

imprudence

CREATIVE DESIGN FICTION

**imprudence
_lab**

mission

Nous sommes un regroupement de créatifs, qui aidons nos clients à comprendre, imaginer et créer leur futur.

Nous regardons les signaux faibles, les cultures émergentes et les expérimentations d'avant-garde pour imaginer des scénarii et univers prospectifs qui explorent le futur de manière radicale, pour mettre à jour le présent.

approche

Dans un monde en bouleversement continu où les prédictions sont devenues obsolètes et la science-fiction réalité, le futur ne peut plus se déduire. Il doit s'imaginer.

Chez Imprudence, nous venons du design, du jeu vidéo, du cinéma, du digital.

Designers, prospectivistes, auteurs, nous sommes tous des créateurs d'histoires et d'expériences.

Notre démarche est celle de la fiction.

Nous sommes partisans d'un design fiction radical et décalé, pertinent et intelligent, accessible et exploratoire.

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

CRÉER UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION ET DE CRÉATION
RETROUVER UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

01

C'est en observant ce qui se passe à la marge, dans les laboratoires, les centres pluridisciplinaires de recherches, les universités, les centres d'art et de créations et autres espaces radicaux d'expérimentation que nous trouvons le matériel nécessaire pour imaginer nos futurs.

Signaux faibles
Regarder où personne ne regarde

La Silicon Valley vient à la fois du mouvement hippie, de la culture nerd et du hacking. Autant de mouvements et éléments culturels rejetés en leur temps. C'est dans les foyers et les pépinières de la culture expérimentale d'aujourd'hui que se cache le futur mainstream.

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Signaux faibles

Regarder où personne ne regarde

01

LISTE DES CONCEPTS CLÉS

CAHIER DE SIGNAUX FAIBLES

LISTE DES F.M.T
(FUTURE META TRENDS)

Phase dirigée par un chercheur

Déterminer le point de départ

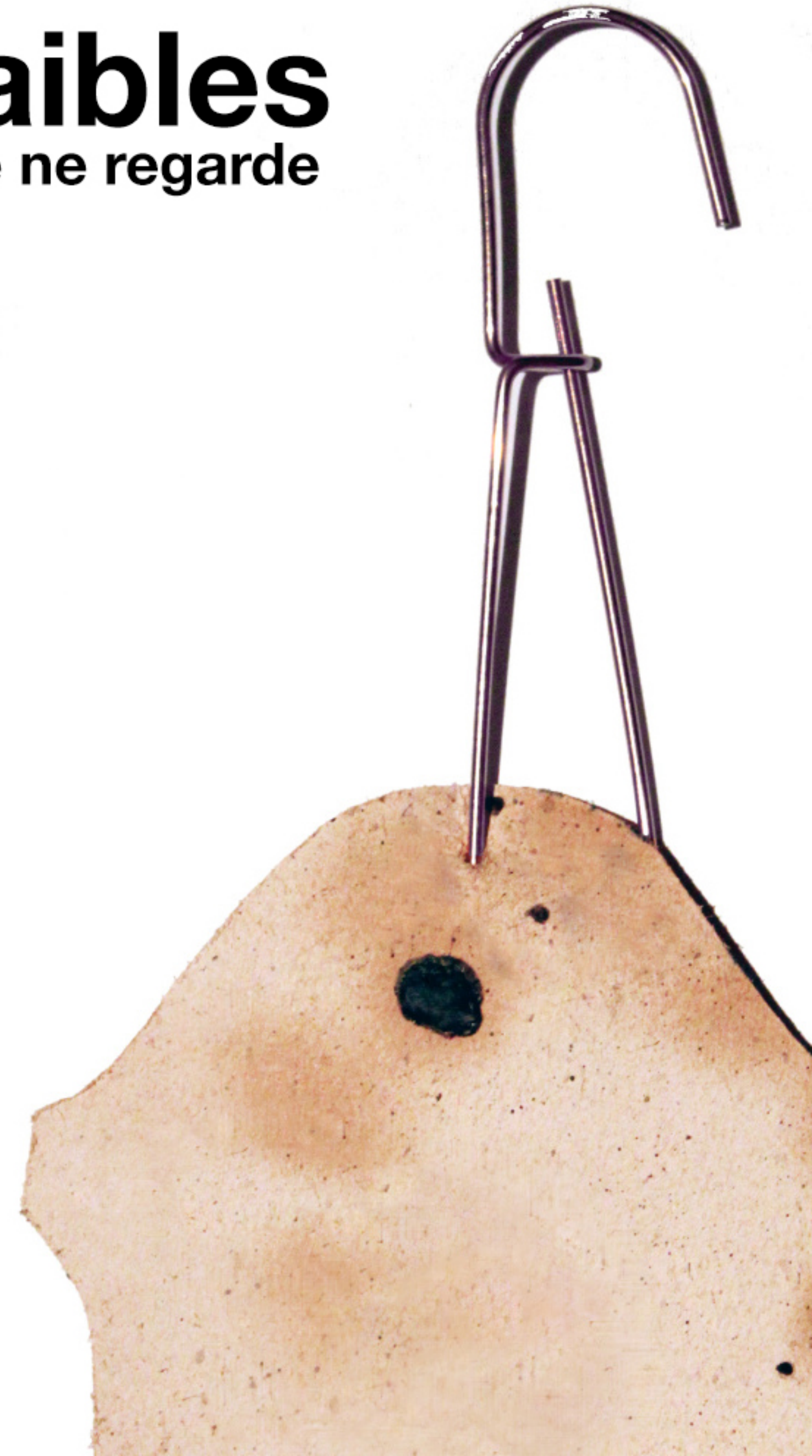
Data mining spécifique autour de l'état de l'art, des enjeux stratégiques et de la futurologie existante sur le secteur ou l'industrie concernée

