



Cabinet de
Curiosités
Numériques

By
nod A

"Toute découverte, toute invention ne tient pas tant sa valeur de celui qui la réalise, que de celui qui en comprend toute la signification, toute la force opérante"

Stéfan Zweig

Sommaire

Un lieu hybride, nomade et interactif.....4

Un lieu hybride entre la galerie, le showroom et le laboratoire d'expérimentation.....4

De l'utilité du Cabinet de Curiosités Numériques5

Un lieu modulaire et nomade7

Un lieu en interaction avec les publics8

Quelques Curiosités Numériques : oeuvres, objets et prototypes9

The Touchest de TangibleDisplay/Jimmy Hertz10

FabWall de No Design/Jean-Louis Fréchin.....11

L'Angelino d'Albertine Meunier12

Hard-Wear de Paul Coudamy.....13

FabBot de Studio Lo14

Premiers lieux et dates de diffusion15

Lift, Marseille du 6 au 7 juillet 201015

Autres dates à venir15

Equipe16

nod-A, agent actif d'innovateurs.....16

Les créatrices-productrices.....17

Le designer18

Partenaires19

Contacts.....20

Annexe : le Cabinet de Curiosités Numériques et la nouvelle renaissance21

Un lieu hybride, nomade et interactif

Un lieu hybride entre la galerie, le showroom et le laboratoire d'expérimentation

Le Cabinet de Curiosités Numériques est un dispositif hybride à la frontière entre la galerie, le showroom et le laboratoire d'usages.

Il positionne "l'exposition non plus comme le temps de l'aboutissement d'une œuvre mais comme une étape de son expérimentation et de sa réalisation" (Samuel Bianchini).

- **GALERIE** : il expose et vend des oeuvres d'artistes
- **SHOWROOM** : il présente des prototypes
- **LABORATOIRE** : il propose une expérimentation autour de chaque pièce et analyse les interactions avec les publics.

Galerie

Dispositif de monstration, le Cabinet de Curiosités Numériques présente des oeuvres d'artistes reconnus comme Albertine Meunier ou Jimmy Hertz.

Il a pour but d'être accueilli par des galeries et propose les curiosités à la vente.

Le Cabinet de Curiosités Numériques n'a de cesse de valoriser la dimension de "performance artistique" pour renforcer le rapport entre l'artiste et son spectateur, entre chaque pièce présentée, l'oeuvre dans son ensemble, et le visiteur qui s'y balade et découvre.

Show-room

Dans leur coin des artistes, des innovateurs, des chercheurs, des makers, des entrepreneurs, inventent et innovent de manière isolée, sans véritable échange.

L'innovation a besoin d'être davantage montrée, vue, expérimentée auprès de publics aussi divers que les prescripteurs, les journalistes, les entreprises ou le grand public.

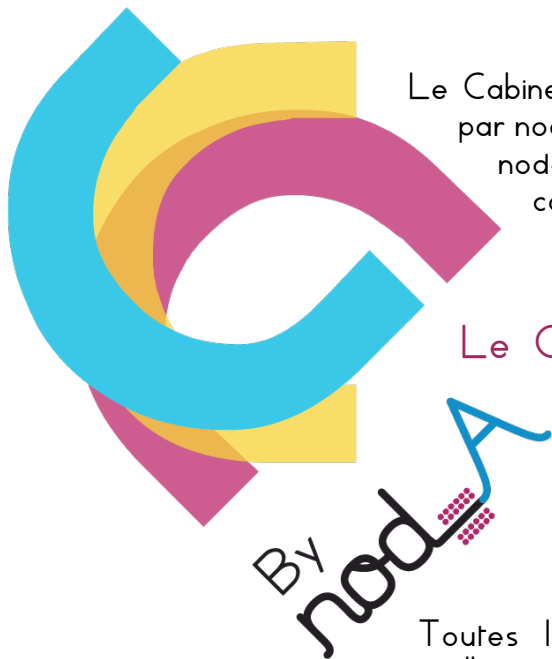
Il faut rendre plus largement visibles les innovations technologiques qui peuvent influencer sur notre croissance et notre développement économique et social.

nod-A a créé le Cabinet de Curiosités Numériques pour ouvrir davantage le processus d'innovation.

