



HAL
open science

Thecamp sous l'œil d'un chercheur en sciences du territoire (3/3)

Raphaël Besson

► **To cite this version:**

Raphaël Besson. Thecamp sous l'œil d'un chercheur en sciences du territoire (3/3). Makery, 2018.
hal-01865937

HAL Id: hal-01865937

<https://hal.science/hal-01865937>

Submitted on 2 Sep 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Raphaël Besson

Directeur de Villes Innovations

Chercheur associé à PACTE-CNRS

r.besson@villes-innovations.com

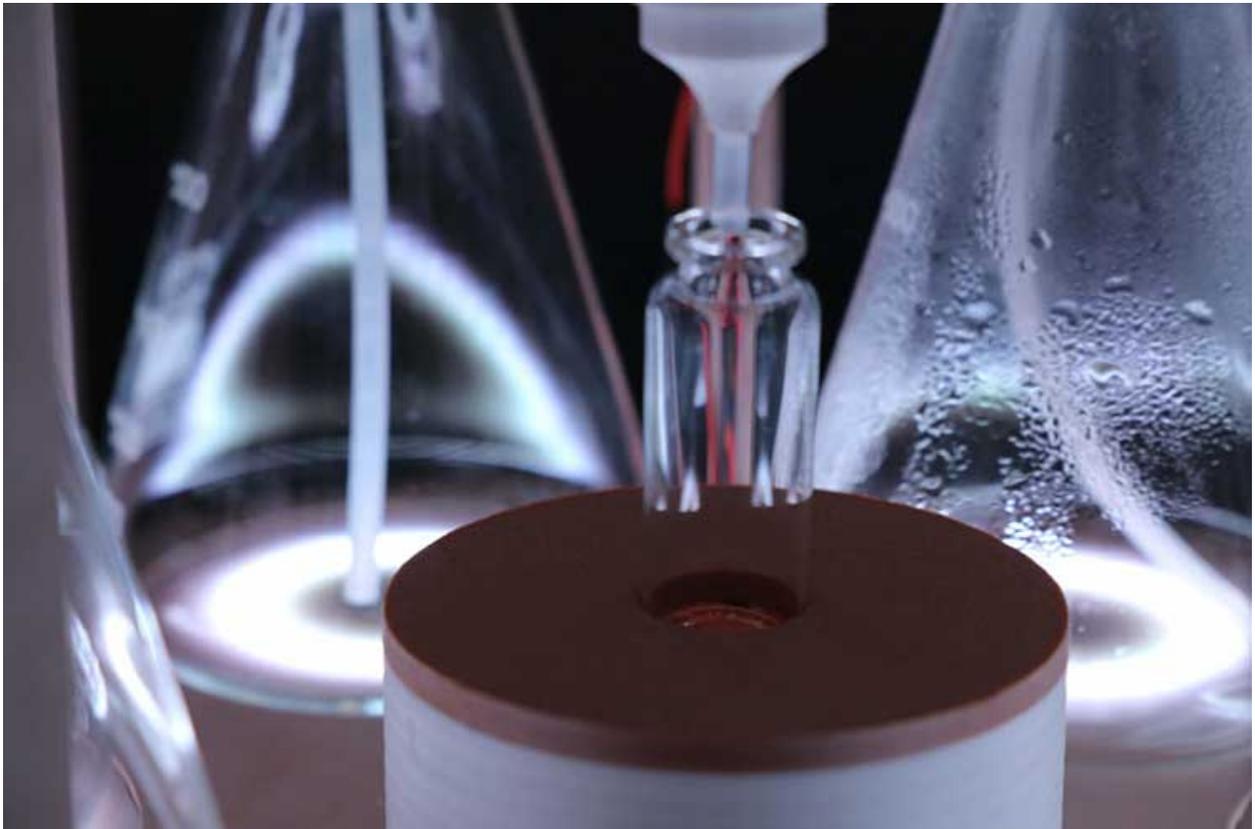
THECAMP SOUS L'OEIL D'UN CHERHEUR EN SCIENCES
DU TERRITOIRE (3/3)
MAKERY

30 avril 2018

Pour citer l'article: Besson, R., 2018, « thecamp sous l'oeil d'un chercheur en sciences du territoire » (3/3), Makery, 27 avril 2018.

Raphaël Besson observe depuis son ouverture la Hive de thecamp. Voici son bilan, à l'heure de la sortie des prototypes de la première session de résidence créative du campus aixois.

