

Programme de recherche
Industries culturelles et créatives

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

RAPPORT D'ACTIVITÉ 2025





AVANT-PROPOS

Ce premier rapport d'activité n'est pas seulement un bilan : il est le signe d'un mouvement. Celui d'une recherche qui refuse de rester à distance, qui s'engage, qui s'écrit avec les acteurs et au plus près des transformations des ICC.

Dans un moment où les équilibres culturels, économiques et démocratiques se recomposent rapidement, il affirme une conviction simple mais décisive : la recherche n'a pas seulement vocation à observer ces mutations, elle doit contribuer à les éclairer, à les accompagner — et, autant que possible, à en orienter les formes. C'est cette ambition collective, à la fois exigeante et engagée, que ce rapport donne à voir.

C'est toujours un moment un peu particulier que celui d'un premier rapport d'activité : prendre le temps de regarder le chemin parcouru, de donner forme à une dynamique encore en train de s'inventer, et de partager ce qui, au fil des mois, a fait la vie d'un programme.

Lancé dans un contexte de profondes transformations des industries culturelles et créatives, le programme de recherche Industries culturelles et créatives s'est construit dès sa première année comme un espace ouvert, en mouvement, à l'image des mondes qu'il explore. Entre accélérations technologiques, recompositions des usages, exigences de transition et redéfinition des modèles économiques et culturels, les ICC occupent aujourd'hui une place stratégique — à la fois fragile et essentielle.

Dans ce paysage en mutation, ICCARE porte une ambition claire : faire émerger une recherche à la fois exigeante et située, capable de dialoguer avec les pratiques, les territoires et les milieux

professionnels. Une recherche qui ne se contente pas d'observer, mais qui co-construit, expérimente et accompagne une « science avec et pour les industries culturelles et créatives », profondément ancrée dans le réel.

Ce rapport témoigne de cette dynamique. Il donne à voir la richesse des projets engagés, la diversité des approches mobilisées, l'intensité des échanges qui se sont noués entre chercheurs, artistes, institutions et acteurs économiques. De l'ICCARE-LAB aux projets thématiques, des journées d'accélération aux initiatives territoriales, des premières cohortes doctorales aux outils structurants comme la plateforme ARIANE, c'est tout un écosystème qui se met en place, se relie, s'expérimente.

Cette dynamique n'existerait pas sans l'engagement des communautés qui font vivre le programme. Chercheurs et chercheuses, professionnels des ICC, partenaires institutionnels et culturels contribuent, chacun à leur manière, à inventer de nouvelles façons

de faire de la recherche, plus ouvertes, plus collaboratives, plus attentives aux enjeux contemporains.

Les derniers mois l'ont montré avec force : les ICC sont au cœur de transformations majeures — numériques, écologiques, sociales, démocratiques. Elles jouent un rôle décisif dans la circulation des savoirs, la formation de l'esprit critique, la capacité à imaginer des futurs communs. À ce titre, elles constituent un levier essentiel face aux défis de notre temps, qu'il s'agisse des mutations technologiques, des fractures sociales ou des phénomènes de désinformation.

À ces transformations s'ajoute un enjeu majeur, que les industries culturelles et créatives portent avec une acuité particulière : leur rôle dans la cohésion sociale, dans l'accompagnement des transitions contemporaines et dans la diffusion d'une culture de l'intégrité cognitive et de l'esprit critique. Dans un contexte marqué par l'intensification des polarisations et la circulation accrue de la désinformation, il apparaît plus que jamais nécessaire de rappeler que les ICC ne sont pas seulement des secteurs de production ou de création, mais aussi des espaces où se construisent les conditions d'un débat démocratique éclairé. Elles offrent des cadres pour apprendre à comprendre, à débattre, à nuancer, mais aussi à imaginer collectivement d'autres possibles.

Les nombreuses rencontres organisées à travers les territoires — de Paris à Marseille, de Rennes à Ajaccio, de Lyon à Cognac — ont illustré cette vitalité et cette diversité, en faisant dialoguer des mondes qui se croisent encore trop rarement. Elles ont aussi montré combien l'intelli-

gence collective, lorsqu'elle est réellement mise en partage, peut devenir un moteur d'invention, et souvent aussi de joie.

Au terme de cette première année, ICCARE apparaît ainsi comme un espace d'expérimentation, de coopération et de réflexion partagée, appelé à se renforcer et à s'ouvrir encore davantage. Les défis à venir sont nombreux, mais ils s'accompagnent d'une conviction forte : celle que la recherche, lorsqu'elle est conçue comme un bien commun et une aventure collective, peut contribuer à imaginer des futurs désirables, justes et inclusifs.

Dans cette perspective, le programme entend poursuivre et amplifier une ambition essentielle : contribuer à une co-construction renouvelée des politiques publiques, fondée sur un dialogue étroit entre recherche, création et action. Il s'agit non seulement d'éclairer la

décision, mais aussi de penser collectivement les cadres, les outils et les récits qui permettront d'accompagner les transformations en cours, au plus près des réalités du terrain.

Nous adressons nos remerciements les plus sincères à toutes celles et ceux

qui participent à cette aventure. Puisse ce rapport rendre compte, au plus juste, de l'énergie, de la créativité et de l'engagement qui animent ICCARE — et donner envie de poursuivre, ensemble, ce travail en commun.



David Cœurjolly & Solveig Serre (CNRS)
Co-directeurs du PEPR ICCARE

LE PEPR ICCARE

Les industries culturelles et créatives (ICC) constituent une filière stratégique pour le rayonnement économique et culturel de la France. Dans ce cadre, l'État en a fait l'une de ses stratégies d'accélération et a confié au CNRS le programme de recherche Industries culturelles et créatives, qui en constitue le volet recherche. Doté de 25 M€ sur six ans, le PEPR ICCARE vise à renforcer les liens entre sciences humaines et sociales, sciences informatiques et acteurs professionnels, afin d'accompagner la transformation des ICC face aux grands enjeux contemporains.



LE CONTEXTE

Les industries culturelles et créatives (ICC) sont une filière de premier plan, essentielle au rayonnement économique et culturel de la France. Afin de les accompagner et de les soutenir, l'État en a fait l'une de ses stratégies d'accélération et a confié au CNRS le pilotage du programme de recherche national Industries culturelles et créatives (PEPR ICCARE), qui constitue le volet recherche de cette stratégie. Doté d'un montant de 25 M€ pour une durée de six ans, ICCARE a pour objectif de mener une action constante entre les communautés de recherche (sciences humaines et sociales/sciences informatiques) et professionnelles dans une démarche de co-construction, de co-réalisation et de co-valorisation,

et ce afin d'accompagner l'ensemble de la filière dans sa transformation et adaptation aux grands enjeux numériques, économiques, sociaux, de transition, de demain.

La filière industries culturelles et créatives regroupe un ensemble large et hétérogène de secteurs : musique, édition, audiovisuel, arts visuels et arts numériques, jeu vidéo, spectacle vivant, métiers d'art et de la mode, design et architecture, musées et patrimoines, arts de vivre. Si l'action publique les associe sous un sigle unique, ICC, cette catégorisation recouvre en réalité une forte diversité de situations, d'acteurs et de pratiques. Les ICC forment en effet un continuum



d'activités allant de la création individuelle aux entreprises structurées, en passant par les associations, les collectifs, les établissements publics ou parapublics. Elles articulent des pratiques culturelles et artistiques, des activités économiques, des échanges marchands, des techniques, des technologies et des savoir-faire, et s'inscrivent à des échelles multiples (locale, nationale, internationale), tant du point de vue de la création que de la production et de la diffusion.

En France, la Culture constitue aujourd'hui un secteur économique de tout premier plan. Elle représente 586 000 emplois directs et près de 1,1 million d'emplois indirects, soit davantage que l'industrie automobile, la construction aéronautique et spatiale et l'industrie pharmaceutique réunies. En 2024, le secteur culturel a généré 103 milliards d'euros de chiffre d'affaires et 43 milliards d'euros de valeur ajoutée, contribuant à hauteur de 2,9 % du PIB national, un niveau comparable à celui de l'industrie agroalimentaire ou de la restauration, et nettement supérieur à celui de plusieurs industries stratégiques. Malgré l'impact majeur de la crise sanitaire, la culture a enregistré une croissance de 21 % au cours des cinq dernières années, soit plus du double de celle de la construction aéronautique et spatiale, tandis que l'industrie automobile connaissait un recul sur la même période. Cette dynamique s'inscrit toutefois dans un contexte de profondes transformations pour les industries culturelles et créatives (ICC) : accès au financement, fragilisation économique de nombreux acteurs, intensification de la concurrence



internationale, mutations des modes de création, de production et de diffusion sous l'effet du numérique, des plateformes et des technologies algorithmiques, enjeux de diffusion internationale, de structuration territoriale des entreprises culturelles, ainsi que responsabilités sociales et écologiques. Face à ces défis, l'État français a fait des ICC une priorité stratégique nationale, en adoptant en 2021 une stratégie ambitieuse issue des États généraux des ICC, visant à renforcer la solidité et la compétitivité de la filière, positionner la France comme un acteur majeur de l'économie culturelle numérique, accroître le rayonnement international de la création française et inscrire durablement son développement dans les dynamiques territoriales.

