

# Programme de recherche Industries culturelles et créatives **PEPR ICCARE**

Accompagner  
la filière ICC  
dans sa transformation  
et adaptation aux  
enjeux numériques,  
économiques et  
sociaux de demain

Lettre #1  
Janvier - Mai 2025

[pepr-iccare.fr](https://pepr-iccare.fr)



- 3** Le mot
- 4** Édito
- 5** Focus  
À la découverte du PEPR ICCARE
- 10** À la une  
Débranche !
- 12** Le dossier  
Le projet DEDALE
- 20** Zoom  
Le secteur Audiovisuel
- 23** Vie du PEPR  
Vie des projets  
Journées d'accélération  
Petits projets  
Accompagnement doctoral
- 67** 5 questions à...

Quel plaisir et quelle fierté de voir le programme national de recherche sur les industries culturelles et créatives (PEPR ICCARE), qui constitue le volet recherche de la stratégie d'accélération des ICC, se déployer avec un tel rythme et une telle énergie depuis son lancement il y a maintenant onze mois ! Cette première lettre est le témoignage de ce foisonnement.

Je voudrais saluer l'engagement de toutes les communautés de chercheurs qui se sont saisies avec enthousiasme des enjeux de la « science avec et pour les ICC » (SAPICC). Je voudrais aussi rendre hommage au travail de nos deux co-directeurs, Solveig Serre et David Cœurjolly. Leur détermination, leur réactivité et leur capacité d'écoute sont précieuses. La conception ouverte et collaborative qu'ils déploient pour la mise en œuvre du programme est mobilisatrice. Je souhaite également saluer l'action de toute l'équipe qui les accompagne au quotidien : Hyacinthe Belliot, Marion Brisa, Taïna Pereira Ramos et Voto. Ce petit commando a déjà réalisé des prouesses !

Les programmes de recherche de France 2030 ne sont pas un mode classique de financement de la recherche et n'ont donc pas vocation à financer une recherche classique. Dans le cadre du PEPR ICCARE, le lien entre la Culture et la Recherche doit être approfondi. Il s'agit pour les chercheurs de sortir de leur tour d'ivoire, de cultiver les collaborations avec les artistes, les institutions culturelles, les entreprises culturelles. De cette rencontre naîtra une recherche ancrée dans le réel, en prise avec les exigences du terrain, qui contribuera à éclairer les transformations à l'œuvre dans tous les domaines de la Culture. La plateforme ARIANE, lancée en février dernier, facilitera ces connexions. Bonne lecture et féconds travaux à tous !

Fabrice Casadebaig,  
Conseiller Culture  
auprès du Secrétariat général pour l'investissement (SGPI)



C'est toujours un moment un peu particulier que celui du premier numéro, celui où l'on ouvre un espace encore à inventer. Cette lettre du programme de recherche Industries culturelles et créatives (PEPR ICCARE) est née d'une envie simple : partager, régulièrement, ce qui fait la vie de ce programme et des communautés de recherche et professionnelles qui s'y impliquent quotidiennement. Cette lettre, nous l'avons pensée comme un espace à ciel ouvert, un endroit où la recherche se raconte autrement, où les idées se frottent à l'actualité, à la pratique, au terrain, un espace en mouvement, à l'image du programme lui-même. Elle a pour vocation de faire écho aux dynamiques très importantes suscitées par ICCARE. On y croiera donc des chantiers en cours, des projets qui se lancent et bousculent un peu nos manières traditionnelles de faire science, des ressources utiles, des travaux qui méritent que l'on s'y attarde, des initiatives que l'on souhaite faire connaître. Nous l'avons souhaitée lisible sans être simpliste, rigoureuse sans être austère, à l'image du programme : curieuse, inventive, plurielle, ouverte sur les partenaires aussi bien académiques qu'institutionnels, culturels ou créatifs. Dans un contexte international où la recherche est parfois fragilisée, entravée, voire menacée, que ce soit par des restrictions politiques, des atteintes à la liberté académique ou des logiques de rentabilité à court terme, il nous semble plus que jamais nécessaire de défendre la recherche comme un bien commun, une aventure collective qui se construit dans le dialogue avec la société. Dans cette perspective, le programme de recherche Industries culturelles et créatives est un programme profondément ancré dans le réel, dans les pratiques culturelles et créatives, dans les territoires et les milieux professionnels. Il porte l'ambition d'une recherche ouverte, vivante, en prise avec les enjeux contemporains. C'est cette richesse que nous voulons faire circuler ici, en espérant que cette lettre devienne un rendez-vous attendu — ou du moins, bienvenu. Nous vous en souhaitons une bonne lecture.

Solveig Serre & David Cœurjolly,  
Co-directeurs du PEPR ICCARE

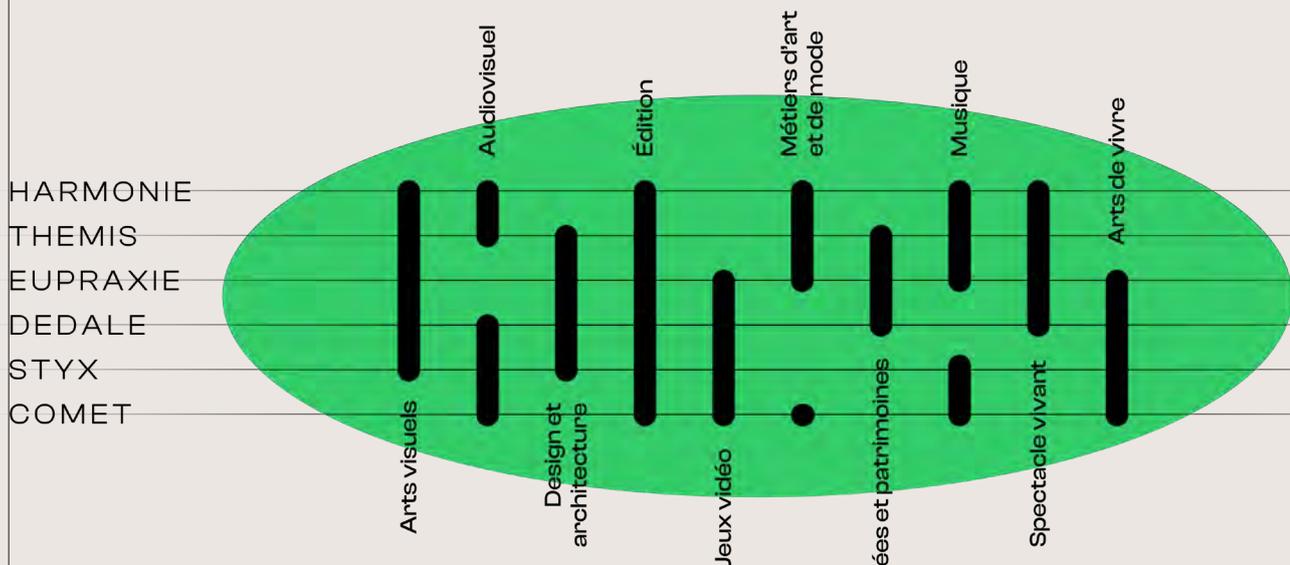


# Focus



# À LA DÉCOUVERTE DU PEPR ICCARE

Les industries culturelles et créatives (ICC) sont une filière de premier plan, essentielle au rayonnement économique et culturel de la France. Afin de les accompagner et de les soutenir, l'État en a fait une de ses stratégies nationales d'accélération et a confié au CNRS le pilotage du Programme de recherche Industries culturelles et créatives (PEPR ICCARE), qui constitue le volet recherche de cette stratégie. Doté d'un montant de 25 M€ pour une durée de six ans, il a pour vocation d'accompagner la filière ICC dans sa transformation et adaptation aux enjeux numériques, économiques et sociaux de demain.



## Les industries culturelles et créatives, c'est quoi ?

**D**e manière non exhaustive, la filière Industries culturelles et créatives comprend les secteurs de la musique, de l'édition, de l'audiovisuel, des arts visuels, des jeux vidéo, du spectacle vivant, des métiers d'art et de mode, du design et de l'architecture, des musées et du patrimoine. Si du point de vue de l'action publique les industries culturelles et créatives sont associées de manière systématique au point de faire sigle (ICC), cette catégorisation recouvre

dans les faits des réalités différentes. Elle comprend un très large continuum d'activités économiques, de pratiques culturelles, d'échanges marchands, de techniques, technologies et savoir-faire, englobe aussi bien les acteurs créateurs isolés que les collectifs ou les associations, les entreprises, petites ou grandes, les établissements publics, etc., et articule une grande variété de structures et de positions ainsi que de multiples échelles d'action, de création et de production.

## Quels sont les enjeux du programme ?

Les industries culturelles et créatives sont confrontées aujourd'hui à de nombreux enjeux tels que l'accès au financement, l'accroissement de la concurrence, la transformation des modes de création, le bouleversement des modes de production et de diffusion, la diffusion de l'offre culturelle française à l'international et l'émergence d'entreprises culturelles et créatives sur tout le territoire sont les enjeux majeurs auxquels les industries culturelles et créatives sont confrontées. C'est conscient de ces enjeux que le gouvernement a décidé de faire des ICC l'une de ses stratégies nationales, adoptée en 2021 suite à l'organisation d'États généraux des ICC en 2019. Cette stratégie poursuit de multiples objectifs : renforcer la solidarité et la compétitivité des entrepreneurs de la filière, hisser la France au premier rang de la nouvelle économie numérique en matière culturelle, renforcer la place des ICC à l'international, les inscrire dans les dynamiques de transformation territoriale, faire de la filière un secteur de référence en matière de responsabilité sociale et écologique. ICCARE a pour vocation de contribuer à répondre à ces enjeux. Le constat de départ est que les différentes parties prenantes impliquées dans le programme sont relativement distantes les unes des autres. D'une part, les communautés de recherche en sciences humaines et sociales et celles en sciences informatiques dialoguent encore peu. L'accent est par ailleurs souvent mis sur un seul secteur de la filière ICC, ce qui a pour conséquence de surestimer les spécificités du secteur étudié au détriment des interactions intersectorielles et des enjeux généraux de la production

industrielle et de la valorisation des biens et services culturels. De même, les tendances liées au déploiement des plateformes, des dispositifs de traitement algorithmique des données, des interfaces de visualisation, d'interaction (en réalité virtuelle ou d'intelligence artificielle par exemple) sont abordées soit dans des perspectives mono-sectorielles, soit avec des approches techno-centrées. Du côté des industries culturelles et créatives, l'investissement dans la recherche publique est faible, hormis sur des questions technologiques ciblées ou relatives à la question des usages et des analyses économiques, par le biais d'études de stratégie marketing, d'analyses instantanées d'usages ou de marchés. Or si les ICC ont besoin de chiffres, elles ont aussi besoin de savoir ce qu'ils signifient pour leur analyse. Aussi leur stratégie d'accélération ne doit-elle pas seulement porter sur la manière de développer le secteur, mais sur ce que cette croissance peut signifier. C'est là un domaine où la recherche a pleinement un rôle à jouer. Par conséquent, créer les conditions d'une rencontre et d'un dialogue interdisciplinaire entre les communautés de recherche et les communautés professionnelles constitue l'un des enjeux majeurs du programme. Cette Science avec et pour les ICC (SAPICC), implique de transférer certains acquis de la recherche fondamentale vers le terrain, mais aussi de nourrir la recherche par les retours du terrain dans un dialogue fécond. Elle implique par conséquent que les communautés scientifiques et professionnelles soient capables de co-concevoir, de co-construire et de co-réaliser les opérations de recherche, ce qui est loin d'être évident.

Pour ce faire, ICCARE devra veiller à :

Structurer puis renforcer une dynamique de recherche capable de favoriser les croisements fertiles interdisciplinaires (sciences humaines et sociales/sciences informatiques) et en lien avec les acteurs culturels et créatifs, pour permettre une acculturation réciproque et interactive tant au regard des méthodologies mises en œuvre que sur le plan des résultats obtenus et de la production de connaissances.

Mettre en évidence le potentiel de dialogue entre recherche et ICC en cartographiant en continu et de manière très fine, tout au long du projet, l'ensemble des forces de recherche et des acteurs de la filière ICC susceptibles d'être intéressés par les actions du programme national de recherche.

Comprendre en quoi peuvent consister les modes d'expertise de la recherche pour les ICC et en quoi ils peuvent en compléter d'autres, évaluer les potentiels des différents secteurs des ICC ainsi que les potentiels scientifiques.

### **Comment le programme est-il construit ?**

Durant la période d'élaboration du programme, un travail très fin de cartographie a été réalisé, qui a permis de jeter les bases d'une « équipe de France » composée de chercheurs et d'enseignants chercheurs (en sciences humaines et sociales et en sciences informatiques) répondant aux objectifs du programme. Il s'agit à présent, pendant les six ans du projet, de consolider cette équipe, de l'animer de manière très intense et de la faire dialoguer avec les acteurs culturels et

créatifs à toutes les étapes du processus de recherche.

Ce dialogue prendra trois formes :

Un dialogue au sein de l'ICCARE-LAB, qui a pour objectif de développer des approches intégrées et systémiques autour des enjeux propres à chacun des grands secteurs ICC tout en faisant dialoguer l'ensemble de la filière ICC, d'animer les communautés de recherche et professionnelles, de structurer et de coordonner les activités de recherche, d'assurer une mission de veille et de prospective.

Un dialogue autour de six projets thématiques (« projets ciblés ») qui viendront irriguer le programme par une approche transversale et interdisciplinaire tout en s'articulant étroitement avec l'ICCARE-LAB. Ces projets concernent la création à l'heure de la transition numérique et de l'intelligence artificielle (HARMONIE), les publics (THEMIS), les crises (EUPRAXIE), les alternatives culturelles et créatives (DEDALE), les univers métaversiques (STYX et COMET).

Un appel à manifestation d'intérêt opéré par l'ANR devrait être prochainement lancé (5 M€ pour des projets compris entre 800 000 et 1 M€), dont l'objectif sera de donner une impulsion significative à des projets ambitieux présentant des objectifs originaux, s'intégrant dans la stratégie générale du PEPR Industries culturelles et créatives (ICCARE), faisant largement appel aux communautés scientifiques concernées et aux acteurs culturels et créatifs, et encourageant une démarche interdisciplinaire entre les sciences humaines et sociales et les sciences informatiques.

# LA PLATEFORME ARIANE

Lancée en février 2025, la plateforme ARIANE est gratuite et accessible à tous. Elle a pour vocation de rapprocher les communautés de recherche et les industries culturelles et créatives.



SeS objectifs sont multiples: contribuer à l'élaboration, en continu, d'une cartographie dynamique tout le long du projet, faire remonter vers l'activité de recherche les attentes et les besoins des ICC, favoriser l'émergence de pôles territoriaux impliquant l'ensemble des parties prenantes, créer des liens entre les différents projets du programme. ARIANE est également destinée à évoluer en fonction des besoins des communautés qui se manifesteront tout au long du programme. Le fonctionnement de la plateforme ARIANE est très simple: il suffit de

s'inscrire en remplissant un formulaire de renseignements pour rejoindre le réseau ; il est ensuite possible, si on le souhaite, de rejoindre les différents groupes constitués en cohérence avec le PEPR ICCARE ainsi que les listes de diffusion qui leur sont associées.

<http://ariane.pepr-iccare.fr>

# DÉBRANCHE!

CAHIER DE VACANCES  
POUR MUSÉOPHILES  
(RE)CONNECTÉS



# DÉBRANCHE !

## Cahier de vacances pour muséophiles re-(connectés)

*Débranche !* est conçu sous la forme d'un cahier de vacances qui synthétise les recherches menées depuis plusieurs années sur le déploiement des dispositifs numériques de médiation dans les musées et monuments.