Le 27 mars dernier, les vingt résidents de la Hive#01 ont présenté à thecamp les prototypes issus de leurs six mois de résidence collaborative. Parmi les projets, un « drone-abeille » autonome capable de mesurer la qualité de l'air en temps réel (Beeyond), un dispositif olfactif généré par la rencontre entre deux individus (Capsule) ou une installation artistique offrant aux voyageurs la possibilité de s'immerger dans un halo lumineux et sonore réagissant à leurs pulsations cardiaques (Interlude).



Capsule, un parfum de rencontre, prototype signé Florence Grosse et Tiffany Sun. © thecamp

D'autres « hivers » ont présenté des costumes interactifs capables de traduire les émotions des artistes du spectacle vivant (Wearkit), de nouveaux matériaux conçus à partir de coquilles d'huîtres recyclées (Raw Material), une application numérique de découverte de contes (Tale), ou des dalles pour festivals de musique, en mesure de produire de l'énergie grâce aux pas des spectateurs (Mergy).

«Pour produire de l'énergie, il faut être plusieurs»

Ces projets explorent une diversité de thématiques liées à l'environnement, l'énergie, la mobilité, l'espace public, les arts du spectacle, le lien social, la culture ou la qualité de vie. En questionnant l'apport des objets connectés, des expériences immersives ou des technologies numériques et low-tech, ils renouvellent le dialogue art-science-innovation-technologie-société dans une perspective humaniste. Tout l'enjeu est de transformer des technologies « verrou » ou « hétéronomes » en techniques « ouvertes » et « conviviales », en mesure d'augmenter le champ de l'autonomie, de la coopération et de la création (on cite ici le théoricien de la société industrielle Ivan Illich dans *La convivialité*, 1973). De manière à reconstruire ce « rapport expérientiel et intuitif au monde » que nomme André Gorz (*Ecologica*, 2008) : créer de l'énergie en sautant et dansant sur des dalles au pied des scènes de concert ; utiliser les déchets organiques pour les transformer en matières créatives ; raconter des histoires et favoriser la transmission de contes du monde entier ; extérioriser les sentiments en modifiant la forme et la texture des costumes selon le rythme cardiaque ou l'activité musculaire d'artistes du spectacle vivant.

En permettant d'expérimenter et de vivre une diversité de situations sociales, immersives ou créatives, ces prototypes permettent de mieux interpréter et interroger le rapport entre l'humain, la technologie et le monde en transition. Interlude interroge ainsi les espaces-temps de l'hypermobilité, en créant des infrastructures de décélération. « L'objectif n'est pas de montrer la technologie, mais de jouer avec le dispositif multisensoriel qui s'inspire des principes des synesthésies, explique Nanaï Amoros Silva, l'une des porteuses du projet. Il s'agit de se reconnecter à soi et de se recentrer sur sa respiration. » Pour la designer graphique et « hiveuse » Florence Grosse, Capsule « capture le moment d'une première rencontre à travers un souvenir olfactif ». L'enjeu du prototype Mergy, selon Apolline Rigaut, manageuse de l'innovation et « hiveuse », « est de convertir l'énergie des foules lors de festivals en une source d'électricité : pour produire de l'énergie, il faut être plusieurs et s'appuyer sur des moments de rencontre conviviaux entre amis ».

Des protos à suivre

Ces projets sont des innovations à forte valeur ajoutée, aux champs d'application multiples. Beyond permet d'analyser la qualité de l'air en altitude, d'étudier le déplacement des nuages de pollution ou de cartographie et modéliser l'air en 3D. Ces domaines de compétence intéressent déjà Air Paca, le pôle de compétitivité Safe Cluster et le laboratoire Tera Environnement, qui accompagnent son développement. Un test de drone en grandeur réelle devrait être prochainement effectué dans le port de Marseille. A terme, les fondateurs du projet, David Erhun, Walid Ben Haj Salah et Alexandre Amiel, espèrent rejoindre l'accélérateur de thecamp pour y être incubés.