Laboratoire d'usage

Le Cabinet de Curiosités Numériques repense l'exposition non plus comme le temps de l'aboutissement d'une ou plusieurs pièces mais comme une étape de son expérimentation et de sa réalisation pouvant permettre à l'innovation de trouver de nouveaux usages et des hybridations pertinentes. Pour que ce processus soit complet, l'interaction avec les pièces est privilégiée et des outils d'observation ainsi que de commentaires sont développés.

De l'utilité du Cabinet de Curiosités Numériques



Le Cabinet de Curiosités Numériques a été imaginé et conçu par nod-A, agent actif d'innovateurs.

nod-A a fait appel au designer Paul Coudamy pour concevoir l'enveloppe physique de ce dispositif.

Le Cabinet de Curiosités Numériques est un dispositif interactif et nomade, qui présente une quinzaine d'oeuvres, objets, applications et prototypes.

Toutes les pièces présentées questionnent l'usage des nouvelles technologies et la manière dont elles changent notre quotidien. Ces curiosités ont été conçues par des entrepreneurs, des artistes, des "bidouilleurs" et des chercheurs qui travaillent à développer l'innovation numérique en France.

Les deux missions du Cabinet de Curiosités : Montrer et Expérimenter.

Le Cabinet de Curiosités Numériques n'est pas seulement une vitrine à l'enveloppe design, c'est aussi un "démonstrateur" qui permet de tester, d'expérimenter et d'améliorer les innovations et les oeuvres présentées.

Il répond au besoin de l'innovation d'être:

- régulièrement et largement montrée
- souvent et rapidement testée avant toute production en série

Pour que la démarche soit complète, toutes les pièces sont à vendre et le Cabinet de Curiosités Numériques est équipé d'outils d'observation de l'expérimentation.

Nous emmenons l'innovation à la rencontre de ses publics.

Le Cabinet de Curiosités Numériques prend régulièrement la route et pose ses valises dans des conférences, des lieux clés de l'innovation, des galeries, des festivals, des halls d'accueil de grandes entreprises, dans l'espace public, en France et à l'international.

Il a été conçu pour se déployer très rapidement et répondre à toutes les conditions d'accueil : de lieux recevant du public aux espaces en extérieur.

Lors de chacune de ses sorties, le Cabinet de Curiosités Numériques, lui-même prototype en évolution permanente, intégrera de nouveaux créateurs, de nouvelles pièces, d'autres fonctionnalités et perspectives d'observation des expérimentations.

Nous l'avons présenté pour la première fois à l'occasion de
Lift Marseille du 5 au 7 juillet 2010.

Une occasion de découvrir notamment :

- du **papier peint en réalité augmentée** (FabWall de Nodesign)
- des **boîtes à musique connectées à Twitter** (l'Angelino d'Albertine Meunier)
- des **imprimantes 3D à installer chez soi** (Makerbot distribué par Hackable devices)
- un **coffre aux trésors interactifs** (Jimmy Hert3)
- une **radio à remonter le temps** (David Gue3)
- et un **Fabbot, robot de fabrication** (Studio Lo par Ars Longa), etc.

Un lieu modulaire et nomade

Le Cabinet de Curiosités Numériques aurait pu être un lieu physique, installé dans un endroit bien précis entre quatre murs.

Nous l'avons voulu résolument nomade.

Le Cabinet de Curiosités Numériques est un lieu qui va dans les lieux, pour emmener l'innovation à la rencontre de ses publics et ne pas attendre que ses publics viennent à elle.

Le Cabinet de Curiosités Numériques s'inscrit dans un renouveau des espaces nomades symbolisé par le Pavillon polonais pour l'exposition universelle de Shanghai en 2010.

Tellement nomade que nod-A a imposé une contrainte forte à son architecte :

**Tout doit tenir
dans un camion !**

Pour être libre de s'installer là où il le souhaite, **le Cabinet de Curiosités Numériques est non simplement nomade mais aussi modulaire.**

Comme un arbre aux multiples feuilles, le dispositif peut s'étendre sur une surface allant de 6 à 72 m² et s'installe aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

**modulaire
de 6 à 72m²**

Tous les éléments qui composent le Cabinet de Curiosités Numériques sont indépendants pour toujours s'adapter à l'écosystème qui le reçoit.

