



**Programme
de recherche
Industries
culturelles
et créatives**

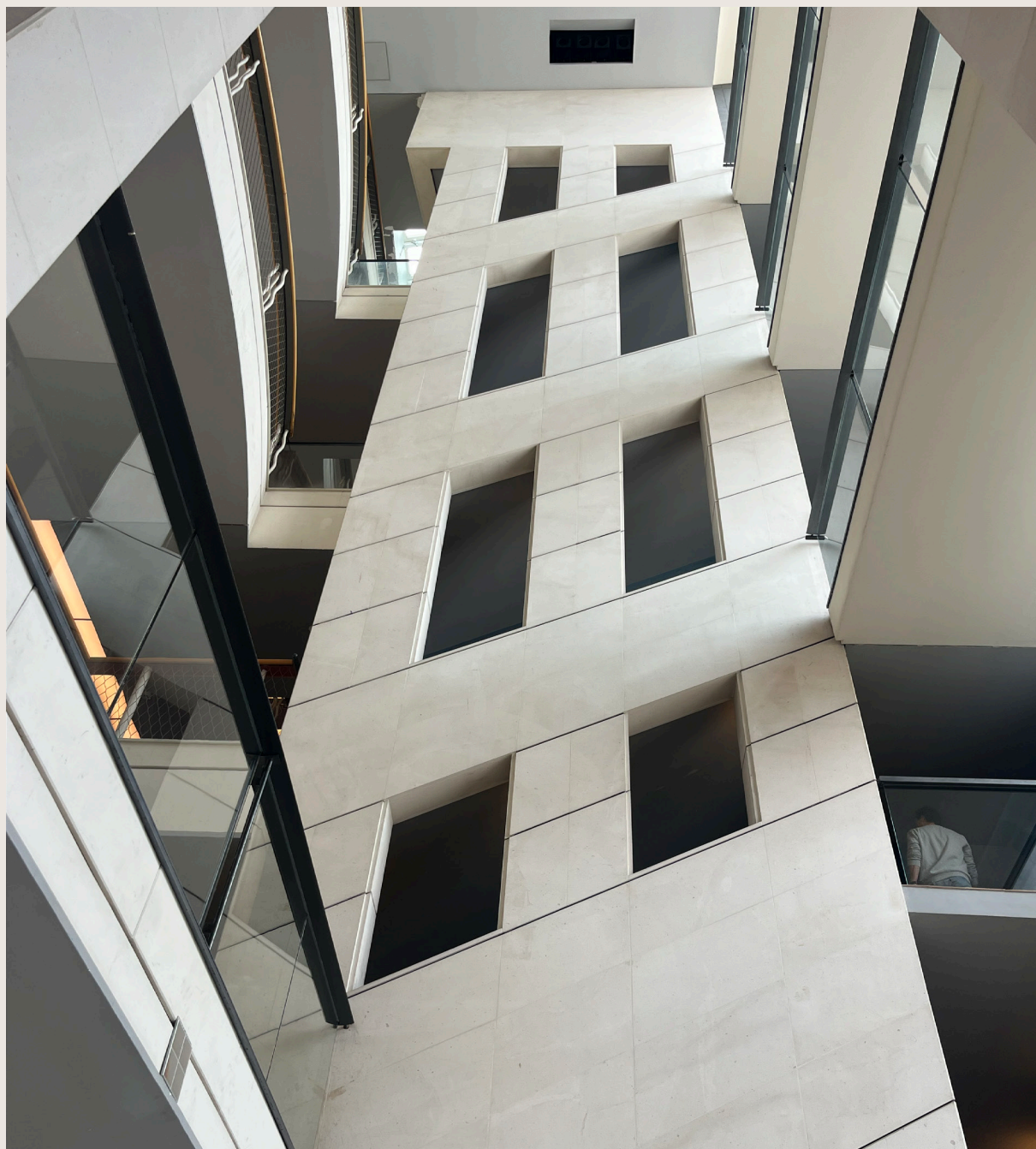
PEPR ICCARE

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

Lettre #3

Septembre
Novembre
2025

pepr-iccare.fr



CNSMDP, Paris © Taïna Pereira Ramos

3 Le mot

4 Édito

6 Focus

Continuum

10 À la une

Données et métadonnées

14 Le dossier

Le projet STYX

20 Zoom

Un nouveau secteur

28 Vie du PEPR

Vie des projets

Journées d'accélération

Lauréats

69 5 questions à...

Hyacinthe Belliot et Marion Brisa

Le CNRS pilote ou co-pilote scientifiquement et opérationnellement trente-sept Programmes et équipements prioritaires de recherche (PEPR), couvrant un très grand nombre de champs de recherche en lien avec le numérique, l'environnement et la transition climatique, l'énergie décarbonée, la santé et les grandes questions de société. Ces programmes sont pensés pour soutenir les besoins de recherche amont des stratégies d'accélération inscrites dans le plan France 2030 ou explorer de nouvelles voies stratégiques de recherche pour préparer la société de demain. Dotés de financements conséquents, ces programmes adressent de nombreux défis : identifier et adresser des besoins de connaissance et des verrous scientifiques ou techniques prioritaires ; structurer et animer des communautés scientifiques dispersées en maillant le territoire national et les sites académiques reconnus sur ces questions et verrous.

Dans nos organismes de recherche, universités, écoles, les PEPR se traduisent par des projets de recherche multipartenaires, multisites et souvent multi ou interdisciplinaires. Ces projets peuvent être construits directement, à partir de verrous ou défis prioritaires, ou suite à des appels à manifestation d'intérêt et/ou des appels à projets pour élargir la communauté scientifique en apportant de nouvelles compétences ou en adressant des sujets moins prioritaires mais tout aussi scientifiquement pertinents.

Ainsi, ces programmes nationaux de recherche connectent des disciplines, des chercheuses et des chercheurs, des unités de recherche, des territoires, des attentes de la société et de l'État pour préparer la France de 2030 et au-delà. Les enjeux ainsi portés donnent une grande responsabilité aux établissements qui pilotent scientifiquement et mettent en œuvre ces programmes. C'est particulièrement le cas du CNRS impliqué dans l'ensemble de ces programmes via les DIX instituts qui le composent. Pour structurer, coordonner et animer le pilotage scientifique et opérationnel de ces programmes, le CNRS s'appuie sur la Mission Programmes Nationaux (MiPN). Au-delà des aspects scientifiques et organisationnel des programmes, il s'agit aussi d'outiller et appuyer les démarches de communication, de transfert des connaissances acquises et des résultats vers la société que ce soit vers le grand public, la société civile, les politiques publiques et/ou la sphère économique. Mais les enjeux ne s'arrêtent pas là ! Financer et structurer la recherche sur des grands programmes prioritaires, c'est aussi un formidable levier pour contribuer aux enjeux et aux attentes de l'Europe pour accéder plus et mieux aux financements européens. Enfin, si chaque programme est centré sur les priorités qui lui sont propres, la mise en synergie de l'ensemble des programmes par leurs interfaces scientifiques naturelles ou par des interfaces inédites est un atout pour stimuler la créativité et identifier de nouvelles voies de recherche. ICCARE, programme interdisciplinaire par construction, est un acteur privilégié de cette démarche, à la croisée de très nombreux autres programmes de recherche et des attentes que nous avons toutes et tous pour imaginer et préparer la France et l'Europe de demain.



Frédéric Villieras, directeur de la MiPN

Dans cette troisième lettre d'ICCARE, nous poursuivons un même fil conducteur : donner à voir, au plus près du terrain, comment le programme se déploie, s'affirme et s'invente, jour après jour. Cette dynamique n'existerait pas sans l'énergie, la curiosité et l'enthousiasme des communautés de recherche et des acteurs culturels et créatifs qui font vivre ICCARE. Chacun, à sa manière, contribue à dessiner un paysage où la recherche et la création avancent ensemble. Depuis son lancement, ICCARE porte une mission claire : faire émerger de nouvelles formes de recherche, sensibles aux besoins, aux mutations et aux imaginaires des industries culturelles et créatives. Les derniers mois l'ont confirmé avec force : nous traversons un moment où l'accélération technologique, l'évolution des usages, l'attention aux publics et l'exigence d'une créativité plus responsable se répondent, parfois se bousculent, mais toujours nous obligent à réfléchir et à agir. À ces défis s'ajoute un autre enjeu majeur, que les ICC portent frontalement : leur rôle essentiel dans la cohésion sociale, la sensibilisation aux transitions sociétales et la promotion d'une culture de l'intégrité cognitive et de l'esprit critique. Dans un contexte marqué par un accroissement des polarisations, des phénomènes de désinformation et des fractures qui traversent nos sociétés, les ICC demeurent des espaces privilégiés pour apprendre à comprendre, à débattre, à nuancer, à imaginer collectivement.

Le dossier consacré au projet STYX en offre une illustration particulièrement éclairante. Comprendre ce que les mondes virtuels en construction font aux ICC — et ce que les ICC font à ces mondes — est l'un des grands défis de notre époque. Loin des visions enchantées ou alarmistes, STYX adopte une approche précise, vivante, évolutive, qui prend soin d'observer les filières autant que les créateurs, les usages autant que les régulations. Il nous rappelle combien ces environnements recomposent nos façons de créer, de percevoir, d'apprendre et de collaborer. Les journées d'accélération organisées cet automne témoignent, elles aussi, de la vitalité du programme et d'une manière de faire de la recherche qui ne se contente pas de regarder le monde, mais qui cherche à l'accompagner et à le transformer. Elles ont réuni des communautés qui se croisent rarement : designers et acousticiens, artistes du spectacle vivant et médecins, spécialistes du patrimoine et informaticiens, auteurs, éditeurs et juristes, ou encore musiciens, ingénieurs du son et créateurs d'interfaces numériques. À chaque fois, le constat est le même : lorsque les formats invitent à l'écoute et au partage, l'intelligence collective devient un véritable moteur d'invention — et, souvent, de joie. Cette lettre met également en lumière la mobilisation exceptionnelle de la communauté : la deuxième vague d'évaluation des projets de l'ICCARE-LAB a suscité des propositions nombreuses, venues de disciplines, de territoires et d'institutions très divers. Cette diversité témoigne d'une volonté partagée de contribuer à une recherche qui assume pleinement son rôle d'interface entre l'académique, l'artistique, le culturel et le technologique, et qui se saisit avec responsabilité des défis démocratiques de notre temps.

Au moment où l'année 2025 s'achève, de nombreux défis s'annoncent, et nous les accueillons avec lucidité. Mais nous savons aussi que nous pouvons compter sur une communauté engagée, exigeante et chaleureuse, animée par une conviction commune : les industries culturelles et créatives sont à l'avant-scène de transitions majeures, et la recherche a un rôle essentiel pour imaginer des futurs désirables, justes et inclusifs. ICCARE continuera, avec rigueur, ouverture et sens du commun, d'accompagner cette transformation.

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

Focus



CONTINUUM : LE PARTENAIRE D'ICCARE AVEC ET POUR LES ICC

Le consortium CONTINUUM est une infrastructure de recherche française dédiée à l'interaction collaborative et à la visualisation, qui constitue un levier technologique pour les industries culturelles et créatives.

CONTINUUM est un projet EquipEx+ porté par le CNRS dans le cadre du quatrième Programme d'investissements d'avenir (PIA4). Ce consortium unique de plateformes réparties dans toute la France vise à faire progresser la recherche interdisciplinaire entre l'informatique, les sciences humaines et les sciences sociales. Des groupes de recherche adossés à CONTINUUM mènent des travaux de pointe axés sur la visualisation, l'immersion, l'interaction et la collaboration, ainsi que sur la perception, la cognition et le comportement humains dans les environnements virtuels, augmentés ou mixtes. Lancée en 2021, cette infrastructure de recherche est adossée à trente-sept équipes de recherche et comprend trente plateformes, allant des grandes salles immersives aux écrans muraux ultra-haute résolution combinés à divers capteurs permettant de capturer l'activité des utilisateurs et de très riches interactions.

CONTINUUM permet de changer de paradigme dans la façon dont nous percevons, interagissons et collaborons avec des données numériques complexes et des mondes numériques, en plaçant l'humain au centre des flux de travail de traitement de ces données. Ses activités de recherche ouvrent les interactions humain-machine (IHM), la réalité virtuelle,

augmentée et mixte (XR), l'analyse visuelle et immersive (InfoViz), les environnements virtuels collaboratifs (CVE), le travail collaboratif assisté par ordinateur (CSCW) ainsi que le calcul haute performance (HPC) pour les visualisations scientifiques (SciViz).

Cette infrastructure fournit aux scientifiques, aux ingénieurs et aux utilisateurs industriels un réseau de plateformes de visualisation et d'immersion haute performance leur permettant d'observer, de manipuler, de comprendre et de partager des données numériques, des simulations multiéchelles et des expériences virtuelles ou augmentées. Les plateformes prennent en charge la collaboration à distance en temps réel grâce à des logiciels et du matériel dédiés. Elles disposent également d'équipements mobiles, comme des casques de réalité virtuelle.

CONTINUUM s'articule autour de deux axes. La recherche interdisciplinaire sur l'interaction tout d'abord, menée en collaboration entre l'informatique, les sciences humaines et les sciences sociales, afin d'accroître les connaissances et de développer de nouvelles solutions dans le domaine de l'informatique centrée sur l'humain. Le déploiement d'outils et de services ensuite, répondant aux besoins des scientifiques et des ingénieurs en

matière d'accès aux données massives, aux simulations et aux expériences de réalité virtuelle et augmentée dans des domaines tels que les mathématiques, la physique, la biologie, l'ingénierie, l'industrie, l'informatique, la médecine, le sport, ainsi que dans les industries culturelles et créatives (ICC) comme l'architecture, l'histoire, l'archéologie, la muséologie, l'art numérique, la recherche-crédation, la sociologie, la psychologie, la didactique, etc. Le premier axe permet d'offrir un continuum d'expériences couvrant le large éventail des capacités de la plateforme et la diversité des utilisateurs potentiels de l'infrastructure, avec une continuité des dispositifs (des casques aux écrans et aux salles immersives), des interactions (des interactions sur ordinateur aux suivis corporels complets), de la collaboration en temps réel à la collaboration asynchrone, et de l'expertise (des utilisateurs novices aux utilisateurs experts). Le deuxième

axe répond aux besoins de trois grandes catégories d'utilisation: les données volumineuses et/ou complexes (de la capture à la représentation), la simulation (de la simulation physique multi-échelle aux environnements interactifs en temps réel) et les expériences virtuelles ou augmentées (de la conception à l'expérience contrôlée).

CONTINUUM est porté par le CNRS. Deux autres instituts nationaux participent au réseau: Inria, à travers ses trois centres de recherche de Rennes, Grenoble et Saclay, ainsi que le CEA avec son centre de recherche de Saclay, ainsi que dix-neuf universités et écoles d'ingénieurs et d'enseignement supérieur. Plus de cent soixante chercheurs et doctorants issus de trente-sept groupes de recherche participent directement au réseau, et près de six cents étudiants de niveau master accèdent chaque année aux



Exploration virtuelle du pont Notre-Dame projetée sur le TORE (The Open Reality Experience), Plaine Images, Tourcoing
© Cyril FRESILLON / CREHS / CRISTAL / IRHIS / LARHRA / LISIC / CHROMELIGHT STUDIO / SCV / IRDIVE / CNRS Images

plateformes. **CONTINUUM** fournit un maillon manquant essentiel entre, d'une part, l'infrastructure électronique actuelle des centres de données, des installations informatiques et des services cloud et, d'autre part, l'intelligence humaine et l'expertise.

Plus que jamais, nous avons besoin de l'intelligence collective humaine pour exploiter la puissance de calcul et maîtriser le déluge de données. Plus qu'un simple « humain dans la boucle », nous avons besoin que l'humain soit aux commandes, et nous devons lui fournir les outils appropriés pour exercer son contrôle. Depuis des siècles, les sciences naturelles ont développé des instruments scientifiques pour observer des phénomènes cachés, mener des

expériences et faire des découvertes. De la même manière, **CONTINUUM** est un instrument numérique permettant d'explorer le monde numérique. En développant à la fois l'instrument lui-même et en l'utilisant dans divers domaines d'application, **CONTINUUM** favorisera la recherche interdisciplinaire au niveau international afin de mieux comprendre comment interagir avec le monde numérique et permettre des avancées dans d'autres domaines scientifiques et techniques.