ICCARE s'inscrit dans cette stratégie en partant d'un constat central : les différentes parties prenantes des ICC demeurent largement cloisonnées. Du côté de la

recherche, les échanges entre sciences humaines et sociales et sciences informatiques restent limités, et les travaux se concentrent souvent sur un seul secteur des ICC, au risque de surestimer ses spécificités et de négliger les interactions intersectorielles. Les enjeux liés aux plateformes, aux données, aux algorithmes, à la visualisation ou à l'intelligence artificielle sont fréquemment abordés soit de manière mono-sectorielle, soit selon des approches principalement technocentrées. Du côté des ICC, l'investissement dans la recherche publique demeure faible, en dehors de questions technologiques ciblées ou d'analyses économiques et marketing à court terme. Or, si les ICC ont besoin de données

quantitatives, elles ont également besoin d'outils d'interprétation, de mise en perspective et de compréhension des transformations en cours. La question n'est donc pas seulement celle de la croissance du secteur, mais de ce que cette croissance signifie sur les plans culturel, social, territorial et symbolique.

ICCARE promeut ainsi une « science avec et pour les industries culturelles et créatives » (SAPICC), fondée sur un dialogue étroit entre recherche et terrain. Cette démarche implique le transfert d'acquis de la recherche fondamentale vers les acteurs des ICC, l'enrichissement de la recherche par les retours du terrain, la capacité des communautés scientifiques et professionnelles à co-concevoir, co-construire et co-réaliser des projets de recherche, dans une logique de collaboration et de réciprocité.

Pour répondre à ces objectifs, ICCARE vise à :

1 — Structurer et renforcer une dynamique de recherche interdisciplinaire, croisant sciences humaines et sociales et sciences informatiques, en lien étroit avec les acteurs culturels et créatifs, afin de favoriser une acculturation méthodologique et conceptuelle réciproque.

2 — Cartographier de manière fine et continue les forces de recherche et les acteurs de la filière ICC, afin de rendre visibles les compétences, les besoins et les opportunités de collaboration tout au long du programme.

3 — Clarifier les formes d'expertise que la recherche peut apporter aux ICC, en

complément d'autres types d'expertise, et évaluer conjointement les potentiels scientifiques des industries culturelles et créatives. Le programme est structuré autour de trois niveaux de dialogue étroitement articulés :

1 — L'ICCARE-LAB : un espace central de coordination et d'intégration qui constitue le cœur structurant du programme,

2 — Six projets thématiques, transversaux et interdisciplinaires, qui irriguent l'ensemble du programme en favorisant les croisements entre secteurs des ICC, disciplines scientifiques et acteurs professionnels. Ces projets concernent la création à l'heure de la transition numérique et de l'intelligence artificielle (HARMONIE), les publics (THEMIS), les crises (EUPRAXIE), les alternatives culturelles et créatives (DEDALE), les univers immersifs (STYX et COMET).

3 — Un appel à manifestation d'intérêt (lancement des projets début 2027) pour élargir et renforcer les dynamiques de mobilisation des communautés scientifiques et des acteurs culturels et créatifs.

Par conséquent, le PEPR ICCARE est bien plus qu'un simple programme de recherche : c'est un espace commun où les communautés de recherche et les communautés professionnelles peuvent expérimenter, questionner et inventer ensemble les formes culturelles et économiques de demain, et contribuer à faire des ICC une filière vivante, résiliente et porteuse de sens, en France et au-delà.

<http://pepr-iccare.fr>





ICCARE-LAB

Explorer les dynamiques émergentes des industries culturelles et créatives en croisant recherche, innovation et pratiques professionnelles — telle est l'ambition de l'ICCARE-LAB, conçu pour anticiper les transformations d'une filière en profonde mutation.

L'ICCARE-LAB se présente comme un réseau national de recherche et d'innovation dédié aux industries culturelles et créatives, conçu pour fédérer chercheurs et professionnels autour d'une approche à la fois intégrée, systémique et prospective. Structuré en douze secteurs clés — arts

Comment créer les conditions de la rencontre et du dialogue ?

de vivre, arts visuels et arts numériques, audiovisuel, design et architecture, données et métadonnées, édition, jeu vidéo, métiers d'art et de mode, musées et patrimoine, musique, spectacle vivant, transfert et valorisation —, il s'appuie sur des trios de facilitateurs (chercheurs en SHS, en informatique et professionnels) pour cartographier les forces en présence, identifier les enjeux émergents et anticiper les transformations de la filière. Complété par des référents transversaux (transition, recherche/création, Europe et international, écritures alternatives) et articulé avec six projets thématiques interdisciplinaires, l'ICCARE-LAB vise à créer un espace de dialogue et d'expérimentation où la co-construction entre recherche et terrain permet d'éclairer les futurs possibles des ICC.

Porteurs :
David Cœurjolly (CNRS)
et Solveig Serre (CNRS)





HARMONIE

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

Explorer les nouvelles frontières de la création numérique à l'ère de l'intelligence artificielle et des technologies immersives en associant artistes, chercheurs et professionnels — telle est la mission d'HARMONIE, qui vise à repenser les processus de création et à anticiper les transformations des ICC.

HARMONIE vise à dépasser les cloisonnements entre recherche scientifique, innovation technologique et création artistique en proposant un espace inédit de rencontre et d'expérimentation autour des technologies numériques. Partant du constat que les créateurs peinent souvent à s'approprier les outils numériques émergents

**Quand l'art rencontre
l'intelligence artificielle,
quelles nouvelles formes
de création émergent ?**

et les pratiques, HARMONIE entend ainsi anticiper les évolutions des outils créatifs et favoriser l'émergence de nouvelles formes d'expression, tout en offrant aux créateurs les moyens de s'emparer pleinement des opportunités technologiques.

**Porteur :
Richard Kronland (CNRS)**

— et que cette distance limite l'innovation dans les industries culturelles et créatives —, le projet adopte une méthodologie collaborative associant chercheurs, ingénieurs et artistes. Au cœur d'HARMONIE, une plateforme expérimentale servira à la fois de laboratoire pour étudier les processus de création (numérique ou assistée par le numérique) et de vitrine pour explorer les futurs possibles de l'art et de la culture à l'ère des technologies avancées. En croisant les savoirs





THEMIS

Toucher les publics

Repenser la démocratisation culturelle à l'ère des mutations sociales et technologiques en explorant les pratiques émergentes et les attentes diversifiées des publics — telle est l'ambition de THEMIS, qui rassemble chercheurs et professionnels pour analyser et anticiper les transformations des industries culturelles et créatives.

THEMIS se propose de repenser la démocratisation culturelle à l'aune des mutations profondes qui traversent les pratiques culturelles en France.

Face à une hétérogénéité croissante des publics et à des enjeux de médiation, d'accès et d'engagement, le projet

Les publics de la culture ne sont plus ceux d'hier. Comment les comprendre et les engager aujourd'hui ?

la communication, de la tarification et de la médiation, pour co-construire des analyses et des outils capables d'éclairer les pratiques actuelles

et de guider les politiques culturelles de demain. constitue un pôle de réflexion et d'expérimentation visant à comprendre et anticiper les évolutions des pratiques culturelles. En associant chercheurs, professionnels des ICC et acteurs de terrain, THEMIS explore les leviers de l'offre culturelle, de

À travers cette démarche, THEMIS ne se contente pas d'observer les transformations des publics : il expérimente des réponses innovantes et propose des scénarios prospectifs pour une culture plus accessible, inclusive et adaptée aux défis contemporains.

**Porteur : Volny Fages
(ENS Paris-Saclay)**





EUPRAXIE

Surmonter les crises : bien-être,
démocratie, résilience

Anticiper les crises et renforcer la résilience des ICC en explorant leur rôle dans la transmission des valeurs démocratiques, la diversité et le bien-être collectif — telle est la mission d'EUPRAXIE, qui unit recherche et terrain pour imaginer des solutions innovantes et durables face aux défis sociaux et environnementaux.