Identifier les structures et concepts clés

Analyse historique, sociologique et créative des mythes, usages, objets fonctionnels et symboliques, expériences et espaces clés du secteur

Rendre lisible les dynamiques

Plongée dans les espaces alternatifs pour identifier les signaux faibles autour des concepts clés précédemment identifiés



IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Signaux faibles

Regarder où personne ne regarde

Où notre regard se porte sur la création plus que la technique

ARS ELECTRONICA
RESONATE FESTIVAL
THE WRONG BIENNALE
...

DESIGNED REALITIES LAB
UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND
...

PARSONS
ARTS DÉCO
PENNINGHEN
ECAL
DESIGN ACADEMY EINDHOVEN

Data mining spécifique autour de l'état de l'art,
des enjeux stratégiques et de la futurologie existante
sur le secteur ou l'industrie concernée

Analyse historique, sociologique et culturelle
des mythes, usages, objets fonctionnels
expériences et espaces clés du secteur

Rendre lisible les dynamiques

Plongée dans les espaces alternatifs pour
identifier les signaux faibles autour des concepts
clés précédemment identifiés

LISTE DES CONCEPTS CLÉS

CAHIER DE SIGNAUX FAIBLES

LISTE DES F.M.T
(FUTURE META TRENDS)



IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Signaux faibles

Regarder où personne ne regarde

O

LISTE DES CONCEPTS CLÉS

CAHIER DE SIGNAUX FAIBLES

LISTE DES F.M.T
(FUTURE META TRENDS)



identifier les signaux faibles autour des concepts clés précédemment identifiés

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Signaux faibles

Regarder où personne ne regarde

O

LISTE DES CONCEPTS CLÉS

CAHIER DE SIGNAUX FAIBLES

LISTE DES F.M.T
(FUTURE META TRENDS)

01 L'ÉTERNEL RETOUR À LA NATURE

BIOBORG

LE CYBORG EST UN ÊTRE HUMAIN AYANT FUSIONNÉ EN TOTALITÉ OU EN PARTIE AVEC LA MACHINE. CETTE NOTION SUBIT LES MÊMES CRITIQUES QUE LE MOUVEMENT QUI L'UTILISE À OUBLIANCE, LE TRANSHUMANISME. LE CYBORG SERAIT RENTRÉ SUR LA PERFORMANCE ET PLACERAIT L'HUMAIN AU DESSUS DE LA NATURE... EN REGARDANT LES SIGNAUX FAIBLES, NOUS VOYONS ÉMERGER UNE FIGURE ALTERNATIVE, LE BIO-BORG, FUSION DE L'HUMAIN ET LA NATURE. COMBAT DE LUDDITES OU VÉRITABLE ESPoir, À VOUS DE TRANCHER.

SMOD TASTING PROJECT
THE CENTER FOR GENDMIC GASTRONOMY

GOÛTER L'AIR

Et si vous pouviez connaître la qualité de l'air en le mangeant ?

Encapsulées dans des blancs en neige, les particules d'air seront testées directement par votre palet dans de délicieux (ou pas) cookies...

On retrouve une composition du mouvement cyborg, l'ajout d'un sens à l'existant et la possibilité de recréer le monde d'une nouvelle façon, comme Neil Harbisson et son implant pour entendre les couleurs.

