

InteractionSeeds

Atelier de sensibilisation

L'ART, CATALYSEUR D'INNOVATION

01/10/2024



Agenda

- **10h30 Tour de table**, présentation du projet IS et du contexte dans lequel s'inscrit l'atelier.
- **10h45 Intervention de Serge Goriely – Présentation de la réalisation 'The Best Option'**, introduction du rôle de l'art dans la constitution des réflexions.
- **11h00 Echange avec les participants** : discussion sur vos impressions et perception de l'intégration d'une approche artistique pour favoriser un espace de liberté, retour d'expériences.
- **11h15 Exemples d'interactions et de projets art-science** (répertoire InteractionSeeds).
- **11h25 Echange avec les participants** : discussion sur les bénéfices/ impacts de ces interactions art-science.
- **11h30 Intervention de Play Azur** : lorsque le monde de l'influence et de la pop culture rencontre celui des Sciences. Partage d'expérience et observation sur le besoin perçu.
- **11h45 Echange avec les participants** : réflexion sur le rôle futur de facilitateurs de projets art-sciences, les obstacles potentiels, et les actions à entreprendre au niveau local.

L'art et la valorisation des connaissances

PROGRAMME

Horizon Europe

ACTION

Coordination and Support Action

DUREE

2 ans (Jan 2024-Dec 2025)


6 partenaires de 5 pays européens

COORDINATION: Dowel Innovation



Funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or HADEA. Neither the European Union nor HADEA can be held responsible for them.



**Encouragé par la
Commission
Européenne, pour
rapprocher la
recherche et l'industrie
des citoyens**



**Réinventer notre approche des
défis sociétaux par le biais de
méthodes artistiques et
culturelles**



**Valorisation des
connaissances auprès
des écosystèmes locaux**



InteractionSeeds's Ecosystems.

TECHNOPOLIS

ARTISITIC AND CULTURAL CITIES

RECONCERTED INDUSTRIES

CAPITAL CITIES

RURAL AREAS



INTEGRER UNE APPROCHE ARTISTIQUE & CULTURELLE AUX PROCESSUS D'INNOVATION

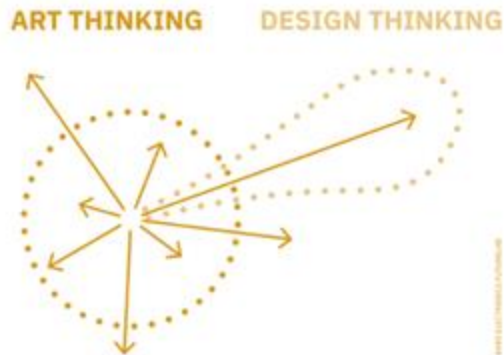
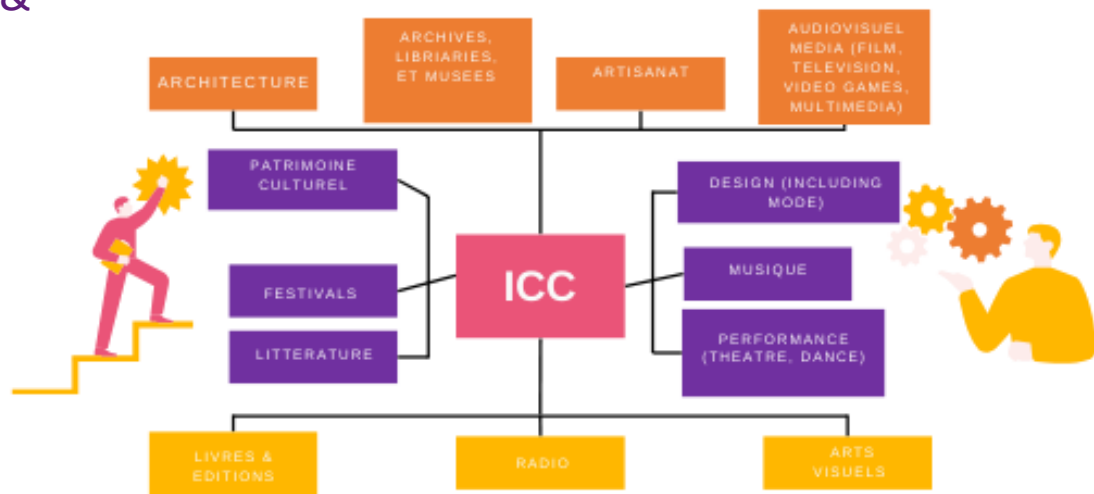