La recherche avec et sur les industries culturelles et créatives (ICC) offre des clés pour répondre aux crises et urgences contemporaines. En tant que vecteurs de transmission des valeurs démocratiques, de promotion de la diversité et de prévention des risques, les ICC jouent un rôle central dans la résilience des sociétés. Le projet EUPRAXIE s'attache à évaluer leur impact sur les dynamiques sociales, en développant des indicateurs inédits de qualité de vie qui intègrent l'accès à la culture et la participation citoyenne sous toutes ses formes. À travers des enquêtes et des analyses collaboratives, EUPRAXIE explore également comment les ICC peuvent renforcer les compétences des citoyens, soigner le lien social et contribuer au bien-être collectif.

Comment les ICC peuvent-elles devenir des remparts démocratiques ?

En croisant les regards des chercheurs, des professionnels et des publics, le projet ne se contente pas d'analyser le présent : il anticipe les futurs possibles des ICC, pour en faire des leviers essentiels à l'évolution démocratique et à la construction de sociétés plus résilientes.

Porteuse :
Sandra Laugier (U. Paris 1)





DEDALE

Alternatives culturelles et créatives

Repenser les marges des industries culturelles et créatives comme des laboratoires d'innovation permet d'y détecter des alternatives porteuses de transformation, tant pour les pratiques artistiques que pour les modèles économiques et sociaux — une ambition au cœur du projet DEDALE, qui unit chercheurs, professionnels et acteurs de terrain pour explorer ces futurs possibles.

DEDALE se propose d'explorer et de valoriser les ressources alternatives qui émergent aux marges des industries culturelles et créatives (ICC), entendues dans leur diversité géographique, sociale et symbolique.

En postulant que ces marges sont des laboratoires d'innovation, le projet cherche à révéler des manières de faire, de créer

Et si les marges devenaient le cœur de l'innovation culturelle ?

et de diffuser « autrement », capables de transformer les ICC tant dans leurs modèles économiques que dans leurs pratiques culturelles et leurs rapports à la création. À travers une approche transversale et prospective, DEDALE interroge les alternatives comme leviers

de résilience et de transformation pour l'ensemble de la filière, en croisant les regards des chercheurs, des professionnels et des acteurs de terrain. En s'appuyant sur des expérimentations concrètes et des analyses critiques, le projet vise à éclairer les futurs possibles des ICC, tout en nourrissant les réflexions de l'ICCARE-LAB et des cinq autres projets transversaux. L'ambition de DEDALE est ainsi de repenser les ICC à partir de leurs marges, pour en faire un secteur plus inclusif, innovant et adapté aux défis contemporains.



**Porteur : Luc Robène
(U. de Bordeaux)**



STYX

Les mondes infinis du métavers, pour en faire quoi ?

Étudier le métavers non pas comme un objet figé, mais comme une métaphore des transformations numériques en cours au sein des ICC — telle est la vocation du projet STYX, qui réunit chercheurs et professionnels pour anticiper les mutations technologiques, sociales et économiques qui redéfinissent aujourd'hui le secteur.

STYX a pour vocation d'analyser, en coordination avec les approches scientifiques et techniques, les enjeux économiques, sociaux et réglementaires du métavers, en interrogeant ses impacts concrets sur les industries culturelles et créatives (ICC). Au-delà des discours, le projet adopte une double approche pour appréhender la place des ICC dans cet espace émergent.

D'une part, il se concentre sur les créateurs et professionnels qui, en produisant des contenus pour le métavers, redéfinissent les frontières de la création numérique et écrivent un nouveau chapitre de l'innovation culturelle. D'autre part, il examine les restructurations en cours — quelles entreprises s'engagent, quels phénomènes d'hybridation apparaissent entre les mondes techniques de l'immersion et les univers culturels, et quels sont les

Plonger dans les enjeux cachés du métavers

atouts et défis des acteurs français dans cette transition. En croisant ces analyses, STYX vise à anticiper les évolutions du métavers et à proposer des pistes pour une intégration créative et stratégique des ICC dans cet écosystème en pleine mutation.

Porteuse :
Joëlle Farchy (U. Paris 1)





COMET

Conception et usages des univers métaversiques

Anticiper les futurs des métavers en explorant leurs potentialités créatives, leurs enjeux éthiques et leurs impacts sociétaux — telle est l'ambition du projet COMET, qui unit chercheurs, artistes et acteurs des ICC pour imaginer des univers numériques immersifs, durables et inclusifs.

Les univers métaversiques, en permettant aux utilisateurs de se connecter, interagir et créer collectivement dans des environnements virtuels immersifs et multisensoriels, redéfinissent les frontières de la connectivité numérique et transforment

**Comment rendre
les métavers durables,
éthiques
et accessibles ?**

nos façons de travailler, d'apprendre et de socialiser. Dans ce contexte, le projet vise à favoriser les avancées scientifiques et technologiques de ces univers, en collaboration avec les artistes et les acteurs des ICC, tout en intégrant une réflexion prospective sur leurs enjeux réglementaires, éthiques (protection des données, sécurité) et environnementaux, afin d'en anticiper les impacts et d'en orienter le développement vers des modèles durables et inclusifs.

Porteur :
Yann Coello
(U. de Lille)



2025

EN QUELQUES CHIFFRES

70

documents
HAL

463

intervenants

41

journées
d'accélération

3

comités de
programmation

1135

membres
sur ARIANE

3292

participants

3

lettres
d'ICCARE

4530

mails
d'inscription
aux journées

1

chaîne
Youtube

227


candidats
aux appels
à projet
d'ICCARE

3500

abonnés
LinkedIn

55

lauréats des
appels ICCARE



FAITS MARQUANTS

Au fil de l'année, ICCARE a déployé une série d'événements, de rencontres et de dispositifs qui témoignent de la dynamique du programme et de la diversité des actions engagées. Entre exploration de nouveaux terrains de création, structuration d'outils collaboratifs et mise en réseau des acteurs, ces initiatives contribuent à renforcer un écosystème de recherche et d'innovation au service des industries culturelles et créatives.

J a n v i e r

Quand les métavers deviennent terrains de création

La journée de lancement du projet COMET, à La Plaine Image (Tourcoing), a rassemblé une large communauté de chercheurs, d'artistes et de professionnels des industries culturelles et créatives autour des enjeux des univers immersifs. Entre présentations scientifiques, démonstrations d'entreprises et propositions artistiques, les échanges ont illustré le potentiel des métavers, de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle pour la création, la médiation et les usages culturels. L'événement a posé les bases d'une ambition collective fondée sur l'innovation, le dialogue et la collaboration.

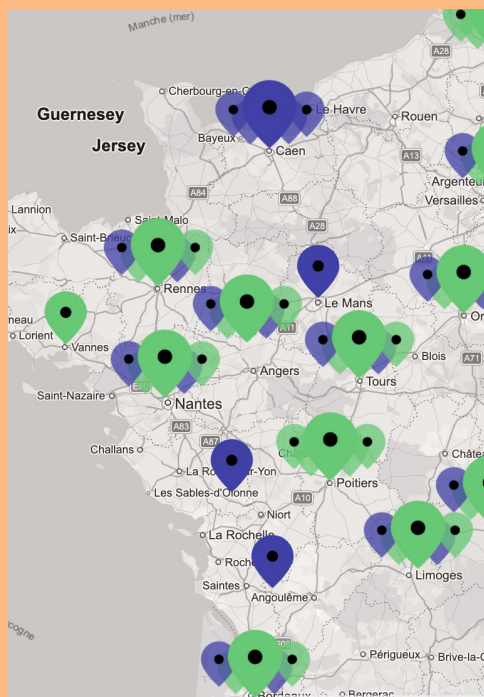


J a n v i e r

ARIANE, le Tinder des ICC et de la recherche

ARIANE a été conçue pour faciliter la rencontre entre communautés de recherche et acteurs des industries culturelles et créatives. Elle permet de construire une cartographie dynamique des compétences et des projets, de faire remonter les besoins du terrain vers la recherche et de favoriser l'émergence de projets communs. En créant des liens entre les différents projets du programme et en soutenant la structuration de pôles territoriaux, ARIANE contribue à renforcer un écosystème collaboratif à l'échelle nationale. À ce jour, ARIANE compte 1204 inscrits, parmi lesquels 43% sont des chercheurs, 47% des professionnels, et 10% à la fois des professionnels et chercheurs.

ariane.pepr-icare.fr



F é v r i e r

Création sonore et IA : un événement labellisé Sommet pour l'action sur l'IA

Les acteurs majeurs de la recherche scientifique, de l'innovation technologique et de la création sonore se sont réunis à l'IRCAM autour des enjeux de la création pour les ICC, la musique et le cinéma. Les échanges ont mis en lumière les spécificités de la recherche et de l'innovation dans les ICC, depuis l'analyse fine des besoins des métiers de la création jusqu'à l'intégration responsable de l'intelligence artificielle, dans ses dimensions économiques, écologiques et éthiques. Cette journée a posé les bases d'un réseau de coopération durable et a esquissé les contours d'un modèle français d'excellence scientifique, créative et culturelle.



