

Souillac II - Rapport Final - 1

Ateliers de rencontres sur l'innovation: 1998 - 1999

Cette série de rencontres régulières met en confrontation des artistes et micro-entreprises d'artistes avec les grands groupes des télécommunications, des technologies d'information et de production des contenus en rapport, pour stimuler le développement de coopérations basées sur des projets concrets, et le développement de relations contractuelles. Cette proposition, basée sur la préfiguration organisée en mai à Londres et sur les rencontres de la deuxième semaine de Souillac II, est destinée à favoriser aussi bien une démarche de développement de produits à court terme que des recherches à long terme, en canalisant plus efficacement ainsi le flux d'innovation des artistes et micro-entreprises, vers les industries et le marché.

A Souillac, des représentants de Grande Bretagne, de France et des Pays Bas se sont accordés pour poursuivre, coordonner et soutenir un programme international de telles rencontres pour 1998-99, assurant le financement de trois d'entre-elles, une par pays différent, et d'un fond commun garantissant une participation internationale. Des représentants d'Espagne, d'Allemagne et du Canada devraient s'y joindre courant 1999. Les participants du séminaire de Souillac ont fortement recommandé l'organisation de telles rencontres aux niveaux local, national et international, conformément aux principes suivants:

ART COMME RECHERCHE

L'expérimentation artistique est une forme de recherche repoussant les limites de toute technologie de communication et il est important que l'industrie puisse être tenue informée du travail en cours dans ce secteur.

ARTISTES ET MICRO-ENTREPRISES D'ARTISTE

De petits groupes innovants constitués d'artistes, d'ingénieurs, d'étudiants diplômés en communication et technologies d'information, se sont constitués et continuent de se constituer en associations ou structures à but lucratif - ou quasi lucratif - pour faire progresser leurs objectifs. Ils sont essentiellement des "ingénieurs créatifs", puisant et ressourçant leur inventivité dans l'expérimentation artistique.

CHAMPS D'ACTION

Ces petites ou micro-entreprises s'intéressent à la perception visuelle et auditive, à l'architecture de systèmes, au développement d'interface, au développement d'algorithmes, aux nouvelles formes de contenus et d'usages des plates-formes et des réseaux dédiés au travail collaboratif.

OBJECTIFS DES ATELIERS-RENCONTRES

1. Créer et animer un forum de discussion orienté projets, entre artistes, micro-entreprises d'artistes et grands groupes industriels, sur les sujets suivants: infrastructures, équipements, logiciels, création de contenu et édition, services en ligne et applications.

2. Fournir l'accès à de nouveaux marchés et développer des contenus spécifiques et localisés, des applications et des plates-formes.

3. Amener une compréhension des compétences requises en management parmi les acteurs de la création: micro-entreprises des médias numériques, du design d'interface, de développement d'application et de services, petits éditeurs et créateurs de contenus, sociétés qui développent les produits et les usages des communications en réseau.

• Collaboration avec des partenaires tiers

Souillac II a apporté la confirmation de la nécessité de poursuivre la collaboration avec des structures partenaires intermédiaires, pour à la fois l'organisation et le soutien, et l'identification de participants ciblés de l'industrie.

Arts Council of England

Ministères de la Culture et de l'Education, France

Ministère de la Culture, Pays-Bas

Union Internationale des Télécommunications

Commission Européenne

Confédération Européenne des Jeunes Entrepreneurs

CESAM, Centre d'Expertise et de Services en Applications Multimédias, Canada

PROPOSITION DE PROGRAMME D'ATELIER-RENCONTRE

Sujets principaux:

Capital Risque et Culture

Artistes comme "ingénieurs créatifs"

Sujets orientés projets:

Contenus interactifs

Applications de niche

Architecture logicielle

Architecture réseau

Interfaces Homme-machine

RAPPORT SOUILLAC II, 2^{ÈME} SEMAINE

Les artistes ont présenté et discuté leurs projets avec les représentants de l'industrie. Ces derniers ont noté que les artistes sont préoccupés par des problèmes similaires à ceux des

ingénieurs des laboratoires industriels. Les artistes présents furent perçus comme des "ingénieurs créatifs" disposant de compétences égales aux ingénieurs eux-mêmes. De plus, il fut démontré que ces artistes ne démarraient pas forcément leur démarche d'une approche créative mais assez souvent d'une exploration technologique.

Mener des recherches dans l'expression orale, écrite, sonore et visuelle situe le questionnement entre l'approche scientifique (linéaire) et artistique (non linéaire). Artistes et scientifiques partagent malgré tout les mêmes préoccupations fondamentales, bien qu'ils les articulent différemment.

Les résultats de l'expérimentation artistique des technologies de communication dans leur développement et leur usage, sont transférables à l'industrie soit pour des productions immédiates, des solutions réseaux ou des architectures logicielles. Ils peuvent parfois rapidement être appliqués au marché, désigner des tendances, ou bien trouver leur valeur dans des recherches à long terme, à l'horizon d'une à trois années.

Axes de coopération

Il fut convenu que la coopération pour la recherche et le développement s'appliquerait dans les champs suivants:

- gestion stratégique de réseaux,
- stimuler l'utilisation des hauts débits,
- applications et services spécifiques, basés sur l'interactivité, pour répondre à l'accroissement des débits de communication,
- développement d'usages à débits asymétriques,
- commutation optique,
- design d'interface et de plates-formes,
- développement de technologies complémentaires comme la reconnaissance vocale,
- architecture logicielle, langages de programmation.

Recommandations de l'industrie

- L'industrie appelle de ses vœux une intensification et une diversification des collaborations entre artistes "ingénieurs créatifs" et chercheurs ou laboratoires de développement.
- Les forums d'échanges en ligne et de rencontre ont été considérés comme impératifs au développement ainsi stimulé de ces collaborations, éléments jugés essentiels pour atteindre un niveau technique qualitatif supérieur de recherche.
- Artistes et chercheurs devraient présenter leur travail à des salons nationaux ou internationaux comme Supercom 99 et Télécom 99.

Surtout, la rencontre se conclut sur le besoin urgent d'un réseau permanent haut débit pour la recherche artistique, et plusieurs participants se sont accordés pour travailler dans cette perspective (voir la partie du Rapport Final portant sur le Réseau Haut Débit).

PARTICIPANTS DE L'INDUSTRIE

Les sociétés suivantes ont soit participé à la première rencontre artistes/industrie à Londres, soit à Souillac, soit exprimé leur intérêt pour une participation future:

Souillac II

Telefonica
Bell Atlantic
CESAM
Lucent
Eutelsat

Londres

BT
Mitel
Cisco
BBC
Nortel

Participation future

France Telecom
CNET
Pearson
Cable & Wireless

Nokia
IBM
Philips

Contacts:

Jonathan Barton
jbarton@eutelsat.fr

Georges-Albert Kisfaludi
gak@wanadoo.fr