Fig. 8.2 <https://ars.electonica.art/futurelab/en/research-art-thinking/>, reproduced with permission

L'objectif n'est pas seulement d'ajouter des aspects culturels aux processus, mais **d'incorporer la pensée Art-Design pour innover** l'offre de produits/services et les processus de travail dans les deux sens (des ICC à l'industrie et vice versa).

MAIS CONCRETEMENT QUELLES SONT LES APPROCHES ARTISTIQUES & CULTURELLES?



Partage d'expériences : Serge Goriely

Docteur en philosophie et lettres (UCLouvain), ingénieur
en gestion (Solvay, ULB) et cinéaste belge.

The Best Option – Court-métrage pour stimuler le dialogue

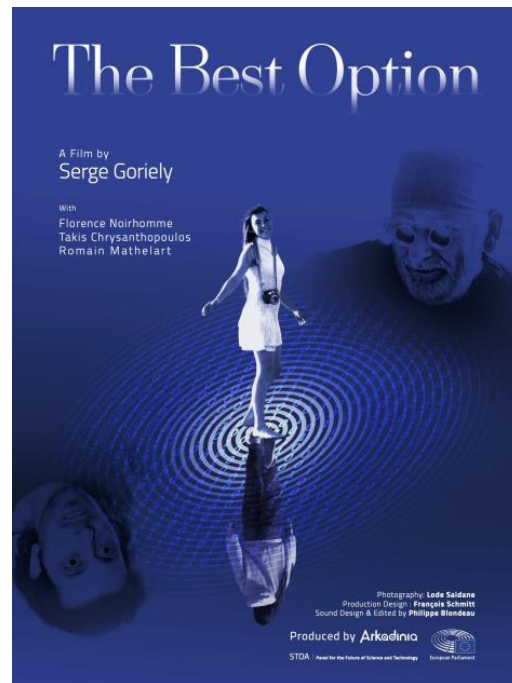
Un film sur l'IA a été réalisé pour introduire un débat politique au Parlement Européen sur les opportunités, risques et implications éthiques de l'IA, dans une approche stimulante et centrée sur l'humain.

Pour plus d'informations

Visionner le trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=RXAU15lKMOs>

Visionner le film: <https://sofy.tv/viewer/film/the-best-option>

La société de production de Serge Goriely: <https://www.arkadina.be/>





vos impressions et perception

Autres exemples d'interactions et
de projets art-science : le
répertoire InteractionSeeds

WHERE SCIENCE
MEETS ART

SEEDS REPOSITORY

Home > Seeds repository

Welcome in our InteractionSeeds repository. We aim at facilitating knowledge valorisation by testing, sharing and promoting good practices. This repository gathers examples of artistic and cultural interactions (the so called "Interaction Seeds") that have demonstrated positive effects to co-create solutions or communicate Science to citizens, and that are easily replicable.

About the repository ↓

Search Domains Art form Target group

DOMAINS

#ItIsNotTooLate Seagrass beds

Art form: Visual arts

Challenge: Engage citizens in the protection of their natural environment, reconnect them to nature and increase acceptance of nature-based solutions.

The installation "See glass again" was built through a series of public workshops attended by hundreds of residents, students, cultural workers, mountaineers and regional and international activists.