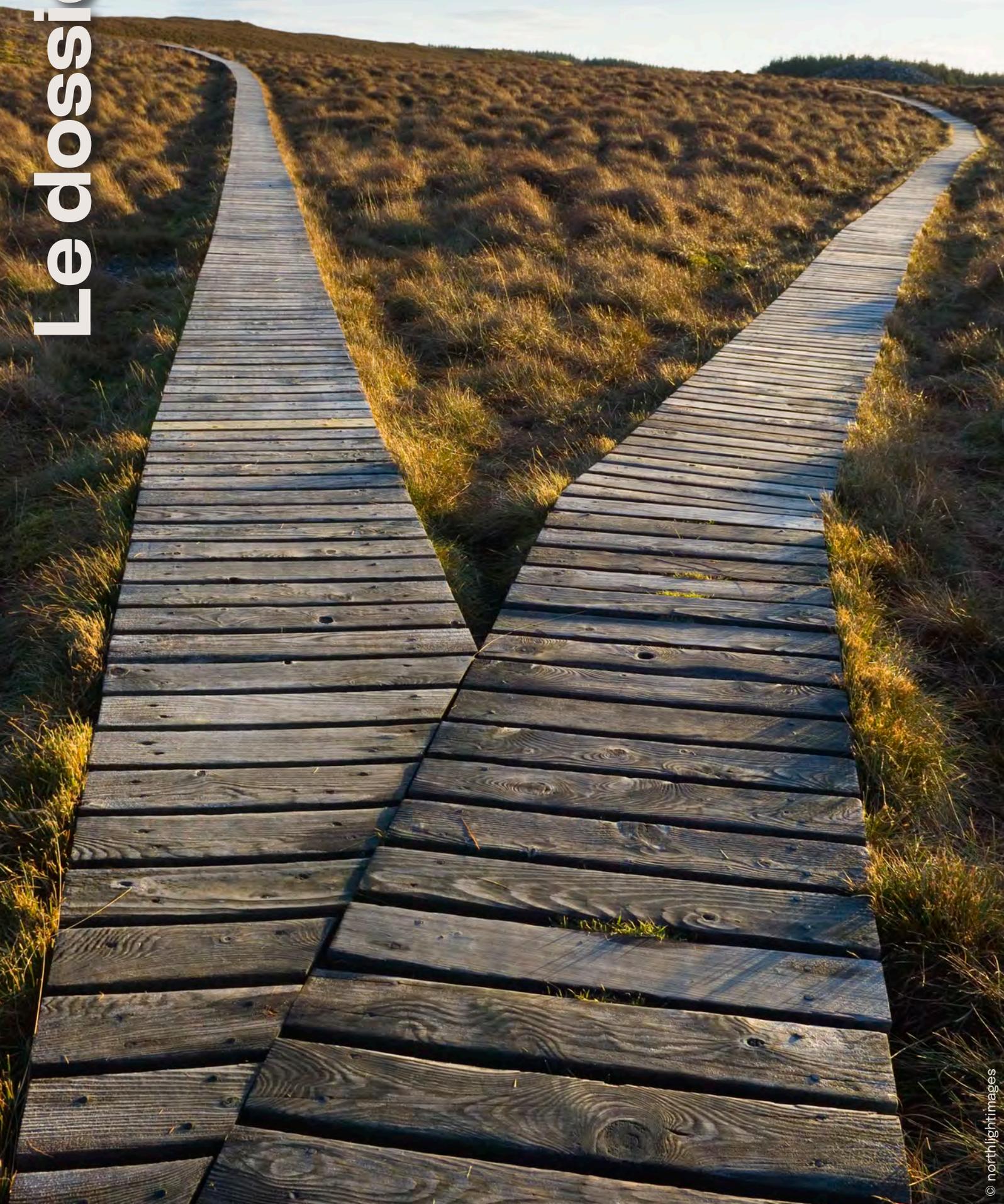
**N**on sans une certaine ironie, ce cahier prend le contre-pied des discours dominants (une démocratisation culturelle réussie grâce aux outils numériques de médiation) car ceux-ci masquent ce qui se passe dans les institutions. À partir de témoignages de professionnels et de publics du secteur culturel, de nos observations sur le terrain des lieux de valorisation des patrimoines, le constat qui est fait est celui d'une forme d'invisibilisation des problèmes et contraintes posés par l'injonction au numérique. Des difficultés sont fréquemment rencontrées lors de la rédaction de contrats ou de cahiers des charges, lors du choix d'outils techniques, de leur mise à jour ou de leur archivage, lors de leur installation dans l'exposition ou de leur évaluation. Ces difficultés ne sont pas toujours visibles publiquement, car rapidement

dissimulées par les images et discours promotionnels qui circulent autour du numérique au musée. Cet anti-guide s'adresse aux professionnels de musées et des patrimoines, aux entreprises du numérique, aux étudiants et étudiantes en muséologie, en ingénierie culturelle, en histoire de l'art, aux chercheurs ou à toutes les personnes qui auraient envie de passer un moment récréatif dans le secteur du numérique patrimonial.

L'ouvrage a été conçu par Camille Béguin (U. Côte d'Azur), Allison Guiraud (U. d'Avignon), Nicolas Navarro (U. de Liège), Lise Renaud (U. d'Avignon), avec la collaboration de l'illustrateur Renaud Perrin et la graphiste Géraldine Fohr. Il a été réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture, du Centre Norbert Elias (UMR 8562) et du PEPR ICCARE.



# Le dossier



# DEDALE

## Alternatives culturelles et créatives

Le projet DEDALE est l'un des six projets thématiques du PEPR ICCARE. Il a pour vocation de questionner le développement des ICC en explorant la capacité des alternatives culturelles et créatives à incarner de nouveaux leviers de la performance dans le contexte contemporain marqué par de nombreux défis comme la création de nouveaux biens culturels, de nouvelles perspectives de consommation arrimées au développement d'une culture soutenable pensée dans une société inclusive et égalitaire.

L'un des principes cardinaux de DEDALE consiste à détecter ou à imaginer de nouvelles ressources aux marges (entendues dans tous les sens du terme) pour accélérer les ICC en valorisant des manières de faire « autrement », postulant que ces alternatives sont un levier puissant de transformation des ICC tant du point de vue de leurs fonctionnements, de leurs dispositifs ou de leurs contenus, que du rapport à la culture et à la création ou aux processus d'innovation, de production et de diffusion. Ce prisme des alternatives doit par ailleurs permettre de questionner transversalement l'ensemble des thématiques du programme ICCARE. Le défi du projet est double: il s'agit tout d'abord de repérer des ressources aux marges de demain, moins visibles,

moins immédiatement intégrées aux circuits établis comme dispositifs, lieux et principes accélérateurs, tout en identifiant les verrous qui freinent l'accès de ces ressources à leur plein développement.

Depuis le lancement du projet, en septembre 2024, plusieurs chantiers prioritaires ont été lancés, qui concernent les territoires (Comment ouvrir les territoires et « la culture en territoires » sur de nouveaux possibles? Comment les désenclaver?), la question du genre (Comment penser et poser le développement des ICC autrement qu'au masculin pour imaginer d'autres accélérations?), les bénéfices-risques liés à de nouveaux paradigmes technologiques (en particulier générés par les possibles de l'IA), les périmètres des grands secteurs ICC et aux formes de



Bateau El Alamein, Paris (septembre 2024)

catégorisation culturelles qui laissent dans l'ombre bien des pépites (arts de vivre, hospitalité, cultures sportives, etc.). Nous nous interrogeons également sur les nouvelles approches que cette recherche d'un nouveau genre implique, tant sur le volet de la méthodologie (Comment accéder aux artistes? Comment les rémunérer sur des lignes opérées par l'ANR? etc.) que sur celui des formes de médiation (écritures alternatives) ou même au regard de « ce qui fait science », de ce que cela implique en termes de rapport avec les mondes de la création (recherche-création), et plus largement dans la rencontre entre science et société (science avec et pour la société) ou aux modalités de médiatisation et de médiation (des nouveaux médias pour de nouvelles alternatives).

Pour mener à bien ce projet, nous avons rassemblé une équipe mixte composée de chercheurs, d'ingénieurs, de techniciens, ainsi que d'acteurs de l'écosystème culturel et créatif. Cette équipe s'est d'ores et déjà engagée sur plusieurs terrains en Corse, dans le Grand Est et sur l'Île de la Réunion. Elle a par ailleurs travaillé au long cours sur un chantier consacré à l'itinérance pour montrer que cette perspective très marquée en ruralité, à travers des expériences originales, constitue une ressource fondamentale pour le développement des ICC (publication à venir dans le cadre de la revue du CNM).

## **DEDALE, finalement, c'est quoi?**

DEDALE c'est une manière de penser l'impensable et l'impensé! De lui donner droit de cité dans un monde qui a besoin de réfléchir autrement pour avancer. DEDALE c'est l'envie d'observer, de détecter, de repérer et d'accompagner ce qui ne ressemble à rien de connu et qui pourtant prépare l'avenir. DEDALE c'est une façon de bouleverser ses habitudes pour regarder ailleurs, pour regarder autrement, pour montrer comment il arrive que l'on fasse autrement, que l'on crée autrement, et comment cet « autrement » peut devenir une force inaliénable dans nos manières d'imaginer la culture et de bâtir les dispositifs qui la porteront et la projeteront dans nos vies. DEDALE c'est une alternative scientifique pour penser des alternatives culturelles et créatives au service de toutes et tous. C'est une réflexion qui cherche à tordre les idées reçues, ces idées toutes faites qui limitent l'espace des possibles en préconisant le recours aux standards, aux normes du marché, à ce qui a fait ses preuves, à l'establishment culturel. DEDALE c'est l'amour de la marge, non pour ce qu'elle pourrait représenter idéologiquement ou socio-politiquement, mais bien pour ce qu'elle permet d'inventer en toute liberté, pour ce qu'elle permet d'imaginer sans limites, de créer sans contraintes. DEDALE c'est l'attention portée à ce qui est marginalisé, non pour se réjouir d'observer un objet sociologique singulier mais bien pour réfléchir à la manière de lever les verrous qui entravent le désir et les moyens de créer. DEDALE c'est un projet qui forge des outils pour abattre des obstacles et tracer de nouveaux horizons en matière d'espaces, d'aires et de territoires des créations, pour imaginer de nouveaux

futurs pour de nouvelles technologies et de nouveaux mondes « soutenables », pour penser des réseaux contributifs et des dispositifs créatifs et spectaculaires singuliers. DEDALE, c'est la promesse de réflexions sur les genres de la création, tant le genre unique freine les apports de l'imagination et de l'intelligence créatives. C'est la possibilité de déconstruire, l'espace d'un instant, des catégories qui par trop enferment les biens culturels dans des descriptions et dans des secteurs hermétiques. DEDALE, c'est une manière de penser les arts de vivre, d'explorer les limbes de nos imaginaires en goûtant aux fruits étranges de nouvelles combinaisons culturelles, esthétiques, artistiques ou événementielles, alliant tradition

et modernité, luxe et simplicité, DIY et technologies de pointe, mobilités et éco-responsabilité. DEDALE c'est une équipe enthousiaste qui a un regard novateur sur le monde de la création et de la culture. Un collectif de chercheurs et de professionnels qui portera un autre message, un autre regard, sur une autre culture, sur d'autres développements culturels et d'autres avenir prometteurs. Un ré-enchantement scientifique quotidien du quotidien de la création et de ses industries.



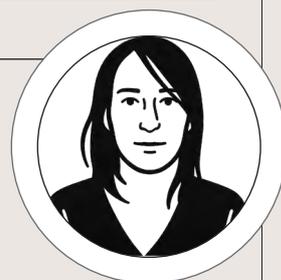
Luc Robène (U. de Bordeaux),  
directeur du projet DEDALE

## L'ÉQUIPE DEDALE



Luc Robène est historien et musicien, professeur à l'université de Bordeaux et chercheur à THALIM (UMR 7172). Ses travaux sont consacrés à l'histoire des pratiques culturelles, à l'étude de la circulation de la culture, des savoirs, et à l'analyse des rapports de pouvoir et des formes de résistance qui s'expriment dans l'innovation culturelle à l'articulation des cultures et contre-cultures. La carrière artistique qu'il mène parallèlement depuis le début des années 1980 en tant que guitariste dans diverses formations rock et punk (Noir Désir, Strychnine, Arno Futur, The Hyènes) croise ses investissements de chercheur sur le terrain. Les prismes qu'il a forgés autour des questions de pouvoir, de résistances, de rapports de force, de sensibilités, de violences et de l'économie des émotions ont constitué des éléments essentiels dans l'élaboration du projet DEDALE.

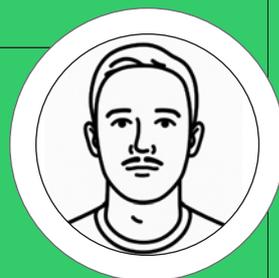
Ira Benfatto (Tech CNRS, THALIM) a fait ses premiers pas dans le journalisme et la production audiovisuelle avec Nova Production, avant d'écrire pour de nombreux titres de presse qui ouvrent leurs pages aux cultures urbaines, tels que *Trax*, *Newlook*, *l'Officiel*, *Wad* et *Technikart*. Elle collabore depuis 2016 avec le magazine numérique *La Spirale* et participe dès la fin des années 2010 aux premières publications imprimées du projet *Mutation*. Pour DEDALE, elle est en charge de la médiation scientifique et culturelle.



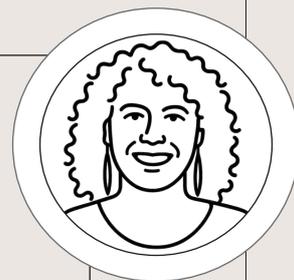
Pierre Génard (IE CNRS, THALIM) a un master en études italiennes. Il a été traducteur, menuisier, enseignant et entraîneur de football. Pour DEDALE, il s'intéresse au désenclavement des territoires, en particulier au prisme des terrains corse, ultra-marins et de la ruralité.



Maxime Guebey (IE CNRS, THALIM) est ancien élève de l'École nationale des chartes et archiviste paléographe. Sa thèse de doctorat est consacrée à l'histoire des émissions de rock à la télévision française. Il est spécialiste de l'histoire des médias et des archives audiovisuelles et il enseigne par ailleurs en master à Sciences Po Lille et à INA Campus. Pour DEDALE, il s'occupe de la veille et de la bibliographie.



**Mathilde Regnaud (IE CNRS, THALIM)** est ancienne élève de l'École nationale des chartes et docteure en histoire contemporaine. Elle a débuté sa carrière comme conservatrice de bibliothèque. Elle s'intéresse tout particulièrement aux politiques publiques et à la question de la culture populaire, deux questions auxquelles elle a pu réfléchir au gré de ses différentes expériences professionnelles puisqu'elle a également exercé comme professeure d'histoire-géographie et attachée parlementaire. Pour DEDALE, elle travaille tout particulièrement sur les enjeux de la ruralité et de la transition écologique.



**Manuel Roux (IE CNRS, THALIM)** est docteur en sciences de l'éducation. Ses recherches portent sur le travail artistique en marge des institutions ainsi que sur des nouvelles manières d'apprendre au sein des cultures alternatives. Pour DEDALE, il s'intéresse à l'itinérance et à l'intelligence artificielle.



# L'INTERVIEW DE MATHILDE REGNAUD



Je suis ancienne élève de l'École nationale des chartes, historienne de formation, puis j'ai été conservatrice de bibliothèque, notamment à la bibliothèque de Belfort. J'ai aussi enseigné l'histoire-géographie et j'ai été attachée parlementaire jusqu'à l'été dernier. J'ai toujours été impliquée dans les milieux culturels: en tant qu'actrice culturelle, en tant que militante et élue et surtout dans le public. Arriver dans un projet de recherche sur les industries culturelles et créatives, c'est la suite quasiment logique de mon parcours parce que je peux me nourrir de mes expériences précédentes pour être pertinente.

## Que fais-tu dans DEDALE ?

Actuellement, je suis ingénieure d'étude au CNRS en analyse des sources historiques et culturelles, au sein de THALIM (UMR 7172). Concrètement, je recense les alternatives culturelles, notamment sur des questions de ruralité, plus particulièrement sur le Nord Franche-Comté. Je vais à la rencontre des acteurs et actrices culturels sur le territoire, mais aussi des artistes. Ça permet de faire un état des lieux et de constater la richesse et la diversité du tissu culturel de ce territoire, ainsi que de voir ce qui relève de ses problématiques spécifiques ou de ce qui est partagé avec d'autres régions.

## Que a été l'enjeu de la première journée DEDALE ?

Le principal enjeu de cette journée, intitulée *Cultiver les alternatives pour accélérer les industries culturelles et créatives en Nord Franche-Comté*, qui s'est tenue le 26 avril à l'Odyssée du Cirque (Échenans-sous-Mont-Vaudois) a été de susciter la rencontre, et de le faire loin des grandes

villes. L'une des grandes missions du PEPR ICCARE, c'est en effet de faire se rencontrer les communautés de chercheurs, les professionnels des industries culturelles et créatives et le public au sens large, tout ça pour faire de la recherche autrement. Cette rencontre présente donc un double intérêt et va permettre de faire émerger des questionnements originaux.



L'Odyssée du Cirque, Échenans-sous-Mont-Vaudois (avril 2025)



Concert de Grand Singe

## **Quel a été ton rôle ?**

J'ai été présente sur tout l'aspect scientifique et organisationnel car c'est un territoire que je connais très bien. J'ai établi la programmation avec l'équipe du projet DEDALE, évidemment, mais c'est moi qui ai animé toutes les tables rondes.

## **Quelles attentes as-tu concernant cette journée ?**

J'aimerais qu'on arrive à décroquer un peu le secteur de la culture. Étant donné que l'objectif est de créer une discussion commune entre toutes les

parties prenantes c'était important d'apporter de la diversité en allant chercher des intervenants hors du milieu de la recherche comme des artistes, des acteurs et actrices culturels, mais aussi des politiques... le tout face à un public citoyen. Je souhaite vraiment qu'on arrive à créer des connexions, que ça permette à tout le monde de réfléchir autrement, et pourquoi pas même trouver des solutions, s'inspirer, etc. J'espère que ça va enrichir durablement les pratiques des uns et des autres.

# Zoom



# LE SECTEUR AUDIOVISUEL

Dans son acception large, l'audiovisuel désigne l'ensemble des moyens de communication et des « industries de programmes » qui utilisent l'image animée et/ou le son. Le cinéma, la radio et la télévision sont les principaux domaines qui constituent historiquement la filière audiovisuelle. Toutefois, depuis l'avènement d'internet, la création et la diffusion de contenus se déploient désormais en ligne et se démultiplient, sur des plateformes et sur les réseaux sociaux. De même, la production de contenus pour les plateformes de SVOD ou de podcasts participe pleinement aux renouvellements à l'œuvre dans ce secteur. Si dans le cadre du programme ICCARE la musique, les jeux vidéo, les arts visuels, les expériences immersives et le métavers sont pris en charge par d'autres secteurs ou d'autres projets, des travaux conjoints sur ces sujets pourront être organisés par le secteur audiovisuel. ICCARE doit donc permettre d'affiner la compréhension des enjeux auxquels est confronté le secteur et de mettre en évidence les contributions de la communauté scientifique en sciences humaines et sociales et en sciences du numérique.

