



HAL
open science

Innovation de la fiction et fiction de l'innovation

Wendy Ringenbach

► **To cite this version:**

| Wendy Ringenbach. Innovation de la fiction et fiction de l'innovation. 2018. hal-01946321

HAL Id: hal-01946321

<https://hal.science/hal-01946321>

Submitted on 5 Dec 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Innovation de la fiction et fiction de l'innovation

PAR WENDY RINGENBACH · PUBLIÉ 04/12/2018 · MIS À JOUR 05/12/2018

2001: A Space

Odyssey, réalisé

par Stanley

Kubrick

Être innovant : voilà une maxime dont la sobriété promet de laisser plus d'un ingénieur pantois. Pourtant, la légèreté avec laquelle l'on use et abuse du terme laisse songer qu'il suffit d'être frappé par la foudre, un peu à la manière d'un Agrippa d'Aubigné rédigeant ses *Tragiques* après avoir été saisi par le Saint-Esprit. Je propose que nous distinguions d'ores et déjà invention, originalité et innovation. Si l'artiste et l'inventeur solitaires peuvent bien naturellement apporter leur concours à la production d'objets et techniques innovants, cela même du fond de leur atelier ou de leur laboratoire, l'on ne peut rester aveugle à la nature éminemment sociale du travail d'innovation. L'innovation ne se borne pas aux limites physiques de l'objet. Elle implique en somme une préparation périphérique du contexte dans lequel l'objet doit être mis au jour. En un sens, nous pourrions distinguer deux faces d'un même processus : d'un côté, un travail proprement créateur et productif. D'un autre, le placement du produit en réalisation au centre d'une constellation de technologies et de besoins, de relations sociales et scientifiques préexistants. Après tout, le produit innovant n'apparaît jamais *ex nihilo*, pas plus que l'homme n'est sorti de la cuisse de Jupiter en l'espace de quelques instants. L'objet innovant se trouve toujours au carrefour d'un ensemble de paramètres matériels, théoriques et esthétiques qui en déterminent les conditions d'existence, et dont on s'attend à ce qu'il en modifie réciproquement les contours. Et nous tenons là une caractéristique propre de l'objet, ou de la technique innovante : innover, c'est toujours aussi *satisfaire* et *perturber* en même temps.

Au cours d'une conversation avec mes collaborateurs, au sujet des oeuvres qui constituent aujourd'hui encore une source d'inspiration majeure pour l'innovation technologique, m'est revenu le souvenir d'un objet en particulier. Cet objet, dont la commercialisation a été suivie d'une incorporation fulgurante dans notre quotidien, semble aujourd'hui ironiquement appartenir à un autre espace-temps; encore présent à titre d'inspiration et pourtant frappé par la désuétude. Il faut

dire que le mythe a si bien été construit qu'il ne fut jamais tout à fait effacé des mémoires. En 2001, la société Apple commercialise son iPod. Nom futuriste, design accrocheur, son succès était garanti au-delà même des communautés amatrices de science-fiction. Effectivement, ce petit objet, dont le nom a peu à peu pulvérisé tous les homonymes concurrents, aurait été inspiré à ses inventeurs par **2001: A Space Odyssey**, film de science-fiction réalisé par Stanley Kubrick, et dont la sortie sur grand écran en 1968 a généré un succès retentissant. Les amateurs du film se souviendront certainement de la capsule EvaPod, engin automatisé par une intelligence artificielle dont la parenté avec iPod ne semble vraisemblablement pas extrapolée¹. Comme la capsule mise en avant dans le scénario du film, le iPod promettait à ses consommateurs une expérience qualitativement inédite : la possibilité de rassembler au bout de ses doigts sa bibliothèque audio pour consommer de manière mobile ses pistes favorites. Bien sûr, le Walkman avait été adopté par nombre de consommateurs depuis une vingtaine d'années déjà. Tout comme le iPod, il proposait à ses possesseurs d'emporter avec eux leur bibliothèque musicale afin d'en jouir n'importe où, n'importe quand. Seulement son tort, à compter de 2001, fut de l'avoir fait plus modestement que son successeur. Éreinté par la concurrence, il a à son tour été relégué au rang des objets désuets. Quoiqu'il en soit, il est ici manifeste que ce dont a joui l'iPod, au moment où il fit son apparition théâtrale à titre de produit « révolutionnaire », c'est clairement la réputation dont son lancement a été précédé. De ce point de vue, révolutionnaire (du latin *re-voltare*, qui signifie retourner, ou changer de face), il le fut sans l'ombre d'un doute. Cela précisément dans la mesure où, loin de se contenter de proposer une nouvelle manière d'expérimenter un phénomène préexistant², il s'est proposé de redéfinir l'expérience des consommateurs, un peu à la manière du film de Kubrick, finalement. En le commercialisant, Apple a d'une part postulé la mise en place d'une nouvelle manière d'apprécier sa musique, mais encore, en a établi le monopole en construisant autour du produit l'illusion qu'il constituait un objet inédit, presque issu du futur.