CONTINUUM est partenaire du programme de recherche ICCARE et à ce titre est un acteur privilégié pour toutes les recherches avec et pour les ICC. Ce partenariat permet d'abonder à la fois les secteurs d'ICCARE-LAB et les projets thématiques. Un appel à projets ICCARE est prévu prochainement avec une réponse structurée en binôme entre un membre de **CONTINUUM** élargi et un partenaire ICC. Des journées d'accélération en lien avec les secteurs sont en cours d'organisation.



La Sphère © Laura Kinovi



Valérie Gouranton
professeure des universités
INSA Rennes, IRISA (UMR 6074)

À la une



RAPPORT DONNÉES ET MÉTADONNÉES

En à peine une décennie, la transformation numérique des sociétés — et notamment des pratiques culturelles — s'est accélérée à un rythme inédit. Côté technique, le web est devenu sémantique, tandis que les progrès spectaculaires de l'intelligence artificielle générative ont profondément modifié nos usages. Côté organisationnel, les plateformes numériques, en particulier celles de streaming comme Spotify ou Netflix, se sont imposées comme des acteurs centraux du marché, façonnant les recommandations et les modes de consommation culturels grâce à leurs algorithmes. Dans chacun de ces cas, techniques comme organisationnels, les métadonnées jouent un rôle clef.

Face à ces mutations, le programme de recherche Industries culturelles et créatives a jugé essentiel de proposer une nouvelle étude sur la question des métadonnées dans le secteur culturel en France. La dernière étude nationale datait de 2015, et la plus récente au Québec de 2017. Une mise à jour s'imposait. Ce travail s'adresse à la fois aux professionnels des industries culturelles et créatives (ICC), aux chercheurs et aux pouvoirs publics. Le livrable prendra la forme d'un rapport librement accessible à toutes et tous sur le site d'ICCARE.

Que sont les métadonnées et à quoi servent-elles ?

Nous utilisons tous les jours des métadonnées, mais nous n'utilisons pas ce mot. Lorsque nous recevons un e-mail par exemple, plusieurs informations nous sont données : l'identité de l'expéditeur, l'adresse électronique de ce dernier, l'heure et date de la réception du mail, l'objet du mail, etc. Il s'agit de métadonnées, c'est-à-dire d'une « donnée servant à caractériser une autre donnée, physique ou numérique », la donnée principale étant ici l'e-mail que vous avez reçu.

Dans le domaine culturel, les métadonnées sont de diverses natures. Vous souhaitez connaître le lieu d'enregistrement de votre album préféré ? Il s'agit d'une métadonnée. Vous souhaitez savoir qui est le chef opérateur du film que vous venez tout juste de voir ? C'est une métadonnée. Vous cherchez un livre dans une bibliothèque à partir de sa cote ? C'est encore une métadonnée. Bref, comme Monsieur Jourdain faisait de la prose sans le savoir, nous manipulons tous les jours des métadonnées sans y penser. Elles accompagnent les œuvres, les identifient, les relient entre elles et permettent qu'elles circulent dans le monde numérique. Il existe de nombreuses manières de classer les métadonnées. La plus simple est de les diviser en trois grandes fonctions : décrire, administrer, structurer. Les métadonnées descriptives servent à identifier, et donc à trouver, à caractériser ou à enrichir en fournissant des informations complémentaires. Les métadonnées administratives peuvent être de nature technique, juridique, ou être employées pour la conservation. Les métadonnées structurelles servent à structurer les relations entre

le tout et les parties d'un contenu. Une table des matières pour un ouvrage en est un exemple. Les métadonnées dans le secteur culturel ont ainsi quatre grandes finalités: la diffusion et la mise en marché, la gestion des droits, la conservation et l'archivage, le contrôle de l'information.

Quels secteurs sont étudiés ?

Notre champ d'action étant les secteurs des ICC couverts par le programme ICCARE, soit une dizaine, nous avons fait le choix de nous concentrer sur quelques secteurs: l'édition, les arts visuels et numériques, les musiques enregistrées. L'édition est un secteur industriel déjà bien structuré sur les questions relatives aux métadonnées. Il utilise des identifiants forts (l'ISBN, l'ISNI), un standard d'échange international (l'ONIX for Books), et de nombreuses bases de données bibliographiques existent (Electre, FEL, Mediabase, le catalogue général de la BnF, etc.), le tout avec une interprofession sensible au sujet. *A contrario*, le secteur des arts visuels et numériques ne peut être considéré comme une « industrie culturelle » comme l'est l'édition. Il apparaît de prime abord comme peu structuré autour des questions de métadonnées. Et pourtant, elles

existent. Notre objectif est ainsi de les identifier, de connaître l'usage qui en est fait. Un troisième secteur s'est récemment ajouté pour compléter cette étude: la musique enregistrée. Comme pour l'édition, il s'agit d'une industrie culturelle au sens fort du terme. Contrairement à l'édition qui, en raison de la langue, est concentrée sur le territoire français et la francophonie européenne, le secteur a une dimension globalisée. Dans ce contexte, alors quels sont les usages des métadonnées ?

Quels objectifs pour cette étude ?

L'ambition du rapport est claire: actualiser les connaissances et dresser un panorama des usages concrets des métadonnées dans ces secteurs.

L'étude cherche à :

- Évaluer le niveau de connaissance du sujet dans chaque secteur;
- Recenser les types de métadonnées utilisées, leurs usages et leurs finalités;
- Décrire les systèmes de production et de gestion des métadonnées en place;
- Repérer les dysfonctionnements et les axes d'amélioration;
- Réaliser un panorama des projets et initiatives actuelles ou futures;

```
<bibl>
  <title xml:id="m-5020">#206 Responseria, A Sei Voci</title>
  <imprint>
    <date xml:id="m-5021">1603</date>
    <settlement xml:id="m-5023" auth="geonames" auth.uri="https://www.geonames.org/3172394/naples.html">Napoli</settlement>
  </imprint>
  <identifier type="RDL_ID" xml:id="m-5024">2679</identifier>
  <identifier auth="RISM" auth.uri="https://rism.online/sources/990020909" />
  <dedicatee>
    <persName xml:id="m-5026" auth="VIAF" auth.uri="http://viaf.org/viaf/102315314">Gesualdo </persName>
  </dedicatee>
</bibl>
/source>
rceDesc>
c>
Desc xml:id="m-5027">
nfo xml:id="m-5028">
application xml:id="m-5029" isodate="2025-7-8T14:43:31Z" version="7130">
  <name xml:id="m-5030" type="operating-system">Windows 7</name>
/application>
application xml:id="m-5031" type="plugin" version="4.1.0">
  <name xml:id="m-5032">Sibelius to MEI 4 Exporter (4.1.0)</name>
/application>
Info>
gDesc>
  xml:id="m-5033">
  xml:id="m-5036">
title xml:id="m-5037">Plange quasi virgo. Sabbati Sancti. In j. Noct. - Resp. III</title>
composer xml:id="m-5038">
```

Extrait de RicercarDataLab © CESR, UMR 7323 du CNRS

- Dégager les invariants communs aux différents secteurs;
- Enquêter sur les usages de ces métadonnées.

Dans la logique d'ICCARE de faire une « science avec et pour les ICC » (SAPICC), le choix a été fait de réaliser des entretiens avec les acteurs des ICC françaises. Si les questions de données et de métadonnées sont souvent vues comme relevant du quantitatif, nous avons fait le choix de l'étudier de manière qualitative, et en nous appuyant sur une logique inductive. Depuis mars 2025, nous avons ainsi réalisé une cinquantaine d'entretiens. L'objectif est ainsi de rencontrer l'ensemble des acteurs de la chaîne de valeur des secteurs étudiés pour comprendre au mieux leurs usages des métadonnées. Dans le secteur de l'édition, nous avons ainsi eu en entretien aussi bien des diffuseurs/distributeurs que des

libraires, ou des associations et syndicats professionnels qui étaient particulièrement conscients du rôle central joué par les métadonnées.

Le mot de la fin

Les métadonnées constituent aujourd'hui un maillon essentiel de la chaîne de valeur des industries culturelles et créatives. Leur rôle dépasse largement la simple description des œuvres: elles permettent de structurer, d'enrichir et de valoriser les contenus, tout en facilitant leur diffusion, leur conservation et leur exploitation. Dans un contexte de transformation numérique accélérée, comprendre leurs usages, leurs enjeux et leurs limites devient indispensable pour l'ensemble des acteurs du secteur. Maîtriser ces enjeux est devenu essentiel pour renforcer la souveraineté numérique et l'autonomie des acteurs culturels. À travers cette étude, ICCARE souhaite offrir une vision actualisée et transversale des pratiques liées aux métadonnées dans les différents domaines culturels français. En donnant la parole aux professionnels, ce travail s'inscrit dans une démarche collaborative, visant à éclairer les politiques publiques et à renforcer la souveraineté numérique des acteurs culturels.

Extrait de xkcd.com <https://www.xkcd.com/1459/>



Baptiste Pilo,
post-doctorant
dans le PEPR ICCARE

Le dossier



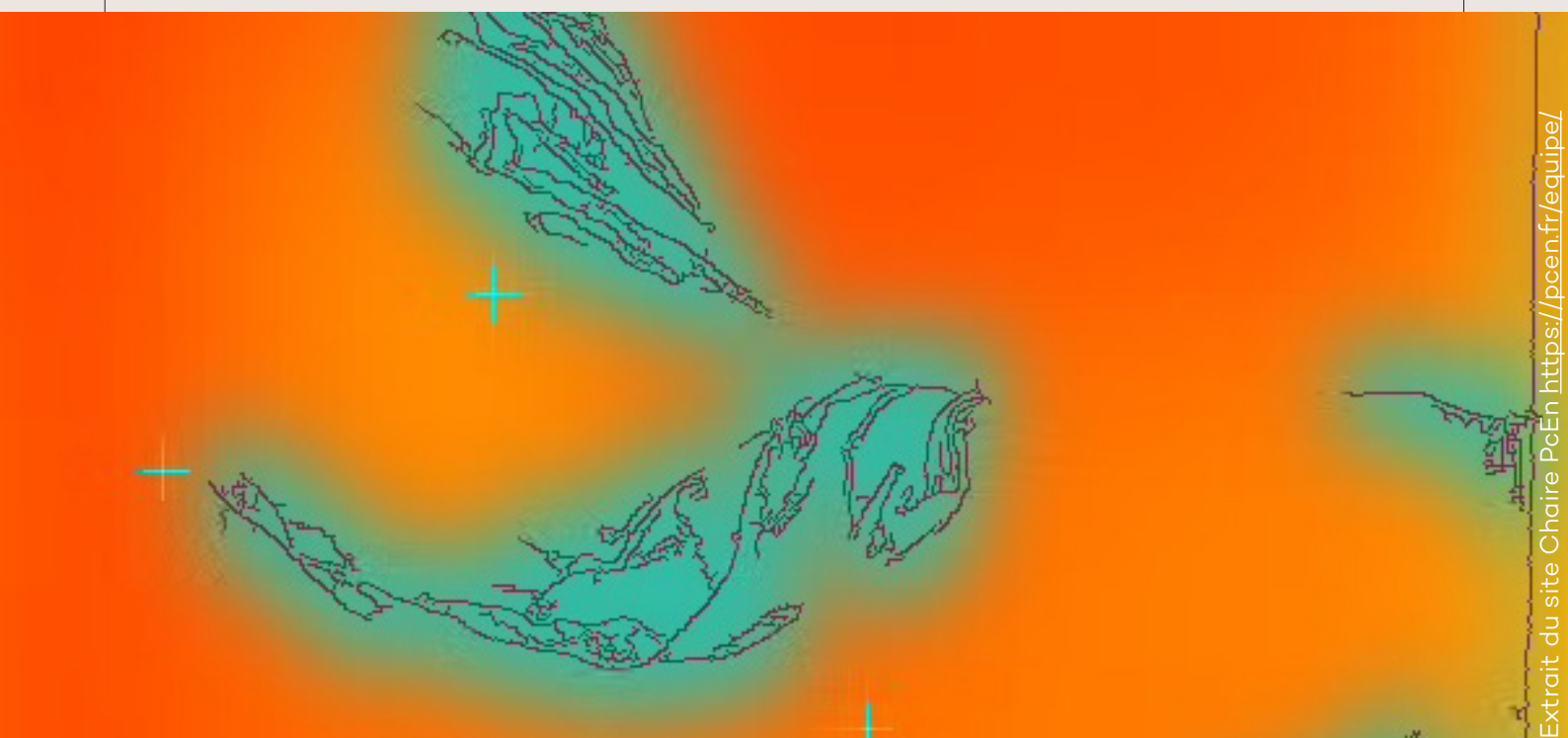
STYX

Les mondes infinis du métavers, pour en faire quoi ?

Le projet STYX a pour vocation, en coordination avec les approches scientifiques et techniques, d'analyser les aspects économiques et sociaux du métavers et sur leurs conséquences en termes de régulation. Au-delà des discours, la place des ICC dans le métavers peut être appréhendée selon une double approche. La première met l'accent sur les personnes au cœur de l'économie des contenus qui vont pouvoir « remplir » l'espace du métavers, ceux dont le métier est de peupler le métavers de contenus, et qui écrivent ce faisant un nouveau chapitre de la création numérique. La seconde permet d'identifier les restructurations annoncées, les entreprises impliquées, les phénomènes d'hybridation qui apparaissent entre les mondes techniques de la création immersive et les mondes culturels, enfin les atouts et faiblesses des acteurs français dans ces évolutions.

Le rêve de construire un « monde virtuel » dématérialisé et amélioré — car débarrassé des contraintes imposées par la dimension physique des choses et des humains — commence par la littérature de science-fiction. Philip Kindred Dick et Daniel Francis Galouye introduisent

dans les années 1960 cette pensée imaginative sans la nommer ainsi, dans *The Simulacra* (1964) et *Simulacron 3* (1968). Pour William Gibson, le cyberspace mentionné dans *Neuromancer* (1984) est un monde virtuel, tandis que Neal Stephenson formule le terme « métavers » dans



son ouvrage *Snow Crash* (1992). Par la suite, l'industrie culturelle s'en sert très librement, en construisant des univers fantastiques ou en imaginant un futur lointain. Le film *Matrix* (1999) est un exemple d'une œuvre qui, en s'inspirant des mondes virtuels, met en scène une autre façon de penser le rapport entre les êtres humains et les machines. En France, c'est Canal+ qui lance le logiciel *Le Deuxième Monde* en 1997 (et jusqu'en 2001), vite dépassé par le phénomène international *Second Life* (2003). Récemment, ces espaces virtuels sont devenus l'objet de toutes les attentions dans des domaines divers, comme le tourisme, la santé et la religion. Les géants du numérique, les marques et les entreprises annoncent des investissements massifs dans le développement des technologies de ce qui est appelé le « web 3.0 ». Souvent présenté comme étant « la prochaine étape du web », le métavers devient « la destinée » vers lequel les marques, les industries et les créateurs de contenu s'orientent.

Les autorités politiques se sont également intéressées au sujet. Ursula von der Leyen, présidente de la

Commission européenne, a expliqué, dans sa lettre d'intention sur l'état de l'Union, que le métavers constitue l'un des défis pressants auxquels l'Europe fait face. Dans le contexte national, le Cahier de tendances médias de France Télévisions a publié un numéro entièrement consacré au décodage du métavers et des réalités immersives, signé par Kati Bremme, au sein de la direction de l'Innovation et de la Prospective. Parallèlement, les ministères de la Culture, de la Transition numérique et des Télécommunications ont souhaité la mise en place d'une mission exploratoire sur le développement du métavers. Un document de synthèse, rendu public le 24 octobre 2022, dresse un panorama des freins structurels et des cadres de régulation liés au développement des métavers en France. Les progrès du métavers apparaissent d'abord comme une opportunité de développer des services et des infrastructures innovantes dans la perspective d'une ambition de souveraineté industrielle et culturelle.