## Enjeu démocratique & sociétal

- Représenter la diversité sociale et territoriale;
- Toucher tous les publics;
- Garantir l'expression pluraliste des courants de pensée et d'opinion dans un contexte de concentration des médias;
- Assurer la régulation et définir un cadre éthique;
- Évaluer l'empreinte cognitive des écrans.

## Enjeu d'indépendance culturelle & de rayonnement international

- Valoriser les producteurs et industries nationaux à l'international;

- Développer des technologies souveraines et sûres; garantir des relations équilibrées avec les plateformes.

## Enjeu de viabilité économique

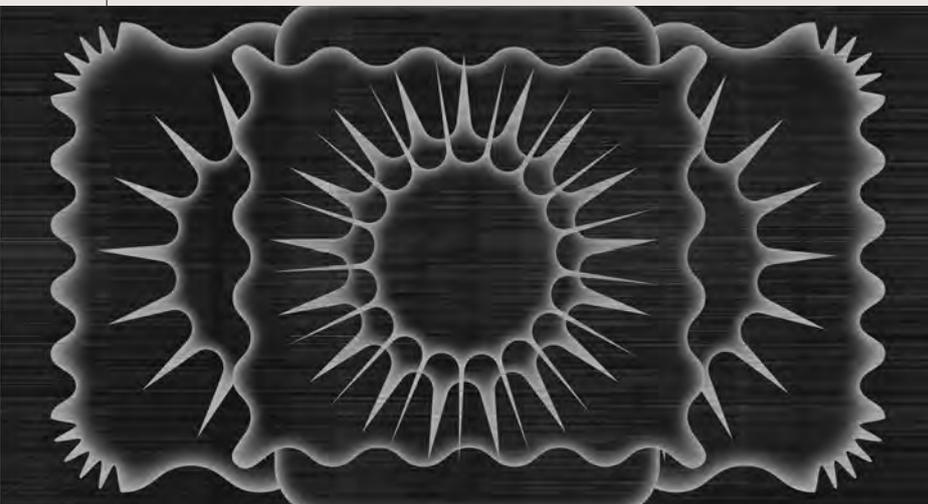
- Évolution des modèles économiques, de la répartition de la valeur et des métiers (mise en visibilité des besoins en recrutement, des conditions de travail);
- Adaptation des dispositifs d'aides.

## Enjeu de développement durable

- Accélérer la transition écologique du secteur;
- Encourager la sobriété numérique et la consommation responsable.

## Enjeu technologique & de transformation numérique

- Encadrer et accompagner les usages de l'intelligence artificielle et des technologies immersives;
- Penser ses articulations avec le droit d'auteur et les droits voisins, les enjeux éthiques et les données personnelles.



# LES FACILITATEURS



Patrick Le Callet est professeur à Polytech Nantes/Nantes Université et chercheur au Laboratoire des Sciences du Numérique de Nantes (LS2N, UMR 6004). Il consacre depuis plus de vingt-cinq ans ses recherches à la perception visuelle humaine, notamment dans l'évaluation de la qualité des images, des vidéos et des environnements immersifs (réalité augmentée, virtuelle et mixte). Il est l'un des fondateurs du domaine scientifique de la qualité d'expérience (*Quality of Experience* — QoE), visant à optimiser la perception et le ressenti des utilisateurs face aux contenus numériques. Ses travaux ont conduit au développement de solutions technologiques innovantes et économes en ressources, conciliant performance visuelle et sobriété numérique. En 2021, il est devenu le premier universitaire français à recevoir un *Emmy Award* pour ses recherches majeures sur l'optimisation du codage vidéo à l'aide de métriques perceptuelles.

Stéphanie Peltier est professeure en économie à La Rochelle Université. Elle est membre du laboratoire NUDD (Usages du Numérique pour le développement durable) et associée à l'IRCAV (Institut de Recherche du Cinéma et de l'Audiovisuel) de l'Université de la Sorbonne Nouvelle. Elle a dirigé/participé à divers projets de recherche interdisciplinaires internationaux et nationaux dans le domaine de l'économie numérique et des Industries Culturelles et Créatives (ANR PANIC, ANR CLUSTER93, ANR PIL, Unesco, Ministère de la Culture, Ministère des Affaires Étrangères, projet EPIC du LabEx ICCA, VisioNAges, etc.). Ses recherches, souvent au service d'acteurs professionnels et institutionnels, portent plus spécifiquement sur la mesure de la diversité culturelle, les modèles économiques et la répartition de la valeur, le droit d'auteur, l'autoproduction, le cinéma en régions et le pluralisme des médias.



Géraldine Poels est historienne, spécialiste d'histoire des médias, autrice d'une thèse publiée sous le titre *Les Trente Glorieuses du téléspectateur. Une histoire de la réception télévisuelle des années 1950 aux années 1980* (INA, 2015). Responsable de la valorisation scientifique des collections de l'INA, elle coordonne à ce titre les partenariats universitaires de l'Institut et contribue à définir et à mettre en œuvre sa politique scientifique. Elle coordonne pour l'Institut l'organisation de divers événements et notamment des rencontres entre chercheurs et professionnels de l'audiovisuel. Elle est également chercheuse associée au CHCSC (Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines, UVSQ, Université Paris-Saclay) et à l'IRCAV (Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel, Université Sorbonne Nouvelle).

# Vie du PEPR



**Taina Pereira Ramos a rejoint en mars l'équipe d'appui au projet en tant qu'ingénieure d'étude chargée de la communication et de la valorisation.** Elle est diplômée en Langues étrangères appliquées (U. Sorbonne Nouvelle Paris III) et en Communication & marketing (ISCOM Paris). Elle a toujours souhaité allier sa passion pour la culture à son expérience en communication, exerçant ses compétences dans ces deux domaines en coordonnant les prises de paroles *social media* de la Fondation Orange. Cette expérience a confirmé son désir d'évoluer dans le secteur de la culture. Au sein du PEPR ICCARE, elle s'occupe du développement et de l'application d'une stratégie de communication favorisant le rayonnement du programme.

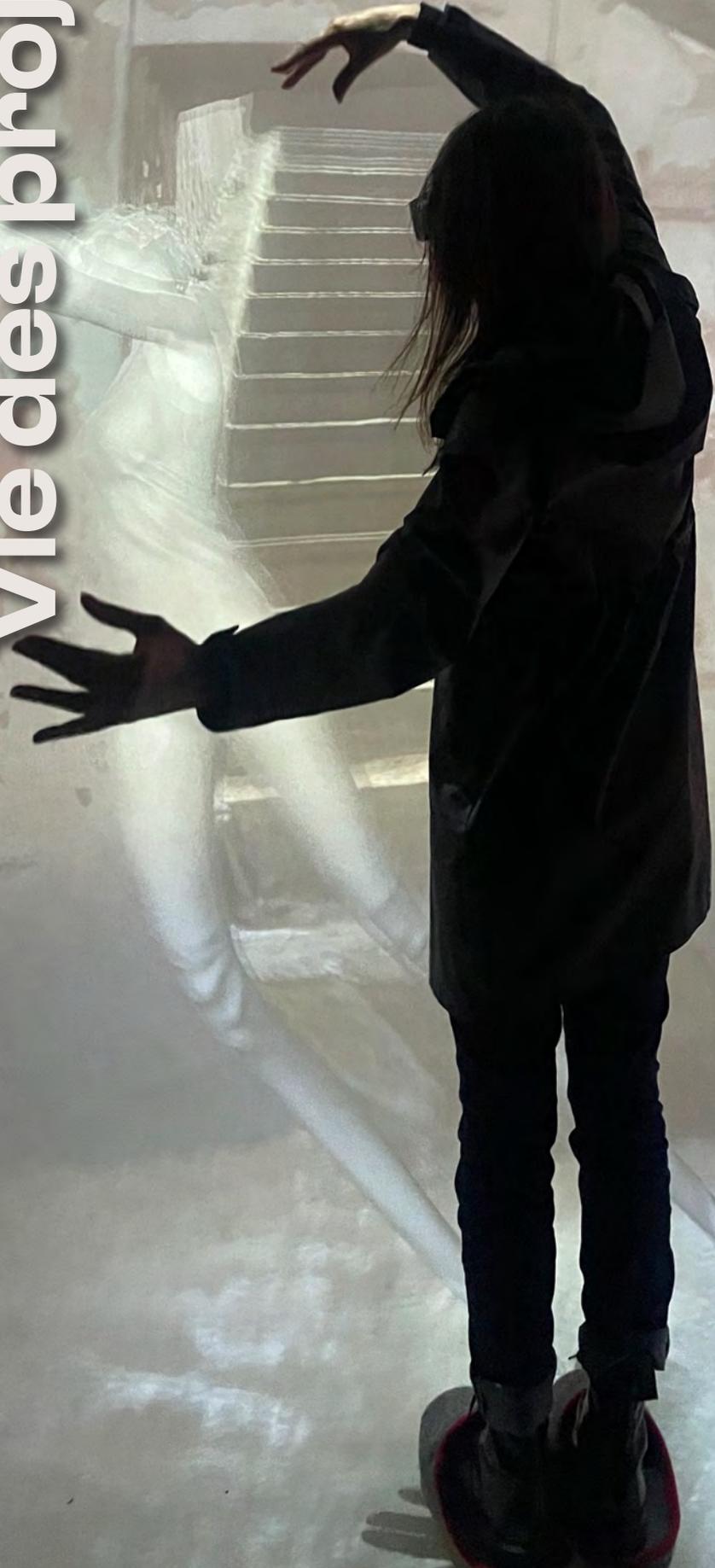


**Mathieu Morelle est venu prêter main-forte au secteur spectacle vivant.** Il accompagne de nombreux artistes et productions, à travers sa société Mine de prod, à la fois en théâtre, danse, musique et arts plastiques: Damien Saez, Patrice Thibaud, François Rollin, Guy Carlier, Vincent Dedienne, Diastème, Fouad Boussof, Laura Scozzi, Marcel Azzola, Farid Berki, Mayra Andrade, Andrew Skeels, Christian Rizzo, Marie-Agnès Gillot, Andrés Marin, Blanca Li, Montreux Comedy Festival, Juan-José Mosalini, Francis Giacobetti, Damien Bricoteaux, Christian Dumais-Lvowski, Macha Poynder, Hortense Dameron.

**Philippe Marin a rejoint les facilitateurs du secteur Design et architecture.** Il est professeur HDR à l'École nationale supérieure d'architecture de Grenoble (ENSAG, UGA) et directeur du laboratoire Méthodes et histoire de l'architecture (MHA). Ses travaux portent sur l'instrumentation numérique du processus de conception, il considère l'écologie de la méta-conception, en regardant les relations entre le concepteur et ses instruments et en considérant le cadre théorique de la co-créativité computationnelle. Il s'intéresse particulièrement aux usages de l'intelligence artificielle en architecture, aux enjeux de la modélisation paramétrique et générative, ainsi qu'aux questions de fabrication numérique, additive et robotique, à travers les questions que soulève le continuum conception-fabrication. Il assure également la codirection du réseau scientifique et pédagogique en architecture ACCN, soutenu par le ministère de la Culture. Il est membre du comité scientifique de l'Institut interdisciplinaire en intelligence artificielle (MIAI) de l'UGA. Il assure actuellement la codirection de la chaire AI4ARCHI qui traite des usages de l'IA pour l'architecture, la conception et la création. Il a été lauréat de la bourse de recherche en architecture et paysage de la Caisse des dépôts et consignations.



# Vie des projets



# LANCEMENT DU PROJET COMET

Le 17 janvier 2025, le projet COMET a été officiellement lancé à la Plaine Images (Tourcoing), le site de la métropole lilloise dédié aux industries culturelles et créatives. Près de cent chercheurs, artistes et entrepreneurs des ICC ont participé à la journée, invités par la Fédération de recherche Sciences et cultures du visuel (FR CNRS SCV) et le comité de pilotage du projet : Yann Coello (université de Lille), Mohamed Ladrouz (U-Lille), Memona El Bekri (CNRS), Lauriane Rey (CNRS), Emmanuel Delamarre (Plaine Images), Stéphanie Robin (Le Fresnoy), Juliette Sénéchal (U-Lille) et Indira Thouvenin (Université de technologie Compiègne). Après un lancement officiel du projet par Fabrice Casadebaig (SGPI), Vanessa Tocut (CNRS), Lionel Genetelli (U-Lille), Solveig Serre (ICCARE) et Yann Coello (COMET), la journée s'est articulée autour d'interventions de chercheurs, d'artistes et d'entrepreneurs des ICC sur le thème des enjeux de la réalité virtuelle et des métavers.



Yann Coello (U. de Lille),  
directeur du projet COMET



New Atlantis, Plaine Images, Tourcoing (janvier 2025)

## Enjeux de la recherche

Les chercheurs invités à la journée ont successivement présenté leur point de vue quant aux développements les plus récents dans le champ des univers virtuels immersifs et interactifs en abordant les questions relatives à l'avenir des technologies immersives (Anatole Lécuyer, INRIA Rennes), aux développements des scènes et technologies audio pour le métavers (Olivier Warusfel, IRCAM Paris) et aux usages et usagers du métavers dans le domaine des musées (Aube Lebel, École Polytechnique).

## Expériences d'artistes

Deux artistes formées au Fresnoy (Studio National des Arts Contemporains de Tourcoing) ont présenté leurs créations artistiques se situant

au croisement des arts visuels et sonores et des technologies virtuelles. Justine Emard a présenté l'œuvre *Chim[AI]ra, Avatars In The Era Of Artificial Intelligence*, qui offre un écosystème visuel en trois dimensions accueillant une faune synthétique sous forme d'avatars-chimères conçus avec l'intelligence artificielle (algorithmes génératifs) et assujetties à un climat dynamique engendré par les flux de température, matérialisant ainsi un rêve collectif où l'intelligence artificielle génère de nouvelles formes de vie. L'autre œuvre, celle d'Anna Biriulina aborde la réalité virtuelle comme espace hanté, interrogeant son usage comme médium artistique pour la construction de récits de mémoire et de traumatisme, au travers d'une méthodologie interdisciplinaire propre intitulée « hantologie de la réalité virtuelle ».



Plaine Images, Tourcoing (janvier 2025)

## Point de vue des ICC

Le rôle important des ICC dans le projet COMET a pu être mis en évidence par les interventions des entreprises VRAI Learning qui développe des expériences immersives en réalité virtuelle associées à des agents conversationnels IA, NewAtlantis qui propose un métavers en 3D dans lequel l'utilisateur est invité à découvrir, grâce à une navigation immersive, des contenus patrimoniaux et culturels ou participer à des performances artistiques et musicales. L'entreprise Holusion a profité de l'événement pour présenter, lors des moments d'échange avec le public, ses recherches et développements en réalité augmentée dans le domaine des hologrammes.

## En conclusion

Cette journée de lancement a été particulièrement riche, marquée par des

échanges interdisciplinaires et intersectoriels d'une grande fécondité. Elle a permis de poser les fondations de l'ambition portée par le projet COMET, tout en révélant les nombreux défis à venir - tant scientifiques et technologiques que sociétaux - auxquels devront faire face les acteurs impliqués. Ceux-ci seront appelés à inventer de nouvelles formes de collaboration, à l'échelle des usages et des communautés concernées. En clôture, la journée s'est achevée sur une note artistique avec un concert du groupe Rayon Gaïa, retransmis de manière métaphorique dans le métavers de NewAtlantis, offrant ainsi un accès mondial et en temps réel à cet événement singulier.



