

**Le Forum d'Avignon @Paris vous invite à découvrir
son Village des données culturelles, 100% data
le vendredi 19 septembre au CESE
Ouvert à tous et gratuit (sur inscription)**

En parallèle des débats, découvrez le village des données culturelles lors du premier Forum d'Avignon@Paris, 100 % DATA. Plus de trente innovations pour attiser votre curiosité artistique et créative et faciliter, stimuler, éveiller votre vie quotidienne d'aujourd'hui et de demain !

Venez vivre des expériences et découvrir des **innovations culturelles et artistiques liées au big data et à l'utilisation de données personnelles culturelles** dans notre Village des données culturelles ! Entreprises et acteurs de la société civile, et en particulier nos partenaires **Albertine Meunier, Cap Digital, Clear channel, Dataveyes, EY, InsidePic, Moben Fact, Orange, Strate Ecole de Design, User Studio...** vous présentent des **performances, applications numériques et projets innovants** utilisant les données personnelles dans tous les secteurs culturels. Découvrez les huit espaces du village : **art, éducation et éveil, musique, outils participatifs et pratiques, réalité augmentée, performances et démonstrations, tourisme et smart cities, jeux vidéos.**

Informations pratiques :

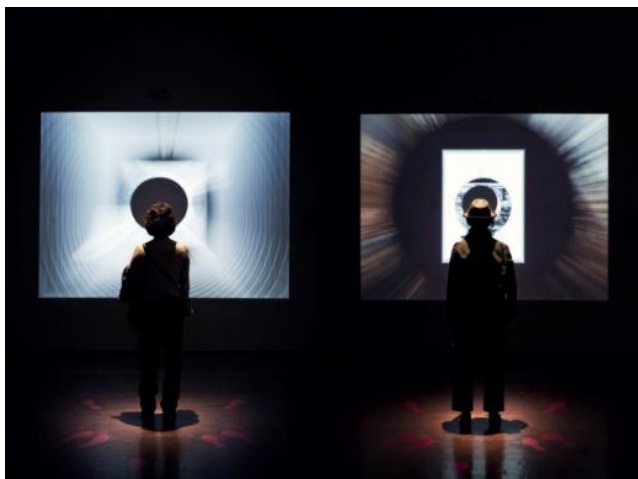
De 9h-12h | 14h30-18h - Inscription obligatoire à partir de [ce lien](#)

CESE - Conseil économique, social et environnemental - 9, Place d'Iéna, 75016 Paris

Métro – Ligne 9 Station Iéna / Ligne 6 Station Trocadéro

Bus – Ligne 32-63-82

ART



eGonomy. Crédit photo : Hyun Chang Ik

eGonomy, moteur maïeutique, révolutionne la recommandation dans les grandes bases d'images. Grâce à la recherche par l'image et l'analyse de comportement, il vous permet de découvrir et d'explorer, guidé par votre propre inclination, les images qui vous attirent et vous motivent. **Par MOBEN FACT**

Le Musée Invisible Le **Musée Invisible** ou comment découvrir, en réalité augmentée, les œuvres du Musée disparu des Monuments Historiques d'Alexandre Lenoir, modélisées en 3D par le musée du Louvre, l'INHA et le CNRS-MAP grâce à **CUTURE 3D CLOUD, membre de Cap Digital**

The Reward – Tales of Alethrion ou comment participer à une quête initiatique d’Heroïc fantasy enrichie via de multi-canaux (BD, jeux vidéos et réseaux sociaux) **par FLAMEFY, membre Cap Digital**

Empreinte de mouvement ou comment aborder la géolocalisation sous un angle nouveau et créer un nouvel imaginaire de la ville. Les déplacements ne sont plus simplement des données numériques mais deviennent de véritables cartes 3D qui prennent la forme d’un paysage unique et poétique. **Par ORANGE**

EDUCATION ET EVEIL



Démonstration de DIRTI à la Maison des Petits du CENTQUATRE. Crédit photo : User Studio

Dirti for iPad : la première interface à base de Tapioca au monde ! Avec ce dispositif, les enfants jouent à créer des images et du son en manipulant des graines de tapioca. DIRTI n’est pas seulement une manière amusante de se salir les mains, c’est avant tout une nouvelle manière de penser les interactions homme / machine et la manipulation des données. **Par USER STUDIO**

Lunii conteur interactif. Lunii est un conteur moderne de récits imaginaires. Cette fabrique à histoires pour les enfants de quatre à huit ans offre une nouvelle expérience d’usage en s’inspirant de la tradition orale du conte. Lunii se présente sous la forme d’un jouet en bois au design sobre et pourvu d’une interface tangible, simplifiée et intuitive. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN**

The Tree of Thot, « *le Monde est mon école* », ou comment transformer la manière d’apprendre en s’ouvrant au monde qui nous entoure, en favorisant l’autodidaxie, la curiosité, le travail collaboratif, la confrontation, l’expérimentation et la création de projet.

