



Smart-Spaces pour atténuer le stress et favoriser le bien-être



Domaine:
Action climatique
et environnement



Lieu:
Saint-Sébastien,
Espagne



Durée:
Atelier d'une journée



Public visé : ICC et
chercheurs

Mission

Dans sa vision stratégique, le Pays Basque se distingue en tant que leader dans l'intégration de l'art et de la technologie, illustrant l'engagement de la région envers l'innovation culturelle et son appui aux initiatives novatrices.

L'atelier avait pour objectif de démontrer comment cette vision peut se matérialiser dans le domaine de la santé, en cultivant des synergies entre artistes et développeurs de technologie, susceptibles de donner naissance à des solutions novatrices. Ces solutions sont non seulement opérationnelles, mais également enrichissantes sur le plan créatif, promouvant une approche centrée sur l'humain et incarnant les valeurs culturelles de la région.

Activités d'implication

L'interaction s'est manifestée sous la forme d'une plateforme d'échange de connaissances et de mise en réseau, engendrant de nouveaux projets collaboratifs destinés à promouvoir l'interaction entre l'art et la technologie tant au niveau régional qu'international.

Activités créatives

Une série de cas alliant technologie, art et impact communautaire a été présentée, notamment à travers la narration, la danse et la musique électronique.

IMPACT

Encourager les innovations axées sur l'humain.

Présenter des pratiques responsables et durables

Initier une collaboration entre artistes, chercheurs et technologues.



QUE S'EST-IL PASSÉ?

L'objectif principal de l'interaction était d'explorer l'intégration des méthodologies artistiques avec les avancées technologiques afin d'améliorer les expériences humaines et de relever les défis sociétaux actuels.

L'atelier a eu lieu à Tabakalera, un centre international de culture contemporaine reconnu pour son engagement envers l'expérimentation artistique et la collaboration interdisciplinaire. Cet espace a cultivé un écosystème créatif où l'art se mêle à des disciplines telles que l'ingénierie, l'éducation et les sciences, fournissant un terrain propice au dialogue et à l'innovation, reliant les sphères culturelles et technologiques.

En rassemblant des experts de divers domaines, l'atelier de co-création a souligné le potentiel transformateur des initiatives collaboratives entre artistes, chercheurs et technologues.

ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

L'atelier avait pour objectif de promouvoir l'interaction et le dialogue entre citoyens, artistes, technologues et chercheurs en examinant les relations entre technologie, art et bien-être. Conçu comme un espace collaboratif et pratique, il a mis en lumière le potentiel de l'intégration de ces disciplines pour développer des applications concrètes visant à améliorer le bien-être individuel et collectif.

Le programme a examiné plusieurs domaines essentiels, notamment :

- **Interactions entre l'homme et l'interface** : analyser comment la technologie peut s'intégrer harmonieusement dans la vie quotidienne tout en répondant aux besoins humains.
- **Réalité virtuelle et augmentée** : Transformer l'art traditionnel en expériences immersives.
- **Danse contemporaine** : exploiter le mouvement pour atténuer le stress et favoriser la santé mentale.
- **L'impact social de la musique électronique** : souligner son rôle dans la création de communautés et l'amélioration du bien-être émotionnel.
- **Conception stratégique des expériences utilisateur** : optimiser l'accessibilité et l'engagement par une approche réfléchie.

L'atelier a commencé par une table ronde. Des réflexions ont été partagées sur l'intégration de la technologie dans la vie quotidienne à travers des collaborations avec des artistes, soulignant une approche respectueuse et critique des nouvelles technologies. Les participants ont ensuite discuté de leurs expériences de virtualisation dans l'art, présentant des applications de réalité virtuelle et de réalité augmentée qui transforment l'art traditionnel en expériences interactives et immersives. Les participants ont ensuite eu l'occasion d'explorer les technologies de pointe et les opportunités qu'elles présentent pour les arts. Ces sessions ont favorisé l'exploration créative et la réflexion critique sur la manière dont ces technologies pourraient métamorphoser les pratiques artistiques. Enfin, les participants ont eu l'opportunité de partager leurs expériences, d'échanger leurs points de vue et d'explorer des pistes pour appliquer les concepts discutés à leur propre contexte. Ce dialogue collaboratif a favorisé une meilleure compréhension du rôle de la technologie dans l'art et le bien-être. Les retours obtenus lors de ces séances ont offert des informations précieuses pour orienter les événements et les collaborations à venir.



Activités créatives

L'atelier a été ponctué par des présentations d'entreprises intégrant des méthodologies artistiques dans leur travail pour explorer des solutions novatrices en matière de bien-être et de design centré sur l'humain. Ces exemples ont mis en lumière diverses approches alliant technologie, art et impact communautaire.

1er cas : Technologies pour les individus - R&D à travers des collaborations avec des artistes

Cette étude de cas a examiné comment la technologie peut s'intégrer de manière harmonieuse à la vie humaine à travers des collaborations entre artistes et chercheurs. Les projets ont illustré comment les perspectives artistiques peuvent enrichir les interactions, en mettant l'accent sur l'expérience utilisateur et les facteurs humains dans le processus de conception.

- **Activités artistiques** : Représenter les données de façon créative, concevoir de nouvelles approches d'interaction et réaliser des installations immersives qui examinent les frontières entre la perception et les interfaces numériques.
- **Impact** : Ces initiatives ont pour objectif de rendre la technologie non seulement fonctionnelle, mais également émotionnellement engageante et significative, en fusionnant l'esthétique artistique avec la rigueur scientifique.

2e cas : Virtualisation et art - Exploration de nouveaux processus créatifs.

