

Pôle

Industries de la Créativité et Innovation (ICI)

*L'homme dans son
environnement numérique*

Dossier de présentation



Pôle
Régional d'
Innovation et de
Développement
Economique
Solidaire

Dans sa complexité grandissante, la ville devient de plus en plus difficile à vivre pour ses habitants et à organiser pour ses décideurs: les schémas anciens ne fonctionnent plus correctement et les investissements colossaux de la puissance publique n'apportent pas de résultats suffisamment satisfaisants. L'apport des nouvelles technologies, informatiques, nano technologiques, liées aux matériaux communicants, à la géolocalisation, aux nouvelles représentations de l'espace, au dialogue entre les machines, aux capteurs, aux espaces et objets intelligents, permet de reconsidérer totalement la manière dont villes et habitants peuvent interagir. Ces apports nouveaux autorisent un rapport sur-mesure de l'individu qui veut maîtriser sa vie de façon autonome et une macro gestion du territoire qui considère l'ensemble de ses utilisateurs. Cette nouvelle situation rend désormais possible des solutions innovantes, totalement individualisées et pourtant totalement intégrées dans un dispositif global. De même, les espaces de vie, d'apprentissage et de travail sont appelés à être profondément repensés. Ils intégreront les nouvelles contraintes comme le contrôle de l'énergie et de l'environnement (donc de la lumière, de la température, des ouvertures), plus d'information sur les personnes présentes : leurs besoins, leurs envies, leurs richesses et leurs manques. Enfin, l'intégration dans notre vie des objets communicants (certaines estimations avancent qu'ils seront 14 milliards d'ici à 2012) va encore multiplier les interactions possibles. Chaque personne et chaque situation produisent et consomment des informations et des connaissances de plus en plus nombreuses et complexes à gérer. Tous ces dispositifs dont certains sont déjà en services, ne peuvent exister sans la création de nouveaux services issus de combinaisons innovantes de technologies avancées et de nouvelles scénographies et autres interfaces improbables autorisant un dialogue riche, facile, permanent, adapté, multi canal et multi support, entre l'individu et son environnement.

Nombreux en PACA, les artistes numériques sont aujourd'hui, parmi les plus avancés dans tous ces domaines. Ils explorent ces univers depuis de nombreuses années, expérimentent des dispositifs le plus souvent inattendus dans les concepts qu'ils manipulent et les technologies qu'ils mettent en œuvre. Leur savoir faire et leur réflexion sont uniques sur ces domaines. Ces raisons ont poussé l'association à les intégrer au cœur même de son dispositif. Partager leurs interrogations, favoriser leurs créations, se nourrir de leurs œuvres, explorer ensemble les technologies, les observer constituent autant d'opportunités de fertiliser l'imagination et nourrir la recherche.

Nos objectifs s'inscrivent dans les recommandations du Traité de Lisbonne.

Thématiques du Pôle ICI

Les champs de recherche privilégiés concernent les nouvelles scénographies et les nouvelles représentations de l'homme dans son environnement numérique.

Plus concrètement :

- les espaces urbains et la relation ville/usager de la ville,
- le nouveau marketing (ludo-marketing, marketing interactif et participatif, ...),
- les espaces à vivre et à travailler.
- l'évènementiel
- la diffusion de l'information et de la formation



Photo: Chris Collins

Un éco-système de l'innovation

Le Pôle a pour vocation d'aider les entreprises, les laboratoires, les artistes, les centres de formation à :

- **valoriser** les projets existants en facilitant l'accès aux compétences régionales sur le plan humain et technologique,
- **fertiliser** les esprits pour augmenter la valeur ajoutée des solutions (services et/ou technologies),
- **imposer** la reconnaissance internationale d'une filière d'excellence et une image de la Région comme territoire de l'innovation de l'imaginaire par l'utilisation de ses très nombreuses vitrines de dimension internationales, voire, mondiales.

