

CITYMEDIA

Une nouvelle façon de partager la ville



DOSSIER DE **PRESSE**

Contact : Sabine Rivoal / 06.88.88.87.07 / sabine.rivoal@secondenature.org



SOMMAIRE

- > Communiqué de presse p 3
- > Les contenus développés p 4
- > Les partenaires du projet p 7
- > Informations pratiques p 9

INAUGURATION CITYMEDIA

MERCREDI 30 MARS 2011

DE 17H30 À 20H

- > *Cité du Livre - Aix en Provence*
- > *Bibliothèque de Marseille à vocation régionale - Alcazar*

CITY MEDIA, UNE EXPERIMENTATION URBAINE ET ARTISTIQUE

Du 22 mars au 30 avril 2011, Seconde nature propose, en partenariat avec Zinc, l'école Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence et la Fing, la découverte et l'expérimentation d'une nouvelle génération de média urbain. Les City Media, interfaces tactiles et immersives de 3x2m, sont le fruit d'un travail entre développeurs, artistes et opérateurs culturels, réunis par l'envie de repenser la place des médias dans la ville et d'en rendre l'usage plus humain et plus sensible. Ils proposent ainsi pendant plusieurs semaines une série d'expériences ludiques et interactives aux visiteurs de la Cité du Livre et de la bibliothèque de Marseille à vocation régionale de l'Alcazar.

Issu d'un travail collaboratif initié en 2009 entre des acteurs culturels et des écoles d'art, le City Media est une expérimentation qui vise à explorer de nouvelles relations entre les citoyens, les flux d'informations et le territoire. Financé par la région Paca et l'Union Européenne (dans le cadre du programme PACA Labs), avec le soutien de la ville d'Aix-en-Provence, et en partenariat avec la mairie du premier secteur de Marseille, le City Media prend la forme d'un grand écran interactif tactile qui peut être activé par plusieurs personnes à la fois. Il propose à la fois des contenus culturels, touristiques, de vie pratique mais aussi ludiques et artistiques.

Une interface tactile et des contenus ouverts

Véritable plateforme ouverte développée à partir de solutions opensource, ce projet permet d'imaginer une nouvelle génération de média urbain qui privilégie une approche participative, ludique et immersive. Un écran tactile à taille humaine, des technologies « multitouch » et de détection de mouvements, permettent aux visiteurs de découvrir et de s'approprier une série d'expériences d'un nouveau genre. D'une simple pression des doigts, le public active l'image et dessine ainsi les nouveaux contours de la ville numérique.

S'informer, jouer, communiquer, voyager, interagir... autant de possibilités offertes par des applications variées, qui sollicitent la curiosité et la participation du public, grâce à une approche artistique, développées par des étudiants des écoles d'art d'Aix-en-Provence, Genève, Paris et Marseille, sous la direction de l'atelier Hypermédia de Douglas Edric Stanley.

Une nouvelle façon de mettre la ville en réseau

En envisageant un écran urbain en tant qu'équipement culturel numérique, le City Media propose d'éditorialiser la ville et de mettre en réseau ses usagers. Entre les écrans vidéo, publics mais non interactifs, et les médias numériques d'usage privatif, un média de communication publique, artistique et interactive peut devenir un nouvel outil de service, de proximité et de lien social au sein de la ville et construire, de façon concrète et participative, les bases d'une « ville 2.0 ».

CONTACTS

SECONDE NATURE

Pierre-Emmanuel Reviron (responsable du projet)

pe@secondenature.org / 06 13 24 60 02

Sabine Rivoal (chargée de communication)

sabine.rivoal@secondenature.org / 06 88 88 87 07

LES CONTENUS DÉVELOPPÉS

Les applications et les contenus développés s'inscrivent dans trois grandes familles :