Le Cabinet de Curiosités Numériques a simplement besoin d'électricité et de Wifi.

Il peut également être thématiqué et accueilli au sein d'une grande entreprise pour mettre en contact des publics avec l'innovation.

Un lieu en interaction avec les publics

Le Cabinet de Curiosités Numériques propose différentes expériences au spectateur lors de sa visite - tour à tour observateur, collaborateur, utilisateur ou commentateur - il est invité à découvrir, toucher, sentir, interagir et réagir aux pièces présentées.

Cette volonté d'introduire une forte interaction répond :

- à la plupart des pièces présentées, conçues dans un univers de flux et d'échanges permanents
- au désir de transmission des messages et développements technologiques induit dans chaque pièce. Cette transmission est plus immédiate quand l'apprenant est mis en situation d'apprentissage actif
- à l'enjeu d'expérimentation autour de chaque pièce interrogeant la réception et l'utilisation du spectateur

**Le Cabinet de Curiosités Numériques est aussi
une expérience en apprentissage constant.**

Il est équipé d'outils (capteurs, caméras, etc.) et de méthodes pour s'observer lui-même, être en regard constant de l'expérience en train de se faire, l'ensemble alimentant la proposition artistique et l'exposition en elle-même.

Quelques Curiosités Numériques : oeuvres, objets et prototypes

Les pièces que nous présentons sont parfois des oeuvres d'artistes, parfois des prototypes d'entreprises ou de laboratoires, parfois encore des objets imaginés et conçus par des "makers".

Leur point commun est d'interpréter, d'utiliser et de détourner les codes et sciences du numérique en laissant voir des curiosités possibles, réelles ou imaginaires. Toutes naissent de la rencontre du monde digital et du monde "réel", de leur fusion actuelle. De cette hybridation - que nous jugeons curieuse et pertinente - nous souhaitons susciter le questionnement et sur nos gestes, nos perceptions, nos liens et nos réflexes sociaux.

Autre point commun : ces curiosités ne sont "pas encore" industrialisées et ne sont pas en vente dans un circuit de distribution classique ou mass-market.

La liste des curiosités numériques présentées dans ce dossier n'est pas exhaustive puisque nous intégrons en permanence de nouvelles pièces et de nouveaux acteurs.

The Touchest de TangibleDisplay/Jimmy Hertz

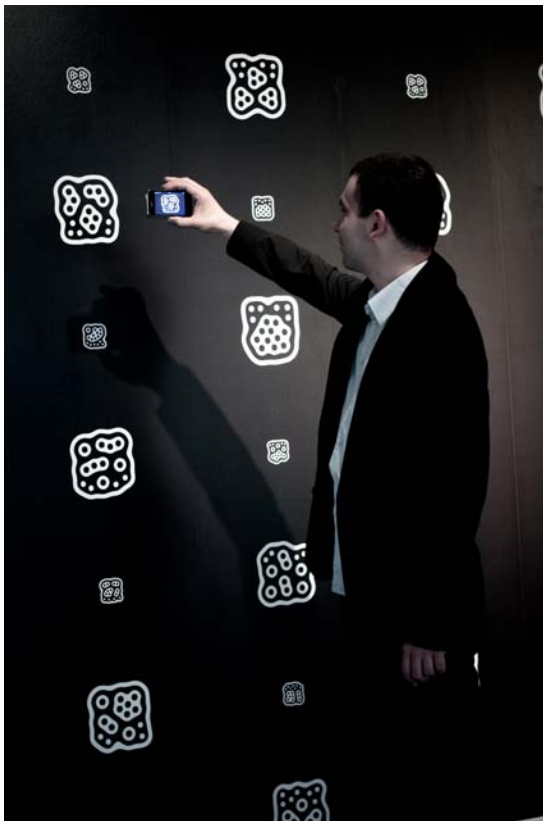


Reprenant les codes et la symbolique forte du voyage, du secret et du précieux, Jimmy Hertz réinterprète le coffre médiéval pour le transformer en coffre à faire parler les objets.

Le «TOUCHEST» est un coffre avec une interface tangible multi-touch.