M a r s

Une journée à la Friche pour expérimenter l'immersion

Le lancement du projet HARMONIE, à la Friche la Belle de Mai (Marseille) a rassemblé publics, artistes, chercheurs et professionnels autour des relations entre création artistique, immersion et intelligence artificielle. Alternant réflexions critiques et expériences sensibles, la journée a interrogé ce que signifie réellement « être immergé », à travers débats, œuvres interactives et dispositifs immersifs. Réalité virtuelle, son spatialisé et IA générative ont invité à vivre, questionner et partager l'expérience. Un temps fort qui ouvre un projet ambitieux, fondé sur l'exploration, le dialogue et l'expérimentation.

A v r i l

Culture populaire et démocratie, le cycle est lancé

Organisé par Sandra Laugier (philosophe et porteuse du projet EUPRAXIE) au théâtre de la Concorde, ce cycle propose une série de rencontres explorant le rôle des séries, des films et des récits du quotidien dans l'expérience démocratique contemporaine. Pensé comme un dialogue entre réflexion philosophique et création audiovisuelle, il interroge la culture populaire comme un espace vivant de partage des valeurs, de pluralité des points de vue et de construction du commun. Et si la démocratie se jouait aussi dans les séries et les films que nous regardons ?



M a i

Spectacle vivant et nouveaux publics : entre scène, écrans et mondes virtuels

À l'instigation du projet STYX, cette rencontre exceptionnelle avec Thomas Jolly a interrogé la conception de spectacles destinés à des publics multiples : en salle, via les médias ou dans des environnements numériques. À partir de son expérience de metteur en scène, Thomas Jolly a évoqué les enjeux artistiques et techniques des formes hybrides mêlant spectacle vivant et captation. Les échanges ont porté sur la transformation de l'œuvre lorsqu'elle est filmée et sur la manière de prolonger sa diffusion sans perdre ce qui fonde le théâtre : la présence, le temps partagé et la relation directe au public.



M a i

Lancement de la lettre d'ICCARE

Cette publication trimestrielle a pour vocation d'offrir un espace de partage et de dialogue dédié à la vie du programme et aux communautés scientifiques et professionnelles qui l'animent. Pensée comme un lieu ouvert et en mouvement, elle donne à voir des projets en cours, des initiatives émergentes, des ressources et des travaux qui renouvellent les manières de faire recherche. Dans un contexte où la parole scientifique est parfois remise en cause, cette lettre affirme l'ambition d'une recherche ouverte, ancrée dans les pratiques, les territoires et les enjeux contemporains, conçue comme un bien commun et une aventure collective.



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



J u i n

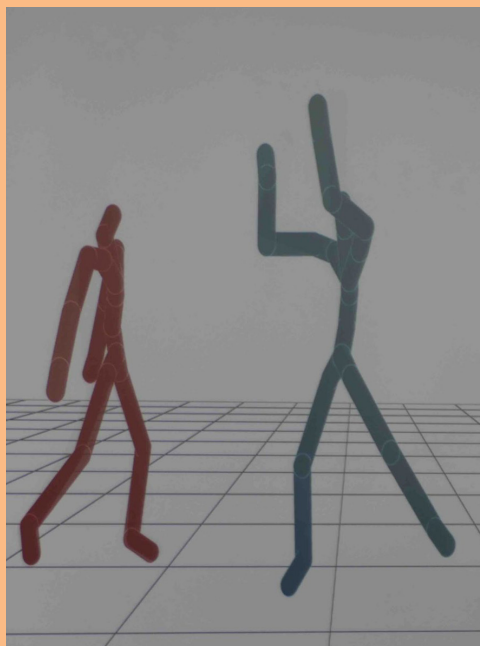
Trois jours pour penser les futurs d'ICCARE

Le comité de programmation d'ICCARE s'est tenu du 17 au 19 juillet pour un temps de travail collectif consacré aux orientations stratégiques du programme. Les échanges ont porté sur l'initiation à l'intelligence artificielle à destination des communautés en sciences humaines et sociales, les alternatives culturelles et créatives dans les territoires insulaires, ainsi que sur l'exploration de formats innovants de publication et de journées d'étude. Rassemblant les facilitateurs des secteurs de l'ICCARE-LAB et les directions des projets thématiques, cette session a renforcé la cohérence scientifique du programme et nourri une réflexion prospective sur ses modes d'action et de diffusion.

S e p t e m b r e

ICCARE partenaire du CNSMDP pour une journée dédiée à l'IA

Cette journée de formation dédiée à l'IA a été organisée afin d'accompagner artistes, pédagogues et chercheurs face à l'intégration croissante des outils d'IA dans les pratiques artistiques et éducatives. Conçue comme un espace de réflexion critique et d'expérimentation partagée, elle a articulé conférences, ateliers pratiques et table ronde, abordant les enjeux esthétiques, éthiques, juridiques et écologiques de l'IA. En croisant disciplines et expertises, cette journée a contribué à poser les bases d'une culture commune de l'IA, créative, lucide et exigeante, et a ouvert des perspectives pour penser collectivement les transformations à venir.



O c t o b r e

Les premiers lauréats du PEPR ICCARE à l'honneur

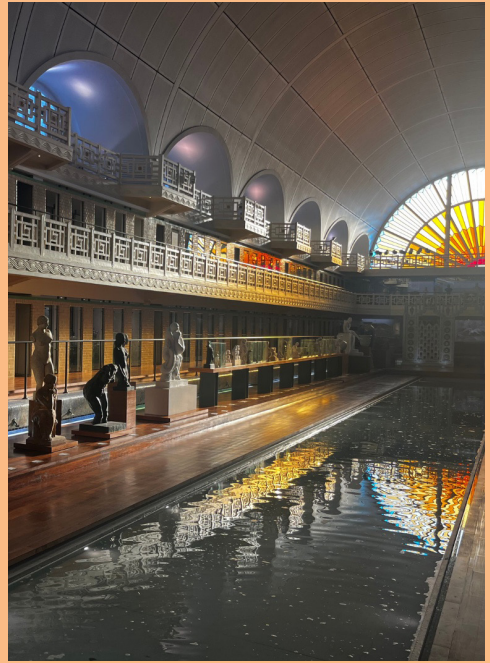
Le 16 octobre à Paris, le comité de programmation du PEPR a réuni les lauréats de la première vague des appels à projets, des dispositifs d'accompagnement doctoral et des contrats doctoraux. À travers des présentations en 180 secondes, les équipes ont illustré la diversité des secteurs des industries culturelles et créatives, la richesse des approches mobilisées — du numérique à la recherche-création — ainsi que la vitalité de la recherche et l'engagement des professionnels associés. Cette rencontre a mis en lumière la force et la cohérence d'un écosystème de recherche en pleine structuration.



N o v e m b r e

Se former aux métavers

Une formation d'initiation à la photogrammétrie a réuni au Fresnoy — Studio national des arts contemporains (Tourcoing) chercheurs et créateurs autour d'un apprentissage mêlant apports théoriques, démonstrations et mises en pratique. Après des expérimentations en studio, les participants ont réalisé des prises de vue d'œuvres en conditions réelles dans un musée, avant de travailler au traitement des images, aux usages possibles et aux enjeux de conservation des données. Ces deux journées ont illustré la co-construction entre recherche, institutions culturelles et entreprises des ICC, tout en ouvrant de nouvelles perspectives pour la médiation et la valorisation du patrimoine en trois dimensions.



D é c e m b r e

Soutenir des recherches ambitieuses au service des ICC : lancement de l'AAP ICCARE

L'appel à projets du PEPR ICCARE vise à soutenir des projets de recherche ambitieux et structurants au service des industries culturelles et créatives. Il encourage des démarches interdisciplinaires associant sciences humaines et sociales et sciences informatiques, en lien étroit avec les acteurs culturels et créatifs. Doté d'une enveloppe de 5 M€, l'appel financera des projets de grande ampleur, pleinement intégrés à la stratégie du programme, favorisant la co-construction des savoirs et l'innovation scientifique, culturelle et sociétale.