Le métavers suscite cependant également des inquiétudes en termes

de compétitivité des industries nationales. Les chercheurs s'emparent également de l'objet et cherchent à comprendre ses implications juridiques, sociales et économiques. Dans les universités, les expérimentations se multiplient et l'on s'interroge, sur le volet pédagogique, pour savoir dans quelle mesure les étudiants pourraient apprendre « mieux » dans le métavers.

Parallèlement, le métavers ne suscite pas encore un fort intérêt du grand public, sans doute en raison d'une incompréhension plus large liée aux développements techniques (NFT et *blockchain* par exemple). Sans être défini sur la seule base d'une technologie, le développement actuel du métavers s'appuie en effet sur une conjoncture technique favorable. Il pourrait bénéficier de la démocratisation de la connexion à Internet, de la miniaturisation des équipements, associés à l'expansion des réseaux socio-numériques, des jeux en ligne et des réalités virtuelle (VR), augmentée (AR) et mixte (MR). Dans ce sens, le métavers est envisagé comme la prochaine étape vers une technologie immersive qui sera généralisée et connectée. La concordance de ces facteurs contribue

à un frémissement du marché et à une multiplication d'un certain nombre de réflexions exploratoires.

Il reste à savoir si cela sera suffisant pour assurer l'acceptation du métavers comme un endroit pour exister et centraliser les différents aspects de la vie économique, politique et sociale. Parmi les promesses entendues, pourra-t-on bientôt étudier, se soigner, aimer, s'informer, travailler, voyager, se divertir, se cultiver... dans le métavers ?

Pour répondre à ces questionnements, le projet STYX s'organise en trois axes. Un premier axe porte sur la création d'un espace d'information stratégique au sein d'un environnement de compétition internationale accrue. Un deuxième axe s'intéresse à un nouveau chapitre de la création numérique, celui des personnes au cœur de l'économie des contenus éventuellement capables de « remplir » l'espace du métavers. Un troisième axe propose enfin d'approfondir la manière dont les ICC participent à la création de contenus dans le métavers en privilégiant, cette fois, une approche en termes de filières industrielles et en mettant l'accent sur les restructurations annoncées.

L'ÉQUIPE STYX



Joëlle Farchy est professeure de sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, spécialiste de l'économie des industries culturelles. Elle co-dirige également la chair Pluralisme culturel et éthique du numérique (PcEN) avec Cécile Méadel, qui se donne pour objectif d'être un pôle d'échanges et de recherches pluridisciplinaires dédié aux industries culturelles et aux transformations numériques. Ses travaux récents portent plus particulièrement sur l'étude des remises en cause des règles de propriété intellectuelle, du développement sur Internet des modèles de « gratuité marchande », de la place des données personnelles, des algorithmes et de l'intelligence artificielle dans l'économie numérique.



Cécile Méadel est professeure à l'Institut français de presse de l'Université Paris-Panthéon-Assas. Elle dirige le Centre d'analyse et de recherche interdisciplinaires sur les médias (CARISM, EA 2293) et assure également la co-responsabilité de la chaire PcEn (Pluralisme culturel et Éthique du numérique) avec Joëlle Farchy, co-portée par les universités Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Paris-Panthéon-Assas. Ses recherches portent sur les technologies de la communication et la mise en forme des usages et des usagers. Elle a travaillé sur le développement d'innovations numériques, sur la régulation de l'Internet (de Bitcoin aux e-communautés) et sur la configuration industrielle et sociale des publics (en particulier les outils de quantification ou de recommandation). Elle s'intéresse également aux formes d'existence du Genre sur Internet et dans les médias (méthodologies de quantification et controverses).

LA DOUBLE INTERVIEW

Pouvez-vous vous présenter ?

Joëlle Farchy — Je suis professeure à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne depuis quelques années maintenant. Économiste de formation, toute ma carrière s'est articulée autour des industries culturelles et créatives. Cela m'a amenée à couvrir de nombreux sujets variés, car j'ai suivi l'évolution du monde à travers les industries culturelles et créatives en travaillant sur le numérique (du CD Rom jusqu'à Internet) ou sur des questions d'Intelligence artificielle et d'immersion. J'ai créé sur ces sujets la Chaire PcEN qui est désormais à cheval entre deux universités, Paris1-Panthéon-Sorbonne et Paris-Panthéon-Assas. C'est dans ce cadre que nous avons été amenées à travailler ensemble avec Cécile sur le projet STYX du PEPR ICCARE, qui constitue le prolongement et un aspect complémentaire essentiel du travail mené au sein de notre chaire.

Cécile Méadel — Je suis professeure à l'université Paris Panthéon-Assas depuis dix ans, après avoir effectué une carrière de chercheuse dans un laboratoire CNRS de PSL. Je suis également responsable du Centre d'analyse et de recherche interdisciplinaires sur les médias, le plus ancien laboratoire sur ces domaines (depuis 1937!). Après une thèse d'histoire, j'ai travaillé comme sociologue et me suis principalement intéressée aux technologies de l'information et de la communication du point de la construction des usages, de la genèse des dispositifs et de la mise en forme des usagers, des clients, des amateurs. Nos recherches communes nous ont conduites à créer une collection d'ouvrages, les Cahiers de l'EMNS, édités par les Presses des mines, qui publient des travaux consacrés aux industries culturelles et créatives et au numérique.

L'objectif de la collection est de rendre nos travaux accessibles à un public de professionnels des ICC, et pas uniquement de parler aux chercheurs, tout en ne cédant rien sur la qualité de nos recherches. Avec Joëlle, nous dirigeons ensemble le projet STYX, elle avec un intérêt plus particulier pour les questions économiques et juridiques, et moi pour les aspects sociologiques.

Quels sont les enjeux du projet STYX ?

J.F. — Le projet STYX porte sur la thématique du métavers, que nous étudions à travers toutes les transformations numériques que traversent les industries culturelles et créatives.

C.M. — Cette extension du domaine du métavers n'est pas un choix arbitraire que nous aurions fait. Les acteurs que nous avons interviewés, comme la documentation dépouillée, nous ont montré qu'une définition unique du métavers ne convenait pas; les acteurs ne se reconnaissent pas dans le périmètre tracé par Méta.

J.F. — Parmi les six projets ciblés du PEPR ICCARE, STYX se distingue par une méthode de travail adaptée à l'objet mutant du métavers: souple et évolutive. Souple, car notre réflexion évolue constamment avec l'actualité, et évolutive puisque nos équipes évoluent sur des sujets ponctuels et se précisent au fil du temps.

C.M. — Notre travail et nos méthodes évoluent en continu.

Quels en sont les objectifs ?

J.F. — Chacune de nos réalisations a donné ou donnera lieu à des conférences, des journées d'accélération, des publications scientifiques, des billets

et articles plus grand public, etc. L'objectif est de continuer sur cette lancée. Cela ne fait qu'un an que nous avons commencé ce projet au sein du PEPR ICCARE, c'est encore récent! Tout comme nos méthodes de travail, nos objectifs évoluent au fil de la recherche.

C.M. — Notre équipe elle aussi est évolutive, avec des permanents, comme le maître de conférences Jaercio Da Silva, d'autres collègues enseignants-chercheurs de différentes disciplines, mais aussi des doctorants ou des post-doctorants.

Quelles sont les réalisations passées et à venir ?

C.M. — Pour le lancement du projet, nous avons souhaité mettre l'accent sur l'aspect de la réalité virtuelle à travers la découverte d'une œuvre (*L'Horizon de Khéops*). Notre objectif était de créer des discussions, des débats et de faire réagir les professionnels des ICC sur cette nouvelle forme d'art utilisant la technologie. Ensuite, nous avons organisé une première journée conjointe avec un autre projet ciblé, COMET, dont l'objectif était de réfléchir aux impacts de l'intelligence artificielle sur les métiers et pratiques.

J.F. — Enfin, le troisième événement a pris la forme d'une rencontre assez unique avec Thomas Joly. C'était absolument passionnant car il nous a fait part de son retour d'expérience après

son travail sur les Jeux Olympiques. Cette rencontre a soulevé des questions importantes autour du rôle du public dans la création.

C.M. — La prochaine journée d'accélération n'est pas encore prête, mais nous aimerions lui donner un axe musique et robotique, en mettant à la fois à l'honneur l'aspect représentation du décor et le virtuel à travers une retransmission en direct. L'idée serait de creuser de nouvelles formes de spectacle.

J.F. — Je rajouterai que ce qu'on essaye de ne pas faire, c'est le colloque « classique ». Nous aimerions faire vivre des expériences au public, à chaque fois.

Quel avenir envisagez-vous ?

J.F. — Étant donné la nature évolutive du projet, nous n'y avons pas encore réfléchi, mais ce serait formidable de mettre en place un événement collectif dans un lieu culturel unique, avec des ateliers, des rencontres entre professionnels des ICC et chercheurs, pour créer un véritable moment d'échange entre toutes les parties prenantes du programme.

C.M. — Pourquoi pas un événement final d'ampleur, festif et spectaculaire, au bout des six ans d'ICCARE, qui réunirait les différents projets ciblés et qui valoriserait les différentes approches — et les convergences — de chacun, avec la participation bien sûr des ICC ?



© Marie Auburtin

LE SECTEUR DONNÉES ET MÉTADONNÉES

Les données et leurs métadonnées sont devenues l'infrastructure invisible de la culture et de la recherche. Les métadonnées assurent l'identification, la compréhension et la circulation des contenus ; elles conditionnent la découvrabilité (moteurs, plateformes, catalogues), la traçabilité (sources, versions, droits), l'interopérabilité (échanges entre systèmes) et la pérennité (archivage, réutilisation). Bien définir « ce que l'on décrit » et « pour quels usages » est désormais stratégique : sans socle de métadonnées clair, les contenus existent, mais ne se trouvent pas, ne se relient pas, ne se valorisent pas.

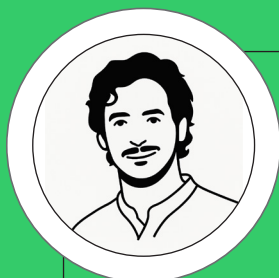
Dans les industries culturelles et créatives, la diversité des formats (texte, image, audiovisuel, son, spectacle vivant, jeu vidéo, design), des circuits économiques et des plateformes crée une hétérogénéité forte des pratiques de données. Les impératifs varient : accélérer la mise en marché (chaînes du livre, musique), documenter et préserver (patrimoine, musées), articuler création, droits et circulation (audiovisuel, arts visuels), ou soutenir des usages éducatifs et scientifiques (édition scolaire, recherche). À cette complexité

s'ajoutent des contraintes juridiques (droits, licences, RGPD) et économiques (modèles de diffusion) ; des standards multiples (référentiels métiers, identifiants globaux) ; l'arrivée de l'IA générative, qui accroît les besoins de qualité, de provenance et de gouvernance. L'objectif du secteur Données et métadonnées pour les ICC est donc double : harmoniser sans uniformiser (un socle commun, des déclinaisons par filière) et accélérer l'appropriation (cas concrets, outillage, accompagnement).

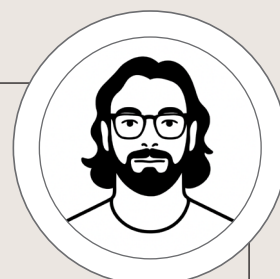
© Taïna Pereira Ramos



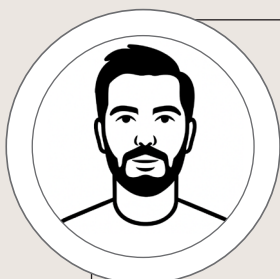
LES FACILITATEURS



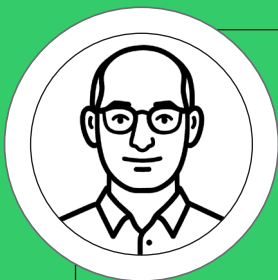
Jérôme Battistelli est président d'Armada Studios. Il travaille à la conception de jeux numériques dédiés aux industries culturelles et créatives. Fort de ses compétences dans l'animation 3D et les effets spéciaux numériques, il participe à de nombreuses productions internationales entre 2017 et 2020. Il numérise des sites emblématiques tels que l'Assemblée nationale, le Musée du Louvre ou l'Arc de Triomphe, et répond ainsi aux besoins de nombreux projets pour Netflix, Disney, Apple, Skydance Media ou Pathé. En 2020, il a lancé Armada Studios dans l'optique de valoriser le patrimoine grâce aux jeux numériques dédiés aux ICC.



Augustin Braud est docteur en musicologie, ingénieur de recherche au CNRS, affecté au CESR (UMR 7323). Ses travaux portent sur la musicologie numérique (encodage MEI, web sémantique, bases de données), sur les interactions entre musique et technologie (multi-modalité, facture instrumentale électronique) ainsi que sur l'esthétique de la *new complexity*. Il coordonne le Consortium-HN Musica2. Il est également compositeur et musicien: sa pratique s'étend de la musique instrumentale écrite à des performances électroacoustiques. Lauréat du prix Claude Arrieu 2020 de la SACEM, il collabore avec des ensembles tels que l'Orchestre Philharmonique de Radio France, l'Ensemble Intercontemporain et le Klangforum Wien, dans des festivals tels que ECLAT, Gaudeamus, Musica et Présences.



Guillaume Chevillon est professeur en Data Analytics à l'ESSEC Business School, titulaire de la Chaire Industries culturelles, arts & technologies créatives, et directeur académique de l'Institut ESSEC Metalab for AI, Data & Society, qu'il a cofondé en 2020. Son domaine de recherche est la théorie économétrique avec des applications à la prévision et l'apprentissage statistique en économie, avec un intérêt ces dernières années sur l'impact cognitif et social de l'IA. Il est membre du réseau d'experts en IA de l'OCDE, ancien responsable du Master ESSEC|CentraleSupélec en Data Sciences & Business Analytics.



Xavier Granier est professeur à l'Institut d'Optique Graduate School (IOGS) - Université Paris Saclay, et membre du laboratoire LP2N (Laboratoire Photonique Numérique et Nanosciences). Son activité de recherche est multi- et interdisciplinaire, à cheval entre l'informatique graphique, l'optique et le patrimoine. Il m'intéresse à la modélisation et l'acquisition de tout ce qui contribue à la propagation de la lumière dans un environnement, des propriétés de réflexions, aux modèles des sources de lumière. Depuis 2018, en tant que coordinateur du consortium "3D pour les humanités numériques" de l'infrastructure de recherche Huma-Num, il s'attelle à la création d'une communauté et à son ouverture disciplinaire et institutionnelle, avec un intérêt particulier pour la publication/diffusion/conservation des données 3D.



Bruno Morandière est ingénieur de recherche au CNRS rattaché à l'infrastructure de recherche Huma-Num. Après des études de mathématiques, il a orienté ses travaux vers le traitement du signal, puis le traitement d'images. La reconnaissance de l'écriture et des caractères dans les manuscrits anciens a constitué un fil conducteur de ses recherches, et a ouvert un dialogue au long cours avec les équipes de sciences humaines. Fort de ces expériences, il intervient aujourd'hui pour favoriser la science ouverte : appui à la gestion et à la conservation des données, choix d'outils et de formats durables, et diffusion responsable des productions scientifiques.



Baptiste Pilo est docteur en musicologie de l'université Rennes 2. Il est depuis décembre 2022 post-doctorant au CESR (UMR 7323), sous la direction de Solveig Serre, dans le cadre d'ICCARE. Ses recherches portent sur les musiques *metal* ainsi, les musiques actuelles à l'adresse du jeune public ainsi que sur l'usage des données et des métadonnées dans les ICC françaises.

Vie du PEPR



Vie des projets



PROJET THEMIS

Journée d'accélération #1

Vers une écologie artistique de la rencontre ?