Présenté par Trivima et Maximilian Pelzmann, ce cas a illustré comment les technologies de virtualisation, en particulier la réalité virtuelle et la réalité augmentée, peuvent métamorphoser l'art sculptural traditionnel en expériences immersives et interactives.

- **Applications artistiques en réalité virtuelle et augmentée** : environnements immersifs pour l'exploration de scénarios, favorisant la narration et l'art expérientiel, intégration d'objets 3D dans des espaces du monde réel, offrant une nouvelle dimension à l'appréciation de l'art par le biais d'un engagement interactif.
- **Impact** : Ces technologies transforment l'accessibilité et l'interactivité de l'art, enrichissant la manière dont le public découvre et interagit avec les œuvres créatives.

3e cas : DAB Contemporain - Valoriser la danse en tant que vecteur de bien-être

DAB, une start-up dédiée à la danse contemporaine, a exposé sa mission : rendre la danse accessible à un large éventail de publics, y compris les enfants et les personnes âgées. Ses initiatives se concentraient sur les dimensions thérapeutiques et communautaires de la danse.

- **Activités artistiques** : Ateliers, performances et sessions interactives conçues pour répondre aux besoins physiques et émotionnels des participants.
- **Impact** : La danse est employée comme un moyen pour diminuer le stress, améliorer la conscience corporelle et promouvoir l'expression de soi ainsi que l'inclusion.

4e cas : L'attrait pour la musique électronique - Émotion, identité et engagement

Cette recherche, réalisée en partenariat avec l'Université du Pays Basque et Dantz, a examiné l'impact sociologique et émotionnel de la musique électronique sur l'identité et la communauté.

- **Activités artistiques** : Performances en direct, ateliers interactifs et événements communautaires, fusionnant créativité artistique et recherche académique.
- **Impact** : La recherche a analysé de quelle manière la musique électronique influence les états émotionnels, le sentiment d'appartenance sociale et l'identité personnelle, établissant ainsi un lien entre la recherche académique et l'engagement du public.

5e cas : L'influence du design sur le bien-être

Présenté par Diaradesign, ce cas a mis en lumière l'importance du design stratégique dans l'optimisation des expériences humaines et du bien-être.

- **Activités artistiques** : Ateliers de co-création avec les utilisateurs, intégrant le design thinking pour élaborer des solutions à la fois esthétiques et fonctionnellement efficaces.
- **Impact** : Les projets ont souligné l'importance de l'empathie et de la créativité pour surmonter les défis sociaux et culturels, illustrant comment une conception réfléchie peut rehausser la qualité de vie.





La convergence de l'art et de la technologie nous offre la possibilité de développer des solutions davantage axées sur l'humain. En collaborant avec des artistes, nous sommes en mesure d'explorer les défis technologiques sous des angles novateurs, assurant ainsi que les technologies que nous concevons sont non seulement performantes, mais également porteuses de sens et en accord avec les valeurs humaines.

**Johan Kildal, Ergonomie humaine
en technologie Chercheur, Technicien**

Impact de l'interaction

Cet atelier a constitué une première étape vers une collaboration renforcée entre artistes, chercheurs et technologues. En mettant en lumière les travaux novateurs déjà entrepris par des équipes de recherche et d'art, l'événement avait pour objectif d'encourager les entreprises technologiques à intégrer les artistes dès les phases initiales de leurs projets, favorisant ainsi le développement d'innovations davantage axées sur l'humain.

Pour l'écosystème culturel et créatif du Pays basque, qui abrite des entreprises et des initiatives de premier plan dans ce domaine, l'atelier a servi de plateforme précieuse pour mettre en avant les meilleures pratiques, accroître la visibilité et établir des connexions entre professionnels. Cela contribue à renforcer le secteur des industries culturelles et créatives (ICC), le positionnant comme un catalyseur d'innovation et de collaboration dans la région.

Les cas d'utilisation présentés lors de l'atelier ont également encouragé les participants à reconsidérer le rôle de l'art, en intégrant des formes d'expression artistique qui ne sont pas traditionnellement liées au bien-être et en élargissant les perspectives sur la manière dont la créativité peut favoriser les avancées sociétales et technologiques.



Cet atelier m'a permis de réaliser comment l'art et la technologie peuvent collaborer d'une manière que je n'aurais jamais envisagée. Il est inspirant d'observer comment ces domaines peuvent s'unir pour engendrer quelque chose qui, non seulement est esthétiquement plaisant, mais qui impacte également de manière significative la vie des individus.

Un participant



La musique électronique transcende le simple son ; elle constitue une expérience sociale. Nos recherches indiquent qu'elle exerce une influence significative sur la manière dont les individus se sentent liés les uns aux autres et à leur propre être. Il s'agit de façonner des environnements où l'identité et les émotions peuvent s'exprimer sans réserve.

Jokin Telleria, DANSE



Pour une répliation réussie, GAIA met en avant l'importance de se focaliser sur les éléments essentiels suivants :

- S'engager dans des réseaux et des initiatives internationales à la pointe de l'art et de la technologie.
- Connaître les résultats des projets européens en matière d'art, de technologie et d'innovation à communiquer aux entreprises locales.
- Sélectionner des entreprises afin de démontrer le potentiel de l'écosystème local sur la scène internationale.
- Promouvoir l'internationalisation et la recherche et développement des entreprises par le biais d'un facilitateur en art et technologie.



Ressources

1 800 € pour les intervenants, 425 € pour la restauration, 1 010 € pour le photographe et 300 € pour le vidéaste. Le lieu a été gracieusement mis à disposition par la Fondation Kutxa.



Contactez-nous pour plus d'informations :
vidorreta@gaia.es