A l'intérieur, on y trouve des objets, qui révèlent leurs contenus occultes et mystérieux en étant mis en contact avec la surface multi-touch. Peu à peu histoires, photos, vidéos se dévoilent sur la surface. Des liens se créent, aléatoires, quand les objets, sur la table, dans le secret du coffre, se rencontrent.

FabWall de No Design/Jean-Louis Fréchin



Nodesign a développé le premier papier peint en réalité augmentée.

Lauréat d'un prix aux Musée des Arts décoratifs de Paris, ce papier peint est imprimé avec des tags (technologie Flashcode) dessinés par l'agence Nodesign.

Ces codes et l'interface développée permettent d'assigner des contenus multimédias (son, images, vidéos, flux RSS, etc.) à même les murs de votre maison ou de votre bureau.

Ces contenus sont accessibles simplement via un iPhone ou un ordinateur.

L'Angelino d'Albertine Meunier

L'Angelino est une réflexion poétique. Une boîte à musique "trafiquée" autour d'une CARTE ARDUINO et connectée au réseau social TWITTER. Elle joue lors du passage sur la Toile du mot "ange".



Si le mot choisi pour une danseuse est " ange ", alors l'angelino détectera le passage d'un ange sur le réseau social. Lorsque ce mot est publié sur Twitter, la danseuse s'anime l'espace de quelques tours sur une mélodie émise par la bouteille musicale.

Hard-Wear de Paul Coudamy



Hard-Wear est une veste qui intègre une caméra située dans le col ainsi qu'un écran intégré dans la manche du vêtement.

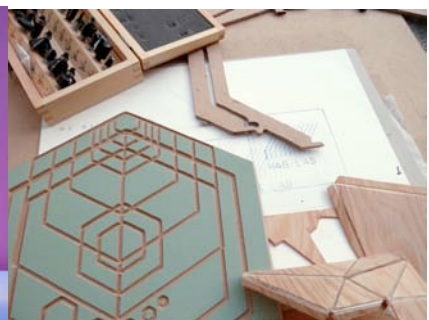
Réflexion sur le thème du cyborg, de l'homme augmenté, Hard-Wear vient bouleverser notre rapport à l'espace.

FabBot de Studio Lo

Studio Lo est une agence de design et éditeur identifié dans le domaine de la fabrication numérique.

Studio Lo présente avec ARS LONGA, structure de production et de diffusion de projets au croisement de l'Art, de la Recherche et de la Société, un travail autour du FabBot, son centre d'usinage mobile assisté par ordinateur, robot de fabrication qui s'inscrit dans la lignée d'autres concepts de démocratisation des outils de production numérique tels que le MakerBot, la RepRap, etc.

Chaque machine joue son rôle et est mise à disposition d'à peu près n'importe qui désirant faire à peu près n'importe quoi.



DE NOUVEAUX OBJETS, OEUVRES ET PROTOTYPES REJOignent EN PERMANENCE LE CABINET DE CURIOSITES NUMERIQUES

Premiers lieux et dates de diffusion

Le Cabinet de Curiosités Numériques est conçu pour aller à la rencontre de publics très variés. Il se déploiera en France et à l'international dans des festivals et des galeries dédiés à la création numérique. Il trouvera également sa place dans des espaces publics, des écoles, des maisons de retraites, des brocantes et des lieux de promotion et de valorisation de l'innovation. Les entreprises pourront l'accueillir pendant leurs grandes messes, il sera alors thématiqué.

Lift, Marseille du 6 au 7 juillet 2010

Une bêta a été présentée à l'occasion de Lift France à Marseille du 5 au 7 juillet 2010, en partenariat avec le carrefour des possibles (www.carrefourdespossibles.org).

Lift (www.liftconference.com) est un groupe d'événements organisés en Europe et en Asie par une communauté de pionniers, des rassemblements pour explorer les implications sociétales des nouvelles technologies. Chaque conférence est une chance de tourner l'innovation en opportunités.



Lift France, qui regroupe plus de 750 décideurs sur 2 jours, est organisé par la Fondation Internet Nouvelle Génération (www.fing.org).

Autres dates à venir

Des dates seront confirmées très prochainement en France et à l'international.