MANGER DU PLASTIQUE

Et si vous pouviez vous nourrir de vos déchets plastiques ?

Les champignons et bactéries dégradent le plastique placé dans les cavités prévues à cet effet, et le transforment en une biomasse comestible.

FUNGI MUTARIUM
LIVIN STUDIO

Ni les robots de Matrix ni les créatures de Star Wars, des robots comme l'Exobot de Biobot Robotics sont eux aussi capables de se nourrir d'ordures et ainsi d'être autonomes en énergie.

PROJET
LOUISE KNOFFERT

EXPÉRIMANGER

Et si on arrêtait avec les couteaux et fourchettes ?

Ces ustensiles que l'on croit si très utiles de la cuisine moléculaire sont des expériences culinaires en soi, utilisant l'ensemble des sens, états, textures et mouvements à disposition.

EXPÉRIMANGER

Et si notre fourchette devenait une extension de notre corps ?

Inspirés par le phénomène de synesthésie, ces outils sont faits pour transformer le fait de se nourrir en stimuli sensoriels.

PROJET
LOUISE KNOFFERT

TENDANCES LIÉES

CUISINE D'AVANT-GARDE	FERRAN ADRIA, NOMA, EMILIE BALZ
DO-IT-YOURSELF	JARDINS PARTAGÉS, MAISONS POTAGERS
LUDIFICATION	NINTENDO LABS
RÉALITÉ MIXTE	PROJECT NOURISHED

identifier les signaux faibles autour des concepts clés précédemment identifiés

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

CRÉER UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION ET DE CRÉATION
RETROUVER UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

02

Liberté ou contrôle ? Standardisation ou singularité ? Symbiose ou externalité ?
Intelligence ou vitesse ? De quoi sera fait le monde de demain ?

World building
Paramétrer le futur

En réunissant autour de la table chercheurs, designers, artistes, auteurs, makers, nous analysons et explorons signaux faibles et tendances meta pour poser nos hypothèses du monde à venir.

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

World building

Paramétrer le futur

0 2

1 LISTE D'IMAGINAIRES

UNE LISTE DE VARIABLES
POUR LES MONDES ET HISTOIRES
À VENIR

3 SETS DÉFINIS DE VARIABLES

Phase dirigée par un auteur

Mapper l'imaginaire existant

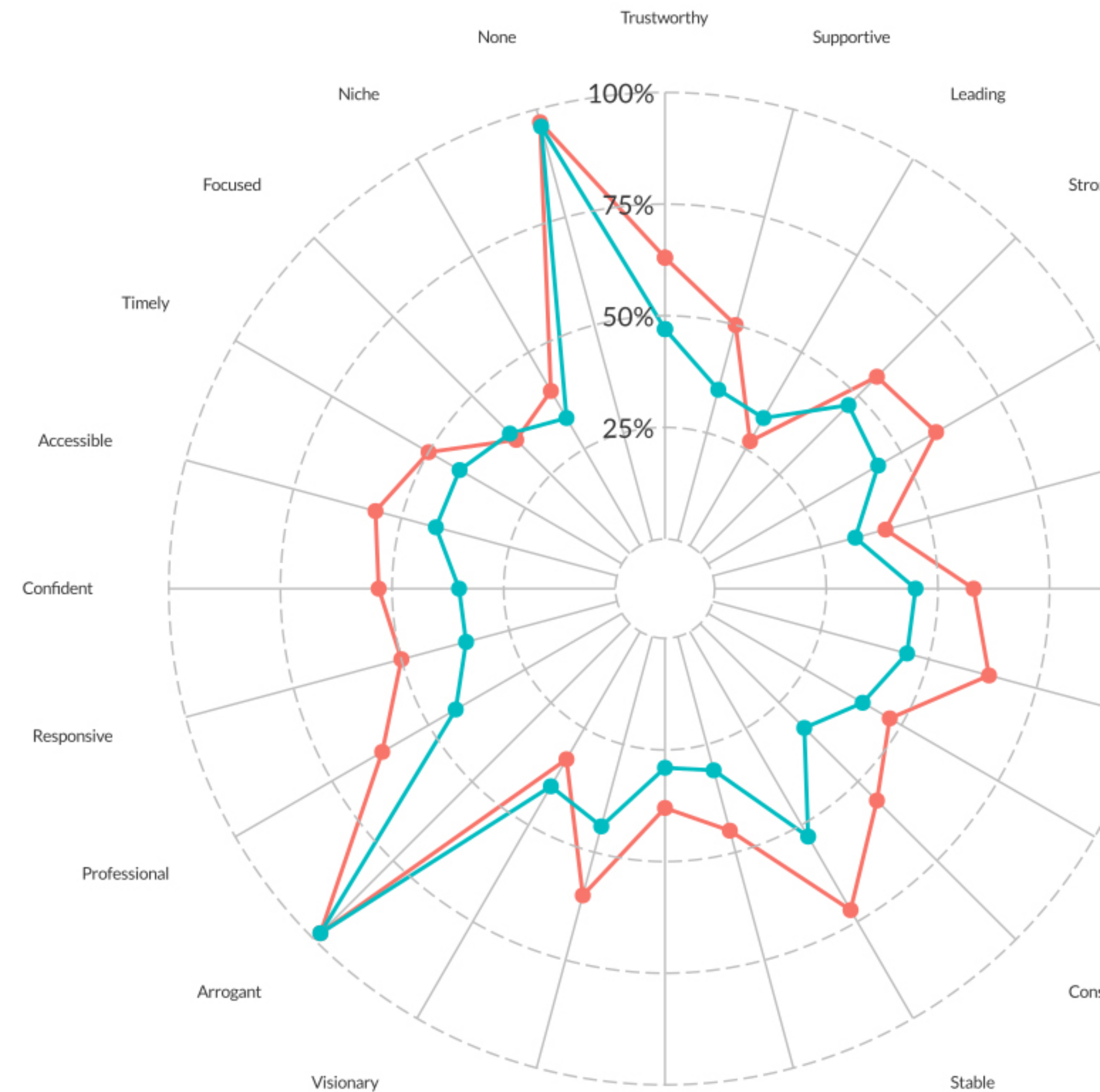
Une collecte d'imaginaires historiques et fictionnels, pour établir la base commune et collective de projection