23 septembre 2025 — La Scène de Recherche/La Ferme de Moulon (Gif-sur-Yvette)

Cette journée croisée entre le projet THEMIS et l'axe Transitions du PEPR avait pour objectif d'observer, à travers plusieurs expériences artistiques et culturelles, relatées, mais aussi vécues par les personnes présentes durant la journée, la manière dont les processus de participation des publics et d'engagement dans une démarche écologique continue et cohérente (création/production/diffusion/rapports aux publics) peuvent se croiser et s'enrichir. La forme de la journée avait pour but de construire un format expérientiel, mis en scène par Julien Avril et la compagnie ENASCOR, permettant de faire émerger d'autres modes de dialogues et d'échanges. La présence croisée des chercheuses Joëlle Zask et Julie Sermonet et les porteurs des projets artistiques (Maison des arts de Malakoff-Centre d'art nourricier, collectif minuit12, compagnie Tangible) ont permis de mettre en évidence les conditions d'une participation réussie : « prendre part, apporter une part, recevoir une part » (Joëlle Zask). Un temps a été consacré aux nouvelles pistes pour les politiques publiques et les structures soutenant ces démarches, pour être « attentifs à ce qui vient », créer de nouvelles collaborations entre artistes, scientifiques et lieux (culturels ou non). De nouvelles manières d'en comprendre la réussite ont aussi pu être analysées avec la Direction générale de la création artistique (DGCA) du ministère de la Culture, la Fondation Carasso ou le programme ÉRABLE. Les questionnements se sont également portés sur la manière dont le projet artistique écologique pouvait « se tisser » avec son écosystème territorial, humain et non humain. C'est ce tissage qui a pu être mis en évidence lors de la visite, en conclusion de la journée, des artistes en résidence à la ferme du Moulon, en dialogue permanent avec la scène de recherche de Paris-Saclay, qui a finalement merveilleusement abrité le début de cette journée pluvieuse, puisque le climat s'est rappelé à nous.



PROJET COMET

Formation — Initiation à la photogrammétrie

17-18 novembre 2025 — Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains (Tourcoing)

Quinze participants issus de la recherche et de la création ont pris part à cette formation animée par Holusion, mêlant théorie, démonstration et pratique. Après avoir découvert les principes de la photogrammétrie et réalisé des prises de vue en studio, les stagiaires sont passés sur le terrain à La Piscine — Musée d'art et d'industrie André Diligent de Roubaix, photographiant des œuvres en conditions réelles. Ces numérisations mises en ligne sur *eCorpus*, solution logicielle libre pour valoriser le patrimoine 3D, offrent au musée de nouveaux modèles exploitables pour médiation et valorisation. Le second jour a été consacré au traitement des images, aux usages possibles, aux enjeux de la conservation des données et à la découverte d'autres technologies de numérisation, permettant aux participants d'élargir leur champ d'expérimentation et de renforcer leurs compétences concrètes.

Ces deux journées illustrent pleinement la co-construction entre une institution muséale, une entreprise des ICC et la recherche, ouvrant la voie à de futures collaborations prometteuses.

Pour découvrir la collection : <https://ecorpus.fr-scv.fr/ui/tags/LaPiscine>



Journées d'accélération



SECTEUR MUSIQUE & AUDIOVISUEL

Décoder l'IA : usages, enjeux et pratiques

4 septembre 2025 — Conservatoire National de Musique et de Danse (Paris)



Démonstration du logiciel Korai par Léo Chédin
© Hyacinthe Belliot

Cette journée a réuni deux cents personnes autour des enjeux, des usages et des pratiques liés à l'intelligence artificielle dans le domaine des arts. La matinée a été consacrée à des interventions portant sur les dimensions techniques, éthiques et écologiques de l'IA, ainsi que sur les questions relatives aux droits d'auteur. Des artistes-chercheurs ont présenté leurs travaux, illustrant des applications concrètes et offrant des perspectives variées et complémentaires, telles que l'analyse acoustique d'instruments, la notation du mouvement ou encore l'utilisation d'outils d'analyse vocale dans un cadre pédagogique. Le déjeuner a été l'occasion de découvrir les réalisations de trois anciens étudiants. L'après-midi s'est articulé autour d'ateliers pratiques permettant d'expérimenter l'intelligence artificielle dans des domaines tels que la composition, la production musicale, l'improvisation générative, l'écriture scientifique et la création chorégraphique, à travers des outils innovants (FluCoMa, Diff-a-Riff, SOMAX2, Korai, etc.). La journée s'est conclue par une démonstration de la musique Jùjú, suivie d'une table ronde dédiée à l'identification des connaissances et des stratégies nécessaires pour dépasser les biais socioculturels véhiculés par les algorithmes d'IA. Un cocktail convivial a clôturé l'événement. *In fine*, cette initiative a favorisé une réflexion collective sur l'intégration critique et créative de l'intelligence artificielle dans les pratiques artistiques du CNSMDP, tout en jetant les bases de futurs partenariats et de formations transdisciplinaires.

SECTEUR ÉDITION

IA et littérature, entre fantasmes et réalités

5-6-7 septembre 2025 — Halle des Blancs Manteaux (Paris)



© Hyacinthe Belliot

Ces premières journées d'accélération du secteur Édition étaient insérées dans le premier salon de l'EDIF (Édition indépendante en Île-de-France), « Lisons Libres ! ». Chercheurs en littérature, en informatique, en droit, éditeurs et écrivains y ont échangé sur leurs usages, leurs craintes ou leurs perspectives liées à l'introduction des algorithmes et de l'IA générative dans la chaîne du livre, depuis la correction, la création de couvertures ou la rédaction d'argumentaires jusqu'à l'écriture de livres entiers par des IA. Les tables rondes et les ateliers se sont succédé le vendredi et le samedi après-midi autour de vastes questions comme « Peut-on reconnaître un texte issu de l'IA générative ? », « Quels usages et quels paysages de l'édition au temps de l'IA ? », « Normes et régulation dans l'IA en matière d'édition », « Qui crée, l'IA ou le rédacteur du prompt ? ». La journée du samedi s'est conclue par une table ronde intitulée « Vers une édition sans auteurs ni autrices, sans éditeurs ni éditrices ? ». L'affluence était au rendez-vous (dix mille visiteurs pour le salon), et des personnalités politiques locales sont même venues l'inaugurer, permettant à Solveig Serre de leur présenter de vive voix, ainsi qu'à la nombreuse assistance, le programme ICCARE. Un franc succès !

SECTEUR DESIGN & ARCHITECTURE #3

Sound-Driven Design : Sounding objects for societal impacts

11-12 septembre 2025 — IRCAM (Paris)



© Daniel Hug

Ces journées, co-portées par le secteur Design & architecture de l'ICCARE-LAB, le laboratoire STMS (Sciences et technologies de la musique et du son, UMR 9912) de l'Ircam ainsi que le SIG (*Special Interest Group*) « Sound-Driven Design » de la Design Research Society. L'objectif de ces journées était de faire dialoguer les communautés de recherche en design et en design sonore au cours de réflexions sur la manière dont les approches systémiques du design par le son et l'écoute (« sound-driven design ») peuvent aider à comprendre le rôle et l'impact du son dans la société. Ce symposium a rassemblé tout au long des deux jours une communauté d'une cinquantaine de personnes, chercheurs et/ou praticiens en design/design sonore, au cours de présentations plénières de type *keynotes* et de travaux en atelier de type *focus groups*. Au cours de ces exposés et discussions, des questions ont été soulevées et instruites sur des thématiques aussi variées que le statut et la dimension sonores des objets intermédiaires de conception, le caractère durable des technologies audio ou bien l'impact social et le caractère éthique du son utilisé comme médium d'information et de communication. Le travail en groupe a donné lieu à la production d'un large corpus de données (textes, dessins, sons) qui vise à être analysé puis publié de manière collective avec tous les acteurs qui se sont manifestés pour prolonger ces échanges. Les participants ont également salué la qualité de l'accueil et de l'organisation, que l'on doit principalement à la présence constante de nombreuses équipes de l'Ircam et à l'efficacité sans faille de l'équipe d'appui du PEPR ICCARE.

SECTEUR SPECTACLE VIVANT #3

Manipulé(s)/Manipulable(s)

12 septembre 2025 — Mairie de Ramonville (Ramonville-Saint-Agne)



Le 12 septembre 2025, au seuil de l'automne, la ville de Ramonville-Saint-Agne a accueilli une journée d'accélération du PEPR ICCARE, organisée en partenariat avec l'Ésacto'Lido et le festival de rue Arto, et consacrée à la santé et à la dramaturgie dans les métiers de la jonglerie. Cette rencontre a permis de présenter l'enquête menée auprès de trois cents répondants, visant à évaluer la santé physique et mentale dans un contexte de profonde transformation des techniques et pratiques professionnelles. L'après-midi, dédié aux corps mis à l'épreuve et transformés par l'intelligence artificielle, a mis en évidence l'évolution des conditions dramaturgiques de la jonglerie. Les échanges ont révélé que la question de la santé des professionnels demeure largement absente des formations et des apprentissages techniques. Les échanges ont souligné l'absence de prise en compte de la santé dans les dispositifs d'entraînement et de création, tout en cartographiant les blessures, vécus et attentes des jongleurs. Par ailleurs, l'engagement du corps, désormais aussi dans le virtuel, dans la dramaturgie du jonglage, soulève une réflexion inédite : celle de l'émergence d'un nouveau métier dans le cirque, celui du dramaturge, complémentaire du metteur en scène, interrogeant les formes d'écriture et de construction du récit. Ces questions nourriront la prochaine journée dédiée à la marionnette. Les participants ont exprimé le souhait d'inscrire ces échanges dans un cycle régulier et pluridisciplinaire.

SECTEUR ARTS VISUELS & ARTS NUMÉRIQUES #2

Prendre soin :

penser, figurer et créer les expériences du *care*

2-3 octobre 2025 — Centre de la Vieille Charité (Marseille)



Ces deux journées d'accélération ont réuni une soixantaine de personnes : artistes, chercheurs, enseignants, professionnels du champ médico-social et des ICC, usagers des lieux de soin pour discuter des enjeux et modalités du *care*. ICCARE s'est associé pour cela au Centre de recherche-crédation sur les mondes sociaux (Cirec), un groupement de chercheurs et d'artistes qui vise à fédérer, soutenir et promouvoir les travaux qui articulent sciences et arts pour éclairer les réalités sociales. De très belles interrelations ont rythmé ces journées et de nombreuses formes de recherche et de création ont été convoquées, partagées et discutées : le film et la vidéo, la photographie et le podcast, la création littéraire et la performance, le fanzine et même l'ikebana (art traditionnel japonais basé sur la composition florale). Nous avons appris et pratiqué ensemble la méditation, l'impression en risographie.

Nous avons appris et écouté ensemble des récits de vie traversés par la souffrance. Nous avons appris et partagé ensemble des outils et formes de résistances – résistance et lutte face à la précarisation, à l'invisibilisation, aux violences systémiques qui traversent les parcours de soin ; contre les injonctions (au validisme, à la neutralité, au conformisme) et les postures qu'elles produisent et qui structurent souvent nos métiers et nos prises de parole. Dans cet espace-temps sécurisant, nous avons pu livrer un peu de nos intimités, de nos ambivalences et de nos failles pour penser la manière dont elles fondent notre être au monde, mais aussi notre capacité à agir et à prendre soin.

Nous avons partagé l'envers de nos vies professionnelles, la fabrique de nos productions et de nos gestes (qu'ils soient académiques, artistiques ou de soins) et nos impressions face aux présentations en cours. En récoltant des images (dessins, photographies, captures d'écran) et des mots (notes, extraits de communication, pensées), nous avons pu composer collectivement un fanzine, trace sensible du temps partagé.

La richesse de ces journées tenait au fait de pouvoir entendre, sur des temps longs, des personnes et des voix qui sont habituellement tenues éloignées des espaces académiques et artistiques (travailleurs et travailleuses du champ médico-social, personnes en situation de handicap et neurodiverses, malades, etc.). Les raisons de cet éloignement sont multiples et nous avons eu l'occasion d'y revenir tout au long des échanges. L'une d'entre elles réside dans notre capacité à créer (ou non) les conditions matérielles d'un accueil adapté. Aussi, nous avons porté une attention toute particulière à l'hospitalité et au confort de tous et toutes en tâchant de répondre aux besoins spécifiques des intervenants et intervenantes et du public. Nous avons installé une zone de détente depuis laquelle il était possible d'assister aux journées depuis un fauteuil, un pouf ou un canapé avec rediffusion *live* et écoute individuelle au casque. Les équipes organisatrices sont aussi restées disponibles pour toute aide à la mobilité et ont ainsi accompagné les déplacements, à toute heure, vers et à partir de la Vieille Charité.

Ces rencontres nous ont montré qu'il était possible de repérer les oppressions systémiques et les violences structurelles, d'y être attentifs ensemble, pour mieux les prévenir et les déjouer.



© Hyacinthe Belliot

SECTEUR MUSÉES & PATRIMOINES #4

IA et Patrimoine

3 novembre 2025 — Musée d'Archéologie nationale, Domaine national du château de Saint-Germain-en-Laye, Saint-Germain-en-Laye



© Taïna Pereira Ramos

La journée d'accélération « IA et Patrimoine » organisée avec le GdR IASIS au Musée d'Archéologie nationale a réuni, en présentiel et à distance, chercheurs en sciences informatiques, chercheurs en sciences humaines et sociales, professionnels des musées et acteurs du numérique. Cette rencontre tripartite a permis de confronter méthodes, enjeux et pratiques. La matinée a porté sur les apports de l'IA pour le relevé archéologique, la valorisation d'archives ou la modélisation d'artefacts, avant un débat sur la gouvernance des modèles. L'après-midi a exploré l'analyse documentaire (présentation de la plateforme Aikon), l'apport de l'IA à la visualisation interactive, à l'accessibilité (avec notamment un exemple tiré de la Tapisserie de Bayeux), ou à la scénarisation des visites par avatarisation du public. Les interventions ont montré l'ampleur du travail d'annotation, d'ajustement et de vérification nécessaires, la vigilance face à la tension vrai/faux, ainsi que les effets de décontextualisation/recontextualisation des images. La conclusion a souligné l'intérêt d'une *slow science* et la nécessité de collaborations durables, appuyées sur des référentiels et des jeux de données conformes aux principes FAIR.

SECTEUR MÉTIERS D'ART & DE MODE #3

Digitalisation du geste ou pour le geste : vers une exploration de la lutherie digitale

6 novembre 2025 — Campus Georges Méliès (Cannes)



Avec cette journée, nous souhaitons proposer un aperçu : différentes conceptions exploitant les techniques numériques dans le domaine de la facture instrumentale, en association avec les Journées nationales de musiques électroacoustiques. Les technologies numériques permettent de nouveaux usages, comme l'a très bien montré Geoffrey Waltz, luthier à Nice, qui utilise l'impression et l'imagerie 3D pour la restauration, en proposant des exemples de réalisations tout à fait remarquables. Contrepoint radical, Michel Buffa et Marco Winckler du laboratoire I3S, chercheurs en informatique, ont proposé un outil permettant de réaliser un synthétiseur modulaire dans un environnement entièrement virtuel, en multijoueur ! Proposer de nouveaux usages, mais tout en laissant à l'humain

une place centrale, tels sont les enjeux de la digitalisation pour les nouvelles lutheries, parfaitement exposés ensuite par Martin Kaltenbrunner de l'Université de Linz. Gaël Navard, du CRR de Nice, montre ensuite comment différents projets de développement de nouvelles interfaces musicales adaptées peuvent à la fois être vecteur de création, mais aussi d'initiatives pédagogiques. Les dispositifs MIDI étaient à l'honneur pendant la journée, Michael Jousserand présente le Clarimate, développé par Buffet Crampon, qui permet de récupérer les données de jeu en midi — et de jouer en silence ! Concevoir un nouvel instrument, c'est aussi penser au son tout simplement : Christophe Duquesne et Marc Lucas ont conçu des résonateurs en bois, avec des techniques traditionnelles de lutherie, permettant de retrouver une sensation de jeu acoustique avec des instruments électroniques. Gino Mariotti, doctorant à l'Université Côte d'Azur, a proposé une performance mettant en jeu un dispositif Ondes en présentant différents gestes de jeu. Pour conclure la journée, nous avons eu droit à une démonstration d'un orchestre de sirènes géantes par la compagnie Mécaniques vivantes : un impressionnant dispositif présenté par Franz Clochard et Patrice Colet, un véritable instrument de musique qui a nécessité près de 20 années de développement. La journée a permis de parcourir un panorama riche et représentatif des enjeux de la lutherie digitale aujourd'hui, qui exploite à tous les niveaux les techniques numériques dans le domaine de la production sonore.