Equipe

nod-A, agent actif d'innovateurs

nod-A est une jeune entreprise française fondée par Stéphanie Bacquere et Marie-Noéline Viguié. Elles ont inventé un métier nouveau pour pallier à un manque dans la chaîne de l'innovation : **AGENT ACTIF D'INNOVATEURS CREATIFS ET TECHNOLOGIQUES.**

Elles partent du principe que l'innovation doit être montrée non seulement pour se faire connaître mais aussi pour trouver, par la rencontre avec des publics cibles, de nouvelles aires de jeu et de développement.

Concrètement, nod-A accompagne des innovateurs et créateurs numériques dans le développement de leurs innovations en les diffusant et en faisant le lien avec des grandes entreprises ou des utilisateurs potentiels.

Pour cela, nod-A :

- scénarise les technologies à travers des expériences créatives rendant la technologie compréhensible, ludique, pleine de possibles et utilisable
- emmène l'innovation auprès de diffuseurs et de leaders d'opinion par des relations publiques pertinentes et pointues.
- facilite et accompagne la rencontre entre les deux mondes pour que la relation innovateurs-intégrateurs s'opère en offrant :
 - des accès aux marchés durables et fertiles aux innovateurs
 - aux grandes entreprises une possibilité d'innover avec les meilleurs et les plus créatifs, ceux auxquels généralement elles n'ont pas accès ou trop tard.

Parmi ses clients, nod-A compte des PME (Dismoiou, Hackable Device, FaberNovel, etc.), des agences (le Public Système, Textuel LaMine, etc.), des grands groupes (SFR, Cap Gemini, etc.) et représente des artistes ainsi que des innovateurs individuels (Albertine Meunier, Jimmy Hertz, etc.).

nod-A travaille également sur la préfiguration du futur incubateur du CENTQUATRE et participe à des projets collaboratifs comme FabLabsquared, projet de FabLab 'au carré' qui facilitera le déploiement de tous les autres projets de FabLabs en France et sera présenté lors de Futur En Seine en juin 2011.

Très impliquée dans la sphère associative, nod-A organise plusieurs formats de rencontre art-techno : RADArt (www.radart.net), ArtGame weekend (www.artgameweekend.com) ou Council Internet des Objets.

nod-A lance en 2010 le Cabinet de Curiosités Numériques.

Les créatrices-productrices

Stéphanie et Marie-Noéline fondent nod-A courant 2009 pour expérimenter l'innovation par la création numérique et conçoivent début 2010 le Cabinet de Curiosités Numériques.



Stéphanie
Bacquere

Née en 1978, Stéphanie Bacquere est de formation ingénieur en technologies de l'information.

Elle travaille dans les secteurs de la création numérique et de l'innovation technologique. Après avoir exercé chez BNP Paribas puis dans différentes agences de publicité, elle fonde en 2006 le studio créatif digital Eleganz3 Interactive.

Elle oeuvre à la promotion de la création et de l'innovation en montant des groupes de travail et de prospectives sur les mondes virtuels et en co-organisant plusieurs expositions liées à l'Art numérique (Galerie Bailly, Door Studios, Palais de Tokyo, etc.), produit des oeuvres, fonde et préside en 2008 le festival Reality, premier festival international d'Art dédié aux monde virtuels.

Elle est également administratrice depuis 2008 de Silicon Sentier (www.siliconsentier.org), association des PME innovantes d'Ile de France à l'origine de la Cantine.

Marie-Noeline
Viguié

Née en 1977, Marie-Noéline croise les expertises de médiation culturelle, d'espaces collaboratifs et de la collaboration en général.

Ses goûts la portent vers des transmissions originales véhiculant des messages, des savoirs et du lien ainsi que vers les rencontres et collaborations "sérendipiennes". Artistes et entrepreneurs, innovateurs et personnes âgées, artistes et chercheurs, public et privé, la plupart de ses projets sont centrés sur le croisement & l'interdisciplinarité.

Diplômée de l'EDHEC, elle rédige des conférences pour l'événementiel corporate, rejoint les équipes de facilitation de l'ASE CapGemini puis de Silicon Sentier (www.siliconsentier.org) pour préfigurer et lancer la Cantine (www.lacantine.org), premier espace français de "coworking", lieu dédié à la technologie émergente. Elle y conçoit des projets croisant l'art, la création, la recherche et l'innovation en travaillant en particulier sur les projets d'essaimage de cantines et de l'Incubateur du CENTQUATRE



Le designer



Né en 1979, **Paul Coudamy** est architecte DPLG et designer.