© Olivier Dubuquoy

S'INFORMER

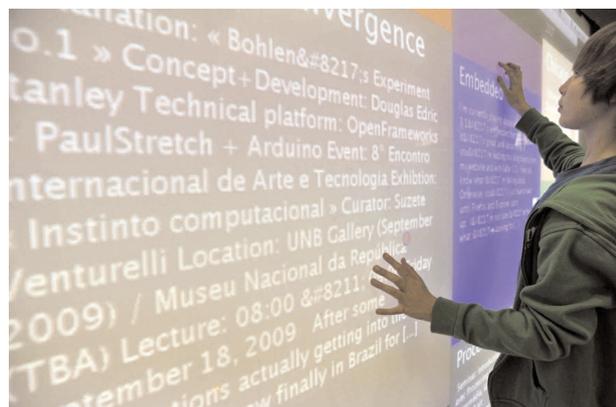
- > Faire connaître le territoire et ses habitants,
- > Valoriser les projets innovants et les initiatives citoyennes,
- > Des actualités culturelles, solidaires et éco-responsables
- > Accéder à une information géo-référencée en temps réel

PARTICIPER/JOUER



- > Favoriser, grâce au toucher, une expérimentation à taille humaine
- > Toucher, voir, entendre, sentir, rire, partager
- > Relier le corps au territoire

DÉCOUVRIR



© Olivier Dubuquoy

- > Offrir un nouvel espace de diffusion pour des œuvres artistiques
- > Présenter une programmation et des sélections singulières
- > Vidéo, musiques, net art, photos, créations sonores



VAPOR MIST

Leïla Jacquet, Max Mollon (Media Design —HEAD, Genève)

Ce prototype illustre le principe de murs communicants, reliés ensemble via visioconférence. En prenant en compte les lieux d'implantation, les murs augmentent leur surface en fonction des données climatiques locales. Les participants doivent interagir avec le support pour rétablir la «communication».



TWEENECT

Ellwood-Léo Spafford (Media Design - HEAD, Genève)

Les messages Twitter défilent sur l'écran. L'application propose une expérience de navigation inédite dans ce flux d'information, basée sur la détection des mouvements du spectateur.



TWISTOUCH... TA MERE !

Jane Antoniotti (Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence)

Twistouch...ta mère ! est dérivé du jeu Twister: les joueurs doivent parvenir à toucher les cercles de même couleur sans perdre le contact avec le mur. Un contact physique finit par se créer entre les joueurs eux-mêmes.



SWITCHBOARD

Guillaume Stagnaro

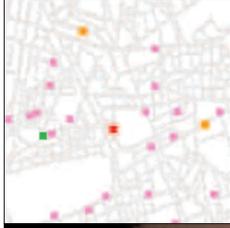
Le « Switchboard » commande l'ensemble des applications du dispositif CityMedia et permet aux utilisateurs de passer d'une application à l'autre via le cartel dynamique (cf. « Hypercartel »). Le Switchboard synchronise également les divers dispositifs CityMedia via un serveur Internet.



STRANGE MIRROR

Carine Bigot, Nicolas Levacher (Media Design - HEAD, Genève)

Un projet de visioconférence reconfigurée. Le système fonctionne comme un miroir. Cependant chaque mouvement du corps trouble le reflet et dévoile en arrière-plan une autre personne, dans un autre lieu. Soit l'on se plaît à déformer simplement son image, soit l'on est curieux de découvrir l'autre côté du miroir.



PIXELMAP

Tomek Jarolim (DRii – EnsadLab, Paris / WelInteractivePeople)

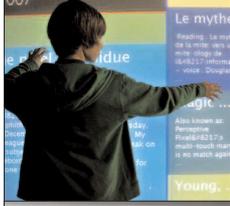
PixelMap est une carte mouvante : sous forme de neige ou d'ombre, elle dévoile la ville à qui saura venir la chercher. Les données, aussi dynamiques et variées, sont autant des informations que l'occasion d'explorer les pixels du CityMedia.



PRESENCES

Lizzie Houellebec (Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence)

Cette application au fonctionnement très simple est un miroir vidéo un peu particulier. Il détecte la présence d'une ou plusieurs personnes, mais il arrive que les images qu'il nous renvoie ne soient pas tout à fait conformes à ce qui se passe dans notre dos : cette chose confond parfois l'instant présent et sa propre mémoire.



PLIAGE

Pascal Chirol (updatepixels.net)

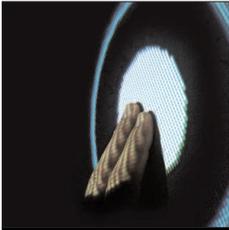
Pliage est un visualiseur de flux RSS conçu spécifiquement pour le projet CityMedia.