SECTEUR MUSÉES & PATRIMOINES #5

Écritures contemporaines de la médiation culturelle

28 novembre 2025 — Musée Fabre (Montpellier)



Onyo Gardiens de la montagne © Hugo Lafitte

Cette journée, initiée par le LERASS (université de Montpellier Paul-Valéry), en collaboration avec le musée Fabre et le secteur Musées et patrimoines du PEPR ICCARE, a été l'occasion de réfléchir collectivement entre chercheurs.es et professionnels des patrimoines et des ICC aux coutures (in)visibles des écritures et aux ressorts de l'épistémologie en chantier des médiations contemporaines. L'expérience et l'immersion ont été interrogées dans ce que ces désignations recouvrent et dans ce qu'elles révèlent comme aspirations contemporaines à travers différents regards, questionnements et récits de pratiques. Cette journée a fait une large place à la réflexivité en proposant d'aborder ces sujets par une approche critique tout autant que pragmatique. Comprendre ce qui est en jeu, comprendre ce qui se fabrique dans les médiations contemporaines était au cœur de cette journée qui au-delà des discours, a aussi appelé les participants à la mise en pratique par l'expérimentation de *Compose et Danse* de Muriel Piqué et/ou du dispositif de RV Outrenoir.

Lauréats

Lauréats Petits projets



LE COPROG

Le quatrième comité de programmation du PEPR ICCARE a eu lieu les 16 et 17 octobre 2025 au Lieu Unique et sur la Péniche El Alamein.



© Taina Pereira Ramos

Le comité de programmation du PEPR ICCARE (COPROG) est composé de la direction du programme, des directeurs des projets transversaux, des référents du programme ainsi que des facilitateurs des onze secteurs de l'ICCARE-LAB. Il se compose d'un peu plus de soixante-dix membres qui se répartissent entre chercheurs en sciences humaines et sociales, 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 projets, 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.

Les 16 et 17 octobre 2025, le COPROG a procédé à la deuxième vague d'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 discutés collégialement lors de la session d'automne. Pour l'appel à petits projets, 70 dossiers ont été déposés pour 20 retenus (28,5 %). Pour l'appel à accompagnement doctoral, 22 dossiers ont été déposés, pour 6 retenus (27 %).

Les prochains appels (appel à petit projet, appel à contrat doctoral) de l'ICCARE-LAB ouvriront avant la fin de l'année 2025, pour une évaluation par le COPROG des 5 et 6 mars 2026 (pepr-iccare.fr/appels/). Un webinaire dédié à ces appels à projet aura lieu le 15 décembre entre 13h et 14h.

ACCESS'ICC

Recherche-cr  ation autour de l'audiodescription
dans des institutions culturelles en R  gion
Bourgogne-Franche-Comt  



Si le besoin de rendre les informations et les lieux accessibles n'est pas nouveau, la mise en place des directives europ  ennes sur l'accessibilit   a induit un foisonnement d'int  r  t tant scientifique que pratique. Cependant, au moment o   le RGAA (r  f  rentiel g  n  ral d'am  lioration de l'accessibilit  )   dit   par la Direction interminist  rielle du num  rique (DINUM) s'impose en France, peu d'institutions proposent une offre culturelle enti  rement accessible, peu de donn  es concernant l'utilisation r  elle des dispositifs sont disponibles, et l'accessibilit   reste souvent mal comprise du grand public. Le projet Access'ICC vise    dresser un   tat des lieux et    exp  rimer des solutions pratiques portant sur l'audiodescription (AD) et sur l'interface entre intelligence artificielle (AI) et plus-value humaine. Par-del   les r  sultats scientifiques escompt  s, les livrables comprendront un *toolkit* pratique    l'intention des acteurs des ICC et des podcasts visant    sensibiliser le grand public par rapport    un grand d  fi soci  tal.

Porteur : Will Noonan
MCF    l'universit   Bourgogne Europe
TIL (UR 4182)

ALTER ANIMAGINAIRE

Les modes d'engagements alternatifs dans le cinéma d'animation

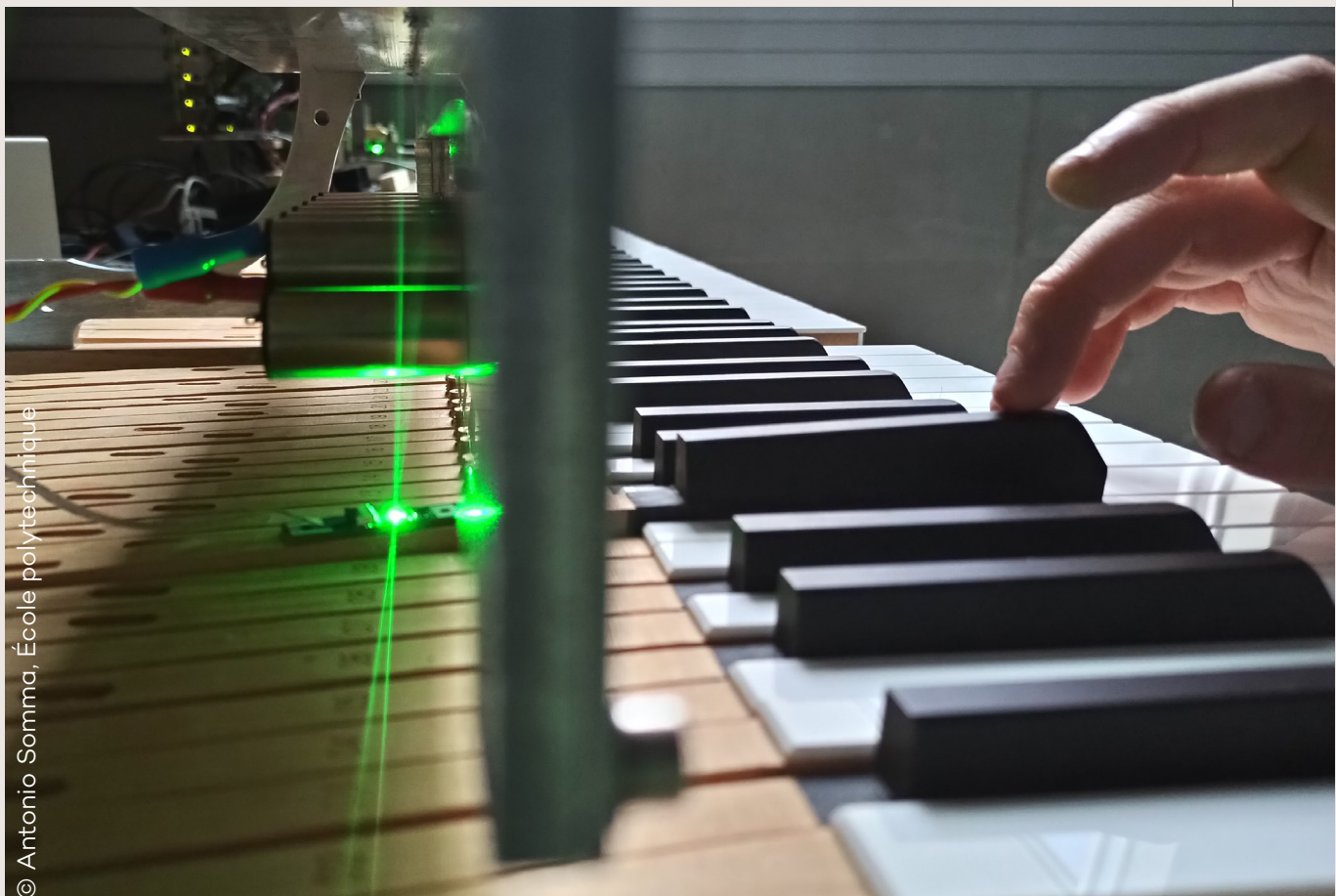


Le projet explore les formes d'engagement dans le cinéma d'animation en Pays de la Loire, en mettant en lumière les trajectoires des acteurs, les récits alternatifs et leurs matérialités, ainsi que les méthodes de production éco-responsables. À travers une enquête sensible, une analyse de corpus de films et des ateliers de co-crédation réunissant chercheurs, artistes et habitants, le projet vise à comprendre comment se forment ces engagements pour quels impacts territoriaux, quels effets de médiation et quels impacts socio-environnementaux. Il s'appuie sur des partenariats avec des studios locaux pour expérimenter des narrations et des matérialités alternatives. Ce projet contribue à la réflexion sur les modalités de transformation territoriale et sur la responsabilité sociale et écologique des industries culturelles et créatives. Le projet est mené en partenariat avec Novelarium — Fabrique des nouveaux récits animés, un consortium réunissant seize acteurs en région Pays de la Loire, qui constitue un terrain d'expérimentation pour soutenir l'émergence de talents et imaginer de nouveaux récits animés, en phase avec les enjeux sociétaux et environnementaux contemporains.

Porteure : Laurence Allard,
MCF à l'université Sorbonne Nouvelle
IRCAV (EA 185)

AUMEMUS

Augmenter les médiations musicales



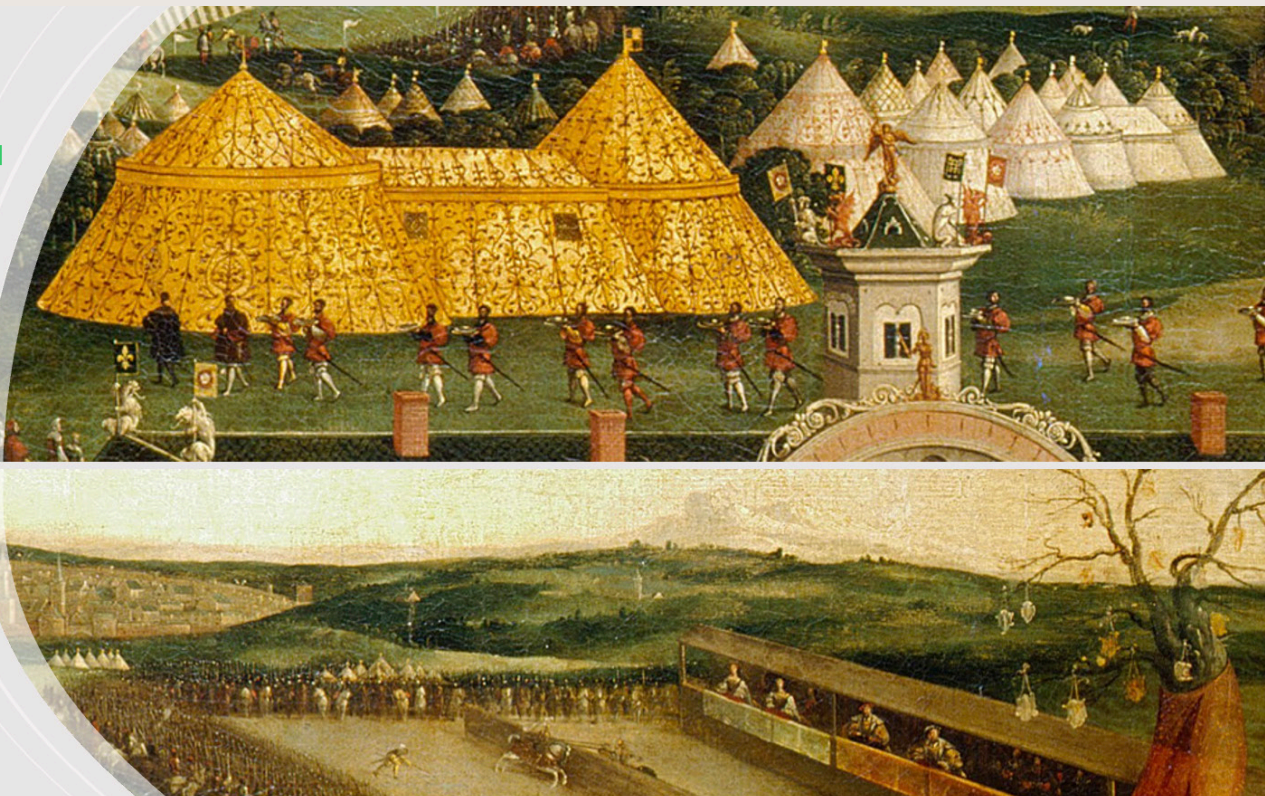
© Antonio Somma, École polytechnique

Les instruments de musique à clavier opèrent une médiation sensorielle entre l'action et le son, l'haptique et l'acoustique. Un procédé de synthèse du toucher, mis au point au Laboratoire de mécanique des solides (École polytechnique, UMR 7649 du CNRS), permet de restituer et d'explorer différentes modalités de cette médiation sous une forme virtuelle. Par des missions de démonstration et d'échanges, le projet AuMeMus engage des médiations scientifiques et techniques entre acteurs des industries culturelles et créatives et chercheurs pour imaginer l'avenir de cette technologie: conférer un toucher modulable aux claviers, transformer l'expressivité des synthétiseurs tout en conservant leur accessibilité, restituer l'expérience de jeu d'instruments à valeur patrimoniale ou culturelle à l'aide de jumeaux numériques, etc. AuMeMus bâtit des passerelles entre sciences de l'ingénieur, sciences humaines, pratiques musicales et fabrication instrumentale pour consolider un écosystème européen tourné vers l'avenir des claviers musicaux.

Porteur : Xavier Boutillon
DR CNRS
LMS (UMR 7649)

CA-LICE-NUM

Camp de la lice et tournois au Camp du drap d'or numérique



English School, *The Field of Cloth of Gold*, ca 1545. Royal Trust collection, RCIN 405794 (Hampton Court Palace)

Le projet CA-LICE-Num vise à restituer numériquement le Camp de la lice, lieu de rencontre privilégié entre Henri VIII d'Angleterre, François I^{er} de France et leurs cours lors du Camp du drap d'or (7 au 24 juin 1520), autour d'une pratique sportive commune: les joutes. Le tournoi du Camp du drap d'or est en effet resté célèbre pour la démesure de ses installations, dont une lice de 100 mètres de long et un arbre artificiel (arbre-perron) haut de dix mètres. La modélisation du Camp intégrera la scénographie et les dispositifs de médiation numérique auprès des publics de la salle qui sera consacrée au Camp du drap d'or dans l'exposition sur les Grands tournois du XVI^e siècle, qui se tiendra au musée de l'Armée (Paris, Invalides, avril 2027-janvier 2028). En collaboration avec l'équipe muséale, le projet vise à créer une expérience virtuelle 3D multimodale (vidéo, visite immersive, rendu holographique sur bornes) intégrée au parcours de l'exposition qui vise spécifiquement le jeune public (8-12 ans), afin de lui faire découvrir la pratique *a priori* connue des tournois, mais encore très largement fantasmée.

Porteure: Isabelle Paresys
MCF à l'université de Lille
IRHiS (UMR 8529)

CONNECT-PLANT BEING

Connecter les plantes aux citadins
par l'expression artistique des signaux
électrochimiques



Face aux enjeux climatiques et urbains, CONNECT-Plant Being explore les signaux électrochimiques des plantes pour mieux comprendre et suivre leurs adaptations à la ville. En partenariat avec le Laboratoire interdisciplinaire des énergies de demain (LIED, UMR 6236), le Laboratoire des dynamiques sociales et recomposition des espaces (LADYSS, UMR 7533) et Phygital Studio, le projet transforme ces données en une installation interactive mêlant art, approche sociale, technologie et écophysiologie végétale. Le dispositif s'inscrit dans un projet scientifique mesurant les variations de potentiels électriques dans les vaisseaux de l'arbre — reflets de son activité métabolique. Ces signaux, captés via des électrodes, sont à la fois exploités par les scientifiques et rendus sensibles au public grâce à l'expérience artistique Plant Being. Ils serviront une exploration des pratiques et représentations sociales des plantes en ville. CONNECT-Plant Being incarne une démarche art/science au cœur des industries culturelles et créatives, pour faire dialoguer nature, science et société.