Cela passe par :

- la **mise en relation** des porteurs de projets, de technologies, d'idées et de contenus,
- la multiplication des rencontres dans des **groupes de travail** et de créativité aux compétences croisées pour imaginer et réaliser de nouveaux services, de nouvelles scénographies, de nouvelles organisations de l'espace et du temps,
- l'apport à ses adhérents, souvent des petites entreprises, de **méthodes et de bonnes pratiques** en matière d'organisation de R&D, de créativité,
- l'**aide au montage de dossier** et à la recherche de financements ;
- la **circulation de l'information** issue du travail permanent de veille sur les technologies, les usages, les appels à projets.

Le croisement des réseaux

Par définition, cette approche transversale concerne plusieurs autres pôles régionaux ou nationaux. Plus particulièrement :

- **Au niveau international**, plusieurs universités ont déjà manifesté leur volonté de collaboration avec le Pôle ICI.
A ce jour : Tempe (Arizona), MIT, Scottish Art Council, Université MacGill et SAT à Montréal, TechnociTé et Transculture à Mons en Belgique, VAD à Barcelone, AIEP à Milan, ...
- **Au niveau national**, Grenoble (ACROE), Enactive et le LIRMM à Montpellier, La Chartreuse d'Avignon, ...
- **Au niveau régional**, l'ancrage est transversal. Les filières « Culture » (Cinéma, Livres et disques, Création, Mode). Les filières « Technologies » (Solutions Communicantes Sécurisées, Nouveaux matériaux, Pôle Arôme, Senteurs Saveurs). Les filières de tourisme.



Poids économique

Sur le plan macro économique, dans son rapport annuel 2006 consacré à l'économie numérique, la Commission européenne indique que les univers numériques drainent la moitié de la croissance des Vingt-Sept Etats membres.

La rencontre industrie / recherche / art constitue une association gagnante si elle est portée par les collectivités locales. D'ailleurs, sur le plan national et international, des initiatives semblables à la nôtre se multiplient, directement issues de ces approches volontaristes : par exemple, dans la ville moyenne belge de Mons, Google et Microsoft ont installé des laboratoires de recherche parce que la ville avait créé un écosystème qui leur était favorable : une politique culturelle résolument orientée vers la culture numérique (Festival Transculture, des centres de formation, l'accueil d'artistes, ...).

Cette réalité est « palpable » en Provence-Alpes-Côte d'Azur :

- Sur un seul appel à projets local, plus de 73 dossiers ont émergés de façon « spontanée », représentant 60 entreprises, 3 universités et 3 laboratoires de recherche.
- Les entreprises concernées sont relativement homogènes dans leur taille : essentiellement des TPE et des PME, qui, pour la plupart, travaillent principalement en dehors de la Région.
- Plusieurs Pôles sont directement liés aux technologies nouvelles et plus particulièrement aux TIC,
- Avant même d'exister, le Pôle ICI a reçu de nombreuses sollicitations des autres Pôles pour y participer : sa vocation transversale s'est immédiatement imposée (voire les annexes).

Positionnement géographique

Né dans les Alpes Maritimes, le Pôle ICI développe son ancrage sur les 6 départements de la Région PACA.

Son ambition est cependant de devenir un pôle internationalement reconnu dans les domaines de la créativité et de l'innovation. Pour cela, il favorise les partenariats avec les centres de recherche et les universités étrangères rassemblant autour de lui les acteurs mondiaux de référence.

Ce territoire élargi s'exprime autour de son projet de « Rond-Points de Communication Durable » permettant à tous de participer à distance à des groupes de travail dans des conditions économiques et écologiques acceptables.

Conçu et porté par le Pôle ICI, ce réseau sera à la disposition de tous les acteurs régionaux. Il constituera une porte ouverte permanente sur le monde pour l'accueil virtuel des partenaires nationaux et internationaux.