Identifier les paramètres

Listing des variables récurrentes au coeur des imaginaires collectifs (dystopies et utopies), en interaction avec chercheurs, designers et creative technologists

Pousser les curseurs

Identification de 3 réglages pertinents et intéressants narrativement, dont au moins 2 avec des valeurs extrêmes de variables



IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

World building

Paramétrer le futur

Notre ancrage est historique, pop, multiculturel

CYBERPUNK, HARD FICTION, UTOPIES,
SPACE OPERA, UCHRONIE, FANTASY

Mapper l'imaginaire existant

Une collecte d'imaginaires historiques et fictionnels, pour établir la base commune et collective de projection

FILMS, SÉRIES, BANDES DESSINÉES,
ANCIENNES ILLUSTRATIONS, MATTE
PAINTING, MOTION DESIGN

au coeur des imaginaires collectifs (dystopies et utopies), en interaction avec chercheurs, designers et creative technologists

Pousser les curseurs

Identification de 3 réglages pertinents et intéressants narrativement, dont au moins 2 avec des valeurs extrêmes de variables



IMAGINAIRES ALTERNATIFS FRANÇAIS,
JAPONAIS, CORÉEN, CHINOIS, KENYAN,
DANOIS...

1 LISTE D'IMAGINAIRES

UNE LISTE DE VARIABLES
POUR LES MONDES ET HISTOIRES
À VENIR

3 SETS DÉFINIS DE VARIABLES

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

CRÉER UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION ET DE CRÉATION
RETROUVER UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

03

Que deviendrait le maquillage dans un monde où nous avons décidé d'abolir les différences ?
Que deviendrait Picard dans un monde où nous avons décidé d'abandonner la notion de goût ?
Que deviendrait le BTP dans un monde où nous avons choisi de redevenir nomades ?

Future stories
Imaginer le futur

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Future stories

Imaginer le futur

03

3 "BIBLES"

3 NOUVELLES

1 BIBLE EST UN DOCUMENT UTILISÉ DANS LE CINÉMA DÉCRIVANT L'UNIVERS DANS LEQUEL VA SE DÉROULER L'HISTOIRE (MONDE DANS LEQUEL LES PERSONNAGES ÉVOLUENT - ÉCONOMIE, SOCIAL, CULTURE ETC. / PROFIL DES PERSONNAGES - PSYCHOLOGIE, ACTIVITÉS, OBJECTIFS, RELATIONS / ENJEUX ET THÉMATIQUES DE L'HISTOIRE)

Phase dirigée par un auteur

Poser les enjeux

Une construction de "bible" pour établir les enjeux des mondes futurs

Tirer les fils de l'histoire

Un travail d'écriture inspiré des séries (technique du what if et des arcs), où le client devient part de 3 histoires



IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Future stories
Imaginer le futur

Notre philosophie est celle de la fiction d'anticipation grand public

Une construction de "bible" pour établir les enjeux des mondes futurs

Tirer les fils de l'histoire

Un travail d'écriture inspiré des séries

(technique du what if et des arcs), où

On part de 3 histoires

LES HISTOIRES SONT STRUCTURÉES COMME UNE ÉPISODE DE SÉRIE, UNE COMÉDIE, UN THRILLER...