GOUVERNEMENT

Liberté
Égalité
Fraternité

anr[®]

agence nationale
de la recherche



Programme de recherche

« Industries culturelles et créatives »

Appel à projets

DATE DE REMISE DES LETTRES D'INTENTION : 17/03/2026 à 11h00 (heure de Paris).

DATE DE REMISE PRÉVISIONNELLE DES PROJETS COMPLETS : 16/07/2026 à 11h00 (heure de Paris).

Adresse de consultation : <https://anr.fr/PEPR-ICC-AAP-2025>





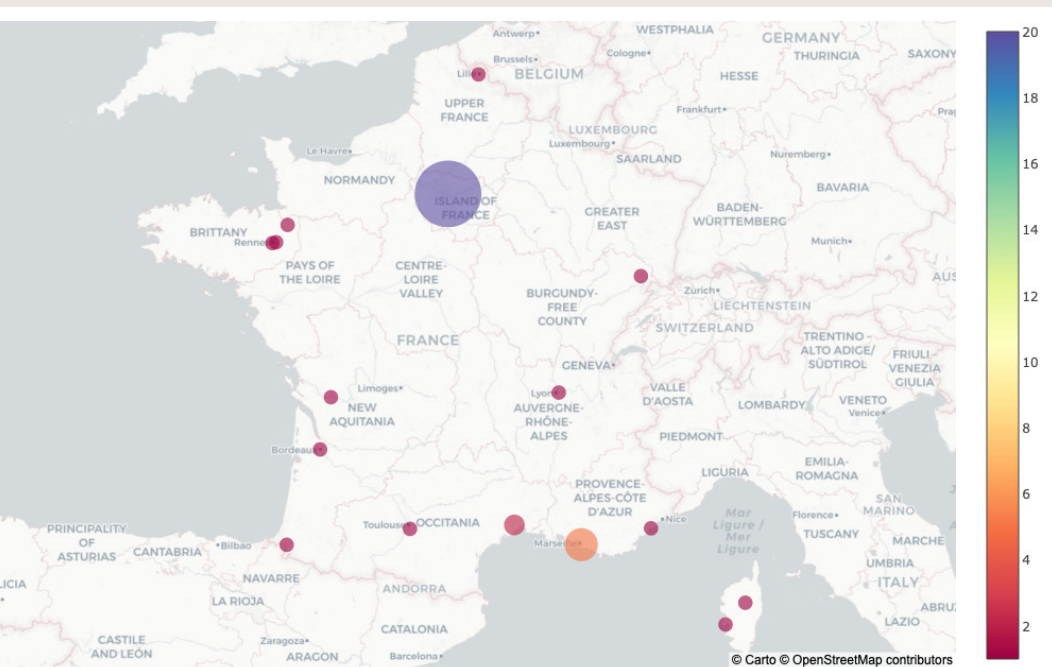
LES JOURNÉES D'ACCÉLÉRATION

À travers la diversité de ces journées, ICCARE a confirmé sa capacité à faire dialoguer recherche, création et mondes professionnels autour des grandes transformations des industries culturelles et créatives. Qu'il s'agisse de numérique, d'intelligence artificielle, de patrimoines, de design, de spectacle vivant, d'arts visuels ou de métiers d'art, ces rencontres ont mis en lumière des enjeux communs : accompagner les mutations en cours, structurer des communautés de travail, et ouvrir des espaces partagés de réflexion, d'expérimentation et de coopération.

Une géographie contrastée et volontairement distribuée

La cartographie des journées d'accélération met en évidence une double dynamique. D'une part, une concentration assumée en Île-de-France, qui s'explique par la densité des institutions culturelles, scientifiques et des infrastructures de recherche, ainsi que par la nécessité de structurer rapidement des réseaux nationaux. D'autre part, un effort manifeste de décentrement, avec l'organisation de nombreuses journées hors de Paris, dans des métropoles régionales, des villes moyennes, des territoires ruraux et insulaires. Cette distribution spatiale reflète une stratégie claire du programme ICCARE : articuler des pôles de structuration nationale avec des lieux d'expérimentation situés, au plus près des pratiques, des acteurs et des enjeux territoriaux. Les journées organisées à Marseille,

Montpellier, Rennes, Bordeaux, Corte, Ajaccio, Cognac ou Échenans-sous-Mont-Vaudois témoignent de la volonté de ne pas réduire l'innovation culturelle à un centre unique, mais de reconnaître la diversité des écosystèmes de création et de recherche. La carte révèle ainsi un programme qui ne se contente pas de diffuser des modèles, mais cherche à faire émerger des savoirs à partir des territoires, en tenant compte de leurs contraintes, de leurs ressources et de leurs singularités culturelles. Elle constitue enfin un outil d'aide à la décision pour penser les équilibres futurs du déploiement de ces journées d'accélération : consolidation de pôles existants, renforcement de certaines régions encore peu couvertes et approfondissement des coopérations locales sur le long terme.



Les arts visuels et numériques comme laboratoires des transformations à venir

Cette journée s'est inscrite dans une démarche résolument prospective, interrogeant les formes les plus contemporaines de la création et leurs effets sur les mondes artistiques comme sur

la recherche. Les échanges ont mis en lumière des préoccupations partagées: rompre l'isolement des acteurs, structurer des réseaux durables, renforcer les liens entre recherche et création, et répondre aux mutations numériques, économiques et sociales en cours. La diversité du secteur est apparue comme une richesse, à condition d'être pensée comme une chaîne continue de métiers, de la création à la médiation. De cette rencontre est née une volonté commune de coordination, de suivi et de travail au long cours, posant les bases d'un fonctionnement collectif et de partenariats appelés à se renforcer durablement.



17 JANVIER 2025
FRICHE LA BELLE DE MAI

9h30 - 19h30
21 rue Joffre
13003 Marseille

Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB

Création, diffusion et réception des arts visuels et des arts numériques : quels enjeux à partager pour quels changements à impulser ?

CC BY-NC-ND
MUSEUMS
ANR
CHERCHUES
ESAA
JEU
CITÉ
UNIVERSIENNE

Ce matériel sera diffusé en accès libre et gratuit pour l'ensemble des membres de l'association ICCARE-LAB et sera réutilisé dans les publications de l'association.

17/01/2025
Création, diffusion et réception des arts visuels et des arts numériques, Friche la Belle de Mai, Marseille

Penser le numérique des musées aujourd'hui suppose d'en comprendre l'histoire

En replaçant le déploiement du numérique dans les musées et les patrimoines dans une perspective de temps long, cette journée a révélé des filiations souvent invisibles, des premières images de synthèse patrimoniales aux dispositifs de réalité augmentée, en passant par les politiques culturelles numériques et les projets de médiation emblématiques. Elle a souligné l'urgence de conserver, documenter et partager cette mémoire collective. De cette réflexion a émergé le projet d'une fresque numérique, conçue comme un outil critique, un support d'aide à la décision et le socle d'une future synthèse collective destinée à éclairer les enjeux à venir.

06/02/2025
Pour une fresque des projets numériques patrimoniaux, Cité des sciences et de l'industrie, Paris



6 FÉVRIER 2025
CARREFOUR NUMÉRIQUE

Jeu 6
9h30 - 17h30

Cité des sciences et de l'industrie
30 avenue Corentin-Leprieux 75018 Paris

Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB

Retour aux origines : pour une fresque des projets numériques patrimoniaux

CC BY-NC-ND
MUSEUMS
ANR
CHERCHUES
ESAA
JEU
CITÉ
UNIVERSIENNE

Ce matériel bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de l'article 1303 du Code de Commerce (AAR-23-FR-0301).

Former les artistes, c'est aussi prendre soin des corps qui créent

Penser la formation des artistes en danse et en cirque, c'est penser leurs corps au travail. Cette journée a interrogé la formation tout au long des carrières, les lieux de transmission et d'apprentissage, ainsi que les explorations techniques et numériques. Présentations et tables rondes réunissant écoles, universitaires, artistes et techniciens ont mis en lumière des collaborations innovantes et des enjeux majeurs : santé au travail, souffrances invisibles, financement et création. En débat.