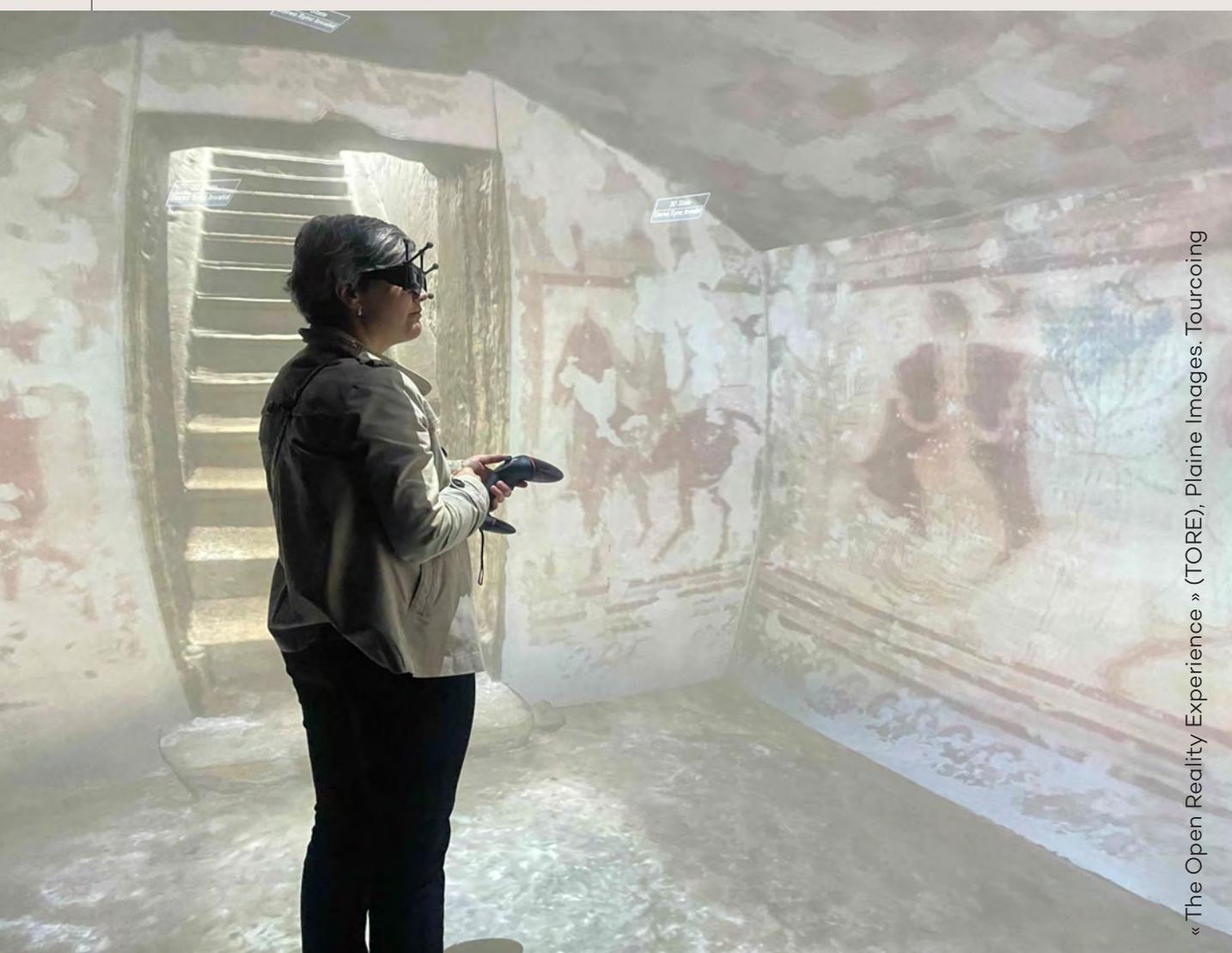
Yann Coello,  
professeur à l'université de Lille



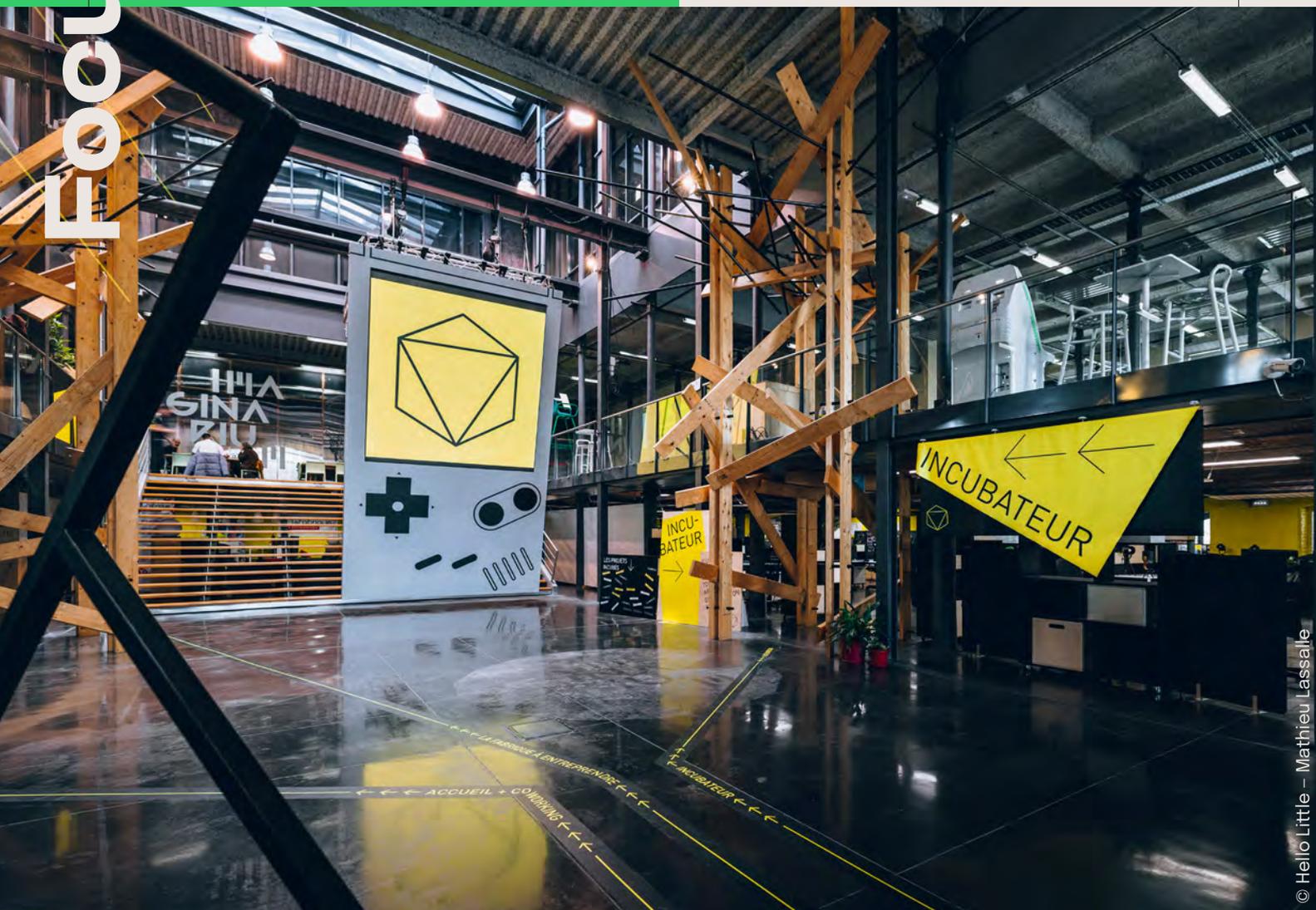
# LE PROJET COMET EN BREF

## Conceptions et usages des univers métaversiques

Porté par Yann Coello (professeur à l'université de Lille), le projet COMET (Conceptions et usages des univers métaversiques) vise à stimuler les avancées scientifiques et technologiques des univers métaversiques en s'appuyant sur les recherches en sciences humaines et sociales et en sciences informatiques, en collaboration avec les artistes et en interaction avec les industries culturelles et créatives. En lien avec l'Equipex Continuum, il se concentre sur le perfectionnement des technologies d'interopérabilité et de calcul tenant compte des défis énergétiques, la création de contenus réalistes pour des expériences immersives multisensorielles, le développement de dispositifs permettant des interactions naturelles et intuitives, ainsi que la conception d'avatars dotés de compétences sociales avancées. Le projet ambitionne également d'étudier les transformations cognitives, affectives et comportementales induites par ces univers, tout en abordant les enjeux réglementaires et éthiques liés à leurs usages.



« The Open Reality Experience » (TORE), Plaine Images. Tourcoing



© Hello Little - Mathieu Lassalle

**Inaugurée en 2012, Plaine Images est aujourd'hui le principal hub européen dédié aux industries culturelles et créatives.**

Cette structure, qui porte fièrement les coqs rouges de la French Tech et orange de la French Touch, a pour objectif d'accélérer le développement économique et l'innovation pour les entreprises de la filière ICC, plus particulièrement de l'audiovisuel, du jeu, de la musique, du spectacle vivant et du design de la Métropole Européenne de Lille et de la Région Hauts-de-France. Installée dans une

ancienne usine textile à cheval sur Roubaix et Tourcoing, Plaine Images rassemble sur plus de 50 000 m<sup>2</sup>, cent cinquante entreprises, près de cinquante projets entrepreneuriaux dans son incubateur, trois écoles et des centres de recherches - en tout près de 2 000 personnes. C'est à partir de ce site totem que la Métropole européenne de Lille et la Région Hauts-de-France ambitionnent de se positionner durablement comme territoire de premier rang des industries culturelles et créatives en Europe.

# Vie du PEPR



# LANCEMENT DU PROJET HARMONIE

Le 4 mars 2025, le projet HARMONIE a officiellement été lancé à la Friche la Belle de Mai, lieu phare de la scène culturelle marseillaise. Une centaine de chercheurs, artistes, professionnels de la culture ou simples amateurs étaient au rendez-vous, invités par le comité de direction du projet: Richard Kronland-Martinet (CNRS), Mitsuko Aramaki (CNRS), Christine Esclapez (AMU) et Sølvi Ystad (CNRS) – tous membres du laboratoire PRISM (UMR 7061). À l’instar des autres projets thématiques inscrits dans le PEPR ICCARE, HARMONIE cherche à provoquer de vraies rencontres entre le monde scientifique et celui des arts et de la culture – un dialogue d’autant plus nécessaire à l’heure où l’intelligence artificielle et les technologies immersives s’invitent dans un nombre grandissant de pratiques créatives.



## Dépasser les discours pour entrer dans le vif du sujet

Pas question ici de rester dans l'abstrait. La journée a proposé une plongée critique et sensible dans la notion même d'immersion, admirablement conduite par Adrien Cornelissen, journaliste spécialisé en nouvelles technologies. Après les discours de lancement officiel du projet, la table ronde « Immersion, j'écris ton nom » a posé les bases d'une première réflexion. Marie Point (PXN/Dark Euphoria), Claire Chatelet (université Paul Valéry Montpellier 3), Jean-Marie Dallet (École des Arts de la Sorbonne, université Paris 1 Panthéon-Sorbonne) et Charles Ayats (artiste et designer) ont interrogé ensemble le mot « immersif » — si souvent utilisé qu'on en oublierait presque ce qu'il veut dire.

## Quand la théorie rencontre l'expérience

L'après-midi a fait place à l'expérimentation, dans tous les sens du terme. Le collectif *deletere* a orchestré un parcours d'œuvres immersives mêlant arts, IA et technologies de pointe. Au programme #ALPHALOOP (Adelin Schweitzer), Transvision (Lucien Gaudion et Gaëtan Parsehian), EVENT by ELEVEN (n+n Corsino), HITar (Andrea Martelloni) et Wonderland (collectif *deletere*). Casques VR, son spatialisé, IA générative, etc., chaque installation invitait à vivre une immersion physique, sensorielle, parfois déroutante mais toujours stimulante. En bonus, chaque œuvre était accompagnée d'un atelier de médiation, pour discuter, réagir, questionner collectivement ce qu'on venait de vivre. Toutes ces impressions ont été recueillies par Christine Esclapez ainsi que par les doctorantes Agathe Mangialomini et Mélanie Egger. Elles seront bientôt disponibles en ligne sur le site internet du programme.

## En conclusion

Une journée foisonnante, remuante, qui a planté le décor d'un projet ambitieux. L'immersion, on croyait savoir ce que c'était... Maintenant, on doute, on s'interroge — et c'est très bien comme ça. Parce que si le monde change, mieux vaut garder les yeux (et les oreilles) grands ouverts.



Richard Kronland-Martinet  
(CNRS),  
directeur du projet HARMONIE



# LE PROJET HARMONIE

## Créer, produire, diffuser à l'heure des technologies immersives et de l'IA

HARMONIE a pour objectif principal de décloisonner le monde de la recherche scientifique, de l'innovation et de la recherche en art en proposant d'expérimenter un lieu de rencontre et de partage autour de technologies numériques de pointe. Postulant qu'un des verrous bloquant l'accélération des développements créatifs dans le domaine des industries culturelles et créatives réside en la difficulté pour les créateurs d'expérimenter et appréhender les nouvelles technologies numériques, et que l'insuffisance d'interaction entre recherche et création crée des carences dans l'arsenal des outils numériques mis à la disposition des créateurs, le projet entend se baser sur une méthodologie innovante qui associe les communautés de recherche et les communautés professionnelles autour d'une plateforme expérimentale unique. Cette plateforme constituera à la fois un lieu d'expérimentation et d'étude des processus de création, qu'elle soit numérique ou simplement assistée par les technologies numériques, mais également une vitrine incitant à l'utilisation des opportunités offertes par les nouvelles technologies.



# LA FRICHE LA BELLE DE MAI

Depuis près de trente ans, la Friche fédère une communauté artistique et culturelle de près de soixante-cinq structures, ancrée sur le territoire de la Belle de Mai dans le III<sup>e</sup> arrondissement de Marseille.



**E**n transformant cette ancienne manufacture à tabac en lieu culturel ouvert sur son territoire, la communauté de la Friche a participé à son renouvellement urbain. Érigée en laboratoire artistique et culturel, elle réinvente en continu les codes des organisations culturelles, grâce à une communauté de soixante-dix structures qui y résident et associées dans une coopérative. Aujourd'hui, confrontée aux défis écologiques, démocratiques et culturels, et convaincue du rôle de la culture dans les changements d'imaginaires et des récits collectifs comme dans l'innovation sociale et publique, elle se doit de prendre sa part pour rediriger les approches culturelles qu'imposent les transitions et les enjeux sociétaux

actuels. Pour ce faire, elle développe le LaboFriche, qui constitue un espace citoyen et collaboratif, du faire ensemble. Selon une programmation régulière, le LaboFriche joue un rôle d'assembler des initiatives portées par les résidents de la Friche et les acteurs territoriaux (citoyens, collectivités, associations, entreprises de l'économie sociale et solidaire, et privées, etc.), en leur offrant un cadre adapté, du temps, des moyens (matériels, humains, financiers), pour nouer des relations en proximité et propices à l'action commune.

# Journée d'accélération



# SECTEUR MUSÉES ET PATRIMOINES #1

## Retour aux origines : pour une fresque des projets numériques patrimoniaux

6 février 2025 — Cité des sciences et de l'industrie (Paris)



La première journée d'accélération du secteur a confirmé la pertinence de regarder le déploiement du numérique dans le secteur des musées et des patrimoines sur le temps long pour penser le contemporain. En abordant les origines de la réalité augmentée des images de synthèses patrimoniales, des politiques numériques culturelles ou l'histoire des projets numériques de médiation marquants de la Cité des Sciences et de l'Industrie, cette rencontre a souligné l'importance de consigner et inscrire cette mémoire tout en l'ouvrant à d'autres. L'élaboration d'une fresque numérique est apparue à l'issue de la journée et des ateliers de co-conception, comme un chantier à mener pour fournir aux acteurs d'aujourd'hui des outils de réflexions et d'aide à la décision au service d'une vision plus éclairée et plus pertinente des enjeux actuels et futurs. Cette fresque pourrait également nourrir une publication de synthèse autour des dynamiques de déploiement des projets numériques de médiation dans le monde des musées et des patrimoines.

# SECTEUR SPECTACLE VIVANT #1

## Se former, se déformer, se reformer

7 février 2025 — CND — Centre national de la danse (Pantin)



Cette première journée, transversale aux sous-secteurs danse et cirque, a cherché à interroger les modalités de formation des artistes durant les carrières. À la fois outils, lieux d'invention, de création mais aussi instruments de travail à préserver, comment les corps en exercice constituent un des enjeux peu visibles de la performance en danse et en cirque ? Au cours de la journée ont été interrogées les questions de formation aux différents âges de la vie, dans ses différents contextes et lieux de transmission et d'apprentissage mais aussi dans ses explorations techniques et numériques. À partir de présentations, de tables rondes mobilisant les écoles, les départements universitaires, des sociologues, des compagnies professionnelles ou encore des directeurs artistiques, la journée a mis en lumière les collaborations fructueuses et innovantes qui existent entre artistes, techniciens et chercheurs de l'université. Si les questions de re/dé-formation font émerger celles de la santé au travail, celles des souffrances invisibles, les problématiques relatives au financement de la création et au recul des politiques publiques du secteur ont été remontées : Comment artistes et techniciens des domaines des arts vivants peuvent-ils continuer à créer, produire et penser leurs arts dans le contexte du recul des politiques publiques de soutien à la création ? Comment la course effrénée aux subventions, aux projets financés mine-t-elle les processus de création, de composition et d'invention des arts ?