Par STRATE ECOLE DE DESIGN

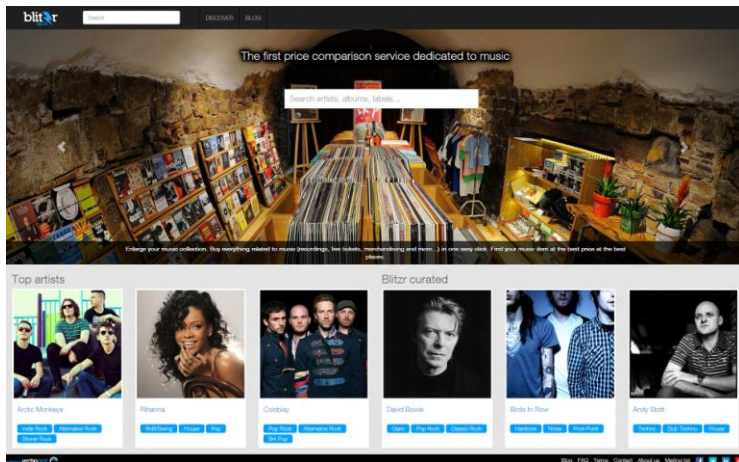
Realize : et la lecture prend vie ! Realize est un livre blanc associé à un pupitre, qui enrichit le texte d’un livre en projetant images, animations, sons, odeurs. Grâce à un système d’*eye tracking*, Realize sait quelle phrase l’utilisateur lit. Au moyen de projecteurs, de hauts parleurs et de diffuseurs de parfums, le dispositif fait apparaître les éléments multimédias sur le livre en synchronisation avec la lecture. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN**



Realize. Crédit photo : Nicolas Morand

MUSIQUE

Bee Music vise à enrichir la base musicale BIPP (Base de données Interprofessionnelle des Producteurs Phonographiques) référencant tous les catalogues digitaux et physiques actifs sur le marché français, propriété du SNEP en collaboration avec l'UPFI. **Par KANTAR MEDIA, membre de Cap Digital**



Blitzr

Blitzr ou comment découvrir, interagir et « consommer » la musique grâce à un traitement innovant des métadonnées. **Par BLITZR, membre de Cap Digital**

Musical Jacket : Bougez, Jouez ! Musical Jacket est une veste dotée de capteurs de mouvement, qui permet de produire une mélodie sans aucune fausse note. Elle nous permet de bouger, sans complexe, en s'amusant, tout en mettant l'ambiance autour de nous. Il s'agit de donner à tous le pouvoir de l'expression du mouvement libre. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN, en partenariat avec Web School Factory**

PARTICIPATIF et PRATIQUE

Artisanum : dessine de nouvelles voies dans l'interaction entre les diverses pratiques multimédia. Ainsi, les vidéos sont pilotées par les objets artisanaux, le chant ou bien les costumes et les décors scéniques. Ce dispositif innovant et simple d'accès, invite par là même les différentes générations, cultures et professions à intervenir dans le cadre d'un projet commun et au travers de leurs propres réalisations. **Par SIRIUS PRODUCTIONS, membre Cap Digital**

Source, ou comment permettre à chacun de produire et partager des articles de presse participatifs sur son territoire favori. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN**

(Data For Development Challenge) ou comment croiser des données massives (réseau Orange et sources externes), à des fins de développement sociétal. Après la Côte d'Ivoire en 2013, l'appel à projets a été lancé au Sénégal cette année. **Par ORANGE**



Unlimited Cities DIY ou comment permettre aux citoyens du monde entier d'apporter et de partager des idées pour améliorer l'espace public de leur quartier. **Par UFO, membre Cap Digital**

Unlimited Cities PRO ou comment, en amont de la programmation d'un projet urbain, donner la voix et permettre aux habitants d'imaginer le futur de leur quartier. **Par UFO pour Cap Digital**

Unlimited Cities PRO. Crédit photo : UFO

CLIP CLIP est une plateforme étudiante de prise de notes augmentées. La plateforme effectue une analyse des notes et les synchronise entre elles de manière à ce qu'elles puissent s'enrichir mutuellement. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN en partenariat avec l'ESILV**

