

Communiqué de presse

## Science Fiction Design From Space Age to Metaverse

18 mai 2024 – 11 mai 2025, Vitra Schaudepot

**De nombreux films de science-fiction, de Star Trek à 2001: l'Odyssée de l'espace en passant par Blade Runner, abondent de classiques du design qui ont façonné notre vision du futur. En retour, de nombreux designers ont puisé leur inspiration dans le genre de la science-fiction pour concevoir des objets destinés à à futur imaginaire. Le dialogue fascinant entre la science-fiction et le design est le sujet d'une nouvelle exposition au Vitra Schaudepot. Sous le titre « Science Fiction Design : From Space Age to Metaverse », plus de 100 objets de la collection du musée seront présentés dans une mise en scène futuriste imaginée par le designer Andrés Reisinger. Complétée par des œuvres sélectionnées provenant du cinéma et de la littérature, l'exposition présentera une gamme d'objets du début du XXe siècle jusqu'au Space Age des années 1960 et 70, et ira plus loin encore, en montrant des objets issus de designs récents, conçus exclusivement pour les mondes virtuels du métavers.**

Le genre littéraire de la science-fiction a gagné en popularité au XIXe siècle, lorsqu'à l'ère industrielle, le progrès soudain de la technologie poussa des auteurs tels que Mary Shelley et Jules Verne à imaginer comment les problèmes les plus pressants de leur époque s'articuleraient dans des mondes fictifs appartenant au futur. Dès le début, le genre s'est concentré sur les grandes questions de l'humanité, touchant à l'amour, à la guerre et à la mort en les plaçant dans des récits de voyages dans le temps et l'espace, ou en les mettant aux prises avec les risques et opportunités que représentent les nouvelles technologies. Avec l'avènement des images en mouvement, la science-fiction a rapidement été adoptée par le cinéma comme thème majeur. L'exposition le montre grâce à une œuvre pionnière de l'histoire du cinéma : dans *Le Voyage dans la Lune* (1902), le réalisateur français Georges Méliès imagine le vol d'une fusée vers la lune, donnant ainsi naissance au film de science-fiction archétypal. Au cours des décennies suivantes, la science-fiction a non seulement pris rapidement de plus en plus de place dans l'industrie cinématographique, mais a également généré de nouvelles formes artistiques dans les arts littéraires et graphiques, comme les bandes dessinées et les magazines populaires. Celles-ci permirent d'atteindre une communauté de fans au niveau mondial à l'aide de couvertures colorées et d'histoires écrites par des auteurs de renom tels qu'Isaac Asimov, Stanislaw Lem et H.G. Wells.

Ce que la science-fiction a anticipé devient finalement réalité à partir des années 1950 : les premiers satellites conquièrent l'espace, la technologie aérospatiale connaît des avancées rapides, et les deux superpuissances de la Guerre froide, les États-Unis et l'Union soviétique, se lancent dans une course au premier alunissage qui a captivé le monde entier à la manière

d'un roman à suspense. L'âge spatial, ou "Space Age", a également trouvé une expression multiple dans le domaine du design. Des designers tels que Gae Aulenti, Eero Aarnio, Luigi Colani, Joe Colombo et Verner Panton ont créé des meubles et des environnements de vie dont les formes organiques et les surfaces plastiques brillantes avaient non seulement un aspect futuriste, mais reflétaient également une refonte fondamentale des modes de vie modernes. En s'inspirant de la technologie des voyages spatiaux, les designers du Space Age ont fourni aux réalisateurs de films les meubles idéaux pour leurs films de science-fiction. Les meubles de designer ont afflué sur le grand écran : la série de sièges Djinn d'Olivier Mourgue dans *2001: l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (1968); la chaise Tomato d'Eero Aarnio dans *Men in Black* de Barry Sonnenfeld (1997); la chaise Ribbon de Pierre Paulin dans *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve (2017), pour n'en citer que quelques-uns.

Le dialogue entre la science-fiction et le design s'est poursuivi au cours des décennies suivantes. Des designs emblématiques ont continué à apparaître dans les films de science-fiction, tels que la chaise Orgone de Marc Newson dans *Prometheus* (2012), ainsi que des objets plus inattendus comme la Argyle Chair de Charles Rennie Mackintosh (1897) dans *Blade Runner* (1982). À cet égard, la science-fiction s'est révélée être un genre complexe qui aborde également des sujets controversés tels que ceux du changement climatique et de l'intelligence artificielle. Les nouvelles possibilités offertes par la conception assistée par ordinateur et l'impression 3D ont contribué à la renaissance d'une esthétique futuriste, à partir de laquelle de nouveaux classiques ont émergé, tels que la chaise en aluminium Gradient de Joris Laarman (2013), la première chaise en métal imprimée en 3D.

En raison des projets actuels d'exploration spatiale, on parle d'ores et déjà d'un deuxième Space Age. Comment se poursuit donc le dialogue entre la science-fiction et le design aujourd'hui, et à quoi pourrait-il ressembler à l'avenir? Appliquer des technologies innovantes aux défis sociaux actuels n'est qu'un des scénarios imaginables. Le métavers constitue une autre possibilité, car il semble tendre vers ce que le cosmos représentait dans les années 1960 pour une nouvelle génération de jeunes designers, c'est-à-dire un nouvel espace de projections et d'expérimentations, un lieu de libre réflexion pouvant être rempli de nouvelles idées et concepts. À titre d'exemple de cette approche, l'exposition présente également des œuvres d'Andrés Reisinger, actuellement l'une des figures les plus en vue concevant presque exclusivement pour le métavers. Les œuvres d'art de mobilier numérique de Reisinger sont commercialisées sous forme de NFT et suscitent une grande attention. Ses paysages de rêve parfaitement mis en scène expriment les préférences esthétiques et les sensibilités d'une génération numérique, tout en faisant clairement référence à l'imagerie des premiers films de science-fiction. L'exposition présente la série Shipping de Reisinger (2021) et sa chaise Hortensia (2018), cette dernière étant un objet à la fois ludique et futuriste que le designer a initialement développé sous forme de NFT avant de le produire comme un véritable meuble. La direction créative de l'exposition a également été confiée à Andrés Reisinger.

## **Informations générales**

Titre de l'exposition: Science Fiction Design: From Space Age to Metaverse

Durée: Du 18 mai 2024 au 11 mai 2025

Commissaires de l'exposition: Susanne Graner, Nina Steinmüller

Direction créative de

l'exposition : Andrés Reisinger

Hashtags: #VitraSchaudepot #VDMScienceFiction

Contact presse:

Vitra Design Museum  
Maximilian Kloiber  
PR Manager & Editor  
T +49.7621.702.3163  
E communications@design-museum.de

BUREAU N  
Gabriela Ecke  
T +49.30.6273.6104  
E gabriela.ecke@bureau-n.de

Photos presse:

[www.design-museum.de/press-images](http://www.design-museum.de/press-images)