# SECTEUR SPECTACLE VIVANT#2

## Le théâtre est-il une ICC ?

14 février 2025 — Cité européenne du théâtre et des arts associés (Montpellier)



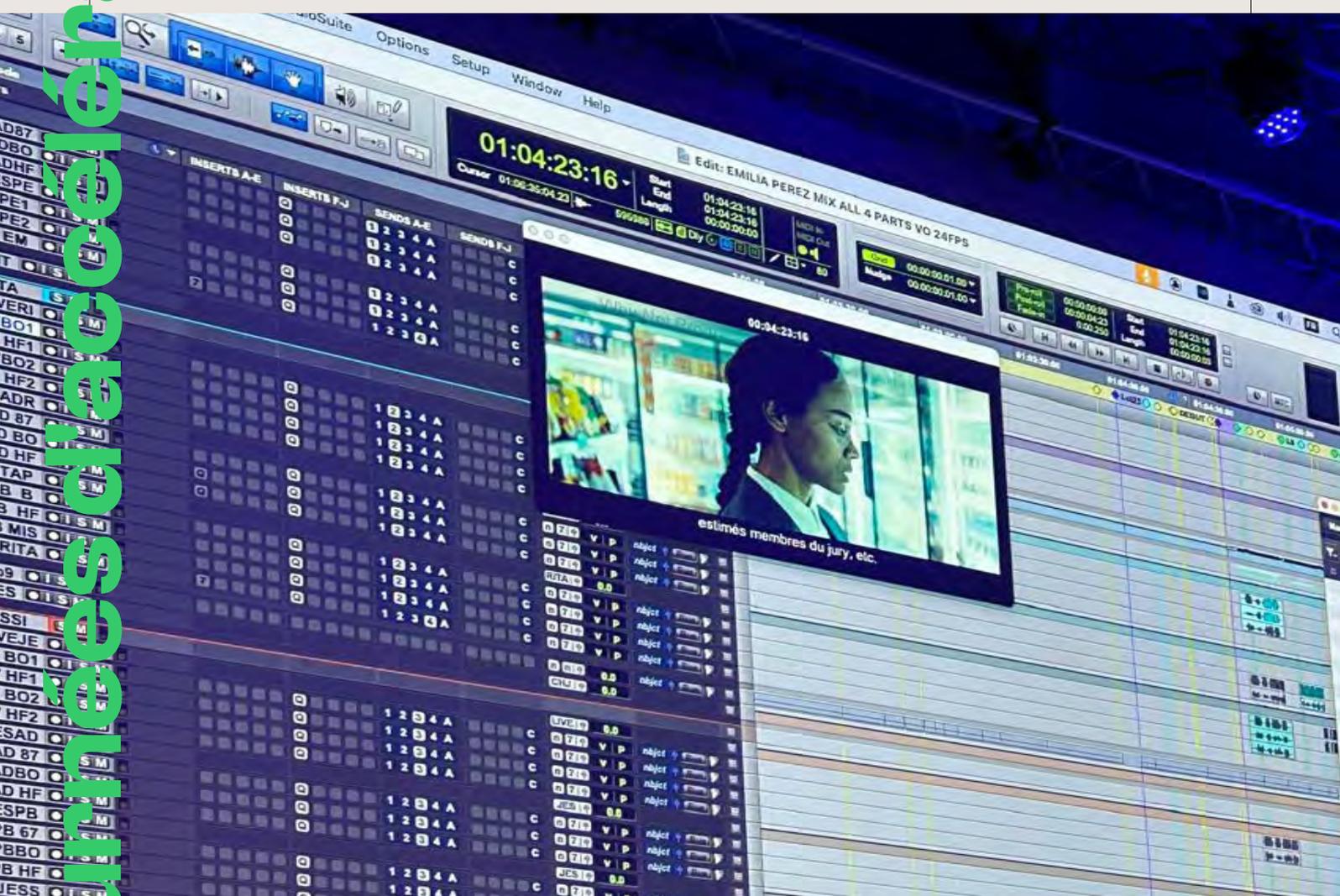
© Marie Clauzade

Cette journée du sous-secteur théâtre a réuni plus d'une centaine de participants, chercheurs venus de toute la France, professionnels du spectacle des régions Occitanie et PACA, ainsi que l'industriel Amadeus & Holophonix spécialisé dans la spatialisation du son et acteur majeur du secteur, elle a marqué une première étape vers la construction d'un langage commun dans un contexte politique et économique de coupes budgétaires dans le département de l'Hérault, et de manière générale au niveau national. La catégorisation « industrie » ne relevant pas d'une évidence pour le théâtre, la discussion l'a interrogée, lors d'une première table ronde, en lien avec celles d'entreprise commerciale, d'art et d'artisanat, en incluant une perspective historique sur la construction de ces catégories. Une deuxième table ronde s'est penchée sur les industries mobilisées pour faire théâtre, leurs outils et la conceptualisation de ces derniers : lumières, son, costumes.

# SECTEUR AUDIOVISUEL #2

## Fast Forward : imaginer le futur du son

12 février 2025 — IRCAM (Paris)

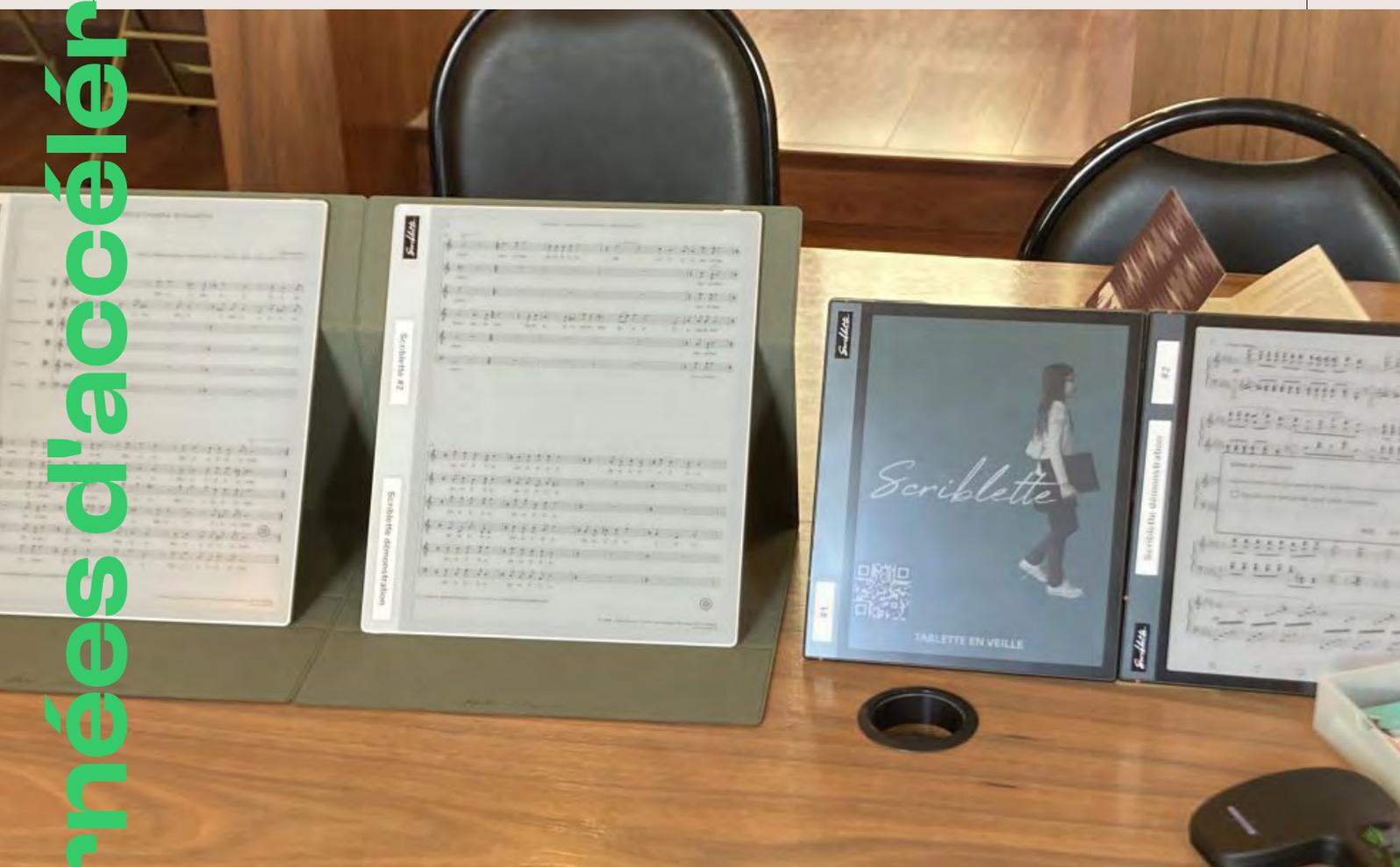


La fine fleur française des acteurs de la recherche scientifique, de l'innovation technologique et des pratiques créatives du son s'est rassemblée pour un événement unique autour de la création sonore pour les industries culturelles et créatives, de la musique et du cinéma. Les rencontres et les échanges ont souligné les singularités de la recherche et de l'innovation située dans le secteur des ICC: l'analyse des besoins experts des métiers de la création, l'intégration de l'intelligence artificielle des pratiques, sa soutenabilité économique, écologique et éthique. Cette journée a posé les fondements d'un réseau de coopération des acteurs de la recherche et de la création et l'émergence d'un modèle français d'excellence et d'exception scientifique, créatif et culturel. L'événement a par ailleurs été labellisé dans le cadre du Sommet pour l'action sur l'IA.

# SECTEUR MUSIQUE #1

## Partition et numérique

17 et 18 février 2025 — Centre de musique baroque de Versailles (Versailles)



Les premières journées d'accélération ont rassemblé des représentants du secteur de l'édition musicale : des chercheurs de laboratoires porteurs d'innovations technologiques ou de vastes chantiers, des éditeurs de musique à rayonnement national et international, des bibliothécaires, de la BnF à des centres de documentation. Le croisement des perspectives a couvert un champ vaste : de la conception des métadonnées au support de lecture en passant par le modèle économique. Paradoxalement, il s'est avéré lors des débats et des présentations que le secteur de l'édition musicale, loin d'être un monde du passé, catalyse des problématiques qui marqueront le secteur « musique » des industries culturelles et créatives pour plusieurs années encore. Il s'agit donc pour nous de l'exploiter comme un terrain d'expérimentation dans lequel tous les acteurs se retrouvent sans sentiment de dessaisissement : compositeurs, musicologues, informaticiens, interprètes, bibliothécaires, amateurs, collectionneurs, diffuseurs, etc.

# SECTEUR MÉTIER S D'ART & DE MODE #1

## Investir le geste

28 février 2025 — Friche la Belle de Mai (Marseille)



© Hyacinthe Belliot

Le secteur des métiers d'art et de mode, qui recouvre plus de deux cent quatre-vingts métiers, doit relever aujourd'hui de multiples défis, liés aux transitions sociétales à l'œuvre, à la transmission des savoirs et la préservation des pratiques — autant d'enjeux majeurs dont se saisit le programme de recherche Industries culturelles et créatives. Sous le prisme du geste, communautés de recherche et professionnels de la filière ont été réunis au cours d'une première journée d'accélération afin de donner du sens et de l'expression aux pratiques du savoir-faire, aux aspects fondamentaux du geste, en croisant approches philosophiques sur le geste technique et ses résistances, approches ethnographiques et technologiques pour la documentation du geste. Des projets phares sur la conservation des savoir-faire et la création contemporaine ont été présentés, suivis d'une table ronde sur l'innovation, où des experts du secteur ont échangé sur les processus, les circuits de diffusion et les interactions avec les nouvelles technologies.

# SECTEUR ARTS DE VIVRE #1

Les arts de vivre : des ICC comme les autres ?

17 mars 2025 — PCA-Stream (Paris)



Conçue comme le moment inaugural pour ce secteur émergent au sein des ICC, cette première journée a permis de dessiner les contours d'un ensemble de domaines à la fois spécifiques et inter-reliés par des enjeux partagés. Plusieurs transversalités se sont ainsi présentées autour de la question du luxe, de l'expérience, de la reconnaissance et de l'évaluation, en lien avec les grands défis qui portent sur le renouvellement, la diversification et la durabilité de leurs modèles économiques et culturels.

## SECTEUR

# ARTS VISUELS ET NUMÉRIQUES #1

Quels enjeux à partager pour  
quels changements à impulser ?

17 janvier 2025 — Friche la Belle de Mai (Marseille)



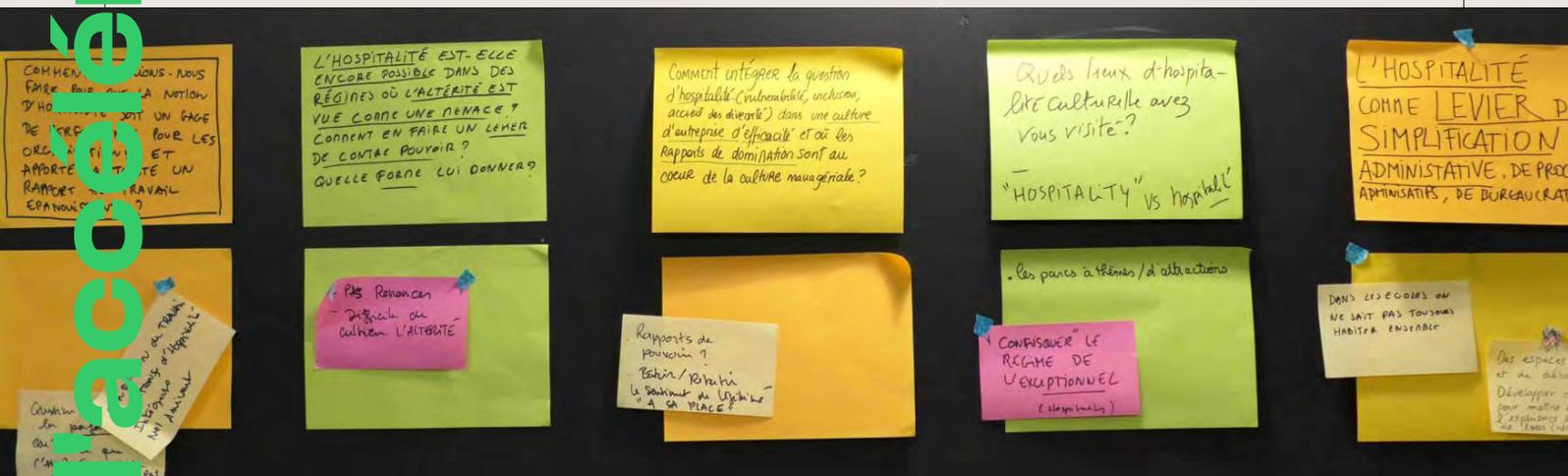
Exposition « PIB, Plaisir Intérieur Brut », Friche la Belle de mai, Marseille (novembre 2024 - janvier 2025)

Cette première journée a rassemblé une diversité d'acteurs pour explorer les enjeux contemporains de la création artistique, de sa production à sa réception. Les échanges ont permis d'identifier des thématiques communes à approfondir, telles que la structuration d'un réseau professionnel, la collaboration entre recherche et création et l'adaptation aux mutations numériques, économiques et sociales. La richesse et la pluralité du secteur ont été mises en lumière, soulignant l'importance de le considérer sous l'angle d'une chaîne commune de métier et de besoins allant de la création à la médiation en passant par la production, la diffusion (notamment l'exposition), la collection voire la restauration. Un désir de coordination et de continuité a été exprimé par les participants et participantes et la journée a permis d'identifier des partenaires réguliers avec lesquels nous pourrions mener un suivi dans la durée. Sur le plan structurel, cette rencontre a posé les bases d'un fonctionnement collectif reposant sur deux types de journées d'accélération : l'une pour interroger des thèmes transversaux en lien avec les enjeux sociaux, l'autre pour fédérer les professionnels du secteur à l'échelle nationale autour de sujets directement liés aux conditions matérielles de travail. La journée a aussi permis de renforcer ou lancer des liens pour les rencontres à venir (avec le collectif CIREC, la chaire Anfaa de Laurent Van Lancker, des écoles des Beaux-Arts dont celle de Nîmes, de Lyon, etc.), d'être mis en contact avec des réseaux et fédérations (CIPAC, Marge de manœuvre) et autres structures internationales comme La Piscine (accélérateur d'entreprises créatives et culturelles à Montréal).

# SECTEUR DESIGN ET ARCHITECTURE #1

## Transformations croisées des cultures du design et des écosystèmes professionnels

8 avril 2025 — université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Césure (Paris)



Le groupe « Métamorphoses du design » qui a porté cette journée avait l’ambition de montrer non seulement les compétences des designers pour intégrer l’univers des ICC, mais surtout leur capacité à proposer des méthodes de recherche exploratoire préfigurant les possibles de ces industries. L’idée centrale est celle d’un glissement du design, autrefois enfermé dans les limites de l’objet, vers la question de l’anthropocène, et son dialogue avec la culture numérique qui elle aussi a quitté son apparence immatérielle pour incarner pleinement les questions politiques et de société. La journée a ainsi permis de mettre tout d’abord en exergue cette idée d’un commun du design qui porte tant sur le fait politique que sur les outils de partage; puis de proposer une idée du design comme culture de l’hospitalité, qu’il s’agisse d’une hospitalité culturelle ou de la transformation de la culture hospitalière les deux approches contribuant à rouvrir et élargir la question des « destinataires/usagers du design »; enfin, en proposant un ré-atterrissage dans les milieux, pour affirmer que le design réactive des situations locales et réinvente en permanence ses outils. Avec un effet miroir, des interventions ont rappelé le *soft-power* de la culture comme forme de design/intention et ont ouvert au débat à plusieurs voix qui s’est déroulé, en clôture, à Césure — lieux des savoirs inattendus. Un world-café a été organisé, qui a permis aux intervenants de la journée de se retrouver pour avancer sur la question du design de transformation. À partir des pistes esquissées, il a été possible d’élargir le groupe de chercheurs et lui donner une assise en tant que réseau qui pourra être mobilisé pour les journées d’accélération suivantes. Deux pistes émergent plus fortement pour les sujets à aborder dans les temps prochains: d’une part, la question du commun du design qui pourrait approfondir les éléments de la journée et donner lieu à des échanges avec les autres secteurs d’ICCARE, et d’autre part, une piste de travail sur la notion d’infrastructure qui permettrait de mettre en dialogue architecture et design.

# Lauréats



## LE COPROG

Le troisième comité de programmation du PEPR ICCARE a eu lieu les 20 et 21 mars 2025 au Centre national de la musique (CNM).