Le Native Advertising basé sur l'image, un moyen efficace d'aider les annonceurs et éditeurs à maximiser leur accès aux consommateurs au travers d'images interactives. **Par INSIDEPIC**

DEMONSTRATIONS et PERFORMANCES

Big data: big brother family! ou comment découvrir les secrets du big data à travers une expérience multi-canaux (livre papier, réseaux sociaux, sites web, TV) **par FLAMEFY, membre de Cap Digital.**

le PingouinSteppy ou comment le mouvement de petits pingouins qui dansent sur une musique infernale permet de faire des courses de données. **Installation artistique d'Albertine Meunier et de Julien Levesque avec la complicité de Sylvie Tissot et Bastien Didier.**



Big data: big brother family! Par Flamefy

Useless Data Inside ou comment un dispositif inutile s'anime par le biais d'une donnée (mot clé). Ainsi, la Useless Data Inside est le summum de l'inutilité, encore plus inutile qu'une simple Useless box. **Dispositif inutile d'Albertine Meunier et de Julien Levesque avec la complicité de Sylvie Tissot et Bastien Didier.**

Badaboum@Gogo, installation DataDada constituée d'une machine connectée portant un mini explosif, de type « pétard de 14 juillet » se déclenchant par le biais d'une donnée captée sur le réseau internet. **Performance artistique d'Albertine Meunier et de Julien Levesque, avec la complicité de Sylvie Tissot et Bastien.**

REALITE AUGMENTEE

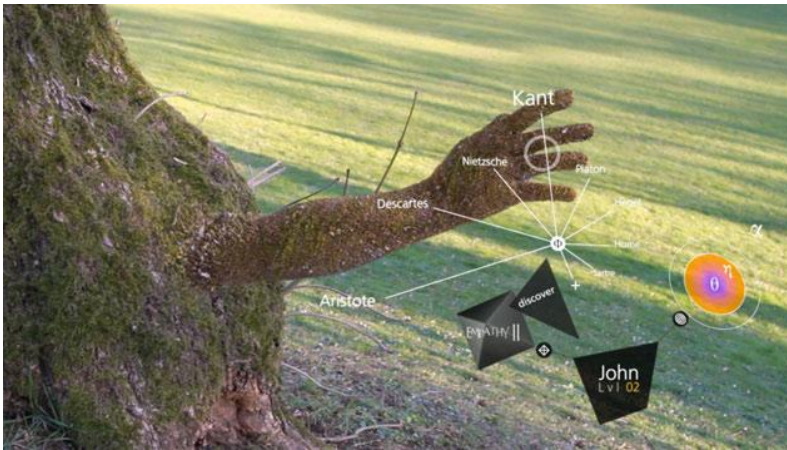
Eyevision Question de point de vue ! Eyevision est un système optique augmenté qui permet de changer de point de vue. Avec Eyevision, il est possible de se « glisser dans le corps » d'un autre et de voir ce qu'il voit et d'accéder à de nouvelles expériences. **STRATE ECOLE DE DESIGN, en partenariat avec Alcatel Lucent Bell Labs**

GIA (Générateur d'identités augmentées) Pour vivre heureux, vivons tracés ! Demain, les Google Glasses permettront à n'importe qui de se renseigner sur vous « en un clin d'œil ». GIA est né d'une interrogation sur la dichotomie entre traces numériques et intime à l'ère de Big Data. Comment assumer plusieurs identités en même temps (hétéronymat) ? **Par STRATE ECOLE DE DESIGN**

SonaR Un tout nouveau type de matérialisation du réseau mobile d'un opérateur à travers la sonification de l'activité de ses antennes. Un projet qui illustre de manière tout à fait originale la « beauté » du réseau à travers la perception extrêmement sensible de l'activité humaine. **Par ORANGE**

TotM : Tatouage numérique et données personnelles. En 2050, TotM est un tatouage numérique qui permet à notre peau de devenir le support de notre représentation numérique. En matérialisant nos données numériques personnelles en un « nous numérique » tangible, TotM nous permet d'interpréter nos datas et donc d'interpréter notre vie. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN, en partenariat avec Orange**

Transcendenz : Philosophie augmentée. Transcendenz est un système de « réalité transformée », qui permet au monde de donner des leçons de philosophie à son utilisateur. IA, Eye-tracking, BCI, réalité augmentée : les technologies sont invoquées pour analyser des scènes de vie et produire des situations magiques d'apprentissage philosophiques. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN**