CREATOR

Project #ItIsNotTooLate

A noter: 50 exemples seront documentés sur notre répertoire en ligne d'ici la fin octobre.

Une communication vous sera spécifiquement adressée.

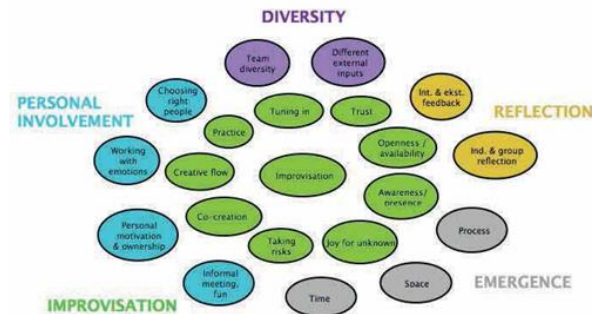
Le projet Exografias

- **Objectif** : permettre une meilleure intégration de la technologie avec la vie humaine, de manière efficace, confiante, respectueuse et critique.
- **Méthode** : ce travail conjoint entre des artistes et des ingénieurs a permis de remettre en question les notions de « corps normal » et d'étudier le potentiel de la technologie à influencer la plasticité du cerveau et des processus d'apprentissage.



Le projet Dancing innovation

- **Objectif** : Améliorer la créativité de 22 responsables de l'innovation de municipalités suédoises, via une plus grande ouverture aux questionnements, à l'observation et à l'expérimentation.
- **Méthode** : combiner la théorie avec des méthodes de chorégraphie leur permettant d'utiliser leurs corps, le mouvement, l'espace et le temps dans leurs tâches quotidiennes.



Le projet Clean Culture

- **Objectif** : encourager la prise de position et les actions locales sur le climat, au niveau du voisinage.
- **Méthode** : mise en place d'interventions thématiques créatives et inhabituelles qui fournissent des faits, suscitent des émotions, et stimulent la co-création de cultures/récits de changement. Ces interventions incluent : de l'improvisation musicale, théâtre d'improvisation et des « serious games ».



Ce qui sera réalisé en 2025 dans notre écosystème (et inspiré par notre répertoire)



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE et authenticité

01

L'âge numérique



- **Objectif** : sensibiliser à l'impact des IA génératives et à la notion d'authenticité, en renforçant notre capacité à exprimer nos pensées et engager un dialogue sur l'avenir de la société
- **Méthode** : *Comprendre/ Cocréer/ Déclamer* à travers une visite à la maison de l'IA, et des ateliers de slam pour permettre à des collégiens en difficultés de se distancier du contenu consommé sur les réseaux



02

Climat et environnement



MÉTROPOLE
NICE CÔTE D'AZUR

SOLUTIONS NATURELLES : La posidonie et la résilience côtière

- **Objectif** : améliorer la compréhension des enjeux liés à la posidonie et à la préservation de la biodiversité marine
- **Méthode** : *Contempler / Comprendre / Agir*, grâce à l'organisation d'une exposition et au visionnage de films d'information en réalité virtuelle



03

Santé



villa
arson

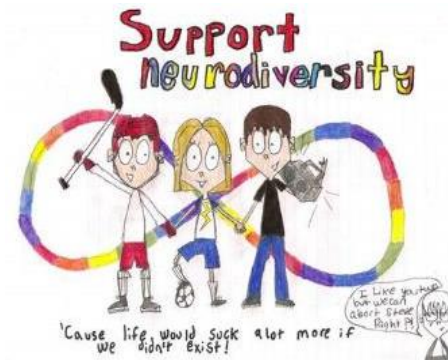


MUSEUMS FOR ALL

- **Objectif** : Encourager une meilleure compréhension et détection des personnes neuroatypiques
- **Méthode** : *Comprendre/ Expérimenter/ Résoudre* à travers l'organisation d'une conférence à la villa Arson, l'expérimentation de différences cognitives via des casques de réalité virtuelle et l'organisation d'un défi sur le design d'espaces inclusifs