Le comité de programmation du PEPR ICCARE est composé de la direction du programme, des directeurs des projets transversaux, des référents du programme ainsi que des facilitateurs des dix secteurs de l'ICCARE-LAB. Il se compose de soixante-dix membres qui se répartissent entre chercheurs en SHS, chercheurs en informatique et acteurs culturels et créatifs. Le COPROG se réunit trois fois par an en présentiel pendant deux jours. Il a pour mission de fournir une expertise et un conseil scientifique sur les travaux menés au sein du programme, de définir les orientations de recherche prioritaires, de jouer un rôle d'expertise pour les appels à projet, d'assister la direction du programme dans les tâches d'animation scientifique (journées d'accélération) et de

promouvoir la recherche par le relais d'information.

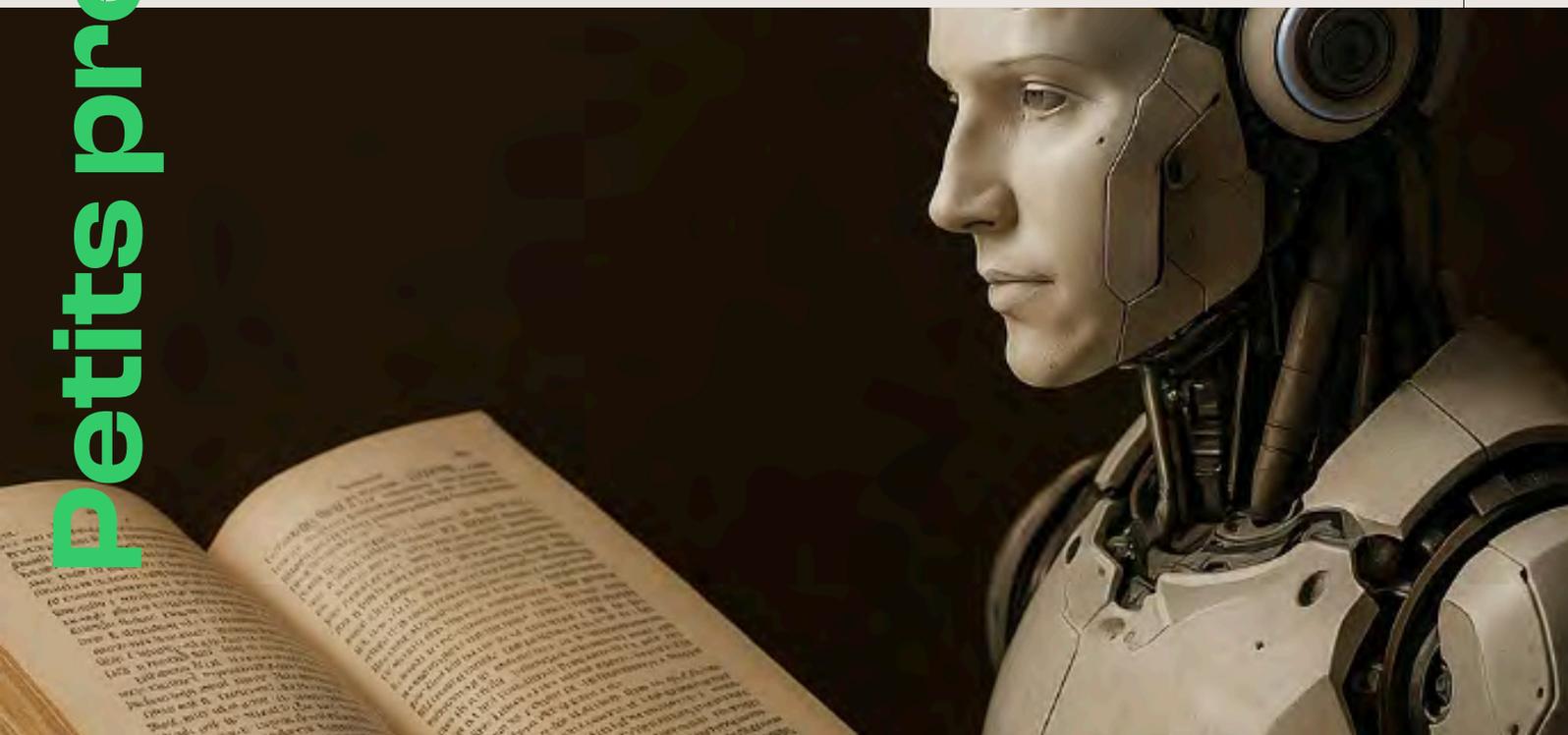
En mars 2025, le COPROG a procédé pour la première fois à l'évaluation des différents appels de l'ICCARE-LAB. Le processus d'évaluation a été le suivant: les dossiers ont été examinés en amont par deux rapporteurs et par la direction du programme, puis discuté collégialement lors de la session de printemps.

Pour l'appel à petits projets, 58 dossiers ont été reçus pour 13 retenus (22,4 %). Pour l'appel à accompagnement doctoral, 28 dossiers ont été reçus, pour 6 retenus (21,4 %). Pour l'appel à contrat doctoral, 49 dossiers ont été reçus, pour 6 retenus (12,24 %).

<https://pepr-iccare.fr/appels/>

# ALIA

## Quand l'authenticité littéraire rencontre l'intelligence artificielle



Dans un contexte où l'IA bouscule la conception traditionnelle de la création artistique, entendue comme l'expression de l'intention et de la subjectivité humaines, le projet ALIA propose d'approfondir la réflexion sur l'usage et l'acceptabilité de l'IA dans ce domaine. À l'heure où la contribution humaine à l'acte de création tend à être remise en question par des technologies désormais capables de générer des œuvres de manière autonome, il s'agit de mieux cerner les repères auxquels se réfèrent les publics. Le projet questionne ainsi la pertinence des critères d'authenticité développés dans les travaux fondateurs en les confrontant aux réalités contemporaines. En se focalisant sur la création littéraire, ALIA interroge les critères d'authenticité mobilisés par divers publics pour évaluer une œuvre littéraire, qu'elle soit issue d'un auteur humain ou générée par une IA. Au-delà de l'analyse des perceptions liées à l'authenticité, le projet vise à clarifier les implications pour les pratiques des entrepreneurs artistiques. Il s'agit d'en tirer des enseignements et de formuler des recommandations concrètes concernant la valorisation des œuvres. En articulant dimensions théoriques et empiriques, le projet entend ainsi éclairer les dynamiques entre IA, publics et entrepreneurs artistiques. Il contribuera également à une meilleure compréhension des transformations du champ artistique à l'ère numérique, tout en proposant une relecture du concept central d'authenticité.

Porteuse : Rahma Chekkar,  
maîtresse de conférences HDR à l'université d'Orléans

# 3D-PREFIG

## Expérience 3D Cro-Magnon

© Centre des monuments nationaux



L'Abri Cro-Magnon, site inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, a été confié au Centre des monuments nationaux (CMN) qui réfléchit à une refonte du parcours de visite devenu obsolète. Le nouvel espace d'interprétation servira de point central pour les visiteurs des sites préhistoriques de la vallée de la Vézère à travers une approche novatrice dans la conception du parcours et de la médiation. Pour mener cette réflexion, le Centre de recherche sur les médiations et le CMN souhaitent étudier la co-construction d'une préfiguration du parcours de visite en s'appuyant sur des outils 3D, en lien avec des professionnels et des publics. L'objectif est de comprendre comment ces outils peuvent favoriser une nouvelle façon de concevoir les parcours muséographiques et aider les professionnels à améliorer l'expérience des visiteurs. Ainsi, à partir d'une numérisation du site, deux propositions de scénographie seront créées en 3D. Elles seront ensuite injectées dans un dispositif permettant de travailler à plusieurs avec des casques de réalité virtuelle (Dassault Systèmes). Pour simuler des jeux de lumière, une proposition sera intégrée dans un moteur de jeu vidéo. La pertinence des impressions 3D pour aider la compréhension sera aussi testée. L'expérience visiteur sera ensuite évaluée avec des publics en réalité virtuelle. L'interopérabilité des formats 3D, leurs plus-values et faiblesses ainsi que la répliquabilité du processus seront enfin également appréciées.

Porteur : Daniel Schmitt,  
professeur à l'université de Lorraine

# ESSAIM PATRON

Conférence chorégraphique expérimentale en paysage pour humains & hyménoptères



Essaim Patron est un projet de recherche interdisciplinaire visant à élaborer un nouveau format de vulgarisation scientifique dans un contexte français et mondial de défiance envers la science, autour d'un sujet central pour le futur de nos sociétés : repenser notre rapport à la biodiversité pour un futur durable. Il fait dialoguer trois points de vue et trois méthodologies, afin d'élaborer un protocole de recherche commun, entre Mathieu Lihoreau, chercheur au CNRS, spécialisé dans l'étude de l'intelligence des insectes (France), Céline Larrère, danseuse et chorégraphe (France), Lee Patterson, artiste sonore et compositeur (Royaume-Uni). La finalité de la mise en dialogue de ces différentes pratiques est de faire résonner les liens entre attention et biodiversité. La recherche vise à identifier à la fois les modes d'attention partagée et/ou partageable avec des vivants non humains, et quels modes d'attention les humains mettent en œuvre avec les non humains. Ce projet aboutira dans la mise en œuvre d'une conférence chorégraphique expérimentale autour de la question de la préservation de la biodiversité qui pourra être déclinée en plusieurs formats.

Porteur : Mathieu Lihoreau,  
directeur de recherche au CNRS

## FDR

### Film documentaire sur « Récitadelles »

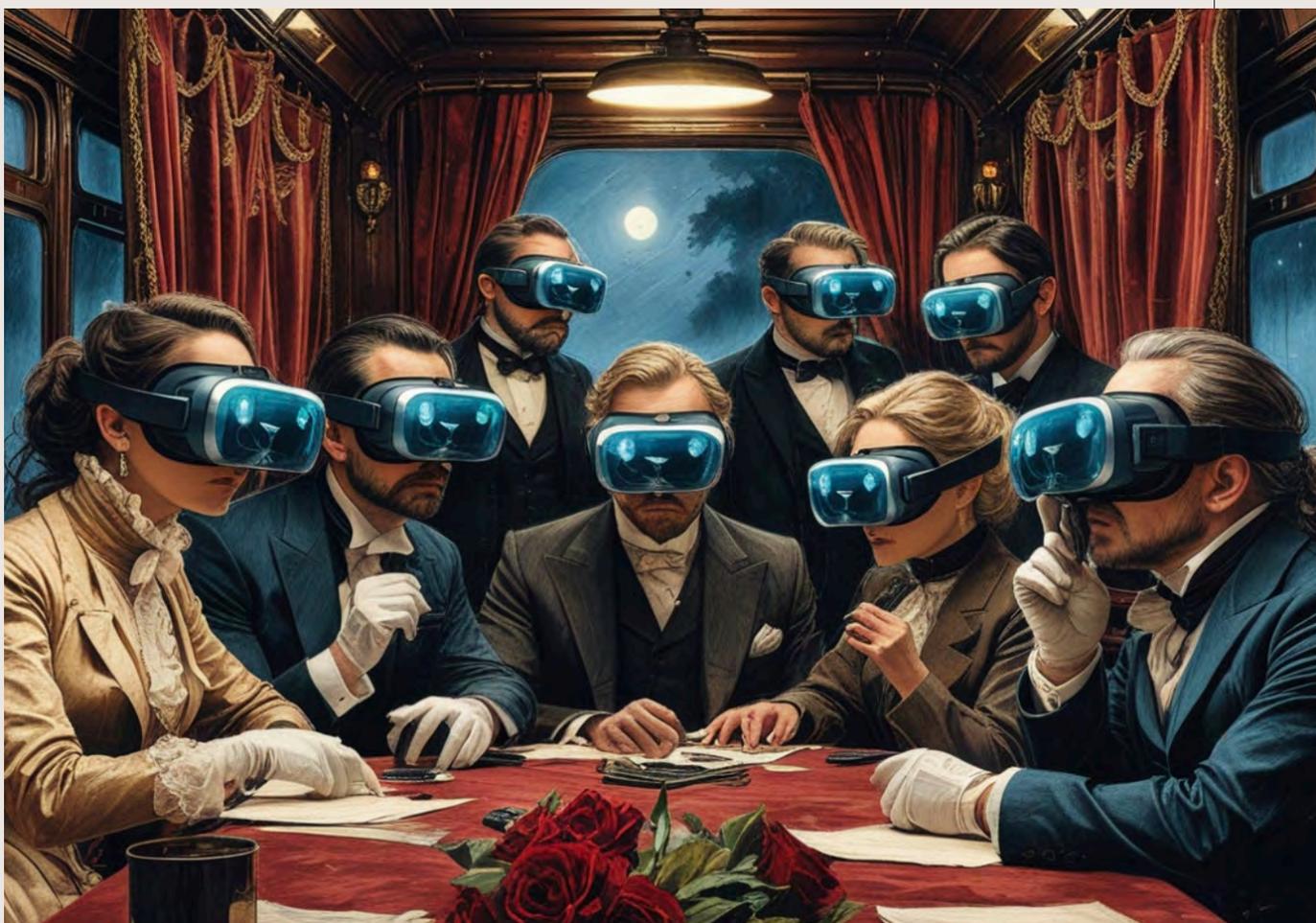


Le film documentaire sur Récitadelles (FDR) est une initiative de recherche/ création qui documente les processus collaboratifs au cœur d'un projet de recherche, de création et d'action porté par Aix-Marseille Université en coopération avec La Citadelle de Marseille. Objet audiovisuel hybride, il reflète la polyvalence recherchée par le projet Récitadelles, en impliquant chercheurs, étudiants, artistes, travailleurs et habitants dans une démarche de co-création. Inspirée par l'anthropologie visuelle et sensible, la narration entrelace divers matériaux: images d'archives, captations amateurs et professionnelles, et séquences issues d'ateliers de médiation et d'écriture spéculative. Cette approche expérimentale articule documentation scientifique et fabulation, regard critique et engagement sensible. Le processus de fabrication favorise une redistribution de l'auctorialité grâce à des ateliers d'écriture et de montage collectifs, ainsi qu'une collecte participative d'images et de sons. Ce documentaire de création au format court ou moyen métrage valorisera la méthodologie et les résultats du projet, qui explore les lectures contemporaines et plurielles de la Citadelle de Marseille et de ses histoires. Destiné aux programmations d'écritures alternatives en SHS ainsi qu'aux espaces de médiation culturelle du projet, ce film poursuit l'ambition de tisser des liens entre savoirs critiques et imaginaires collectifs autour du patri-matrimoine.

Porteuse : Judith Dehail,  
maîtresse de conférences à AMU

# GENEVE

## Game design et narration en environnements virtuels



Les jeux vidéo en réalité immersive interactive ont un potentiel narratif fort, grâce notamment à l'implication émotionnelle et sensorielle du joueur au sein des scènes qui lui sont présentées. De plus, ces technologies permettent d'envisager de parcourir le récit à plusieurs, ouvrant ainsi la porte à des expériences ludiques et narratives nouvelles et innovantes. L'interactivité offerte par ces dispositifs nécessite cependant des techniques de récits et de mise en scène spécifiques, différentes de celles issues des médias moins interactifs comme les livres et le cinéma, afin de maintenir la tension narrative et de guider les joueurs dans l'histoire. À travers une approche pluridisciplinaire, ce projet contribue au développement de ces nouvelles formes de récits à travers l'écriture de mécanismes de *Game Design* et de scénarios spécifiques et permettant la mise en œuvre de ces récits au sein de logiciels immersifs soutenant la tension narrative.

Porteur : Brian Ravenet,  
maître de conférences à l'université Paris-Saclay

# HOMONCULUS SPECTATOR

Expérience esthétique, publics et intelligence artificielle



Homonculus Spectator est un projet de recherche/création qui vise à recueillir des informations sur l'expérience esthétique des publics en interagissant avec un dispositif basé sur les technologies dites de l'IA. Co-construit par les membres partenaires du projet – professionnels du secteur muséal (Musée d'Orsay, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, Cube Garges-lès-Gonesse), chercheurs et artistes –, le projet inclut dès sa phase de conception une réflexion sur les actions de médiation culturelle à déployer pour accompagner l'expérience et une sensibilisation au traitement des données par IA. À la fois outil de recherche scientifique, expérience artistique et enquête sur les publics, le projet permettra de mettre en lumière l'éventuel écart entre la représentation offerte par l'IA et le rapport conscientisé par les publics aux œuvres d'art. Les livrables du projet (capsules vidéo, site web) s'appuieront sur une démarche de co-valorisation entre les parties prenantes et seront mis au service d'un dialogue réflexif entre institutions culturelles, chercheurs et société.