Anticipation de l'innovation, paradoxale par définition.

Nous en venons là à un aspect intéressant du produit innovant. De façon empirique, sa réalisation semble presque toujours accompagnée d'une anticipation paradoxale. D'une part, est innovant l'objet ou technique qui vient surprendre les attentes du commun des consommateurs; d'autre part, cette surprise n'est présente qu'en tant qu'elle enrobe une anticipation déjà présente, un besoin social virtuel, voire souvent déjà latent. Il faut dire que l'innovation se réalise sur le fond de sa propre mythologie. Par mythologie propre, j'entends non pas le mythe prométhéen qui tend à justifier la technique humaine par sa nécessité et sa beauté intrinsèques, mais bien l'environnement fictionnel qui **accompagne** et **conditionne** l'innovation. Pour aussi réelle et effective que soit l'innovation, une fois portée à terme, elle apparaît donc toujours doublée d'une existence fantasmée. Bien sûr, un tel adjectif reste sujet à caution, et nous ne prétendons nier ici l'existence des luddites, pas moins que celle des ennemis de la science-fiction, d'ailleurs. Reste que l'efficacité des fictions mises en avant dans les discours publicitaires, oeuvres littéraires (pensons à l'enthousiasme qui a accompagné la publication des cinq volumes de **Dune** célèbre série de Frank

Herbert, du *Ender's Game* de Orson Scott Card ou encore du *Neuromancer* de William Gibson) et cinématographiques (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick; mais encore le phénomène *Star Wars*, etc.), et discours politiques sur l'innovation et ses principes est sans équivalent. L'on détient là, il me semble, un phénomène pour le moins intéressant : l'innovation répond constamment à **un ensemble de fantasmes partagés, nourris par un enthousiasme collectif au nom duquel sont polarisés une quantité le plus souvent étourdissante d'attention, de capitaux, d'encre versée, de discours...** Cela au point d'en modifier le visage politique, économique et écologique de nos sociétés. Finalement, en l'absence d'une fiction de l'innovation, d'un *leitmotiv* des progrès techniques et scientifiques réalisés, l'on ne parvient jamais vraiment à innover. Pour l'essayiste Jeremy Rifkin³, ce fut d'ailleurs entre autres le drame qui conduisit le mandat Obama à se laisser dépasser par la prolifération des programmes et projets économiques en tous genres : en l'absence d'un récit annonciateur, d'une fiction de l'innovation en cours et à venir, l'innovation reste condamnée à n'être qu'une succession de tâches dénuée de cohérence. Inversement, les innovations restées, à titre de fictions, ignorées par les acteurs économiques et politiques les moins attentifs ont entraîné avec elles le déclin d'un grand nombre d'activités. Pensons par exemple aux compagnies du disque, mais encore aux éditeurs d'encyclopédies à l'ère de plateformes en ligne innovantes telles que Youtube ou Wikipedia. De ce point de vue, il semble qu'il faille reconsidérer la portée qu'ont les récits développés autour de l'innovation. En dépassant son apparence purement laudative, nous pourrions bien y retrouver, sinon une prophétie des innovations futures, du moins un enthousiasme fort anticipateur pour les bouleversements à venir.

L'innovation de la fiction et l'ouverture des possibles.