Credits: *Understanding autism through virtual reality by Counselling Directory*



04

Climat et environnement



CREATIVE
MOTION

GESTION DE L'EAU : actions communautaires et nouvelles professions

- **Objectif** : partager au grand public les défis que rencontre la métropole autour de la gestion de l'eau et promouvoir les nouveaux métiers de l'eau pour les femmes, à Nice et Papettee
- **Méthode** : *Comprendre/ Collaborer / Rayonner* à travers l'organisation d'une conférence, des recherches thématiques mises en scène dans une chorégraphie et la présentation d'une performance dans un lieu public





les bénéfiques/ impacts de ces interactions art-
science

Partage d'expériences :
Brice Guisado, Play Azur
Prod



Rôle du facilitateur de projets ART- SCIENCE-INNOVATION

La facilitation de projets art- science

MAIS EN PRATIQUE?

- Il y a un **manque de compréhension mutuelle** entre les industries traditionnelles et les ICC.
- Des plateformes, des initiatives et des organisations spécialisées sont nécessaires pour **faciliter la communication** entre les deux segments de l'industrie.
- Il faut trouver des **moyens de collaborer afin de créer une transition appropriée** où l'innovation et la culture se rejoignent pour développer des solutions centrées sur l'humain.

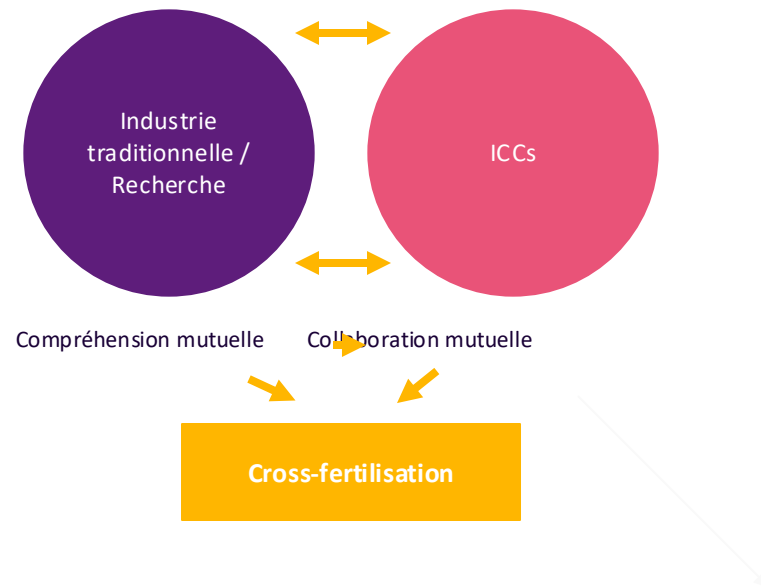


Identification du **besoin d'un facilitateur « art-science »** pour permettre une fertilisation croisée entre l'industrie, l'art et la technologie.



CWF24

Euskadi Basque Country



générer des solutions innovantes via une approche culturelle & créative ASSURANT L'ENGAGEMENT : Le RÔLE du FACILITATEUR DE PROJETS ART-SCIENCE

Que fait un tel facilitateur?

Coordonne des **environnements d'innovation axés sur l'utilisateur**, fondés sur la pensée Art-Design, où les utilisateurs et les producteurs cocréent l'innovation dans un écosystème ouvert et fiable qui permet **l'innovation culturelle, commerciale et sociétale**.



Quel est leur rôle dans InteractionSeeds?