Porteure : Delphine Arbelet-Bonnin
IE à l'université Paris Cité
LIED (UMR 8236)

CRAC

Création-recherche des atmosphères au cinéma

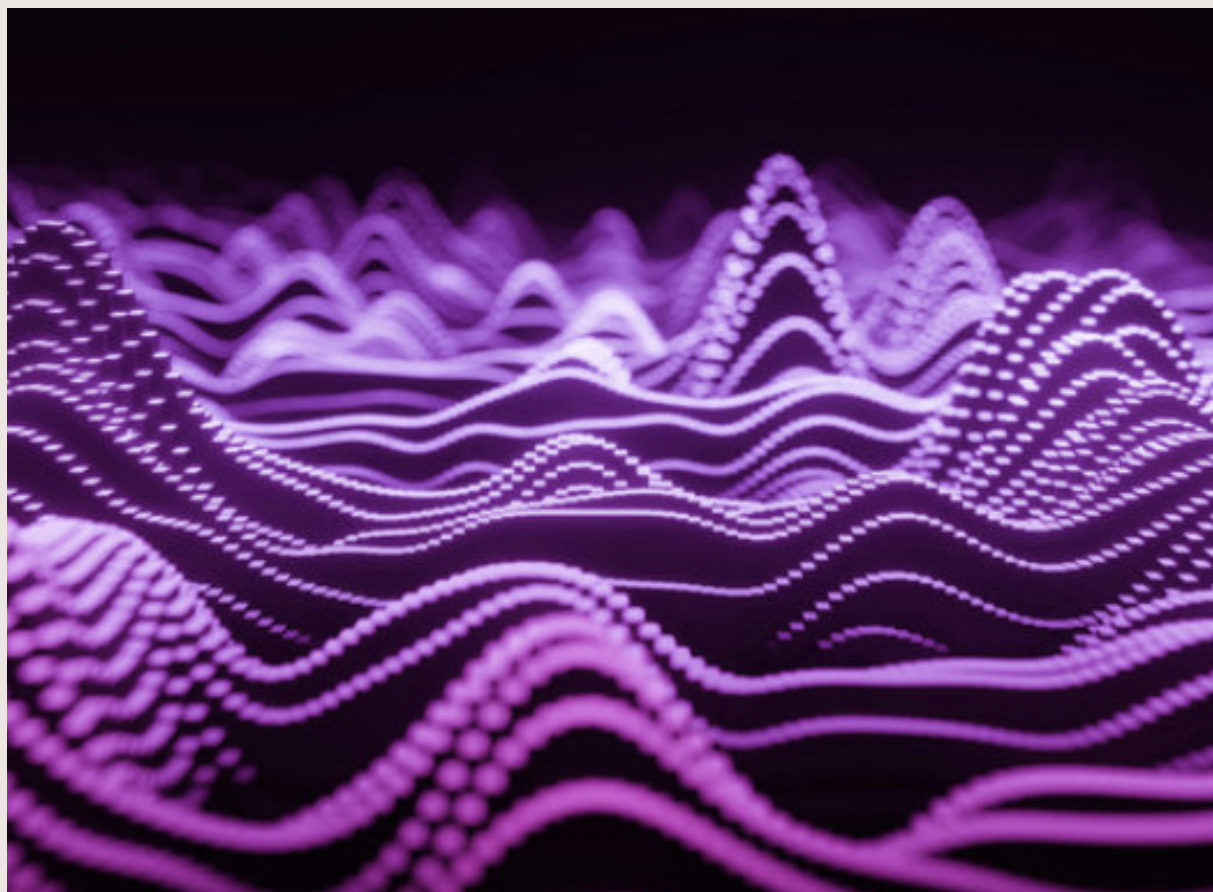


Le temps est à des dispositifs toujours plus immersifs au cinéma. Ces technologies plongent le spectateur dans des atmosphères tangibles et englobantes. Le projet CRAC propose des dispositifs alternatifs de création et de réception de films pensés pour interroger les imaginaires que les territoires suscitent à partir d'une question: qu'est-ce que l'atmosphère d'un lieu qui n'existe plus? L'Hôtel des Gens de mer à Martigues, construit en 1962 à destination des marins du port pétrolier et investi par les Martégaux pour des fêtes, a été rasé en 2011 pour laisser place à une usine de bitume. La représentation de ce lieu au cinéma soulève des enjeux écologiques et mémoriels. CRAC est un projet de recherche/création qui a pour vocation de questionner l'atmosphère sur la base d'expérimentations : mise en œuvre de films, fictions et documentaires; circulation de ces œuvres et de savoirs entre étudiants, chercheurs, professionnels du cinéma et habitants; co-construction de dispositifs de restitution de l'atmosphère d'un lieu disparu, dont la mémoire est ainsi rendue à ses usagers.

Porteure : Natacha Cyrulnik
PR à AMU
PRISM (UMR 7061)

DM2I

Données musicales, IA et (in)dépendance



Ce programme de recherche propose de réinterroger la notion d'indépendance musicale en France, historiquement attachée à des logiques d'autonomie artistique et économique vis-à-vis des majors, à l'aune de l'autoproduction numérique, de la plateformesation et des technologies d'IA génératives et prédictives. Il vise à documenter les mutations des chaînes de valeur, des formes d'intermédiation et des économies de la visibilité dans un écosystème où la donnée et les outils automatisés deviennent centraux. En analysant les usages différenciés des services numériques, les inégalités d'accès aux ressources informationnelles et les nouveaux récits d'autonomie créative, le programme vise à éclairer les recompositions en cours de la production dite indépendante. Il mobilise une approche située et interdisciplinaire, en dialogue étroit avec les acteurs de terrain, afin de mieux comprendre les tensions entre promesse d'émancipation technologique et nouvelles formes de dépendance algorithmique.

Porteur : David Pucheu,
MCF à l'université Bordeaux Montaigne
MICA (UR 4426)

FESTIMON'ART

Festival artistique des Mornes de Martinique



Festimòn'Art propose un festival culturel axé sur la collectivité des Mornes à la Martinique. Les objectifs de ce festival sont liés à l'histoire de cette collectivité créée par les anciens esclaves dans les hauteurs de l'île (les « Mornes ») à partir de la période abolitionniste du XIX^e siècle. Cette paysannerie s'est construite en opposition au système de la plantation en développant une économie de type autarcique, liée à un modèle fidèle aux équilibres environnementaux. Face à la crise écologique, les valeurs rattachées à cette expérience font l'objet d'un investissement renouvelé. Festimòn'Art a pour objectifs d'associer les recherches produites sur cette expérience « de la marge » avec des opérateurs et producteurs culturels en mobilisant les outils les plus innovants en matière de langages esthétiques et scientifiques. Le festival associe des chercheurs, des étudiants, des designers, des artistes plasticiens, des institutions, des associations pour produire pendant une semaine une manifestation participative résolument inscrite dans le paysage des Mornes de la Martinique en tant que lieu d'une alternative écologique.

Porteure : Christine Chivallon
DR CNRS
PHEEAC (UMR 8053)

GRAPHICC

Comprendre la cohérence d'une bibliothèque seigneuriale de la fin du Moyen Âge



© Pierre Bordet (Institut Néel, Grenoble)

Depuis les années 1990, de nombreuses bibliothèques sont engagées ardemment dans la numérisation de manuscrits médiévaux. Cependant, nous ne pouvons réellement appréhender un manuscrit si nous le séparons de l'espace dans lequel il s'insérait initialement, à savoir la librairie de son commanditaire. Or les collections des seigneurs médiévaux sont désormais dispersées dans différentes bibliothèques publiques ou privées du monde entier. Aussi avons-nous souvent perdu toute trace de l'histoire initiale de chaque manuscrit et de sa fabrication. Voilà pourquoi, nous proposons de créer un outil numérique qui aura pour objectif d'inviter le public à entrer dans une collection seigneuriale, pour ancrage le corpus de notre recherche, pour richesse des illustrations issues des nouvelles techniques d'imagerie scientifiques. En s'appuyant sur le dialogue que nous avons initié entre conservateurs et chercheurs, il sera à disposition du public par le biais des bibliothèques et des musées.

Porteuse : Florence Boulc'h
PR à AMU
MADIREL (UMR 7246)

HERMOSUR.AI

Visualiser les danses du *Premio de la hermosura* (1614)



L'objectif de ce projet est de produire des visualisations 3D d'un répertoire de danses baroques en vogue dans les fêtes de cour de la Monarchie hispanique et le théâtre espagnol du Siècle d'or. Une première application consistera à reverser les avatars dansants dans un court métrage d'animation inspiré de la représentation du *Premio de la hermosura* de Lope de Vega dans le jardin du Duc de Lerme, le 3 novembre 1614. Le projet sera également utilisé comme un galop d'essai vers le développement d'un modèle de génération de séquences de danse baroque à partir d'indications textuelles.

Porteure : Florence d'Artois
PR à l'université Toulouse-Jean-Jaurès
FRAMESPA (UMR 5186)

INSULA

Restitution numérique 3D de la place du marché de Lille au XV^e siècle



FR-SCV, Université de Lille, Institut
de Recherches Historiques du Septentrion, Ville de Lille.

Ce projet propose de restituer un espace central de la ville médiévale de Lille : la place du marché. Lieu de convergence des fonctions, des pratiques et des individus, la place lilloise constitue un espace essentiel pour la vie urbaine que ce soit au quotidien ou à l'occasion d'événements plus exceptionnels. Par la conception d'un environnement visuel et sonore immersif, le projet propose de donner à voir les élévations et à entendre les bruits des vies passées. Cette restitution numérique constitue un véritable appui à la démonstration scientifique, puisque ces vues mettent en image les hypothèses et questionnements d'une recherche qui tend à montrer la ville comme un espace animé. L'image numérique produite fera aussi l'objet d'une valorisation auprès de publics hors du champ académique par la création d'un outil de médiation en lien avec les musées de la ville de Lille. Ce projet soutient les études doctorales de Pauline Triplet, dont la thèse CIFRE, en collaboration avec la mairie de Lille et co-encadrée par Élodie Lecuppre-Desjardin et Mathieu Vivas (u. de Lille), porte sur « Les formes de la ville : Dynamiques de la production d'espaces et sociabilités urbaines à Lille à la fin du Moyen Âge ».

Porteure : Élodie Lecuppre-Desjardin,
PR à l'université de Lille
IRHiS (UMR 8529)

LAMCAB

La Maison des Cabarets : préfiguration d'un pôle culturel pour le cabaret, le music-hall et la comédie musicale



© Maxwell Aurelien James

La Maison des Cabarets entend répondre à un besoin de structuration d'un secteur encore peu reconnu en France : le cabaret, le music-hall et la comédie musicale. Ce projet vise à créer un pôle-ressource inédit, au croisement de la recherche et des industries culturelles et créatives, pour fédérer un réseau d'acteurs, mutualiser les savoirs et développer de nouveaux outils au service de la valorisation et de la transmission de ces formes artistiques. Une plateforme numérique interactive, rassemblant un corpus documentaire de référence, sera au cœur de ce dispositif. La phase de préfiguration, portée par le Manège — scène nationale de Reims, s'articule autour de deux chantiers prioritaires : la préparation d'une exposition thématique et l'organisation d'un colloque scientifique. La Maison des Cabarets souhaite ainsi poser les bases d'un écosystème durable, en dialogue avec les besoins des industries culturelles et créatives, favorisant la collaboration entre artistes, chercheurs et professionnels, tout en élargissant les publics.

Porteuse : Camille Paillet,
EC à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
CHS (UMR 8058)

LIBDIV

La circulation du livre francophone en Europe : le rôle des librairies francophones dans la bibliodiversité



La distribution du livre a connu de profondes mutations depuis l'arrivée d'acteurs de la vente et de la recommandation en ligne au début des années 2000. Si les librairies physiques ont vu leur part de marché diminuer, elles constituent toujours un maillon essentiel de la chaîne du livre, contribuant au maintien de la bibliodiversité sur des territoires variés. Le cas des librairies francophones en Europe permet d'apporter un éclairage sur le triple phénomène de numérisation, de globalisation et de platformisation des industries culturelles et créatives. Marquées par le modèle français de librairie à fort caractère culturel, confrontées à des difficultés structurelles, ces dernières développent de nouvelles formes de médiation qui permettent d'aborder les modalités de résistance des commerces physiques du livre à l'échelle européenne, et de poser de manière renouvelée la question de la circulation internationale des biens sur un marché culturel central.

Porteuse : Sophie Noël
PR à l'Université Paris-Panthéon-Assas
CARISM (EA2293)

LUMIÈRE

Lever des usages méconnus et inclusifs des industries créatives pour la réussite éducative



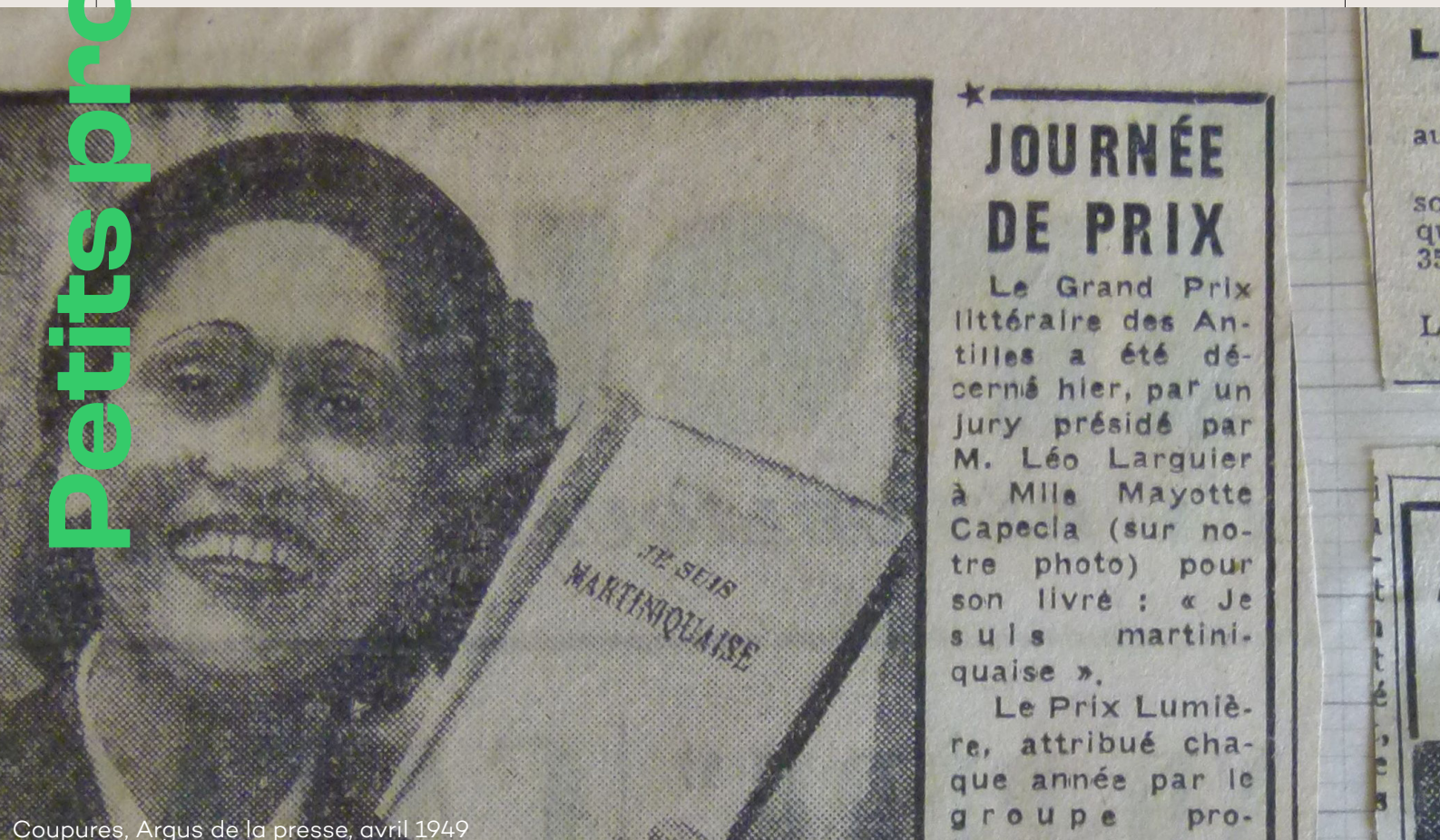
© Collège Émilie de Mirabeau (2025)

Et si les métiers du cinéma, mis au service d'un projet d'éducation artistique et culturelle, pouvaient ouvrir des horizons professionnels et culturels à des élèves en grande difficulté scolaire ? Avec *Toute la lumière sur les SEGPA*, des collégiens réalisent un court métrage de A à Z, découvrent les coulisses du cinéma, les métiers techniques comme ceux artistiques, rencontrent des films d'auteur, fréquentent des lieux culturels et participent à des événements dont ils se pensaient exclus. Le projet proposé dans le cadre de cet appel vise à évaluer comment cette immersion dans le monde des ICC peut devenir un levier de professionnalisation, d'engagement scolaire et d'inclusion sociale. En analysant le déroulé du projet et en documentant les effets sur les élèves, leurs enseignants et familles, l'étude de cas propose la production de résultats originaux, la modélisation d'un dispositif d'étude transférable, et contribue ainsi à nourrir la recherche sur les questions de démocratisation de l'accès au cinéma, la formation de nouveaux publics pour les ICC, et ouvre l'analyse sur le rôle qu'un projet d'éducation artistique et culturelle peut jouer non seulement sur le rapport à la culture, mais aussi au regard d'enjeux de professionnalisation, de socialisation primaire et secondaire, et le bien-être.