07/02/2025
Se former,
se dé-former,
se reformer,
Centre national
de la danse,
Pantin



7 FÉVRIER 2025	CND — CENTRE NATIONAL DE LA DANSE
Vendredi 9h-17h	1 rue Victor Hugo 93500 Pantin
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Se former, se dé-former, se reformer	
	
<small>Ce travail bénéficie du soutien financier de l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIG-0001.</small>	

Explorer l'avenir des pratiques artistiques dessinées à la main entre Japon et France

Cet événement a réuni chercheurs et artistes du Japon et de la France afin d'interroger les pratiques du dessin, de l'animation, du manga et de la bande dessinée à partir de leurs traditions culturelles et de leurs transformations contemporaines. À travers présentations, et discussions, il a analysé les processus de production des arts visuels dessinés, leur adaptation aux logiques industrielles et leur circulation entre cultures, notamment par la traduction. En mobilisant les apports de l'interaction homme-machine, il a ouvert de nouvelles perspectives de recherche sur des pratiques artistiques encore peu explorées par les sciences informatiques.

10/02/2025
Design A Workshop
on Creativity
Support for Hand-
drawn Art Practices,
INRIA, Paris



10 FÉVRIER 2025	INRIA
Monday, 10-6h PM	45 rue Barrault 75013 Paris
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
A Workshop on Creativity Support for Hand-drawn Art Practices (CHAP 2025 Paris)	
Public seminar	
	
<small>Ce travail bénéficie du soutien financier de l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIG-0001.</small>	

Lancer un dialogue critique entre immersion, arts et sciences



4 MARS 2025	FRICHE LA BELLE DE MAI
Mardi 9h30-19h	41 rue Jubin 13 003 Marseille



Lancement du projet HARMONIE
Créer, produire, diffuser à l'heure des technologies immersives et de l'IA



Le projet HARMONIE bénéficie d'un subside d'Etat géré par l'Agence nationale de la recherche au titre du programme 2020 portant sur l'innovation AMR-GA-PEPR-0002.

Le projet HARMONIE a été lancé à la Friche la Belle de Mai en réunissant chercheurs, artistes et acteurs culturels autour des enjeux de l'immersion, de l'IA et des technologies interactives. Alternant réflexions théoriques et expérimentations sensibles, la journée a interrogé les usages du terme « immersif » et confronté concepts et pratiques à travers tables rondes, œuvres et ateliers de médiation. Elle a posé les bases d'un dialogue exigeant et fécond entre recherche scientifique et création artistique au sein du PEPR ICCARE.

04/03/2025
Journée de lancement du projet HARMONIE, Friche la Belle de Mai, Marseille

Le projet HARMONIE a été lancé à la Friche la Belle de Mai en réunissant chercheurs, artistes et acteurs culturels autour des enjeux de l'immersion, de l'IA et des technologies interactives. Alternant réflexions théoriques et expérimentations sensibles, la journée a interrogé les usages du terme « immersif » et confronté concepts et pratiques à travers tables rondes, œuvres et ateliers de médiation. Elle a posé les bases d'un dialogue exigeant et fécond entre recherche scientifique et création artistique au sein du PEPR ICCARE.

Donner un cadre stratégique aux arts de vivre dans les ICC

Conçue comme le moment inaugural d'un secteur émergent des industries culturelles et créatives, cette journée a permis d'en esquisser les contours et d'identifier des domaines à la fois spécifiques et profondément interconnectés. Les échanges ont fait apparaître de fortes transversalités autour du luxe, de l'expérience, de la reconnaissance et de l'évaluation, en lien avec les défis du renouvellement, de la diversification et de la durabilité des modèles économiques et culturels. Des arts de vivre à l'hospitalité, ce champ pluriel a été envisagé comme un levier majeur de rayonnement culturel, appelé à se réinventer face aux transitions sociales, environnementales, territoriales et numériques contemporaines.

17/03/2025
Les arts de vivre : des ICC comme les autres ?, PCA-STREAM, Paris



17 MARS 2025	PCA-STREAM
Lundi 9h-17h	50 rue Vieille du Temple 75003 Paris

Journée d'accélération de l'ICcare-LAB

Les Arts de vivre : des industries culturelles et créatives comme les autres ?



Ce travail bénéficie d'un subside d'Etat géré par l'Agence nationale de la recherche au titre du programme 2020 portant sur l'innovation AMR-GA-PEPR-0002.

Accompagner les transitions écologique et sociale du musée



25 MARS 2025	CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET MÉTIERS
Mardi 10h-18h	Amphithéâtre Prouvé 282 rue Saint-Martin, 75003 Paris
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Étendre le rôle sociale du musée (Les rencontres/Public n°7)	



Ce travail bénéficie d'une aide au forfait accordée par l'Agence nationale de la recherche au titre de l'article 2030 portant la référence ANR-23-PS3-0001.

La rencontre a interrogé le rôle du musée face aux grandes transitions contemporaines, en particulier écologiques et sociales. En croisant approches critiques de l'art, de la culture et du patrimoine, elle a examiné la capacité des institutions muséales à produire des réponses scientifiques et culturellement pertinentes. Structurée autour de deux axes — transition écologique et représentation de la société —, la rencontre a articulé conception des expositions et programmations avec leur réception par les publics. Elle a ainsi ouvert une réflexion stratégique sur l'évolution des missions du musée dans un contexte de profondes mutations institutionnelles et sociétales.

25/03/2025
Étendre le rôle social du musée, Cnam, Paris

Spectacle vivant et nouveaux publics : entre scène, écrans et mondes virtuels



27-28 MARS 2025	CINÉMA ARTPLEXE CANEBIÈRE
Jeudi-vendredi 10h	125 rue La Canebière 13 001 Marseille
Journée d'accélération du projet HARMONIE	
Musique à l'image & Intelligence artificielle	



projet HARMONIE bénéficie d'une aide au forfait accordée par l'Agence nationale de la recherche au titre de l'article 2030 portant la référence ANR-23-PS3-0001.

Ces deux tables rondes consacrées à la musique à l'image et à l'IA a réuni chercheurs, créateurs et professionnels autour de deux tables rondes complémentaires. Les échanges ont mis en lumière les transformations des pratiques de composition et de production liées à l'essor des technologies d'IA, envisagées à la fois comme outils d'assistance et comme vecteurs de renouvellement esthétique. Les discussions ont également porté sur les enjeux juridiques et économiques, notamment en matière de droit d'auteur, dans un contexte de recomposition des cadres de création. Entre innovation technologique et régulation, la journée a souligné la nécessité d'un dialogue entre acteurs pour accompagner ces mutations.

27-28/03/2025
Musique à l'image, et IA, Cinéma Artplexe Canebière, Marseille

Penser le design comme levier de transformation des ICC

Portée par le groupe Métamorphoses du design, cette journée a affirmé la capacité des designers à dépasser le cadre de l'objet pour proposer des méthodes de recherche exploratoire capables de préfigurer les futurs des industries culturelles et créatives. En mettant en dialogue design, anthropocène et culture numérique, les échanges ont fait émerger l'idée d'un commun du design, à la fois politique et outillé, ainsi qu'une conception du design comme culture de l'hospitalité, attentive à ses destinataires et à ses usages. Le retour aux milieux, aux situations locales et aux infrastructures a rappelé que le design se réinvente en permanence. La journée a également renforcé une dynamique collective, élargi le réseau de

chercheurs et ouvert des perspectives de travail structurantes pour les prochaines journées d'accélération.

08/04/2025
Métamorphoses du design,
Université Paris 1
Panthéon-Sorbonne/
Césure,
Paris

8 AVRIL 2025

Mardi 08h-18h	Mardi Après-midi de 17h-18h
Université Paris 1 Panthéon Sorbonne 12 place du Panthéon 75005 Paris	Césure 13 rue Saintoull 75005 Paris

Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB

Métamorphoses du design: transformations croisées des cultures du design et des écosystèmes professionnels

ANR ENSCI Cnam CÉSURE

Co-financé par le Ministère de la Culture et de l'Industrie et le Département de la Seine-Saint-Denis. L'ICCARE est financé par le Département de la Seine-Saint-Denis.

Faire des alternatives culturelles un moteur des ICC

Cette journée du projet DEDALE a rassemblé artistes, acteurs culturels, chercheurs et publics autour

26 AVRIL 2025

L'Odyssée du Cirque

Samredi
09h-18h30

31 rue des Écoles
70400 Échenans-sous-Mont-Vaudois

Journée d'accélération du projet DEDALE

Cultiver les alternatives pour accélérer les industries culturelles et créatives en Nord Franche-Comté

Nord Franche-Comté ANR thalim p4u

La journée DEDALE est financée par le Comité de projet de l'Agence nationale de la recherche au titre de l'axe de recherche ANR 2020 portant la référence ANR 2020-10000.

