

CONVERGENCES

**Rencontres de
l'animation,
du jeu vidéo,
des effets
spéciaux et
de l'immersif**

**3 AVRIL
2026**

Vendredi
9h-17h

**CITÉ
DE L'ÉCONOMIE ET
DES MÉTIERS
DE DEMAIN**

132 boulevard Pénélope
34000 Montpellier

Entrée libre

CONVERGENCES

Rencontres de l'animation, du jeu vidéo, des effets spéciaux et de l'immersif

Ce rendez-vous réunit les acteurs du jeu vidéo, de l'animation, des effets spéciaux et de la production immersive autour des grandes mutations technologiques du secteur. Pensé comme un espace de rencontres et de collaboration, l'événement met en lumière les innovations et les transformations des processus de production qui redéfinissent les pratiques, tout en favorisant les synergies entre filières.

Au programme : retours d'expériences, *keynotes* et rendez-vous d'affaires, offrant autant d'occasions d'échanger, de croiser les regards et de renforcer expertises et réseaux. Un temps fort pour rassembler les professionnels des effets spéciaux, du jeu vidéo et de la production immersive, et encourager l'émergence de nouveaux projets et partenariats.

9h30-12h

ATELIER 1 — Le Gaussian Splatting, quels usages, quelles perspectives ?

ALEXANDRE LANVIN
(INRIA)

Les projets de recherche de l'INRIA en Gaussian Splatting

GASPARD THÉVENON
(CNRS)

Le rééclairage des scènes

ANDREAS MEULEMAN
(INRIA Start-Up)

Accélérer la reconstruction pour rendre la capture 3D accessible

Présentation de la R&D en Gaussian Splatting au sein de trois entreprises

Avec JÉRÔME BATTISTELLI
(Armada studios),

PHILIPPE BOUR
(IGO),

FRANÇOIS DESRICHARD et
PIERRE-MARIE BOYÉ
(Les Tontons Truqueurs)

9h30-12h

ATELIER 2 — Collaborer avec la recherche pour renforcer son innovation : présentation de deux études de cas issus des dispositifs de financement du PEPR ICCARE

Animé par ÉRIC GUÉRIN
(INSA Lyon, facilitateur du secteur Jeu vidéo du PEPR ICCARE) et
LILA HOUSSIN
(ICCARE prématuration/ maturation ICC, dispositifs de prématuration)

HUGO GHEZAL,
SOPHIE GRÉGOIRE
(université de Perpignan) et
MARIE-PAULE CANI
(École Polytechnique)

La gamification d'un modèle multi-agent appliqué à la Préhistoire

AMÉLIE FONDEVILLA
et FLAVIO PEREZ
(Équipe R&D,
Les Fées Spéciales)
Les collaborations avec la recherche du studio Les Fées Spéciales

12h-14h

BUFFET DÉJEUNATOIRE

14h-16h

ATELIER 3 — La transformation des pipelines d'animation

Animé par
RÉMY SOHIER
(Université Paris 8)

Avec DEE COUREAU
(Consultant Technique CG et animation),
LUCIE LEBON
(Responsable R&D indépendante),
PAUL-ÉMILE BUTEAU
(2 Minutes) et
FRANÇOIS TARLIER
(DWARF)

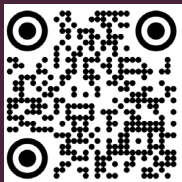


ICCARE

Journées d'accélération de l'ICCARE-LAB
des secteurs Audiovisuel et Jeu vidéo,
organisées par l'agence AD'OCC, PUSH START, Montpellier ACM
Siggraph, Correspondances digitales et le PEPR ICCARE



<http://pepr-iccare.fr>



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

© Convergences