Quelques projets emblématiques

Parmi les projets de développement les plus représentatifs de la démarche du pôle, on peut repérer :

- Un programme de recherche sur les espaces numériques immersifs 2D/3D (porté par la société californienne DOREMI Technology)
- La participation à l'élaboration d'un grand projet d'urbanisme
- Un programme de recherche « le touriste d'affaire dans son environnement de congrès et sa ville » (porté par l'association des Palais des congrès de PACA)
- Un programme de recherche « la matrice à sensations » (porté par un collectif d'artistes)
- Un parc d'attractions technologiques (porté par une société)
- Un programme de recherche pour la scénographie d'un lieu de visio-conférence
- Un programme de recherche avancée pour le cinéma (Art et haute technologie), laboratoire de recherche associant les technologies innovantes avec pour objectif la création d'une écriture cinématographique nouvelle et adaptée aux nouveaux supports (téléphones portables par exemple).
- plus de 30 projets répertoriés.

L'association du Pôle ICI

Président : Albert Marouani (Président de l'Université de Nice Sophia Antipolis)

Président du Comité International : Derrick De Kerckhove

Vice Présidents : Candace Johnson (Fondateur Festival 4° Dimension), Dana Theveneau (Euromédia / Studio Riviera), Pierre Coulet (Institut Robert Hooke), Benoît Colardelle (Scen&Act, collège des artistes), Alain Dery (Centre National d'Art Contemporain).

Coordinateur : Olivier Eschapasse

Adresse légale : Université de Nice Sophia Antipolis,
24 Av Valrose, 06100 NICE

Adresse « exécutive » : 15 rue Michelet, 06100 NICE

Mail : asso@lerondpointdici.org

Site : www.lerondpointdici.org

Blog : <http://lerondpointdici.fr>

Téléphone : 06 28 05 59 92 / 04 93 97 48 71

Le Pôle ICI s'articule autour du lieu virtuel, "Le Rond Point d'ICI".



Les marchés ciblés

Axe thématique	Nature du marché visé	Applications possibles
Nouvelles scénographies et muséographies	<ul style="list-style-type: none"> • Industries du spectacle et de l'événementiel • Architecture et domotique • Aménagement urbain • Mise en valeur du patrimoine bâti • Scénographie des espaces commerciaux • Marché de l'art et des spectacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Développement de nouveaux matériaux dédiés à la scénographie • Nouvelles attractions destinées aux parcs de loisirs • Nouvelles technologies pour le spectacle vivant • Techniques originales de mise en scène de l'espace public (nodal de transports, places, etc.) et privé
Événementiel / promotion / Animation	<ul style="list-style-type: none"> • Tourisme d'affaires et de congrès • Professionnels de la filière audiovisuelle/ multimédia/ spectacle vivant • Animation de rue et spectacles d'extérieur 	<ul style="list-style-type: none"> • Nouveaux événements de promotion des contenus culturels • Nouveaux événements-marchés des contenus culturels • Show-rooms permanents ou ponctuels des productions culturelles • Nouveaux événements culturels mettant en œuvre les nouvelles • Scénographies développées par le pôle
Nouvelles méthodes de commercialisation des contenus culturels et nouveaux media de mise en relation (BtoC)	<ul style="list-style-type: none"> • Investisseurs économiques dans le secteur des biens et services culturels • Consommateurs de biens et services culturels in fine 	<ul style="list-style-type: none"> • Outils novateurs de financement de la production artistique • Plates-formes novatrices de vente des contenus culturels par téléphonie mobile • Plates-formes Internet novatrices de vente des contenus culturels • Plates-formes collaboratives à but culturel et pédagogique
Services associés	L'ensemble des acteurs des marchés cités plus haut Les porteurs de projets du pôle IC	<ul style="list-style-type: none"> • Lieux d'animation du « cluster » de diffusion et d'échange • Guichet unique dédié aux producteurs et créateurs de spectacle • Plates-formes collaboratives, incubateurs de projets, pépinières • Réseaux de financement spécifiques
Vecteurs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> • Institutions publiques en charge de l'apprentissage et de l'enseignement, notamment dans le secteur artistique • Organismes privés de formation (sur site et à distance) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nouveaux outils pédagogiques fondés sur l'approche constructiviste • Nouveaux usages des TIC par les acteurs de la formation
Médias	<ul style="list-style-type: none"> • Producteurs et contenus audiovisuels/ multimédia • Diffuseurs de contenus audiovisuels/ multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> • Nouveaux supports de diffusion • Nouvelles technologies liées à la diffusion
Exploitation de contenus numérisés	<ul style="list-style-type: none"> • Institutions culturelles et patrimoniales • Producteurs de contenus multimédia et audiovisuel • Design industriel • Editeurs de logiciel dédiés à la création artistique (musicale, graphisme) 	<ul style="list-style-type: none"> • Logiciels dédiés à l'écriture musicale • Formation à distance à but artistique • Images cinématographiques • Produits ludo-éducatifs • Contenus touristiques ou culturels pour supports Internet et mobiles dont la téléphone mobile