Transcendez par Michael Harbouin

TOURISME et SMART CITIES

Cadavre Exquis Urbain : La ville est une fabrique à histoires ! Cadavre Exquis Urbain est une application 2.0 qui permet de construire des récits à partir d'œuvres de Street Art géo-localisées, et de les partager ensuite avec des passagers du métro dont le voyage souterrain passe en dessous des œuvres. **Par STRATE ECOLE DE DESIGN, en partenariat avec la Chaire Modélisation des Imaginaires (Telecom ParisTech-Rennes 2)**

Citytelling ou comment lire, écrire et comprendre la ville avec ses habitants, grâce à un dispositif numérique de mise en récit du territoire. **Par DEDALE, membre de Cap Digital**

Cinégraphe : Une dynamique de restitution qui permet de visualiser en temps réel l'activité digitale des cinémas dans le monde, grâce à l'observation de données Facebook des cinéphiles. **Par ORANGE**

Metropolitain.io ou comment vivre le métro parisien via les data. L'interface permet aux utilisateurs de visualiser le temps de trajet et l'affluence, pour chaque station en temps réel. **Par DATAVEYES**

Habitants de Rennes métropole, qui sommes-nous ? ou comment se connaître soi-même grâce à la visualisation de nos données. Ce projet dresse un portrait des habitants de la Métropole rennaise à travers les données du recensement. **Par DATAVEYES**

L'App' se veut un exemple de ce que le partage de données permet en termes d'amélioration de la vie quotidienne : cette application dispose d'une fonction de prévision de la disponibilité de Vélib's parisiens à une station enrichie des prévisions mises à disposition par Météo France. **Par EY**

Play & Connect. Avec les totems digitaux Play, la communication extérieure devient dynamique et interactive, connectée aux flux de données. Avec Connect, la première plateforme mobile interactive et globale en communication extérieure, lancée en 2014, collectivités et annonceurs peuvent interagir avec leurs cibles, prolonger et enrichir leurs expériences sur le mobile. Depuis 2013, C.A.S.T. (Consumer Audience Smart Tracking), est une solution unique reposant sur la qualification socio-comportementale des mobiliers Clear Channel en amont et la mesure de l'efficacité des communications, via des panels dédiés, en aval. **Par CLEAR CHANNEL**



Cinégraphe. Crédits photo : Orange



iParc. Crédit photo : XiLabs

iParc ou comment valoriser un lieu ou un patrimoine en offrant aux visiteurs une aventure ludique et digitale! Munis de leur smartphone, les utilisateurs sont immergés dans votre univers (histoire, zone de jeu, charte graphique...) pour vivre en famille, une expérience fun, sociale et innovante. Le SmartGame n'interconnecte pas uniquement vos emplacements et vos informations – mais aussi les utilisateurs entre eux. **Par XILABS, membre de Cap Digital**

GPSInvaders ou comment combattre les envahisseurs qui déferlent dans Paris en se déplaçant physiquement dans ses rues tout en gagnant une vie supplémentaire à chaque passage devant une fontaine publique. **Par XILABS, membre de Cap Digital**

Les visuels de tous les projets sont à votre disposition sur simple demande

Contacts presse :

Valérie Escaudemaison – 01 45 61 90 43 – valerie.escaudemaison@forum-avignon.org

Margot Beck – 01 45 61 90 43 - culture.is.future@forum-avignon.org

A propos du forum d'Avignon :

Le Forum d'Avignon est un *think tank*, au service de la culture et des industries créatives et de leur dialogue avec le monde économique et numérique. S'appuyant sur un réseau mondial d'universitaires, de créateurs, d'entrepreneurs, d'experts, de cabinets de conseil internationaux et de plus de trente partenaires publics et privés, le think tank analyse des projets et réalisations originales de tous les continents et élabore des propositions concrètes dans trois domaines de réflexions :

- financement et modèles économiques
- numérique et innovation
- attractivité des territoires et cohésion sociale

Chiffres clés

- plus de 40 nationalités qui font le débat d'idées
- 50 filières représentées
- 12 universités partenaires
- plus de 25 études internationales et propositions et des tribunes tout au long de l'année
- 200 contributeurs internationaux au *think tank*
- plus de 1000 participants par an
- 500 vidéos et interviews

www.forum-avignon.org - www.forum-avignon-bilbao.com

<http://www.forum-avignon.org/fr/forum-d-avignon-ruhr>