Porteure : Ariane Richard-Bossez,
MCF à AMU
MESOPOLHIS (UMR 7064)

MISTICAP

Le mystère Capécia,
enquête sur une mise à mort



Coupures, Argus de la presse, avril 1949

Ce projet explore la problématique de l'intersectionnalité entre race, classe et genre dans l'Empire français à partir de l'histoire d'une Martiniquaise à Paris qui devint une écrivaine en vue, Mayotte Capécia, première autrice noire en France à être couronnée d'un prix littéraire en 1949. Dans son ouvrage *Peau Noire, Masque Blanc*, Frantz Fanon diagnostique chez elle un complexe de « lactification », et élabore sa théorie de l'aliénation à cause de l'amour pour un homme blanc que Mayotte Capécia décrit dans son ouvrage. Dans une démarche filmique mêlant création (mises en situation onirique), archives, témoignages d'expert.es et de témoins, ce projet mène l'enquête sur cette femme en analysant les conditions sociales, politiques et genrées qui conduisent Fanon à la condamner tandis que d'autres auteurs la renvoient à un statut d'illettrée et de plagiaire. Cette histoire est aussi révélatrice de la situation du sujet antillais — femme ou homme — dans l'après-guerre qui affirme, en toute légitimité, sa place dans la métropole coloniale.

Porteure : Myriam Cottias,
DR CNRS
CIRES/PHEEAC (UMR 8053)

POCEP

Pour un observatoire de la création
en espace public



« Tous terrain », Seine Saint-Denis - Cuesta et Gonde, 2022.

L'intervention d'artistes du spectacle vivant dans les projets d'aménagements des territoires est de plus en plus courante. Après avoir enchantés les villes créatives, ils sont désormais attendus pour répondre aux nouvelles conditions d'habitabilité dans un contexte de forte incertitude liée aux enjeux des transitions écologiques, économiques et démocratiques. Cependant ces nouvelles commandes exigent des collaborations inédites et vont participer à restructurer la filière du spectacle vivant, et plus particulièrement celle des arts de la rue. Elles bousculent les acteurs institués des agences d'urbanisme et d'architecture et voient émerger de nouveaux acteurs tels les urbanistes culturels. Pour comprendre ces mutations, le projet cherche tout d'abord à identifier les différents types de commandes publiques et privées qui font appel à des créatifs dans l'espace public, puis les différents acteurs qui répondent à ces commandes, en partenariat avec l'écosystème culturel breton. Des artistes aux créatifs, qui et comment se refabrique la culture ?

Porteure : Anne-France Kogan
professeure à l'Université Rennes 2
PREFics (UR 4246)

POLARIS

Le pouvoir des instruments d'observation :
lecture du monde par l'astronomie, la recherche
et les instruments des savoirs scientifiques



© Tejerina-Risso

Dans le cadre de l'inventaire en action des pratiques territorialisées mené par le groupe de recherche Territoires au sein de l'EnsadLAB-PSL, et en binôme avec le tiers-lieu paysan de la Martinière (Roannais), le projet explore comment un tiers-lieu paysan devient un espace d'accueil, d'ancrage et de réinvention pour des pratiques musicales et ses modèles de production. En collaboration avec le label indépendant Black Paradiso, intégrant des artistes et des designers, cette enquête-action rend compte du dialogue entre des formes de production musicales qui viennent s'enraciner dans un territoire, des récits, des chants, des luttes et des pratiques issues du monde paysan et l'élaboration par eux-même de nouvelles politiques culturelles pour les ICC. Les temps de rencontres et de recherche-crédation se doublent d'une enquête de terrain. La recherche explore comment un tiers-lieu contribue à la transformation des ICC par les artistes, prenant comme point d'entrée leurs questionnements actuels. Cette recherche par le design œuvre à la transformation de pratiques de l'industrie culturelle en connaissances partagées et transmissibles.

Porteurs :
Julien Fade, MCF à Centrale Méditerranée
Institut Fresnel (UMR 7249) &
Javiera Tejerina-Risso,
artiste-auteure, membre associée à PRISM (UMR 7061)

RIVIÈRES

Comment accompagner les ICC dans le développement de nouvelles écritures intégrant le concept d'écologie globale et d'écocomplexité ?



© Thierry Botti

RIVIÈRES est projet pluridisciplinaire qui s'inscrit dans une démarche de recherche et création visant à la co-conception de nouvelles approches narratives tant sur le fond que sur la forme, permettant à des artistes d'intégrer dans leurs pratiques la dimension complexe des enjeux sociaux-environnementaux (écologie globale et écocomplexité). Il a pour ambition de favoriser l'implication des ICC dans des projets innovants permettant le réel engagement de publics cibles dans des dynamiques de transformation territoriale.

Porteur : Thierry Botti,
IR à l'Observatoire des sciences de l'Univers
Pythéas (UAR 3470)

SILLON

Mise en dialogue de la création musicale contemporaine avec le monde paysan, au sein d'un programme de design en territoires



© Tiers-lieu paysan de la Martinière

Dans le cadre de l'inventaire en action des pratiques territorialisées mené par le groupe de recherche Territoires, le projet explore comment un tiers-lieu paysan — LaMartinière(Roannais) — devient un espace d'accueil, d'ancrage et de réinvention pour des pratiques musicales et ses modèles de production. En collaboration avec le label indépendant Black Paradiso et le laboratoire ENSADLab-PSL, intégrant des artistes et des designers, ils rendent compte du dialogue entre des formes de production musicales qui viennent s'enraciner dans un territoire, des récits, des chants, des luttes et des pratiques issues du monde paysan et l'élaboration par eux-mêmes de nouvelles politiques culturelles pour les ICC. Les temps de rencontres et de recherche-crédation se doublent d'une enquête de terrain. La recherche explore comment un tiers lieu contribue à la transformation des ICC par les artistes, prenant comme point d'entrée leurs questionnements actuels. Cette recherche par le design œuvre à la transformation de pratiques de l'industrie culturelle en connaissances partagées et transmissibles.

Porteurs : Marion Nielsen
Ensad SACRe-PSL (EA 7410)
et Tom Hébrard
EnsadLab
Tiers-lieu paysan La Martinière

TBO-THE BRAIN ORCHESTRA

L'orchestre du cerveau :
sonification musicale de l'activité neuronale

Parts of my brain for neurons ensemble

2



Ce projet vise à développer un logiciel de sonification en temps réel de l'activité cérébrale. La dynamique spatiale et temporelle de l'activation neuronale sera traduite en déclenchements sonores selon les groupes fonctionnels concernés. Un outil, « The Brain Orchestra » (TBO), permettra de charger des données neuronales sous forme de matrices binaires ou continues et de les convertir en messages MIDI, générant des notes dont la vélocité reflète l'activité. La même interface pourra sonifier des données EEG continues. Codé en Max (©Cycling'74), TBO fonctionnera comme application autonome ou comme plugin dans *Ableton Live*, facilitant ainsi sa prise en main. Il permettra de tester différentes correspondances entre données cérébrales et paramètres musicaux : quels accords, quelles progressions harmoniques, quelle orchestration, etc., traduisent l'ensemble de données neuronales de la manière la plus intéressante, du point de vue de leur compréhension scientifique ou de l'esthétique musicale.

Porteur : Sébastien Wolf
CR à l'ENS-PSL de Paris
IBENS (UMR 8197)

COSSI ÉRIC AZANNEY



Cossi Éric Azanney est doctorant à l'Université Côte d'Azur (SIC.Lab Méditerranée, UPR 3820). Il a d'abord fait des études de lettres et s'est formé au journalisme à l'université d'Abomey-Calavi du Bénin. Après une douzaine d'années de vie professionnelle dans les médias et au sein d'organismes culturels dans plusieurs pays en Afrique et en Europe, il complète un master d'info-com à l'Université Côte d'Azur de Nice en France. Il est le coordonnateur du projet Awalé Afriki qu'il a initié en 2017 et qui fédère plusieurs énergies autour de trois volets : un portail web, un *Magazine des rencontres* et du booking d'artistes.

Sa thèse porte sur la prescription culturelle à l'ère du numérique. Le numérique a provoqué des changements dans l'univers des médias en favorisant l'émergence de nouveaux acteurs qui sont autant interlocuteurs que cibles potentielles des stratégies promotionnelles. L'activité de médiation ou d'intermédiation culturelle semble ne plus être l'apanage des professionnels de la culture, qu'ils soient critiques, journalistes, médiateurs, etc. L'internaute ordinaire prend de la place, et produit du contenu (un discours) sur le produit artistique favorisant sa réception. Par quelles sources d'information les publics découvrent-ils le produit artistique aujourd'hui ? Que devient l'autorité du journaliste culturel dans la prescription culturelle à l'ère du numérique ? Dans le processus de réception de l'œuvre artistique, le contenu et la qualité du discours d'intermédiation importent-ils ? Et jusqu'à quel point ? La thèse examine les nouvelles habitudes des publics de la culture, mais aussi cherche à savoir ce que deviennent les acteurs habituels de l'intermédiation culturelle, en l'occurrence les professionnels des médias spécialisés des questions artistiques et culturelles communément appelés « journalistes culturels ».

AREIN DARALNAKHLA



Arein Daralnakhla est doctorante en informatique à Centrale Lyon — ENISE (LIRIS, UMR 5205). Elle, s'intéresse à la modélisation des comportements humains en réalité virtuelle multisensorielle, à la rencontre de la technologie et des sciences humaines. Elle s'intéresse à la manière dont les humains perçoivent, réagissent et interagissent dans des environnements virtuels immersifs. Elle explore comment la vue, le son, les odeurs et les sensations tactiles influencent notre comportement et notre ressenti, afin de mieux comprendre la présence et l'engagement des utilisateurs. Son travail se situe à la croisée de la réalité virtuelle, des sciences humaines et de l'intelligence artificielle, et s'appuie sur l'analyse de données issues d'expériences immersives. À travers cette approche, elle cherche à rendre les mondes virtuels plus sensibles, plus réactifs et plus proches de nos perceptions réelles.

La compréhension et la modélisation des comportements humains sont des enjeux majeurs de la recherche en réalité virtuelle (RV) qui permettent des avancées technologiques, mais également des avancées scientifiques en sciences humaines et sociales. Les études de la littérature qui cherchent à comprendre et modéliser le comportement se sont principalement focalisées sur l'attention visuelle et les déplacements. En revanche, l'étude croisée regard-déplacement reste peu explorée et plutôt sur des cas spécifiques et non pas sur une série de cas permettant la construction d'un modèle prédictif. De plus, ces études ont principalement considéré des stimuli uniquement visuels (éléments saillants pour le regard, obstacles pour les déplacements) et dans quelques cas récents auditifs spatialisés. L'objectif de cette thèse est d'étudier les comportements humains en immersion dans un environnement virtuel multisensoriel incluant des stimuli visuels, auditifs, thermiques et olfactifs. Les étapes prévues sont: une phase d'expérimentation pour la collecte de données de comportements (capture de mouvements, *eye-tracking*, signaux physiologiques) lors de scénarios en RV; une phase d'analyse et de construction de modèles de comportement via des outils d'intelligence artificielle; l'utilisation de ces modèles pour la prédiction de comportement utilisateur en RV et le développement d'agents virtuels aux comportements réactifs.

MARIA IDA DE IOANNI



Maria Ida De Ioanni est doctorante à l'université Paris Nanterre (DICEN-Idf, EA 7339). Après une licence en design et communication visuelle à l'école polytechnique de Turin en 2020, elle s'est spécialisée, avec un *Master of Arts* en études de mode, dans la communication du patrimoine de la mode et l'activation visuelle et textuelle des archives de la mode.

Sa thèse, qui s'inscrit à la croisée des recherches en sciences de l'information et de la communication, des *fashion studies* et des *heritage studies*, interroge la façon dont les réseaux socio-numériques contribuent aux processus de patrimonialisation des cultures et savoir-faire vestimentaires. Son projet repose sur l'hypothèse qu'il existe différents acteurs — institutionnels et d'entreprise, pédagogiques, individus — qui, à travers les écritures numériques et les formats éditoriaux propres à Instagram et TikTok, se dotent de la capacité de patrimonialiser la mode et les savoir-faire liés de façon non-hiérarchique et parfois contributive.

MAGALIE MARTIN



Magalie Martin est doctorante à AMU (LESA, UR3274). Elle est artiste chercheuse spécialisée dans la thermographie et la photographie infrarouge. Depuis 2022, elle arpente et étudie les villes méditerranéennes en surchauffe. En tant qu'artiste, elle s'intéresse au potentiel des technologies de visualisation des infrarouges qui permettent de mettre en forme une partie du spectre électromagnétique qui échappe à l'œil humain. Elle cherche à modéliser la part invisible du réchauffement global que seules des technologies de pointe peuvent débusquer. Dans une démarche située, elle travaille essentiellement au Portugal où elle s'immerge chaque été pour observer les canicules, les mégafeux et les phénomènes de surchauffe urbaine, leur impact sur le Vivant et les milieux qu'ils façonnent.

Sa thèse porte sur la canicule sous vision infrarouge. Parce qu'elles sont invisibles, les émissions de gaz à effet de serre, de particules fines et de radiations polluantes dues aux vagues de chaleur posent la question de leur place en tant qu'objet scientifique et de leur représentation dans nos imaginaires. La thèse a pour projet de les modéliser grâce aux techniques de visualisation infrarouge qui permettent de mettre en forme ces émissions que nous ne percevons pas. Elle vise ainsi une récolte de données autant qu'un renouvellement narratif du réchauffement climatique. À l'appui de méthodes créatives d'enquête située dans le temps et dans l'espace (arpentage et dispositifs expérimentaux immersifs durant les canicules), les œuvres produites dans le cadre de cette recherche-crédation prennent donc l'air et la chaleur à la fois comme objets d'étude en sciences humaines et sociales et comme principes agentifs.

