

Citywall, le mur interactif

[23/02/09]

Inspiré d'une expérimentation menée à Helsinki, le Citywall est un nouveau média urbain

de communication et d'échange entre les habitants et visiteurs de la ville.

Nous savons déjà ce qu'il est possible de faire avec un iPhone et son fameux écran « multitouch ». Eh bien, il faudra bientôt compter avec d'autres médias utilisant une technologie similaire en ville. Déjà, Helsinki a présenté son Citywall, un écran tactile installé dans un espace public, qui peut être activé par plusieurs personnes à la fois pour obtenir des informations et visionner des photos. Inspiré de cette initiative, le projet également baptisé « Citywall », et porté par la fondation Internet nouvelle génération et le **Quartier numérique** dans le cadre du programme Ville 2.0, compte aller encore plus loin.

« Notre écran sera un système d'information citoyen, mais aussi un point de rencontre », explique Daniel Schutz, chef de projet chez Mucho Media, concepteur d'installations interactives et partenaire du Citywall. Différents usages sont envisagés : s'informer des événements, partager un avis, chercher un service, identifier les lieux intéressants, laisser une photo, faire un dessin... Quand il n'est pas activé, le Citywall pourrait afficher des informations municipales et commerciales, une carte vivante où apparaissent des adresses, des flux de trafic... Il s'agit donc d'une cartographie interactive basée sur des services locaux, afin de jouer sur la proximité des utilisateurs.

Évaluation du site

Le site du quotidien économique national Les Échos diffuse de nombreux articles, couvrant ainsi l'ensemble de l'actualité économique-financière française et internationale.

Cible
Spécialisée

Dynamisme* : 191

* pages nouvelles en moyenne sur une semaine

Au coeur du Citywall, on trouve la technologie « multitouch », reposant sur un système de rétroprojection avec captation des mouvements par caméra infrarouge. Cela permet à plusieurs utilisateurs de toucher l'écran en de multiples points pour naviguer, pivoter, zoomer ou s'éloigner. Mais le vrai défi consiste aujourd'hui à concevoir l'environnement logiciel, c'est-à-dire d'associer un programme à un usage. Car si l'interactivité offre de nouvelles possibilités, elle impose également des limites. Exemple, avec l'atlas de ressources interactif créé par Mucho Media pour le parc de loisirs Eana, situé en Normandie. Il donne aux utilisateurs la possibilité de comparer des données entre différents pays, comme la production énergétique par exemple. Mais lorsque l'un de décide de zoomer, ce sont les repères des autres qui sont bouleversés. Il faut donc veiller à la bonne cohérence de l'ensemble.

Autre difficulté, celle de l'autorégulation. Comment prévenir les dérives qu'un tel écran tactile interactif risque de provoquer ? Qu'il s'agisse de messages racistes ou de dessins insultants. Certains partenaires potentiels refusent ainsi d'en assumer la responsabilité. « C'est tout l'intérêt d'être porté par un programme comme Ville 2.0, indique Daniel Schutz. Nous avons le temps de piloter notre projet par les usages, c'est-à-dire de tester ses possibilités mais aussi ses contraintes, une étape qui est généralement difficile à faire financer. »

Une première maquette devrait donc voir le jour courant juin, afin de convaincre d'autres partenaires de s'impliquer dans l'aventure. Il s'agira d'un système logiciel ouvert. Quant aux premiers tests, ils auront lieu dans le 2e arrondissement de Paris.