26/04/2025
Cultiver les alternatives pour accélérer les ICC en Nord Franche-Comté, L'Odyssée du Cirque, Échenans-sous-Mont-Vaudois

d'initiatives du Nord Franche-Comté, loin des grands centres urbains. Elle a affirmé la volonté de faire dialoguer recherche et création au plus près des territoires, en prenant les alternatives culturelles comme levier d'accélération des industries

culturelles et créatives. Ruralité, transition écologique, itinérance, ancrage territorial et festivals comme laboratoires ont structuré

les échanges, ouvrant une réflexion collective sur les ICC de demain et sur la manière de faire science autrement, en coopération et à partir du terrain. Tables rondes et temps culturels ont incarné cette dynamique de décloisonnement et de recherche partagée.

Interroger l'impact des IA génératives sur les métiers des ICC

Portée par le collectif Creative Machines, cette journée a réuni chercheurs, artistes, créatifs, juristes et institutions pour analyser l'irruption des intelligences artificielles génératives dans les métiers des industries culturelles et créatives, notamment l'animation, les VFX et le jeu vidéo. Prolongeant une Film Jam IAG, elle a permis d'examiner concrètement outils, usages et impacts, et d'ouvrir une réflexion collective sur l'intégration éthique, responsable et juridiquement encadrée de l'IA dans les pratiques créatives contemporaines.

28/04/2025
Rencontres Creative Machines 2025, Creative Seeds, Cesson-Sévigné



28 AVRIL 2025	CREATIVE SEEDS
Lundi 10h-12h	3070 Boulevard des Alliés 35500 Cesson-Sévigné
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Les Rencontres Creative Machines 2025	
	

Ce travail bénéficie d'une allocation d'aide gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 sur tant la référence ANR-23-PEIC-0004.

Affirmer une exigence éthique et réflexive sur les cultures des quartiers populaires

Les échanges ont insisté sur la nécessité de porter un regard précis, informé et rigoureux sur les productions culturelles liées aux quartiers populaires, afin d'éviter les effets de caricature ou de surplomb. Ils ont également mis en avant une exigence éthique forte : reconnaître, associer et rétribuer justement les habitants lorsqu'ils participent à des œuvres culturelles ou audiovisuelles. Témoignages d'artistes, de collectifs et de professionnels ont nourri une réflexion approfondie sur les conditions concrètes d'existence de ces initiatives, entre reconnaissance institutionnelle, financement, ancrage territorial et respect des valeurs portées par les acteurs du terrain.

07/05/2025
Quartiers populaires, ICC et démocratisation de la créativité, Le Tambour, Rennes



7 MAI 2025	LE TAMBOUR
Mardi 9h30-12h	Université Rennes 2 Place Recteur Henri le Moal 35000 Rennes
	
Journée d'accélération du projet EUPRAXIE organisée par SAMI ZEGNANI (u. Paris 8) et ULYSSE RABATÉ (u. Rennes 1)	
Quartiers populaires, industries culturelles et démocratisation de la créativité	
	

Le projet EUPRAXIE bénéficie d'une allocation d'aide gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 sur tant la référence ANR-23-PEIC-0004.

Repenser la place du chercheur dans une science avec et pour la société

À la suite de l'obtention par l'Université Bordeaux Montaigne du label SAPS, cette rencontre a interrogé

les modalités d'engagement des chercheurs dans la société civile, entre temporalités de la recherche et de l'action publique, exigences éthiques, posture scientifique et mise en visibilité des savoirs. Elle est revenue sur l'expérience de la plateforme UBIC, créée en 2015 pour structurer des coopérations durables avec les acteurs des industries culturelles et créatives du territoire. Dix ans plus tard, les échanges

ont analysé tensions et acquis, tout en ouvrant des perspectives pour renouveler les collaborations entre recherche, institutions culturelles et société.

12 JUIN 2025

Jour J 15h30-17h30

UNIVERSITÉ BORDEAUX MONTAIGNE

Campus Montesaun
Bâtiment Université Droit Lettres
33000 Bordeaux

Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB

Politiques culturelles, territoires et sciences humaines et sociales : penser et faire ensemble

UBIC
anr

Cette manifestation a été financée par le Bâtiment de l'Université Bordeaux Montaigne et par le Centre national de la recherche scientifique (CNRS) par le biais de l'opération ANR-20-1000-0001.

12/06/2025
Politiques culturelles, territoires et sciences humaines et sociales : penser et faire ensemble, Université Bordeaux Montaigne, Bordeaux

Interroger la gouvernance de l'IA générative dans les univers métaversiques

Co-organisée par les projets COMET et STYX, cette journée a croisé approches techniques, créatives, juridiques et socio-économiques pour analyser les transformations induites par l'intelligence artificielle générative dans les univers métaversiques. La matinée a exploré les impacts concrets sur les métiers des industries culturelles et créatives, entre évolution des pratiques, reconfiguration des chaînes de création et enjeux juridiques liés aux avatars. L'après-midi a déplacé le regard vers les conséquences juridiques, économiques et éthiques de l'apprentissage des modèles d'IA sur des données protégées, abordant le droit d'auteur, la rémunération des créateurs et les exigences

de transparence. Au croisement de la recherche, de la création et du droit, la journée a posé les bases d'un dialogue interdisciplinaire essentiel à une gouvernance critique et informée de l'IA générative.

13/06/2025
ICC et IA générative, UTC-Paris, Paris

ICCARE

13 JUIN 2025

Vendredi 9h30-17h30

UTC-PARIS

02 boulevard Sobieski
75008 Paris

Journée d'accélération des projets COMET & STYX

Industries culturelles et créatives et IA générative : entre bouleversements des pratiques métiers et défis juridiques et économiques

anr

Cette manifestation a été financée par le Bâtiment de l'Université Bordeaux Montaigne et par le Centre national de la recherche scientifique (CNRS) par le biais de l'opération ANR-20-1000-0001.

Les alternatives culturelles en contexte insulaire

Ces deux journées ont exploré les dynamiques de création et de diffusion en Corse en interrogeant la

notion même d'« alternative » rapportée au territoire insulaire. À partir de la musique puis en s'ouvrant à d'autres sec-

teurs des industries culturelles et créatives, les échanges ont mis en tension tradition et modernité, ancrage local et circulations méditerranéennes, patrimoine et réinvention. Langue, formation, infrastructures, mobilités, nouvelles technologies et identités ont structuré les discussions, révélant comment les acteurs culturels corses composent avec l'isolement, l'indépendance revendiquée et l'ouverture à l'Autre. En croisant

regards insulaires et continentaux, ces journées ont posé les bases d'un dialogue durable entre université et structures culturelles, fondé sur une compréhension partagée des cultures en devenir.



18 & 19 JUIN 2025	Centre hospitalier de Castelluccio
Mercredi 09h-18h Jeudi 10h-18h	Chemin de Saint-Antoine 20000 Ajaccio



Journée d'accélération du projet DEDALE

La Corse, une île en cultures : identités, altérités, rencontres



Le projet DEDALE bénéficie du soutien financier de l'État géré par le Centre national de la recherche scientifique et technologique de France 2020 portant sur l'opération ANR-21-PAR-0006.

18-19/06/2025
La Corse, une île en culture, Université Pasquale Paoli/ Centre hospitalier de Castelluccio, Corte, Ajaccio

Explorer les usages de l'IA et de l'immersion sonore dans la création musicale

Organisée dans le cadre des Journées de l'informatique musicale à Lyon, cette journée conjointe au secteur Musique de l'ICCCARE-LAB et du projet HARMONIE a réuni la communauté française de recherche en informatique musicale. Consacrée aux usages de l'intelligence artificielle et de l'immersion sonore dans la création musicale, la rencontre a croisé apports théoriques et retours d'expériences d'informaticiens, musicologues, artistes et acteurs culturels. Les échanges ont souligné la nécessité de concevoir des outils réellement adaptés aux pratiques créatives et de renforcer des partenariats durables entre

recherche, création et production, plusieurs participants appelant à prolonger cette dynamique au-delà de la journée.

25/06/2025
Immersion et intelligence artificielle dans la création musicale, INSA de Lyon, Villeurbanne



25 JUIN 2025	INSA DELYON
Mercredi 09h-18h	Bibliothèque Marie Curie 39 Av. Jean Capelle 69620 Villeurbanne

Journée d'accélération de l'ICCCARE-LAB et du projet HARMONIE

Immersion et Intelligence artificielle dans la création musicale : outils et pratiques



Le projet DEDALE bénéficie du soutien financier de l'État géré par le Centre national de la recherche scientifique et technologique de France 2020 portant sur l'opération ANR-21-PAR-0006/ICCCARE-LAB et ANR-21-PAR-0006/DEDALE/ANR-21-PAR-0006.