L'UTILISATION DE SCHEMAS CONNUS FACILITE POUR LE LECTEUR LA DÉTECTION DES ANOMALIES ET DONC LA COMPRÉHENSION EN CREUX DES BOULEVERSEMENTS À L'OEUVRE

3 "BIBLES"

3 NOUVELLES

1 BIBLE EST UN DOCUMENT UTILISÉ DANS LE CINÉMA DÉCRIVANT L'UNIVERS DANS LEQUEL VA SE DÉROULER L'HISTOIRE (MONDE DANS LEQUEL LES PERSONNAGES ÉVOLUENT - ÉCONOMIE, SOCIAL, CULTURE ETC. / PROFIL DES PERSONNAGES - PSYCHOLOGIE, ACTIVITÉS, OBJECTIFS, RELATIONS / ENJEUX ET THÉMATIQUES DE L'HISTOIRE)

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

CRÉER UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION ET DE CRÉATION
RETROUVER UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

04

Imaginez que vous allumiez votre interface de divertissement neurologique en 2060, de quels produits la publicité sensorielle hyper personnalisée vous vantera les mérites ?

Future objects
Poser des questions radicales

Pour transformer cette vision en concret, nous travaillons avec des designers, illustrateurs, vidéastes, animateurs, sound designers et modelers 3D pour créer les lieux, objets et interactions qui peuplent ces futurs.

IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMMENT

Future objects

Poser des questions radicales

0

1 À 3 ARTEFACTS PAR SCENARIO

1 ILLUSTRATION PAR SCENARIO
(PHOTO OU VIDÉO)

4

Phase dirigée par un designer
et un creative technologist

Pasticher le design

La création des “persona” et des “user journey”
de nos 3 histoires, pour définir les usages
et comportements “limite” dans le futur

Illustrer le monde qui vient

La conception et l’illustration des objets,
lieux et expériences peuplant nos histoires,
pour rendre les enjeux concrets et matériels



IMPRUDENCE
DESIGN FICTION

UN NOUVEL ESPACE DE REFLEXION
UNE VISION LONG-TERME DU FUTUR
VOIR LE PRÉSENT DIFFÉREMENT

Future objects

Des objets aux questions radicales

Notre objectif est de créer des *objets* forts, radicaux et décalés, faciles à partager.

EXPÉRIENCES, INTERFACE, VÊTEMENT,
MAGASIN, OBJET DU QUOTIDIEN,
MOYENS DE TRANSPORT, PROTHÈSES,
USTENSILES...

CODE, ARDUINO, 3D PRINTING, VIDEO,
3D MODELING, MATTE PAINTING,
ILLUSTRATION...

1 À 3 ARTEFACTS PAR SCENARIO

1 ILLUSTRATION PAR SCENARIO
(PHOTO OU VIDÉO)

DIGITAL HOMEWORKING

4/6 SEMAINES

1. COMPRENDRE LE FUTUR

CAHIER DE SIGNAUX FAIBLES, LISTE DES TENDANCES ÉMERGENTES QUI VONT
STRUCTURER LE SECTEUR DANS LES ANNÉES À VENIR ET CONCEPTS CLÉS
ASSOCIÉS

PRESTATIONS POSSIBLES :

1

1 + 2

1 + 2 + 3

1 + 2 + 4

1 + 2 + 3 + 4

4/6 SEMAINES

2. MAPPER LE FUTUR

ETUDE DE L'HISTOIRE ET DES REPRÉSENTATIONS FICTIONNELLES DU
SECTEUR, FRAMEWORK D'ANALYSE

4/6 SEMAINES

3. IMAGINER LE FUTUR

BIBLES, NOUVELLES

4/6 SEMAINES

4. PROTOTYPER LE FUTUR

PERSONA ET USER JOURNEYS, PROTOTYPES D'EXPÉRIENCES, ILLUSTRATIONS
DES SCENARII

imprudence

CONTACT@IMPRUDENCE.FR / WWW.IMPRUDENCE.FR