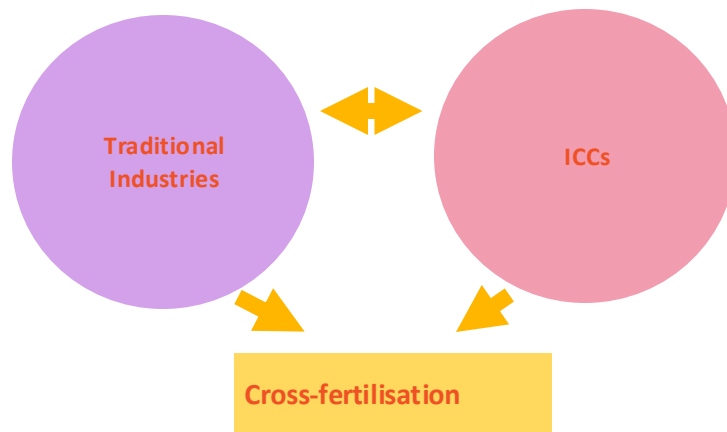
Définir, gérer et mettre en œuvre des stratégies de co-création, d'exploration, d'expérimentation et d'évaluation selon la méthodologie de fertilisation croisée, basée sur la pensée Art-Design et l'approche Living Lab.

Nouveau parcours de formation? facilitateur de projet ART-SCIENCE pour une fertilisation croisée des industries

Les ICC sont à la pointe de la résolution créative des problèmes, tandis que les industries traditionnelles offrent une certaine stabilité. Les facilitateurs encourageront la fertilisation croisée des idées, pour **favoriser l'innovation et renforcer la compétitivité** en tirant parti des atouts des deux secteurs.

Une **nouvelle voie de formation** pour ces **facilitateurs de projets art-science** semble **nécessaire** afin de combler le fossé entre ces deux types d'industrie.

Les facilitateurs favoriseront le **développement durable, la diversification économique et le développement des compétences**. Ils impliqueront également les communautés dans le processus d'innovation et soutiendront les initiatives politiques.



⇒ Cette initiative vise à **mieux positionner les industries sur le marché mondial en encourageant la collaboration et les solutions créatives**.

POURQUOI UN Nouveau parcours de formation?

Amélioration de la compétitivité : Les industries traditionnelles bénéficient de la créativité des ICC, tandis que ces dernières gagnent en ressources et en portée sur le marché. Les facilitateurs identifieront et exploiteront ces synergies, ce qui favorisera la croissance économique et la durabilité.

Développement durable : Les solutions créatives donnent la priorité à la durabilité, en aidant les industries traditionnelles à adopter des pratiques respectueuses de l'environnement. Les facilitateurs joueront un rôle clé dans la mise en œuvre de pratiques durables.

Diversification économique : L'intégration des ICC aux industries traditionnelles permet de diversifier l'économie, de réduire la dépendance à l'égard d'un seul secteur et de favoriser la résilience. Les facilitateurs gèreront des projets combinant des approches créatives et conventionnelles, créant ainsi un paysage économique robuste.

Engagement de la communauté : Les laboratoires vivants mettent l'accent sur l'implication de la communauté dans l'innovation. La formation des facilitateurs garantit que les communautés locales participent activement au développement et à la mise en œuvre de nouvelles idées, démocratisant ainsi l'innovation et garantissant des solutions pertinentes et bénéfiques.

Soutien politique : Le parcours de formation s'aligne sur les politiques favorisant l'innovation et la collaboration intersectorielle. Les facilitateurs soutiendront et renforceront l'impact des politiques, garantissant des avantages tangibles tant pour les ICC que pour les industries traditionnelles.

Suivez notre actualité sur Linkedin ou Instagram!

in



CONTACT US

stephanie.petit@dowel.eu

www.interactionseeds.eu



Funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or HADEA. Neither the European Union nor HADEA can be held responsible for them.

LEGAL NOTICE

This project is funded by the European Union under HorizonEU research and innovation programme. However, this document reflects the views only of the authors, and the European Commission is not liable for any consequence stemming from the reuse of this publication. More information on the European Union is available on the Internet (<http://www.europa.eu>).



Except otherwise noted, the reuse of this document is authorised under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC - BY 4.0) licence (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). This means that reuse is allowed provided appropriate credit is given and any changes are indicated.