ALEX MIRA



Diplômé d'un master de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne (ÉESAB), **Alex Mira** conduit une thèse de recherche-crédation menée à l'université Paris 8 Vincennes Saint-Denis (Atelier INREV-AIAC) et du Laboratoire d'Océanographie Physique et Spatiale (LOPS, UMR6523). Ses recherches interrogent les modes de transmission de savoirs sur le réchauffement climatique et les enjeux interdisciplinaires en contexte océanique arctique via des installations immersives et interactives en temps réel, expérimentables par les chercheurs et le public.

Re/considérer les inerties anthropiques en contexte océanique arctique à travers l'art numérique interactif » est une thèse de recherche-crédation menée au sein de l'équipe Image Numérique et Réalité Virtuelle (INREV-AIAC, Université Paris 8) et du Laboratoire d'Océanographie Physique et Spatiale (LOPS, Ifremer-CNRS-IRD-UBO). Elle interroge les modes de transmission des savoirs sur le réchauffement climatique et les conditions d'une collaboration interdisciplinaire en contexte arctique, via des installations immersives et interactives en temps réel, expérimentables par les chercheurs et le public. S'inspirant de méthodes et de modélisations scientifiques (données, simulations, protocoles), l'approche est résolument sensorielle : elle favorise l'incarnation de forçages climatiques, de milieux, d'outils de mesure ou d'êtres vivants, afin de décentrer les points de vue et d'intensifier le retour perceptif. L'ambition est de repenser la transmission des savoirs et d'explorer les potentialités de la collaboration interdisciplinaire, tout en formalisant une méthodologie de médiation par la simulation, rigoureuse, partageable et reproductible.

LÉA PAYMAL



Léa Paymal is a doctoral student in the Design department of the École Normale Supérieure Paris-Saclay (Centre de Recherche en Design, CRD) and in the Computer Science department of the Université Paris-Saclay (LISN, équipe ExSitu). Her practice-based design research interrogates the forms of engagement with domestic products and challenges the dominant design norms.

Her thesis is entitled « Reconstraining Buttons: Engaging with Domestic Products in the Age of Automation ». As the world becomes more complex, the button has not changed. Domestic environments are becoming increasingly responsive to us through the introduction of automated systems in domestic products. Turned smart through this operation, these products are largely operated through buttons, which serve as the primary means of control and mediate much of our everyday interaction with technology. Despite being a core design element in domestic products, buttons are typically treated as mere interfaces. Yet, the complexity and systemic implications behind buttons are significantly underestimated. They are extremely standardized, shaped by a dominant value system and constrained within an industrial paradigm around automation grounded on delegation. She argues that this narrow design focus contributes to a dislocated form of interaction between the starting of a system and its effects, through a potentially massive sequence of events. The core of this research is an in-depth examination of the complexity behind buttons: What is a button? What are the categories of buttons? How do they work and behave? What are their effects and consequences?

SOTIRIS PILIOURAS



Diplômé en génie informatique de la *National Technical University of Athens* (NTUA) et d'un *Master of Science en Media Technology* de l'Université de Leiden, **Sotiris Piliouras** a acquis une expérience dans les domaines du logiciel, du design et du graphisme 3D. Il mène actuellement des recherches en Interaction Humain-Machine (IHM) au sein de l'équipe Ex-Situ (Inria, Université Paris-Saclay) du LISN (UMR 9015), en se concentrant sur les outils de soutien à la créativité et les flux de création pour la narration en 3D. Son objectif est de rendre les technologies complexes accessibles et expressives pour les créateurs.

Sa thèse est intitulée « Outils de soutien à la créativité pour la communication narrative en 3D ». La narration 3D moderne offre un potentiel expressif puissant, mais sa mise en œuvre reste complexe, notamment en raison des chaînes de production fragmentées et du manque d'outils accessibles permettant de transformer idées, données et simulations en récits clairs. Cette thèse se propose de cartographier l'espace de conception de la communication narrative en 3D — incluant matériaux, animation et interaction — afin de concevoir et évaluer des logiciels qui rendent ce processus plus rapide, plus expressif et plus reproductible. Dans une perspective d'Interaction Humain-Machine (IHM), nous analyserons les pratiques des créateurs à travers des entretiens et une analyse de corpus, puis nous prototyperons des interfaces d'édition adaptées. Nous évaluerons l'impact sur l'engagement et le flux créatif. Enfin, nous explorerons le rôle de l'IA en tant qu'outil d'assistance, en veillant à préserver l'autonomie et l'expressivité des créateurs.

INÈS SELMANE



Inès Selmane est doctorante CIFRE en sciences et techniques de l'exposition. Elle conduit une thèse de recherche-crédation menée au sein du Pôle PIXEL (Villeurbanne) en co-direction avec le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM) et l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis.

Sa thèse, intitulée « Penser l'écosophie au sein de l'écosystème de la création en environnement numérique français par l'application des démarches low-tech », porte sur l'application du concept de l'écosophie au sein de l'écosystème de la création en environnement numérique par l'expérimentation des démarches low-tech. L'accélération récente des usages de l'IA et les différentes campagnes de soutien aux technologies émergentes (métavers, NFT, etc.) transforment profondément le secteur des ICC et affectent les trois écologies au sens de Guattari : environnementale, sociale et mentale. L'écosystème de la création en environnement numérique, étant intrinsèquement lié aux technologies, se trouve en première ligne face à ces mutations. Ce projet de recherche vise donc à anticiper l'adaptation de ses modèles de production dans un monde aux ressources finies. Ainsi, il s'agit d'examiner comment l'écosystème de la création en environnement numérique peut devenir un terrain d'expérimentation privilégié pour repenser nos usages technologiques, en s'inspirant des démarches *low-tech*. Ces deux univers partagent une même esthétique méthodologique : *open source*, frugalité, convivialité, technocritique et participation des publics. L'hypothèse est donc que leur convergence pourrait engendrer des modes de production plus robustes et éthiques au sein du champ de la création.

CAMILLE TOLILA



Camille Tolila est doctorante à l'Université Sorbonne Nouvelle — Paris 3 (IRET, EA 3959). Après deux masters, le premier en socio-linguistique (EHESS) et le second en études théâtrales (Sorbonne Nouvelle), elle débute un doctorat en socio-économie du spectacle vivant. Sa recherche porte sur les formes *in situ* et leur capacité à transformer l'économie du spectacle vivant. En parallèle de cette formation universitaire, elle est metteuse en scène et dramaturge. Elle co-dirige le récent laboratoire de recherche-crédation Pars Pro Toto, dédié à la production de formes scéniques *in situ*, et à des laboratoires autour de l'art contextuel.

Sa thèse, intitulée « Les démarches théâtrales *in situ* : enjeux esthétiques et économiques de la constitution d'un genre artistique », interroge la distinction entre le théâtre et le site, et plus particulièrement les changements pour l'art théâtral et l'économie du spectacle vivant, une fois que l'œuvre dramatique a rompu avec l'hermétisme de la boîte noire pour s'ancrer dans un lieu concret. Le simple déplacement, de l'édifice théâtral vers le site, entraîne un ensemble de transformations, esthétiques et économiques, qui seront analysées en suivant deux axes principaux : les interrelations entre forme esthétique et économie ; les interrelations entre politiques culturelles et définition de normes esthétiques. Comment le choix d'une démarche théâtrale *in situ* exige de repenser les circuits de production et de diffusion du spectacle vivant ? Ou comment les spécificités d'une forme esthétique ont la capacité de proposer un nouveau modèle économique ? Comment des formes esthétiques disparates, s'unissant pour revendiquer des ajustements en termes d'accompagnement auprès des institutions culturelles, consolident une identité commune ? Quels sont plus généralement les facteurs extra-esthétiques qui concourent, avec plus ou moins de succès, à la constitution d'un genre esthétique ? La recherche débute en 1983, avec la création de Lieux Publics, et se poursuit jusqu'à aujourd'hui. Ses terrains sont trois structures culturelles (CNAREP—Lieux Publics, FAI—AR, Direction du mécénat et de la culture), un collectif (VOUS ÊTES ICI) ainsi que la recherche de structuration institutionnelle du théâtre-paysage menée par Mathilde Delahaye et Alexandre Koutchevsky.

5 questions à



HYACINTHE BELLLOT & MARION BRISA



Quel est votre rôle à chacune au sein du PEPR ICCARE ?

Hyacinthe Belliot — En tant que cheffe de programme du PEPR ICCARE, j'assure le pilotage administratif. Mon rôle est d'assister et de conseiller la direction du programme ICCARE. J'ai également toute la partie de coordination de nos activités, le suivi et le bon déroulement des missions scientifiques, notamment la coordination logistique des différents événements organisés au sein du programme : plus d'une quarantaine cette année entre les lancements des projets thématiques, les journées d'accélération, ou encore les différents comités comme le comité de programmation (COPROG), le comité scientifique institutionnel (CSI) et le comité d'orientation stratégique (COS). Ce sont sur ces aspects-là que

Marion et moi travaillons énormément en binôme. Par ailleurs, mon rôle s'étend aussi à la gestion du relationnel entre les différents services institutionnels, les chercheurs, les partenaires et prestataires privés, ainsi que la communication faite sur le site ICCARE. Marion étant localisée au siège du CNRS, elle aide grandement à faire le lien avec les services tels que CNRS Sciences humaines & sociales ou le Service financier de la Délégation. Nous avons aussi tout le volet de ressources humaines lors de recrutement du personnel contractuel, ainsi que le volet budgétaire. Marion m'accompagne également sur ces deux aspects. Pour l'instant, l'équilibre a été trouvé pour le bon fonctionnement du PEPR ICCARE. Malgré l'expérience acquise auparavant en tant que cheffe de projet, il



existe des telles spécificités et modalités propres aux PEPR qu'ICCARE ne ressemble à aucun autre projet par son dimensionnement. Les interactions avec le coordinateur national de la stratégie Industries culturelles et créatives ou le référent ANR sont bien plus fréquentes qu'un projet « classique » puisque nous devons veiller à rester dans le cadre de la lettre de mission.

Marion Brisa — Je suis arrivée en mai 2024 et l'intitulé officiel de mon poste c'est « gestionnaire administrative et financière ». Dans un premier temps, je suis sur la partie très opérationnelle de la gestion administrative et financière du PEPR ICCARE. Ça passe par la gestion des missions, les bons de commande et la facturation des fournisseurs, ou encore le suivi budgétaire. Comme l'a évoqué Hyacinthe, je fais aussi le lien entre CNRS SHS et la délégation, notamment pour assurer le suivi ou le transfert des crédits, pour les recrutements par exemple. Je n'ai pas exactement les mêmes missions que les gestionnaires du CNRS, mais c'est une spécificité des PEPR, et notamment du PEPR ICCARE qui a une dynamique très inclusive. Ma fiche de poste s'est étayée, notamment avec ma présence quasiment constante aux journées d'accélération pour de l'accompagnement logistique. Sur-tout, ça me plaît d'assister aux événements que j'aide à mettre en place!

En quoi vos missions sont-elles complémentaires?

H.B. — Si l'on prend l'exemple de l'organisation d'une journée type d'accélération, c'est tout d'abord amorcé par les facilitateurs eux-mêmes qui choisissent une thématique en lien avec leur secteur, une date et un lieu (hors académique). À l'issue de cela, ils doivent nous fournir un programme (via le modèle défini) pour l'annonce de l'événement sur le site ICCARE, la diffusion via les réseaux sociaux et la

gestion des inscriptions (via un formulaire adapté à la journée); nous fournir également une liste d'intervenants complète suffisamment en amont pour la prise en charge des missions. Nous interagissons à chacune de ces étapes auxquelles vient s'ajouter la prise en charge des prestations (traiteurs, imprimeurs, autres). Quand nous le pouvons, nous nous rendons sur place avec l'équipe (Marion, Taïna et Voto) le jour de l'événement impliquant l'accueil des participants, la prise de photos, la gestion du droit à l'image, le lien entre les facilitateurs, le public et nous, l'équipe rapprochée ICCARE. Avec Marion, nous sommes toutes les deux sollicitées pour veiller au bon déroulement de ces événements.

M.B. — Hyacinthe est en contact direct avec toutes les parties prenantes en amont de la journée d'accélération, puis elle dispatche les informations au reste de l'équipe, dont moi. En réalité nous sommes en interaction constante, que ce soit en amont, pendant, ou après l'événement.

Quelle est la partie que vous préférez dans vos missions et pourquoi?

H.B. — Je n'ai pas de préférence! J'aime l'aspect « dans l'ombre » et faire en sorte que tout roule, mais j'aime aussi voir la concrétisation du travail réalisé en assistant à ces journées d'accélération. Tout d'abord, ça permet d'aller à la rencontre des gens et les thématiques abordées sont toujours intéressantes. C'est aussi un moyen de créer des connexions qui peuvent déboucher ensuite sur d'autres événements ou projets.

M.B. — Je suis assez d'accord avec Hyacinthe. Les rencontres, ça permet aussi d'humaniser les interactions et ça facilite les futurs échanges. C'est vrai qu'en tant que gestionnaire, je n'ai pas cette obligation de me rendre aux journées d'accélération, mais

comme j'ai un attrait pour le milieu culturel de manière générale par mon parcours et mes expériences professionnelles passées, j'aime y assister. C'est enrichissant d'être sur place, de pouvoir suivre les débats, de me tenir informée des enjeux liés aux ICC.

Qu'est-ce qui vous donne le plus de fil à retordre au quotidien ? Par exemple, l'aspect administratif, la paperasse, la charge de travail... etc. ?

MB. — Ce qui me donne du fil à retordre, c'est que les règles financières et administratives de la fonction publique sont complexes. Même après un an passé au CNRS, je découvre encore des règles, des obligations, etc. Ce n'est pas toujours évident de rester dans les clous et de trouver la bonne information ou le bon interlocuteur. C'est vrai qu'Hyacinthe m'aide beaucoup là-dessus et sait bien m'aiguiller.

H.B. — Je suis complètement d'accord avec Marion car je suis souvent confrontée aux mêmes défis, surtout dans le cadre d'un PEPR. Les services externes avec lesquels nous pouvons être en relation dans le cadre de l'organisation des journées d'accélération ne sont pas nécessairement habitués à tous ces aspects administratifs ou financiers imposés.

M.B. — Les PEPR sont des objets nouveaux, non seulement pour nous, mais aussi pour le CNRS et plus globalement pour les Organismes nationaux de recherche. Il y a donc de nombreuses procédures à créer ensemble pour répondre aux nouveaux besoins et aux nouvelles demandes qu'ils impliquent. Mais cela demande du temps et de l'attention. C'est encore en cours de calibrage!

D'ailleurs en parlant de quotidien, est-ce que vous avez une journée type ? Ou est-ce qu'à l'inverse, chaque jour apporte son lot de défis différents ? Est-ce que cela vous convient ?

HB. — J'ai ma to-do list mais le flux de mails journaliers est très important. C'est à moi de prioriser pour ne pas délaisser tels ou tels dossiers, mais ce n'est pas toujours évident de l'appliquer. En revanche, quand je suis en déplacement pour les rencontres, je m'accorde le fait de mettre ma boîte mail sur pause le temps d'une journée et de vraiment profiter de ces journées d'accélération et des thématiques abordées.

M.B. — De mon côté, je n'ai pas vraiment de journée « type », on pourrait plutôt dire que j'ai DES journées types. Ça dépend des priorités du moment : préparation d'une journée d'accélération, organisation du COPROG, gestion de nouveaux dispositifs (des petits projets par exemple), déplacement lors des journées d'accélération... etc. Ma journée dépend beaucoup de cela car les implications ne sont pas les mêmes, à quoi s'ajoute mon flux de mails à traiter qui peut aussi venir ajouter de la nouveauté. Cependant, c'est vrai que pendant les journées d'accélération, malgré les dossiers à traiter et le bon déroulement de la journée à assurer, j'arrive tout de même à en profiter et à privilégier les interactions humaines.

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

Pour rejoindre la plateforme ARIANE : ariane.pepr-iccare.fr

ICCARE est aussi sur [Linkedin](#) et [YouTube](#)



PROGRAMME
DE RECHERCHE
INDUSTRIES
CULTURELLES
ET CRÉATIVES



anr®

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.