Beyond, le «drone-abeille» pour l'environnement. © thecamp

Mergy va être testé dans les festivals de musique de Dour (Belgique) du Cabaret Vert à Charleville-Mézières et Marsatac à Marseille. Un partenariat est envisagé avec le pôle de compétitivité en région Sud, Capenergies, afin de tester l'alimentation d'un réseau électrique local intelligent. Des discussions sont engagées avec le Youth Camp Experience de thecamp pour travailler la maquette

du dispositif avec des enfants. L'installation Capsule sera prochainement testée à la bibliothèque Méjanes de Marseille, Interlude sera expérimenté en partenariat avec SNCF Gares & Connexions dans la gare d'Aix-en-Provence au début de l'été 2018 et déployé dans des festivals à Paris et Montréal. Francesco Garbo est confiant : « Nous avons des perspectives d'ouverture dans d'autres gares, d'autres espaces connectés et même des complexes hôteliers ». Pour le matériau Raw Material, les partenaires (Coquillages du Roy René d'Aix-en-Provence et Tuilerie Bossy, métiers d'art de Gardanne) veulent organiser un circuit de recyclage et de valorisation des déchets. Quant à Wearkit, il a été testé lors d'une résidence de création en danse contemporaine en mars 2018 et sera présenté au C2 Montréal et au salon VivaTech à Paris. Ses fondateurs Stéphane Garti et Daniel Amaya devraient prochainement intégrer une nouvelle résidence d'artistes en Italie.

Les pistes de développement se différencient par les méthodes et processus mis en œuvre pour explorer le futur, s'appuyant sur de nouveaux modèles économiques au croisement de la culture, de l'entrepreneuriat, de l'open source et de la collaboration. C'est le cas de Wearkit qui développe un outil open source pour créer des costumes interactifs, et dont les porteurs étudient les possibilités d'incubation au sein de thecamp.

La Hive se fait aussi tremplin pour participer à l'insertion professionnelle des « hivers » : Walid Ben Haj Salah a été embauché au sein de l'équipe de communication de thecamp, David Erhun conduit une mission de quelques mois sur les collaborations internationales du campus d'innovation, Julie Guidicelli a été intégrée à la ressource de thecamp, Florence Grosse rejoint l'équipe du fablab ICI Marseille et ICI thecamp, Francesco Garbo va réaliser des vidéos autour de la Hive#02 (un documentaire en coprod est en projet pour la Hive#03), Stéphane Garti travaille à un hackathon artistique en BCI (Brain Computer Interface) qui aurait lieu à thecamp cette fin d'année.

[Le cœur hacker de thecamp](#)

Si les dispositifs issus de la Hive#01 ont globalement tenu leurs promesses, la résidence collaborative est encore en quête de son modèle. Stéphane Natkin, directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN) et parrain de cette première session, en tire le bilan sous forme de questions : « Le rôle de la Hive est-il de former les gens, de produire de projets uniques présentant une dimension créative et artistique affirmée, ou de sortir des projets

économiquement viables ? » Comment se positionne la Hive dans l'écosystème thecamp et quel est le statut réel des « hivers » et de leurs projets en son sein ? Sont-ils des étudiants en résidence ou des créatifs dont la fonction première serait de stimuler intellectuellement les explorateurs et de « disrupter » les modèles d'innovation traditionnels ? Quelle est la nature des obligations des « hivers » vis-à-vis de thecamp, et notamment lorsque les dispositifs produits génèrent une valeur économique substantielle ?



Présentation de La Hive et des premiers prototypes le 27 avril au Maif Social Club à Paris. © thecamp

Il semble essentiel d'introduire davantage de hackers, d'acteurs en marge et en rupture au sein de la Hive pour insuffler en permanence de l'underground et de la périphérie au cœur de thecamp. La sociologie reconnaît souvent aux « outsiders », comme les nommait Howard Becker en 1963, une capacité à déconstruire les normes établies et à initier les innovations disruptives. La pérennité de thecamp proviendra de cette volonté d'intégrer la périphérie dans l'écosystème, tout en interagissant avec les grands comptes et les grandes institutions. Dans cette recherche de

collaboration entre les acteurs centraux et périphériques, la Hive devrait être confortée dans cette fonction de « middle ground ».

La Hive est un laboratoire vivant en situation de prototypage permanent. Tout l'enjeu, rappelle son codirecteur Eric Viennot, est de savoir « tirer des enseignements de cette première expérience pour progresser ». Si c'est le cas, « la Hive du futur sera intergénérationnelle, s'ouvrira davantage sur le monde extérieur et les projets se développeront avec nos partenaires pour accompagner notre démarche d'innovation ».