommateurs, des investisseurs et des entrepreneurs. Les films et les séries ont ainsi un impact dans la création des discours des prospectivistes et innovateurs chargés d'imaginer le monde de demain. La science-fiction participe ainsi à la création du futur en présentant des technologies utopiques aux spectateurs. Certains films provoquent le rejet de la technologie présentée. D'autres, au contraire, suscitent l'intérêt pour un nouvel objet.

L'économie a besoin de fictions pour créer des modèles de technologies et de sociétés à réaliser. Le cinéma joue un rôle important dans la création de ces récits. Hollywood, objet de soft power américain, développe ainsi des fictions à l'influence centrale dans la diffusion de l'utopisme technologique de la première puissance mondiale. La science-fiction participe de plus en plus à l'innovation, au point que des prospectivistes, auteurs, et spécialistes de design fiction contribuent à des projets de recherche en amont de la R&D (Michaud, 2017). Kirby (2009) a parlé à propos des technologies utopiques de prototypes diégétiques et en a étudié la performativité et le rôle dans la création d'innovations technologiques.

Pensons par exemple à l'OASIS du film *Ready Player One*, réalisé par Steven Spielberg, un monde virtuel immersif faisant penser au métavers que souhaitent réaliser les entrepreneurs du numérique dont le chef de file est Mark Zuckerberg. Quelles sont les influences littéraires, technoscientifiques et artistiques qui ont inspiré cette technologie imaginaire ? Dans quelle mesure a-t-elle contribué à l'élaboration de la vision stratégique des acteurs du secteur de la réalité virtuelle et des télécommunications ? (Michaud, 2018)

Dans le secteur de la robotique et de l'intelligence artificielle, évoquons *Terminator*, qui a pu susciter l'effroi et une certaine technophobie (Dinello, 2006). Les craintes face à ces technologies sont-elles en partie créées par la science-fiction, ou cette dernière ne fait-elle que témoigner d'angoisses collectives face à des innovations ? La série *Black Mirror* a aussi proposé de nombreuses réflexions très stimulantes sur l'avenir des technologies numériques.

Les films de la franchise *Star Trek* mettent en scène de multiples technologies utopiques. Holodeck, warp drive, téléportation, sont quelques exemples de machines qui n'existent pas encore mais qui suscitent de nombreux fantasmes dans la communauté scientifique. Dans quelle mesure sont-elles réalisables ? Quel rôle jouent-elles sur l'imaginaire des scientifiques ?

Prenons un dernier exemple. Le film *Geostorm* présente un gigantesque réseau de satellites, Dutch Boy, placé en orbite, pour réguler le climat et éviter des catastrophes environnementales. La machine est dérégulée par un complot politique visant à prendre le pouvoir. Que pouvons-nous apprendre de ce type de films ? Faut-il y voir la métaphore des préoccupations actuelles vis-à-vis du réchauffement climatique, ou une représentation d'une technologie utopique utile à la prospective, les gouvernements pouvant s'en inspirer pour lancer des programmes de développement de machines similaires ?

Ces quelques exemples visent à illustrer quelques problématiques qui pourront être abordées par les auteurs des articles. Ce numéro s'intéressera particulièrement à ces éléments fictionnels à l'influence notoire dans les phénomènes d'invention scientifique et d'innovation technologique. Quel est l'impact de la science-fiction sur la créativité des innovateurs et des ingénieurs ? La question fut déjà posée dans un numéro précédent de la revue *Technologie et Innovation* (Volume 19-4). Il s'agit cette fois-ci de se poser la question à partir de cas concrets d'œuvres de science-fiction ayant eu une influence sur la sphère technologique et économique. Il sera même possible d'analyser des œuvres de design fiction audiovisuelles, afin d'envisager les motivations des acteurs qui les ont créées et leur rôle dans les processus de conception ultérieurs.

Les auteurs pourront prendre dans leur corpus un ou plusieurs films ou séries et analyser leur rôle dans les processus d'innovation. L'appel est ouvert à des chercheurs pluridisciplinaires, qui devront interroger les usages de la technologie dans les films de science-fiction et leur impact sur les représentations collectives et sur les processus d'innovation. Les articles devront compter entre 6 000 et 8 000 mots.

Planning prévisionnel :

Remise des déclarations d'intention : 15 mars 2022

Résultats de la présélection : 30 mars 2022

Remise de la première version des articles : 1^{er} septembre 2022

Retour des évaluations : 1^{er} novembre 2022

Deuxième version des articles : 30 janvier 2023

Publication : juin 2023

Contact :

Propositions à envoyer à Thomas Michaud, chercheur associé au laboratoire ISI/Lab.RII, Université du Littoral Côte d'Opale : michaud.thomas@yahoo.fr

Les déclarations d'intention d'environ une page devront comporter une description du projet ainsi qu'une courte biographie de l'auteur.

Bibliographie :

- Technologie et Innovation*, Volume 19-4, « Science-fiction et conception de l'innovation » : <http://www.openscience.fr/Science-fiction-et-conception-de-l-innovation>
- Dinello Daniel, *Technophobia ! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, University of Texas Press, 2006
- King Geoff, Krzywinska Tanya, Wood Charles R., *Science Fiction Cinéma, From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower, 2000
- Kirby David, « The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development », *Social Studies of Science*, 2009, 40(1): 41-70
- Maynard Andrew, *Films from the Future. The Technology and Morality of Sci-Fi Movies*, Mango Publishing, 2018
- Michaud Thomas, *L'innovation, entre science et science-fiction*, ISTE Editions, Londres, 2017
- Michaud Thomas, *La réalité virtuelle, de la science-fiction à l'innovation*, L'Harmattan, Paris, 2018
- Sfez Lucien, *Technique et idéologie, un enjeu de pouvoir*, Le Seuil, Paris, 2002
- Shiller Robert, *Narrative Economics: How Stories Go Viral & Drive Economic Events*, Princeton University Press, 2020)
- Telotte J.P., *A Distant Technology. Science Fiction Film and the Machine Age*, University Press of New England, 1999
- Thomas Douglas, Sturken Marita, Ball-Rokeach Sandra, *Technological Visions, The Hopes and Fears that Shape New Technologies*, Temple University Press, 2004