Porteurs du projet :  
Sébastien Appiotti,  
maître de conférences à CELSA — Sorbonne Université

& Bérangère Voisin  
maîtresse de conférence  
à l'université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

## INSPIR3D

Interaction et simulation pédagogiques sur des instruments scientifiques en 3D

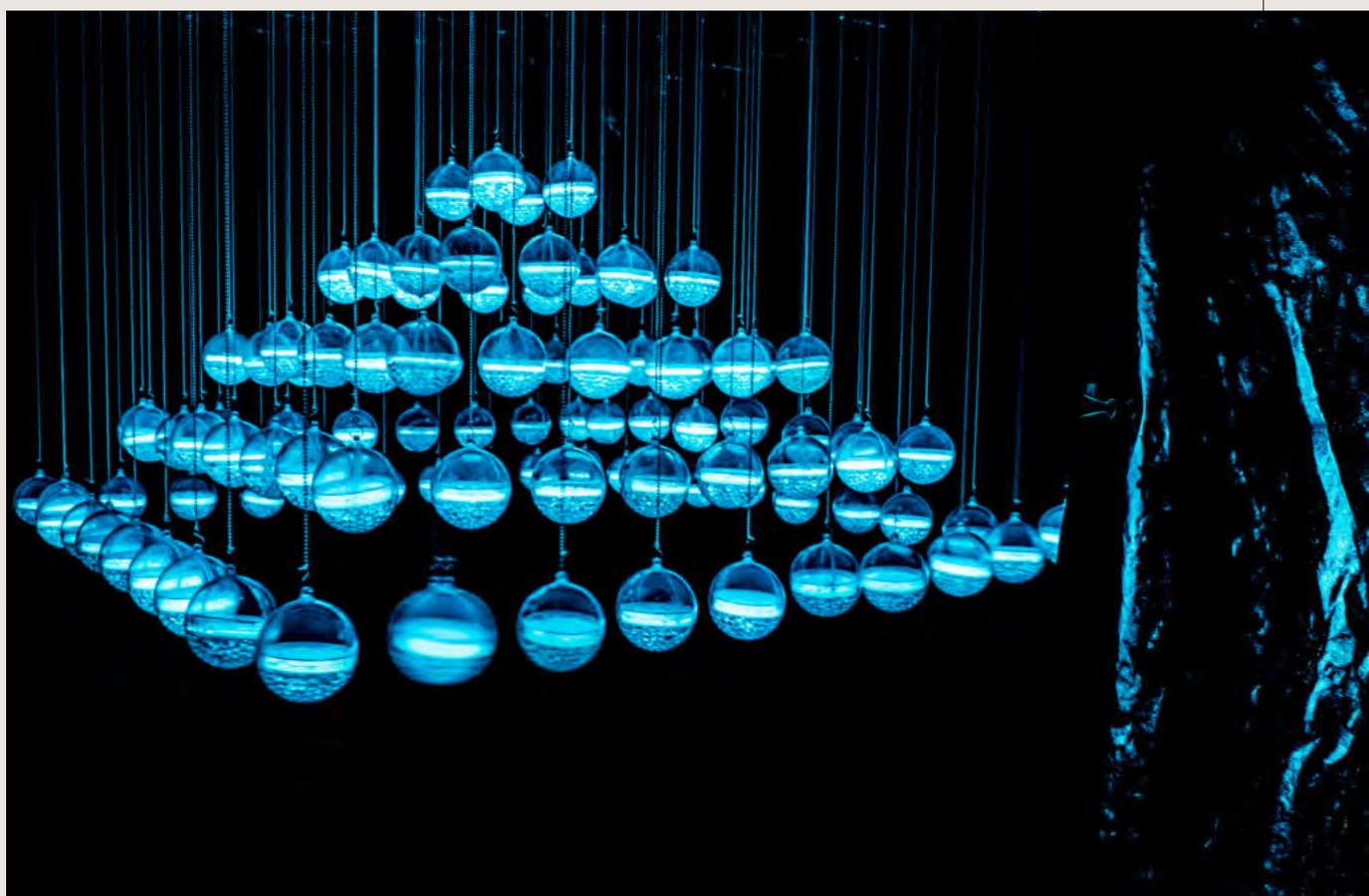


L'enjeu du projet INSPIR3D est de fournir des outils numériques de médiation permettant de reproduire en réalité virtuelle un ensemble de dispositifs techniques animés et interactifs liés à des instruments scientifiques patrimoniaux modélisés en 3D et d'éditer des scénarios de médiation interactifs. Le projet s'appuiera sur des instruments scientifiques provenant des collections du musée de l'École Polytechnique-IP Paris, le Mus'X. La modélisation nécessitera des étapes de photogrammétrie et/ou de modélisation 3D de ces instruments, une étape d'animation et de contextualisation pour spécifier leur utilisation et une étape de capture du mouvement pour intégrer les gestes experts. La modélisation de ces outils enrichis de leurs scénarisations, contextualisation et interactions permettra, notamment la création d'expositions/d'expériences immersives dans un métavers et/ou d'enrichir des offres éditoriales et de médiation en ligne, *in situ* ou hors les murs, avant, pendant, après la visite.

Porteuse : Aube Lebel-Gellad,  
Bibliothèque Centrale École Polytechnique  
& Laboratoire d'informatique de l'École Polytechnique

# LA FÉE BLEUE

Effets de luminothérapie et de la bioluminescence sur le comportement et le stress de patients autistes



LUXAUT est un projet de recherche appliquée et matérielle, collaboratif, pluridisciplinaire et innovant en art, science et thérapie. Il explore la lumière de bactéries bioluminescentes non pathogènes sur des sujets autistes pour leur procurer du bien-être. Sa finalité est un transfert de technologie afin de proposer un outil/méthode sous forme d'espace immersif lumineux doté d'objets lumineux ludiques et ergodiques adaptés aux troubles du spectre autistiques (TSA). L'engouement des autistes aux technologies numériques (tablettes, jeux, portable, etc.) a conduit à étendre le projet vers la réalité virtuelle (créations de capsules RV, casques/espaces virtuelles immersifs) imitant les installations artistiques bioluminescentes. Ces outils médiateurs thérapeutiques, artistiques et technologiques sont attendus par les institutions pour autistes, en ce qu'ils sont utiles à leur prise en charge socio-émotionnelle pour améliorer leur quotidien, en procurant du bien-être et en réduisant leur état de stress et d'anxiété.

Porteuse : Nadia Merad Coliac,  
artiste chercheuse

## LARNET66

Généralisation d'un principe de logistique des œuvres d'art visant à organiser des expositions opportunistes



Le transport maritime et fluvial est un vecteur logistique privilégié pour le transport d'œuvres d'art moderne depuis l'immédiate après-guerre. Il est particulièrement adapté au transit de sculptures monumentales ou de très grande taille. En 1966, l'artiste Berto Lardera et le directeur de la maison de la culture du Havre Marc Netter profitent de la disponibilité d'un matériel en transit depuis New York pour organiser une exposition au Havre. Cette initiative isolée sera généralisée à partir des faits stylisés d'un modèle logistique des œuvres d'art. La fréquentation d'expositions opportunistes sur des trajectoires entre les points clefs du marché de l'art contemporain sera l'objectif principal du modèle. Les critères d'optimalité sur le nombre et l'emplacement des expositions organisées et sur les voies fluviales à emprunter seront exhibés. Les paramètres du modèle seront ensuite calibrés et testés sur le réseau des voies navigables intérieures en Europe.

Porteur : Moez Kilani,  
professeur à l'université de Lille

# MÉMO — 3D

## Métadonnée et simulation 3D



MéMo — 3D part du constat que la modélisation 3D est en voie de devenir un document scientifique nécessaire à la recherche en histoire de l'art, archéologie et sciences du patrimoine. Le projet souhaite de ce fait faciliter sa manipulation par les chercheurs dans le cadre de tels projets scientifiques. Pour cela, il vise le développement logiciel de l'application eCorpus, base en ligne de modèles 3D, afin de l'aligner avec l'harmonisation internationale des standards d'ouverture des archives numériques définis par le consortium I1IF 3D. Cette étape est nécessaire pour la constitution, l'utilisation et l'interrogation de bases de données référençant ce type de documentation. Le terrain d'étude de MéMo - 3D est la sculpture monumentale médiévale et, plus précisément, plusieurs fonds lapidaires numérisés en vue de la reconstitution de portions de monuments du Moyen Âge. À partir de ces données, le projet espère participer à faire de la modélisation 3D un document d'interface entre les différentes sciences concourant à la compréhension matérielle et historique de l'objet d'art.

Porteur : Mathieu Béaud,  
maître de conférence à l'université de Lille

## QUALIXSIGNE

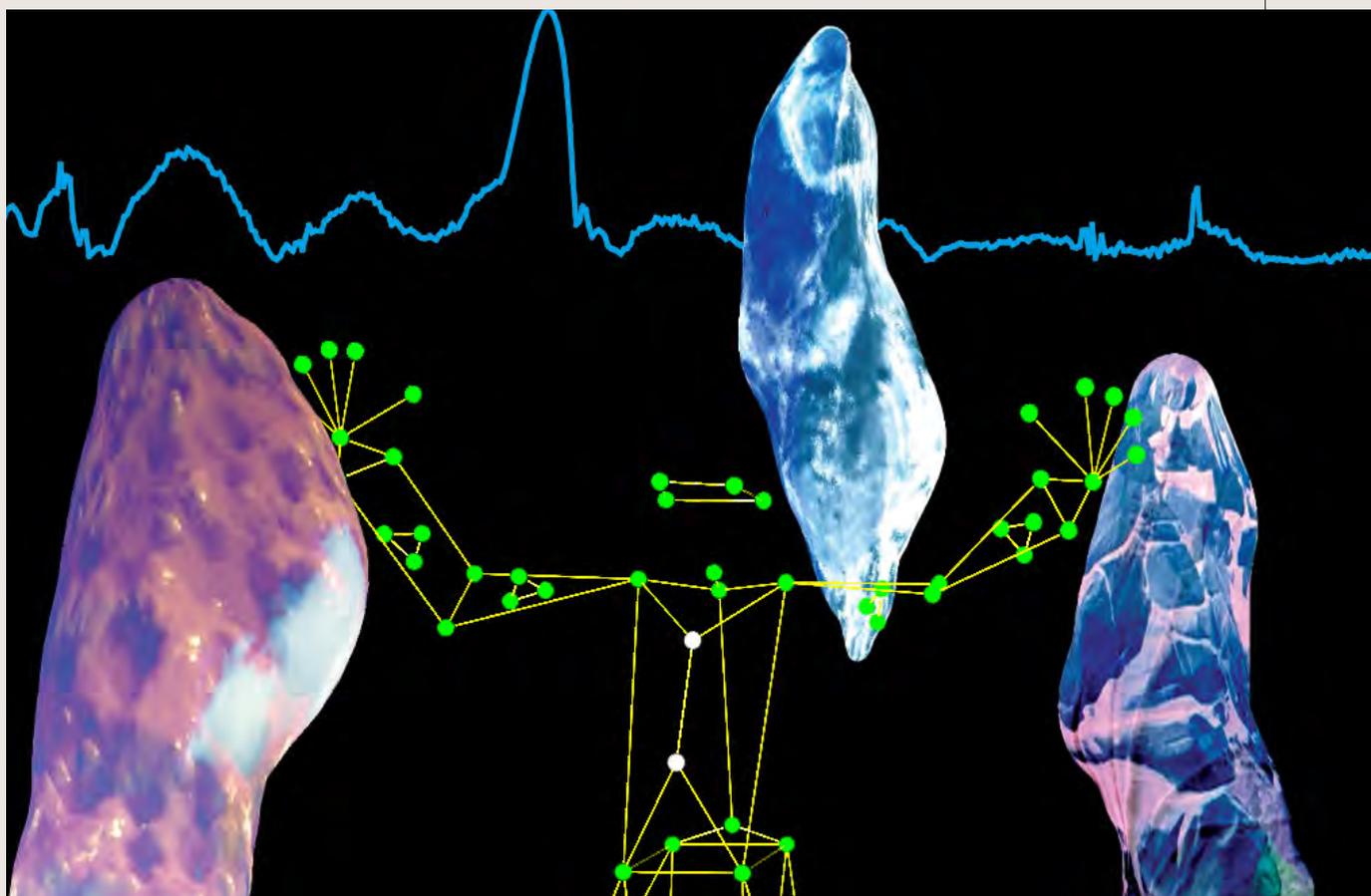


Au croisement des problématiques sociales rattachées à la formation et à l'insertion des personnes en situation de handicap et des problématiques culturelles liées à l'accès et à l'inclusion, notre projet vise à la fois à soutenir le développement d'une plateforme numérique innovante (Glossigne) et à préfigurer à partir de cette plateforme, un dispositif pédagogique. Le Glossigne, déposé à l'INPI (Institut national de la propriété intellectuelle) et protégé par des droits d'auteur depuis 2022, constitue un outil inédit dans l'enseignement de la culture chorégraphique. L'innovation fondamentale de cette plateforme est d'unifier le vocabulaire spécifique de la chorégraphie, abordé en LSF pour permettre la compréhension, l'appropriation des termes techniques et ainsi une meilleure maîtrise du mouvement dansé chez les personnes sourdes ou malentendantes. À partir de cette plateforme, le projet de recherche QualiXsigne vise à concevoir un dispositif pédagogique pour la formation des chorégraphes ou des enseignants qui souhaitent accueillir des publics en situation de handicap. Aussi, l'objectif premier du projet est-il de contribuer à normaliser l'accès des personnes sourdes ou malentendantes à la pratique de la danse en développant une culture inclusive qui propose des outils adaptatifs aux différences humaines. Si des efforts sont faits du côté de la médiation des spectacles, peu accèdent à la carrière de danseur par le biais de formations diplômantes.

Porteuse du projet : Valérie Meliani,  
maîtresse de conférences à l'université Paul-Valéry-Montpellier

# SIMULT'ART

Contrôle de Simulations multi-sensorielles par le mouvement humain pour l'art immersif et le spectacle vivant

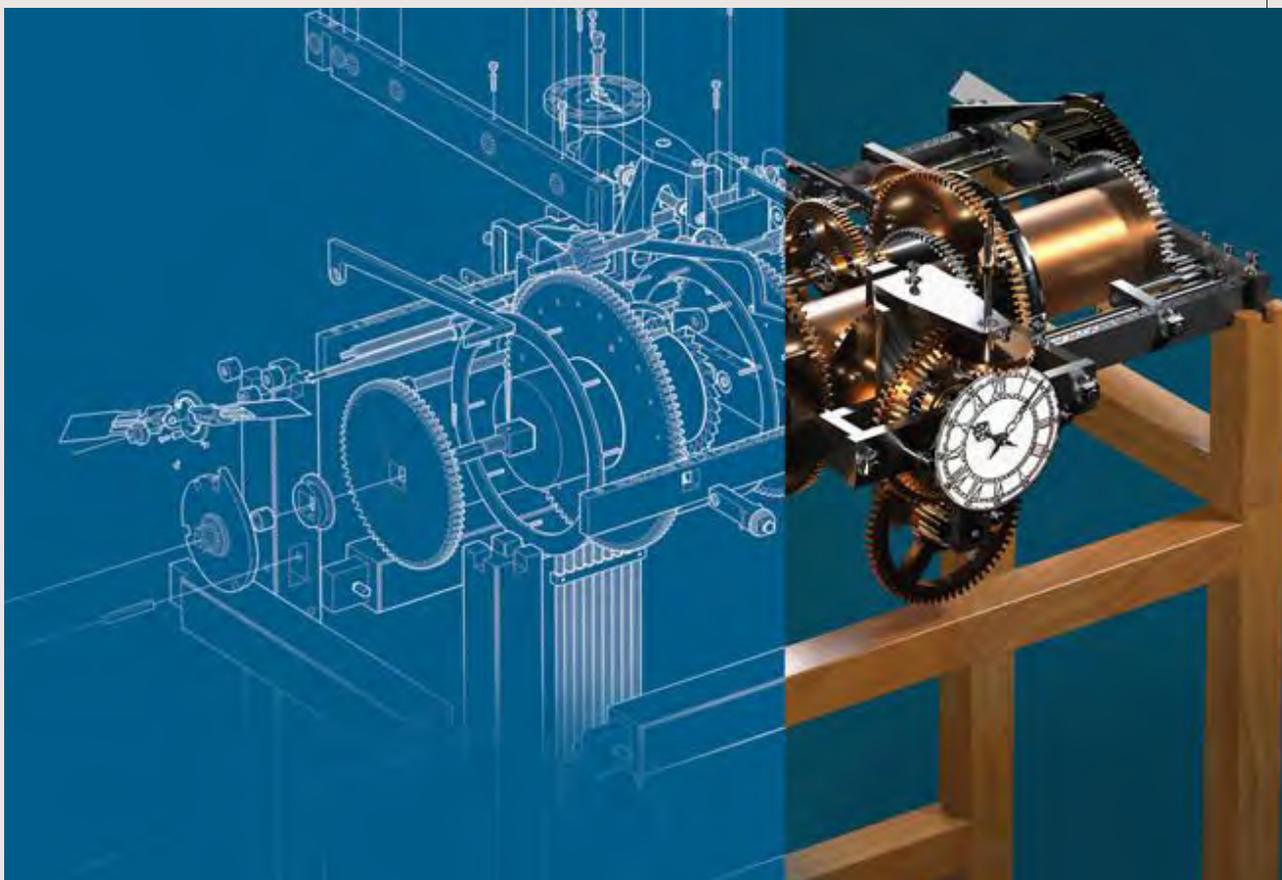


Le projet Simult'Art a pour objectif de proposer des algorithmes innovants pour le contrôle d'animations expressives et de simulations multi-sensorielles (visuelles, sonores, haptiques, en 2D ou en 3D), pilotées par le mouvement humain, qu'il soit gestuel ou corporel. Ces algorithmes permettront de créer autrement, notamment dans les domaines de l'art immersif et du spectacle vivant. L'intégration d'une dimension immersive à l'art classique offrira au public une nouvelle manière d'interagir avec les œuvres, désormais animées et expressives, dotées de leur propre style et d'émotions, donc vivantes. Dans le domaine des arts performatifs, l'utilisation de capteurs couplés à des algorithmes de simulation permettra aux artistes de créer différemment, grâce à de nouveaux outils, devenant une véritable extension de leur corps, augmentant les possibilités, tout en leur garantissant un contrôle total sur leur expression. Les spectateurs profiteront ainsi d'une expérience augmentée, pour plus de sensations et d'émotions.