Après avoir travaillé à New-York, il débute son activité en freelance avant de créer le studio Coudamy Design, au sein duquel il réalise des commandes et des projets personnels.

Il met en oeuvre son talent aussi bien dans des projets d'architecture, de design d'objets, de mobilier, que dans des scénographies, des vêtements interactifs ou des vidéos.

Il a réalisé plusieurs projets de design intérieur de bureaux et d'appartements ainsi que des modèles de meubles qui ont eu de nombreuses publications en France et à l'étranger (Architecture à vivre, AMC, designer concept, etc.) et ont été montrés dans des lieux prestigieux (Grand Palais, Cité de l'architecture, Nuit Blanche, etc.).

Son travail s'ancre dans une pratique polymorphe où de nombreux matériaux et techniques sont mis en oeuvre afin de répondre au contexte de chaque projet.

Il met en ce moment au point des luminaires et des bijoux en céramique à partir de techniques innovantes et participera à la biennale de Venise avec le projet UrbanMob réalisé avec faberNovel.

Il a conçu pour nod-A le design du Cabinet de Curiosités Numériques en réalisant l'exploit de répondre à un cahier des charges très précis et de créer un projet hors-norme.

Toute l'équipe du Cabinet de Curiosités Numériques:

Idée originale, direction artistique et production:

- Marie-Noéline Viguié, nod-A
- Stéphanie Bacquere, nod-A

Design et conception technique:

- Paul Coudamy, Coudamy Design
- avec la collaboration de Pierre Brochot

Production et régie:

- Julien Taieb

Design sonore et identité visuelle :

- Franck Weber, Broohaha

Textes

- Aurélie Romanacce

Partenaires

Nous remercions notre partenaire technique Akira Europe qui nous soutient à l'année en nous prêtant et nous offrant le SAV sur tout le matériel d'électronique grand public dont nous avons besoin.



AKIRA Europe, jeune société basée en France, filiale du groupe Singapourien TT International, commercialise les produits de la marque AKIRA avec une gamme large couvrant télévision, vidéo et audio. Jeune et dynamique, l'équipe dirigeante a orienté son offre vers des produits design apportant des innovations utiles, tout en insistant sur la qualité du service client : plus de proximité avec les distributeurs, mais aussi avec l'utilisateur des produits qui aura toujours une réponse à ses questions.

www.akiraeurope.com

Contacts

Contact presse : presse@nod-a.com
06 67 98 18 18 / 06 37 85 18 66



Siège : 1, rue des Abbesses - 75018 Paris
Bureaux : 26, rue des rosiers - 75004 Paris

Site : www.nod-a.com
Twitter : nodatweet

Annexe : le Cabinet de Curiosités Numériques et la nouvelle renaissance

Un phénomène se dessine en ce moment et nous aimons parler de NOUVELLE RENAISSANCE ou de RENAISSANCE NUMERIQUE comme l'appelle Dan Forresta, artiste chercheur ou Marc Giget, historien de l'innovation.



Le nom "Cabinet de Curiosités Numériques" est attaché à cette tendance forte et découle bien entendu des premiers Cabinets de Curiosités, apparus en 1546, lors de la renaissance florentine et européenne.

Ils étaient des " ... lieux où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclite et l'inédit. On y trouvait médailles, antiquités, objets d'histoire naturelle, oeuvres d'arts, ... Ancêtres des musées, ils ont joué un rôle fondamental dans l'essor de la science moderne même s'ils gardaient les traces des croyances populaires de l'époque. L'édition de catalogues qui en faisaient l'inventaire, souvent illustrés, permettaient d'en diffuser le contenu auprès des savants européens" .

Wikipedia

CES CABINETS DE CURIOSITES, LEURS PIECES, L'ACTE DE COLLECTION ET LES DIFFERENTES FORMES DE TRANSMISSION AUTOUR DE LEUR EXPOSITION ONT JOUE UN GRAND ROLE DANS CERTAINES DISCIPLINES SCIENTIFIQUES, ET NOUS LES VOYONS COMME DES VEHICULES DE L'INNOVATION.