Les récits de science-fiction figurent donc, comme il aura été évoqué précédemment, parmi les moteurs principaux des fantasmes et ambitions innovantes de nos sociétés. Mais la raison pour laquelle je souhaite y mettre l'accent ne se limite pas à sa fonction anticipatrice. Après tout, l'anticipation est déjà présente lorsque nous prêtons attention aux discours tenus dans les milieux économiques ou encore médicaux jugés innovants. Certes, la science-fiction est à proprement parler une fiction de l'innovation, avons-nous dit. Mais ce qui fait le propre du récit de science-fiction, c'est que nous pourrions en dire qu'il constitue lui-même une innovation de la fiction. Penser un roman de science-fiction hors des bornes de l'innovation, cela reviendrait à penser le roman hors du cadre de l'utilisation d'un langage. Sans innovation, pas de science-fiction. Les deux concepts semblent en fait intrinsèquement liés, en cela même qu'ils renvoient à une même propriété de l'esprit humain, à savoir l'imagination. Les amateurs du genre le reconnaîtront certainement : la science-fiction place en son cœur un ensemble de fantasmes cosmologiques et scientifiques dont les enjeux restent intemporels. C'est là son intérêt théorique principal : problématiser non seulement ce qui existe présentement, mais encore *ce qui pourrait bien exister* dans un futur plus ou moins lointain. Explorer l'univers hors de l'atmosphère terrestre, coloniser des planètes inconnues, faire la découverte de nouvelles civilisations, apprendre de nouvelles techniques, vivre mieux, plus longtemps, en meilleure santé... Voilà autant de thèmes qui, tout en

nous apparaissant comme *manifestement fantasques*, laissent présager que l'espace qui sépare leur mise en réalisation du temps présent est réduit un peu plus chaque jour. Loin d'infirmier ce sentiment, des fictions telles que ***De la Terre à la Lune***, dans laquelle Jules Verne décrit, en 1865, la conception d'un véhicule projectile dont la ressemblance avec le module Apollo 13 est frappante. Tout comme les fictions innovantes que nous avons eu l'occasion de mentionner plus tôt, le récit de Jules Verne propose de manière pragmatique une exploration de l'imaginaire humain. Sa manière de procéder est la suivante : faire « comme si » tous les scénarios étaient possibles, et à partir de cette attitude fictionaliste de *simulation*, construire un pont entre l'état actuel des choses et les fantasmes auxquels on se livre. Chez Verne, ce pont se trouve être une description remarquablement réaliste de protocoles expérimentaux destinés à mettre en réalisation ses ambitions. Dans d'autres récits innovants, à l'inverse, l'on peut très bien aussi retrouver le même souci de rapprocher le possible de l'actuel par la problématisation, au sens où l'entend Foucault⁴ (il s'agit alors de dégager les implications et conséquences potentielles des innovations en cours). En faisant le tour d'horizon du champ des possibles, les fictions proprement innovantes sont donc celles dont les scénarios exploitent, parfois à l'extrapolation, les potentialités contenues dans l'état présent du monde. Et puisque l'histoire de l'innovation nous a maintes fois démontré le potentiel pratique du fantasme, attendons-nous à ce que les fictions de l'Innovation continuent à se nourrir des récits innovants pour appliquer sans relâche nos esprits à l'exercice exigeant de l'imagination. Mais surtout, prenons l'habitude, à la manière du lecteur de science-fiction, de nous laisser surprendre par le cours des événements, et ce, en nous gardant de questionner la pertinence de ce dont nous ne soupçonnons pas encore la virtualité.

Citez l'article : Wendy Ringenbach, "Innovation de la fiction et fiction de l'innovation", " in *L'innovation en question*", 04/12/2018, <https://atelierlagon.hypotheses.org/900>.

1. « *The coolest thing about iPod is that your entire music library fits in your pocket. Ok?* » (...) « *You can take your whole music library with you, right in your pocket. Never before possible. So that's iPod.* » ; extrait d'un discours de Steve Jobs, issu de l'article de Rhiannon Williams pour *The Telegraph*, 23/10/2014, disponible à cette adresse [\[↗\]](#)
2. cf. « From Macs to iPods : How Apple revolutionised technology », Alex Hurn for *The Guardian*, 02/08/2018 [\[↗\]](#)
3. *La Troisième Révolution Industrielle*, 2011 [\[↗\]](#)
4. Pour plus d'éléments au sujet de la problématisation fictionnelle, cf. Rumpala, Y. (2010). Ce que la science-fiction pourrait apporter à la pensée politique. *Raisons politiques*, 40,(4), 97-113. doi:10.3917/rai.040.0097. [\[↗\]](#)