Porteuse du projet : Caroline Labourlette,  
maîtresse de conférences à l'université Bretagne Sud

# TEMPO

## Reconstitution et archivage numérique des savoir-faire horlogers anciens



Le projet TEMPO vise à préserver et transmettre le patrimoine horloger, en particulier les savoir-faire liés aux mécanismes anciens, menacés de disparition. Il repose sur la création de jumeaux numériques en 3D, combinant modélisation avancée, annotations enrichies et technologies immersives. Ces modèles reproduisent fidèlement l'apparence et le fonctionnement des mécanismes horlogers, intégrant des données historiques et pédagogiques. TEMPO s'inscrit dans le cadre du projet CHRONOSPEDIA, en partenariat avec le consortium 3D de l'IR\* Huma-Num (UAR 3598) pour développer une plateforme de visualisation associée à l'archivage des modèles numériques selon les principes FAIR (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable). Il répond à deux défis principaux : automatiser la reconstruction des mécanismes 3D pour réduire le coût et le temps de production, et proposer une interface interactive pour leur visualisation dynamique. Ce projet interdisciplinaire rassemble artisans, musées, enseignants et chercheurs, avec l'appui des laboratoires XLIM (UMR 7252) et INIST (UAR 76), pour valoriser ce patrimoine technique et culturel tout en répondant aux enjeux de science ouverte.

Porteur : Sébastien Horna,  
professeur à l'université de Poitiers

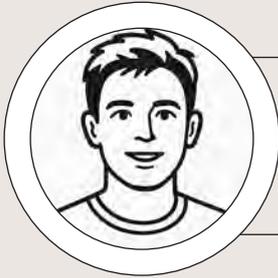
## FLORENT APAVOU



Florian Apavou est doctorant au LISN (UMR 9015) de l'université Paris-Saclay, où il étudie les retours sonores et les interactions en réalité virtuelle pour rendre accessibles les jeux en réalité virtuelle.

Sa thèse porte sur la sonification pour l'accessibilité des jeux de tir en réalité virtuelle (VR) aux personnes aveugles et malvoyantes. Elle s'intéresse à l'accessibilité des jeux de tir en réalité virtuelle pour les personnes aveugles et malvoyantes. Elles s'appuient sur la sonification et l'audio 3D afin de pallier l'absence d'informations visuelles et permettre aux joueurs d'identifier, localiser et viser des cibles dans des environnements immersifs et dynamiques. L'objectif est de concilier précision, rapidité d'action, agentivité et plaisir de jeu, tout en évitant la surcharge cognitive et en maintenant le niveau de défi propre au genre. De manière plus large, ce travail vise à développer des outils de conception adaptés pour rendre les FPS VR plus inclusifs, et encourager une pratique mixte entre joueurs voyants et non-voyants.

## LÉO CHÉDIN



Léo Chédin est doctorant au LISN (UMR 9015) de l'université Paris-Saclay, où il travaille à l'intersection de la performance et de l'art numérique.

**S**a thèse porte sur la documentation et la transmission de la danse d'une perspective à la première personne. La danse est une pratique incarnée qui est difficile à capturer, documenter et archiver parce que les mouvements dansés englobent des connaissances somatiques et culturelles complexes. Dans leurs entraînements, les danseurs ont souvent recours à la vidéo pour apprendre et partager leurs connaissances sur leurs pratiques. Tout au long du processus de création, les danseurs inventent des manières personnelles de représenter leurs en utilisant des artefacts hétérogènes pour la documenter. Malgré la diversité et la complexité de leurs expériences incarnées et l'hétérogénéité de leurs pratiques de documentation, la recherche se concentre principalement sur les outils soutenant la documentation du mouvement par l'annotation vidéo ou sur les outils d'aide à la créativité. Dans le même temps, l'intelligence artificielle (IA) se trouve désormais appliquée à la danse. Si de nombreux modèles d'IA ouvrent la voie à de nouvelles potentialités créatives, ils soulèvent également des problématiques techniques, artistiques et politiques. À la base de ces technologies complexes se trouvent des données, mais les artistes ont souvent un contrôle limité sur celles-ci, ce qui limite leur appropriation dans le cadre de leurs pratiques artistiques idiosyncratiques. Le travail de recherche vise à concevoir des systèmes interactifs permettant la documentation et la transmission de la danse ainsi que des outils pour réinvestir les données dans des processus créatifs.

## MARINE COEUGNET



Marine Coeugnet est doctorante au laboratoire SCALab (UMR 9193) de l'université de Lille, où elle s'intéresse à l'impact des odeurs sur nos états mentaux, de la relaxation à la créativité.

**S**a thèse porte sur l'utilisation de techniques d'imagerie cérébrale pour étudier l'effet des odeurs sur l'effort cognitif, la relaxation et la créativité. Les stimuli olfactifs ont un impact unique sur le cerveau humain en raison de leur accès direct au système limbique, impliqué dans les émotions et la mémoire. Ce projet explore leur potentiel pour moduler la relaxation, la créativité et la perception de l'effort cognitif, dans une perspective à la fois scientifique et appliquée aux industries culturelles et créatives (ICC). L'objectif est d'identifier les conditions olfactives optimales selon différents niveaux d'effort, de la relaxation à l'activité mentale intense. Pour cela, le projet combine des mesures subjectives (questionnaires) et neurophysiologiques (EEG, fNIRS), afin d'analyser l'effet de la valence des odeurs et du support de diffusion. Ancré dans le modèle bidimensionnel des affects, il explore comment certaines odeurs peuvent, par leur valence et leur effet sur l'éveil, améliorer l'engagement cognitif ou stimuler la pensée divergente. De manière générale, ce travail vise à combler le fossé entre recherche fondamentale et applications concrètes dans les ICC, tout en renforçant l'expertise du chercheur en ingénierie de la parfumerie pour co-développer des produits olfactifs innovants, fondés sur des données scientifiques.

# GWENAËLLE PRIGENT



Gwenaëlle Prigent est doctorante en sciences de gestion au sein du laboratoire GREDEG (Groupe de recherche en droit, économie et gestion, UMR 7321) de l'université Nice Côte d'Azur, où elle s'intéresse aux ICC, avec un focus particulier sur l'audioviduel.

**S**a thèse, réalisée avec la collaboration de l'Agglomération Cannes Lérins au travers une convention CIFRE, explore la façon dont les écosystèmes entrepreneuriaux se construisent et évoluent dans ce secteur, en lien étroit avec les territoires. L'objectif est d'observer le développement d'une pépinière d'entreprises dédiées aux entrepreneurs culturels et créatifs, Cannes Bastide Rouge, au cœur du campus universitaire Georges Méliès tourné vers les ICC. Le travail analyse les interactions entre les acteurs locaux, les politiques publiques et les initiatives privées pour comprendre comment favoriser un développement durable et innovant des ICC. Il s'agit est de mettre en lumière les leviers qui permettent à ces écosystèmes de se structurer et de se renforcer, en valorisant les spécificités de chaque territoire. De manière plus générale, elle doit permettre de créer des passerelles entre la recherche et les acteurs du secteur.

## NICOLAS RICCI



Nicolas Ricci est doctorant en sciences de gestion au Centre de gestion scientifique (CGS-i3, UMR 9217) de Mines Paris-PSL, il étudie les spécificités organisationnelles de la création dans les ICC.

**S**a thèse porte les spécificités organisationnelles de la création dans les industries culturelles et créatives qui doivent aujourd'hui concilier singularité artistique et exigences de performance. Face à des mutations profondes (digitalisation, industrialisation, injonctions aux résultats), ces secteurs repensent leurs organisations pour rester créatifs tout en répondant à des enjeux nouveaux comme les transitions écologiques ou l'usage des IA. À partir d'une définition originale des ICC fondée sur leur trajectoire institutionnelle, elle propose une typologie des modèles d'organisation de la création en analysant trente-deux cas issus de secteurs variés. Elle identifie ainsi six « régimes de création » qui structurent différemment le travail créatif, entre standardisation, originalité et singularité. Elle explore ensuite comment ces modèles peuvent s'adapter aux transformations actuelles, à travers l'étude d'une maison de luxe artisanal dans un contexte de forte croissance et d'artistes visuels confrontés aux IA génératives. De manière générale, le travail vise à mieux comprendre comment les ICC peuvent organiser leurs processus de création sans perdre leur identité culturelle et patrimoniale.

## RUI YANG



Rui Yang en informatique au sein de CRISTAL (UMR 9189) de l'Université de Lille, où elle s'intéresse à la modélisation et génération semi-automatique d'arrangements musicaux pour favoriser la pratique musicale d'ensemble.

Sa thèse vise à développer des modèles, des algorithmes et une plateforme prototype pour générer des arrangements musicaux pour deux à quatre musiciens de niveaux et d'instruments différents. L'objectif est de créer des arrangements de haute qualité à partir d'un méta-arrangement écrit par un arrangeur humain, une approche qui permettrait de rendre accessible une grande variété de genres musicaux, tels que la musique classique, le jazz ou la musique pop, à des ensembles aux instrumentations variées et aux niveaux de compétence différents. Le projet explore à la fois des méthodes de génération basées sur l'apprentissage et des méthodes de génération procédurale, en se concentrant particulièrement sur la génération conditionnée par la difficulté et l'instrumentation. Il s'intéresse également à la texture et à la séparation des voix afin de garantir que les arrangements générés soient musicalement cohérents. La recherche est réalisée en collaboration avec des arrangeurs professionnels et des conservatoires, et les livrables finaux incluront une plateforme librement accessible pour la génération d'arrangements musicaux à but éducatif. Cette plateforme sera liée à la plateforme Dezrann pour l'analyse musicale et le partage, permettant au grand public de créer et d'expérimenter.

# 5 questions à



# SANDRA LAUGIER



Je suis philosophe, professeure à l'université Paris 1 depuis 2010. J'ai d'abord travaillé sur la philosophie du langage ordinaire ainsi que sur la philosophie étatsunienne avant de me tourner vers des questions éthiques, esthétiques et politiques liées à nos usages quotidiens. Mon parcours m'a menée à explorer des terrains comme l'éthique du care – à laquelle j'ai consacré un livre en 2005 (*Le souci des autres, éthique et politique du care*) mais aussi les formes de la culture populaire, notamment les séries télévisées, qui me semblent être aujourd'hui un espace central de réflexion morale. J'ai eu la chance de pouvoir développer et visibiliser cela depuis 2020 dans le cadre de l'ERC DEMOSERIES.

## Parle-nous du projet EUPRAXIE

Je coordonne l'un des six projets thématiques d'ICCARE, qui répond à un défi fondamental: penser les industries culturelles et créatives comme des outils de résilience face aux crises contemporaines, qu'elles soient environnementales, sociales ou politiques. L'idée centrale, pour moi, c'est que les ICC ne produisent pas seulement de la culture au sens étroit du terme, mais qu'elles agissent de façon beaucoup plus large sur l'ensemble de la société. Elles touchent toutes les générations, tous les milieux, et ont un impact fort sur nos façons de vivre ensemble. Elles transmettent des valeurs — comme l'égalité, la reconnaissance des minorités, le souci de l'environnement — et contribuent à renforcer la cohésion sociale. C'est très net, par exemple, dans les séries télé, en particulier depuis les années 2000: les *networks* comme HBO et même les plateformes comme Netflix et Disney ont mis en avant des personnages non-blancs, LGBTQI, des figures de femmes fortes, bien plus que

ne le fait le cinéma traditionnel. Cela participe non seulement à une éducation morale ou politique, mais aussi à une forme de mieux-être collectif. En ce sens, les ICC sont des ressources précieuses pour traverser les crises.

## Quels en sont les enjeux ?

Aujourd'hui, les industries culturelles et créatives sont sous pression. En Europe, la production reste encore largement indépendante, attachée à des valeurs comme la diversité, ou le féminisme — mais ces valeurs sont de plus en plus menacées, voire criminalisées notamment aux États-Unis, où l'on voit émerger des mesures visant à restreindre, voire à supprimer, les initiatives en faveur de l'inclusivité. Mon pari pour EUPRAXIE, c'est de consolider la diffusion de ces valeurs en danger (diversité, égalité, inclusion) auprès de toutes les catégories de population, par le biais de la recherche et des productions culturelles. Parce que ce sont justement ces tentatives de répression qui, paradoxalement, peuvent susciter un contre-mou-

vement, un retour de flamme. Et j'espère qu'un beau *backlash* contre les attaques actuelles envers la DEI (*diversity, equity, inclusion*) aura lieu dans des espaces culturels largement diffusés: séries télé, cinéma populaire, rap, musiques actuelles, sport, etc. C'est là que le message peut réellement porter. Si ces valeurs restent confinées aux seules cultures alternatives, qui y ont joué un rôle moteur, elles risquent de ne pas peser suffisamment dans le débat. Il faut les défendre dans la culture majoritaire. Cela implique aussi de dépasser certains réflexes parfois caricaturaux liés à la culture qu'on appelle parfois *woke*...

## **Peux-tu nous présenter les premières réalisations de ton projet ?**

Le projet a démarré récemment, mais il y a déjà une belle dynamique, notamment autour des séries, qui suscitent beaucoup d'intérêt. L'une de mes grandes satisfactions, c'est notre journée de lancement: on a vraiment réussi à présenter EUPRAXIE de manière vivante et engageante. Il y avait une session avec des jeunes et associatifs autour de la culture des quartiers populaires, et un artiste graffeur a réalisé une fresque en direct pendant la journée — c'était un moment fort, très marquant. On a aussi eu une discussion très riche sur le *care* et la notion de bien-être, notamment dans le contexte du métal, et aussi avec l'intervention d'une économiste qui a apporté un éclairage sur la possibilité de nouveaux indicateurs de bien-être. Et puis une session passionnante sur la science-fiction, un genre qui pose toujours la question de l'avenir et de la diversité et qui a permis de faire ressortir l'ensemble des

thématiques portées par EUPRAXIE. Personnellement, j'ai beaucoup appris ce jour-là : ça m'a permis de mieux saisir les enjeux du projet dans toute leur richesse.

En mai, on organise une journée importante à Rennes autour des cultures des quartiers populaires. Je suis également en partenariat avec le Théâtre de la Concorde, avec un cycle qui s'inscrit dans une programmation plus large et interroge le rôle des industries culturelles et créatives dans la transmission des valeurs démocratiques en période de crise. On abordera, par exemple, la question du cinéma élitiste ou populaire à partir du film *Spectateurs* d'Arnaud Desplechin, en présence du cinéaste. Il y aura aussi une session sur le *care* et sur la manière dont les séries télévisées prennent soin de leurs publics, avec le réalisateur de la série *Hippocrate*, puis une session sur la puissance émancipatrice de la culture populaire — un sujet qu'on approfondira encore, car il suscite beaucoup d'attentes. Et à la rentrée, on prévoit une journée en direction des jeunes, sur l'écriture des séries, et une journée consacrée au sport et au e-sport, avec un accent particulier sur l'inclusion: comment intégrer davantage les femmes et les personnes en situation de handicap dans ces espaces souvent très normés ?

## **Quel avenir pour EUPRAXIE ?**

Ce que j'aimerais vraiment, c'est que davantage de personnes s'intéressent aux industries culturelles et créatives — pas seulement comme objets de consommation, mais aussi comme véritables actrices de transformation sociale. Et que le mouvement se

fasse dans les deux sens : que les ICC viennent aussi vers la recherche, qu'elles comprennent enfin tout ce qu'elles ont à gagner, en dialoguant avec les chercheurs. De mon côté, je souhaite qu'on prenne davantage au sérieux ce champ dans les universités. Il y a, je pense, un vrai problème de reconnaissance des valeurs intellectuelles dans notre société. L'idéal serait de retisser des liens entre le monde universitaire et le monde de la recherche au sens large, en créant des ponts, des espaces de circulation entre culture classique et culture populaire. C'est un projet ambitieux, je le reconnais, mais c'est exactement ce qui me motive: casser cette hiérarchisation de la culture.

**Juste entre nous, est-ce que tu as une série préférée ?**

Parmi les séries qui m'ont marquée, il y a bien sûr les grandes productions HBO des années 2000, comme *The Wire* ou *Six Feet Under*, ou ensuite *Breaking Bad* et qui ont vraiment redéfini ce que pouvait être une série télévisée sur le plan narratif, esthétique et politique. Plus récemment, toujours chez HBO, j'ai été très intéressée par *The White Lotus* ou *The Last of Us*, qui continuent à interroger notre rapport au monde, aux crises, aux liens humains. Et en France, j'ai une vraie admiration pour *Le Bureau des légendes* et pour *La Fièvre* qui réussissent à conjuguer profondeur psychologique, enjeux politiques, pédagogie, etc., et une grande qualité d'écriture.



## Directeurs de la publication



Solveig Serre

## Responsable éditoriale



Hyacinthe Belliot

## Conception graphique



Taïna Pereira Ramos



David Cœurjolly



Voto

Pour accéder aux autres actualités d'ICCARE : [pepr-iccare.fr](https://pepr-iccare.fr)

Pour rejoindre la plateforme ARIANE : [ariane.pepr-iccare.fr](https://ariane.pepr-iccare.fr)

ICCARE est aussi sur [LinkedIn](#)



PROGRAMME  
DE RECHERCHE  
INDUSTRIES  
CULTURELLES  
ET CRÉATIVES



**anr**<sup>®</sup>

Le programme ICCARE bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIC-0001.