PERIPETIES TISSES

Cassandra Poirier-Simon (Media Design —HEAD, Genève)

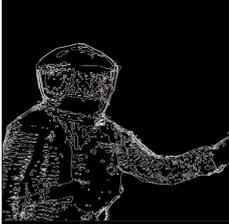
J'ai un peu fouillé dans ma bibliothèque, j'ai choisi par hasard un livre que j'avais déjà beaucoup lu. Je l'ai éloigné de moi, j'ai défait toutes ses péripéties, ça faisait des ficelles grossières, subtiles, éloquentes, colorées. J'ai commencé à tisser mon intrigue.



OR(B)CHESTRA

Alexandre Burdin-François (Media Design —HEAD, Genève)

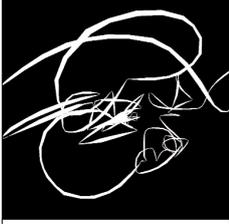
Un séquenceur à échelle humaine permet de manipuler un morceau innocemment emprunté à B**** N** N** et le concours remix de Fertilizer. Les joueurs agissent sur des pistes sonores synchronisées comme s'il s'agissait d'objets soumis aux forces de la physique. Les joueurs s'approprient la musique en intervenant sur le volume et la spatialisation de chaque piste.



MUR COMMUNICANT

École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Haute École d'Art et de Design Genève, École Supérieure des Beaux-Arts Marseille, École Spéciale d'Architecture Paris - EnsadLab, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris

De décembre 2009 à juin 2010, six 6 ont été organisés autour d'un prototype de « Mur communicant » à l'école d'art d'Aix-en-Provence en partenariat avec 5 écoles d'art, de design et d'architecture. Cette vidéo témoigne des différentes contributions.



LA LIGNE DÉMÊLÉE

Jöel Belouet, Douglas Edric Stanley (Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence)

La ligne démêlée permet de visualiser l'ensemble des dessins construits depuis « La ligne continue ». Glissez votre main sur l'écran pour choisir un nouveau point de départ.



LA LIGNE CONTINUE

Jöel Belouet, Douglas Edric Stanley (Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence)

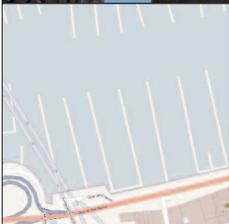
La ligne continue est une surface de dessin collectif. Chaque dessin prolonge le dessin précédent tout en lui enlevant ses points les plus anciens. Tous les points sont stockés sur un serveur central, visible sous forme d'animation depuis « La ligne démêlée ».



JE N'AI PAS DU TOUT

Augustin Gimel, Label LOWAVE (France)

Derrière les buildings, le ciel. Le montage consiste en une succession de plans où des façades d'immeubles envahissent le cadre. Petit à petit, l'espace se dilate, les façades s'effacent et laissent enfin apparaître un bout de ciel bleu.



CITYMAP

Tomek Jarolim (DRii – EnsadLab, Paris / WeInteractivePeople)

Une carte pour explorer la ville dans ses moindres recoins.



ISOLA

Stéfan Piat

Isola est une vidéo interactive jouant avec la distance physique du spectateur à l'écran. En se rapprochant de l'image, on passe d'une vue aérienne à la vue rapprochée d'une île où évolue un personnage. La traversée de ces points de vue nous emmène jusqu'à une vision subjective où le personnage disparaît pour laisser sa place au spectateur dans l'image.



HYPERCARTEL

Douglas Edric Stanley, Guillaume Stagnaro

L'Hypercartel montre l'ensemble des applications actuellement disponible dans le dispositif CityMedia. Elle fonctionne également comme une télécommande pour passer d'une application à l'autre.



H.K. MARK I

HC Gilje, Label LOWAVE (Norvège)

H.K. Mark I présente un kaléidoscope visuel de Hong Kong mêlant une variété d'images numériquement retravaillées pour créer une ambiance graphique et colorée. Le paysage urbain, très dense, et la foule se mélangent, créant une tension et une réflexion sur les rapports de l'homme et de son environnement.



GRIFFONAGE

Hyejin Kim (*Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence*)

Une chambre ; une porte ; une jeune fille qui attend. Dessinez des étoiles, des ronds, des carrés, des accolades, des triangles, ou des spirales pour faire apparaître divers personnages de l'animation.