Deux illustrations concrètes de nos recherches

City Wall

Le City Wall est l'une des incarnations du 5e écran. C'est un écran public dans l'espace public, dont les usages restent à inventer et l'expérience utilisateur qui en résulte à observer. Sa mise en œuvre suppose de nouveaux partenariats entre acteurs multiples, de nouveaux modèles économiques, juridiques, de nouvelles modalités d'accès aux données, aux infrastructures et à l'espace public urbains. Le City Wall est un miroir hyperlocal, le révélateur et le creuset d'informations et de services de proximités inédits, qu'ils soient commerciaux, sociaux, marchands et non marchands, publics, privés, associatifs, collectifs ou individuels, à l'échelle d'un espace urbain restreint, la boutique, l'immeuble, la rue, les quartiers.

Les attentes autour de City Wall sont multiples :

- Montrer comment un objet peut se transformer en service.
- Expérimenter de nouvelles technologies, une nouvelle interface, de nouvelles relations entre les commerçants et les passants, entre les résidents.
- Observer les usages et les utilisateurs, à plusieurs sur le même écran, sous le regard des autres dans l'espace public.
- Faire cohabiter des contenus personnels, publics, commerciaux, artistiques.
- Comprendre les freins, les motivations.
- Tester de nouvelles interactions entre écrans, téléphones mobiles et autres objets communicants.
- Rendre visible, tangible, appropriable le Quartier numérique, avec la participation de ses habitants et de ses passants.

City Pulse

Inspirée au départ d'expériences diverses comme celle de Christian Nold et du biomapping, qui cartographie les émotions urbaines, ou celle d'AIR (Area Immédiate Reading) qui transforme les piétons de Manhattan en co-géographes de la qualité de l'air, City Pulse a fait l'objet d'une première élaboration en 2007 avec les étudiants de l'ISEP (Institut Supérieur d'électronique de Paris) et le concours de Xilabs. Plus récemment le laboratoire CITU a élaboré un projet de recherche qui s'inspire de City Pulse, la « montre verte ». La « montre verte » n'est délibérément équipée que d'une puce GPS et de capteurs environnementaux, à l'exclusion de capteurs personnels. Le CITU considère que les données environnementales sont utiles à produire et partager pour l'individu et le collectif, ce qui n'est pas le cas des données personnelles et physiologiques (stress, rythme cardiaque ...).

Les attentes autour de City Pulse sont là aussi multiples :

- Tester de nouveaux services communautaires.
- Transformer les clients en coproducteurs d'un service.
- Concevoir la plate-forme de stockage, de traitement et de diffusion des données.
- Travailler le rendu et la visualisation des données.
- Analyser les routines des habitants et passants d'un quartier.
- Elaborer les techniques d'étalonnage des données en coopération avec les spécialistes de la mesure.
- Rendre lisibles les données.

Association « Industries Culturelles et Innovation »

Olivier Eschapaspe
15 rue Michelet
06100 NICE

06 28 05 59 92
04 93 97 48 71

asso@lerondpointdici.org

Blog : <http://lerondpointdici.fr>
Site : www.lerondpointdici.org