GEEK RUN

Maria Beltran, Raphaël Muñoz, Emilie Tappolet (*Medi Design —HEAD, Genève*)

Un jeu pour Kinect dans lequel des objets posés sur le sol et détectés grâce à leur couleur, donnent accès à différentes fonctions dans le monde virtuel. Un personnage, un geek, chemine de l'aéroport vers la scène d'une conférence. Il atteint son but sans être tué si le joueur place les objets dans une position lui permettant d'éviter les obstacles.



EXCHANGEABLE CITIES

Kentaro Taki, Label LOWAVE (*Japon*)

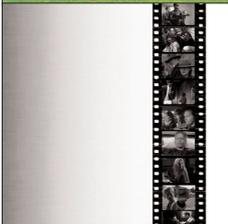
Ce film fragmente d'immenses espaces urbains en plusieurs plans qu'il recrée grâce à la technique du split screen (écran partagé). Le résultat surprenant nous révèle une vision de la ville jusqu'ici insoupçonnée. La ville devient un spectacle pour faire face à l'inflation des images.



DOIGT AU BUT

Cédric Brunel (*Media Design —HEAD, Genève*)

Un jeu construit à partir de séquences vidéos de match de football. Chaque joueur compose des actions de jeu avec comme objectif de marquer un goal et éventuellement gagner la partie. Un divertissement qui se joue dans un temps limité.



BUILD-UP CINEMA

Cédric Brunel (*Media Design —HEAD, Genève*)

Un laboratoire d'images où plusieurs utilisateurs expérimentent simultanément le montage d'un film. Offre la possibilité de monter un film sans aucune compétence technique avec le bout des doigts.



BOINK !

Julien Gachadoat (*2Roqs*)

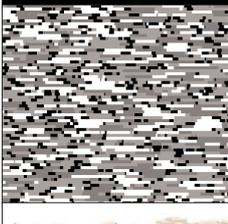
Une surface de dessins soumise aux lois de la physique. Dessinez des formes complètes pour les voir ensuite réagir entre elles.



BLUR

Cristina Maria dos Santos, Baptiste Milesi (*Media Design —HEAD, Genève*)

La présence d'un spectateur face au nom d'une ville sur l'écran, fait apparaître un nuage, généré à partir des données atmosphériques du lieu traitées en temps réel (AtmoPaca). Par ses mouvements, le spectateur dissipe les particules de pollution qui altèrent l'image. Il prend ainsi conscience de son rôle actif dans la préservation de l'environnement.



ANTIACTIVITY

Matthieu Chérubini (*Media Design —HEAD, Genève*)

Des barres de progression forment un nuage sonore de pixels informes. L'interaction provoque leur disparition. De l'anti-interactivité.



EXPLOGRAPHIE

Jérémie Terris (*Conception 2D/2D*), Michel Fraisset (*Office du tourisme/CPA*)

Olivier Dubuquoy (*Transmedia storytelling*), Douglas Edric Stanley (*Design d'interaction*)

Explographie est un projet de valorisation patrimoniale se concrétisant sous la forme de restitutions 3D, associées à du contenu multimédia scénarisé. Restitution du centre ville d'Aix en Provence du 2ème siècle au 20ème siècle.

CITY MEDIA, UN PROJET COLLABORATIF

Un consortium collaboratif a été mis en place autour de ce projet et intègre notamment :

Production : **SECONDE NATURE**

Association pluridisciplinaire, Seconde Nature développe un grand nombre d'actions autour de la création, ses expressions sonores, visuelles, plastiques et multimédia. Elle gère à la fois un lieu d'exposition et de concerts à Aix-en-Provence, un festival et mène de nombreuses actions pédagogiques autour des nouvelles cultures numériques.

Realisation : **ECOLE SUPERIEURE D'ART D'AIX-EN-PROVENCE | ATELIER HYPERMEDIA /**

Professeur de Design à l'école supérieure d'Aix en Provence, Douglas Edric Stanley réfléchit depuis de nombreuses années sur le rapport entre nouvelles technologies, flux d'informations et création. A l'image de divers expériences similaires (The Hole In Space - Electronic Café (Kit Galloway + Sherrie Rabinowitz), du travail sur le multirouch de la communauté Nuigroup ou du Citywall développé à Helsinki, il a pu développer une réflexion spécifique sur les contenus et leur interactivité avec les habitants, en coordonnant une équipe d'une trentaine d'étudiants issus de quatre écoles d'art françaises et suisse.

Etude : **ZINC**

Installé depuis 11 ans à la Friche la Belle de Mai, ZINC développe de nombreux projets (production, workshop, résidences, atelier de créativité numériques) qui cultivent et interrogent les liens entre les pratiques culturelles et les formes artistiques, au travers notamment de l'usage des TIC. Sa démarche l'amène à inscrire son travail au sein d'espace de coopération et de réflexion avec des artistes, des institutions, des opérateurs et des intellectuels. ZINC prend en charge la partie étude et "observations des usages" du projet City media.

Expertise conseil : **FING / VILLE 2.0**

Le programme Villes 2.0 est co-piloté par la Fing (Fondation internet nouvelle génération) et le groupe Chronos, organise depuis 2009 des forums thématiques organisés dans des grandes métropoles régionales (Lyon, Rennes, Toulouse, Marseille et Lille).

Financement : Région PACA / FEDER / Ville d'Aix

Soutien : villes d'Aix-en-Provence et mairies 1^{er} & 7^{ème} de Marseille

Design : Digital Deluxe

Lieux d'expérimentation : Alcazar bibliothèque de Marseille à vocation régionale
et Cité du Livre, Aix-en-Provence

Écoles et laboratoires associés à l'expérimentation : Studio Lentigo / École Supérieure des Beaux-Arts
Marseille | École Spéciale d'Architecture, Paris | École Nationale Supérieure, media design, haute école d'art
et de design (Genève). Avec le concours du Master professionnel "Communication des organisations" de
l'Université de Provence Aix-Marseille.



City Wall – City Media : une innovation soutenue par la Région

Valoriser les expérimentations réalisées par les entreprises, explorer de nouvelles pratiques numériques, développer des services innovants, anticiper de nouveaux usages... tels sont les objectifs du dispositif **Paca Labs** initié par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur en 2008 avec le soutien du programme européen Feder.

Avec son appel à projets Paca Lab's, la Région souhaite en effet promouvoir et soutenir l'expérimentation en grandeur nature de technologies ou de services numériques innovants. La Région, dans le cadre de sa stratégie régionale de l'innovation dont elle a été l'une des premières à se doter en France, aide ainsi les entreprises des secteurs des TIC à développer leurs produits et leurs savoir-faire et accompagne les collectivités territoriales à anticiper de nouveaux usages, en particulier en matière de services publics ou de services d'intérêt général.

23 premiers projets innovants ont été labellisés et financés par la Région pour un montant total de 2,2 M€ dans le cadre de son dispositif Paca Lab's

CITYWALL- CITY MEDIA

Porté par les associations Seconde Nature et ZINC, City Média est un projet inspiré d'une expérimentation menée à Helsinki. Il constitue un nouveau média urbain de communication, de service et d'échange entre les habitants et les visiteurs de la ville. Il prend la forme d'un grand écran interactif tactile, installé dans l'espace public, qui peut être activé par plusieurs personnes à la fois. Ses contenus émanent des acteurs publics, des entreprises en tant que fournisseurs de services ou en tant qu'annonceurs, d'acteurs sociaux et culturels, et des citoyens eux-mêmes.

L'expérimentation PACA Labs a pour objectif de valider la pertinence du concept de ce « nouveau média urbain », de ses contenus et de ses interfaces, afin d'en préfigurer le déploiement à grande échelle.

Expérimenté à la Cité du Livre à Aix-en-Provence, et à l'Alcazar à Marseille, Citywall a été soutenu par la Région et l'Europe à hauteur de 239 000 € soit 60 % du projet dans le cadre du dispositif régional Paca Lab's

CITY MEDIA, INFOS **PRATIQUES**

> **CITE DU LIVRE - AIX EN PROVENCE**

Du 22 mars au 30 avril 2011



ENTRÉE LIBRE

Du mardi au samedi
De 10h à 18h

8-10, rue des allumettes
13100 Aix en Provence
Tél : 04 4291 98 88

> **BIBLIOTHEQUE DE MARSEILLE A VOCATION REGIONALE - MARSEILLE 1ER**

Du 22 mars au 9 avril 2011



ENTRÉE LIBRE

Du mardi au samedi
De 11h à 19h

58, cours Belsunce
13001 Marseille
Tél : 04 91 55 90 00