Explorer la culture vivante du Cognac comme art de vivre

Consacrée à la découverte de la culture vivante du Cognac, cette rencontre a permis d'appréhender l'une des principales filières des arts de

vivre au cœur même de ses territoires. En partenariat avec l'association Les Savoir-faire du Cognac, la rencontre a favorisé le dialogue entre grandes maisons historiques et détenteurs de métiers d'art et d'artisanat locaux, révélant les enjeux humains, économiques, environnementaux et culturels de cette industrie à la fois fortement ancrée et tournée vers l'international. Les visites de la Fondation Martell et de la Maison Rémy Martin ont souligné la place centrale de la dimension culturelle dans les stratégies de développement. Une seconde journée, dédiée aux questions d'hospitalité, de tourisme et de savoirs traditionnels, a permis d'ouvrir des axes de réflexion structurants pour la suite du programme ICCARE autour des arts de vivre.

ICCARE	
1^{er} & 2 JUILLET 2025	LES SAVOIR-FAIRE DU COGNAC
Mardi-Mercredi 10h-20h / 10h-19h	Fondation d'entreprise Martell Maison Historique Rémy Martin 10 Avenue Paul Fierro Martell 10100 Cognac
Rencontre	
La Culture vivante du Cognac dans les Arts de vivre à la française	
Accueil Chercheur 2025 - Association Les Savoir-faire du Cognac	

01/07/2025
La Culture vivante du Cognac dans les Arts de vivre à la française, les Savoir-faire du Cognac, Cognac

Repenser la découvrabilité des documentaires par les métadonnées

Cette journée a réuni chercheurs et professionnels de l'audiovisuel autour de l'enjeu stratégique des métadonnées face à la surabondance de contenus sur les plateformes de VOD. Elle a sensibilisé les acteurs publics et privés aux choix techniques, éditoriaux et méthodologiques de l'indexation des catalogues, déterminants pour la visibilité des documentaires de création. Après des échanges sur les pratiques industrielles, un atelier collaboratif a permis d'expérimenter une programmation centrée sur les envies et les parcours des spectateurs, en mobilisant une typologie innovante de films. Cette approche renouvelée de la médiation ouvre des perspectives prometteuses pour la

recherche-action sur la découvrabilité des biens culturels à l'ère numérique.

04/07/2025
Comment améliorer la découvrabilité des films documentaires, SCAM, Paris

4 JUILLET 2025	SCAM
Vendredi 10h-19h	5 Avenue Voltaire 75002 Paris
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Comment améliorer la découvrabilité des films documentaires grâce à leurs métadonnées ?	

Interroger les transformations de l'édition à l'ère de l'IA générative



5 & 6 SEPTEMBRE 2025	HALLE DES BLANCS-MANTEAUX
Vendredi, 13h-19h30 Samedi, 10h-17h30	49 rue Vieille du Temple, 75008 Paris
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Rencontres professionnelles EDIF	
IA et littérature, entre fantômes et réalité	
	

Ce travail bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de la France 2030 portant la référence ANR-25-REIC-0001.

Insérées dans le salon « Lisons Livres ! » de l'EDIF, ces journées du secteur Édition ont réuni chercheurs, éditeurs et écrivains autour des usages, des craintes et des perspectives liées à l'introduction de l'IA générative dans la chaîne du livre. Tables rondes et ateliers ont exploré les impacts de l'IA sur l'écriture, la création éditoriale, la reconnaissance des textes, ainsi que les enjeux de régulation et d'autorité. La forte affluence et la présence de responsables politiques ont confirmé l'actualité et la portée stratégique de ces débats pour l'avenir de l'édition indépendante.

05-06/09/2025
IA et littérature, entre fantômes et réalité, Halle des Blancs-Manteaux, Paris

Explorer le design par le son comme approche systémique

Co-portées par le secteur Design & architecture de l'ICCARE-LAB, le laboratoire STMS de l'Ircam et le SIG « Sound-Driven Design » de la Design Research Society, ces journées ont réuni chercheurs et praticiens autour des apports du design par le son et l'écoute. Présentations et ateliers ont interrogé le rôle du son dans la conception, son impact sociétal, éthique et environnemental, ainsi que la durabilité des technologies audio. Le travail collectif a produit un corpus riche destiné à une analyse et une publication partagées, posant les bases d'une communauté de recherche élargie et structurée.

11-12/09/2025
Sounding Objects for Societal Impact, IRCAM, Paris



11 & 12 SEPTEMBRE 2025	IRCAM
Thursday Friday 8:45 AM - 5:30 PM	1 place Igor-Stravinsky 75004 Paris
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Symposium on Sound-Driven Design: Sounding Objects for Societal Impact	
	

Ce travail bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de la France 2030 portant la référence ANR-25-REIC-0001.

Repenser la santé et la dramaturgie dans les métiers de la jonglerie



12 SEPTEMBRE 2025	MAIRIE DE RAMONVILLE
Vendredi 9h-19h30	Place Charles-de-Gaulle 91820 Ramonville-Saint-Agne
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Manipulé(s)/Manipulable(s)	



Le projet THEMIS 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-PE3-0003.

Organisée à Ramonville-Saint-Agne en partenariat avec l'Ésaço'Lido et le festival Arto, cette journée a interrogé les liens entre santé, pratiques professionnelles et dramaturgie dans la jonglerie. À partir d'une enquête menée auprès de trois cents répondants, les échanges ont mis en évidence l'insuffisante prise en compte de la santé physique et mentale dans les formations et les dispositifs de création. L'après-midi a ouvert une réflexion sur les transformations dramaturgiques induites par l'intelligence artificielle et l'engagement du corps, réel et virtuel, faisant émerger la figure d'un dramaturge du jonglage. La rencontre a posé les bases d'un cycle pluridisciplinaire appelé à se prolonger.

12/09/2025
Manipulé(s), Manipulable(s),
Mairie de Ramonville, Ramonville, Saint-Agne

Croiser participation des publics et transition écologique par l'expérience

Cette journée croisée entre le projet THEMIS et l'axe Transitions du PEPR ICCARE a exploré, à partir d'expériences artistiques, les manières dont participation des publics et engagement écologique peuvent se renforcer mutuellement. Conçue comme un dispositif expérimentiel, elle a favorisé d'autres formes de dialogue entre artistes, chercheurs et institutions. Les échanges ont mis en lumière les conditions d'une participation réussie, les enjeux de politiques publiques attentives aux processus à l'œuvre et la nécessité de nouveaux partenariats. La réflexion s'est prolongée autour du tissage entre projet artistique, territoire et écosystèmes humains et non humains, ouvrant des perspectives concrètes pour des démarches écologiques cohérentes et situées.

23/09/2025
Dispositifs culturels participatifs et écologie,
à la Scène de Recherche, Gif-sur-Yvette



23 SEPTEMBRE 2025	LA FERME DE MOULON
Mardi 9h30-19h30	23 Chemin de Moulon 91800 Gif-sur-Yvette
	
Journée d'accélération du projet THEMIS	
Dispositifs culturels participatifs et écologie : vers une écologie artistique de la rencontre ?	



Le projet THEMIS 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-PE3-0003.

Faire du care un enjeu central de la recherche et de la création

Ces deux journées ont réuni artistes, chercheurs, professionnels du champ médico-social, acteurs

des ICC et usagers des lieux de soin pour penser collectivement les expériences du care. En partenariat avec le Cirec, elles

ont mobilisé une grande diversité de formes de recherche-création — film, performance, écriture, fanzine, pratiques méditatives — pour partager récits de vie, outils de résistance et savoirs situés. L'attention portée à l'hospitalité, à l'accessibilité et au temps long a permis de faire entendre des voix habituellement tenues à distance des espaces académiques et culturels, ouvrant des perspectives fortes pour repenser les conditions matérielles, éthiques et politiques du « prendre soin » ensemble.



2 & 3 OCTOBRE 2025	CENTRE DE LA VIEILLE CHARITÉ
Jeudi 09h30 - 20h30 Vendredi 09h - 19h30	21, rue de la Charité 13002 Marseille Site Le rayon



Journée d'accélération de l'ICcare-LAB

**Prendre soin
Penser, figurer et créer les expériences du care**



Le programme de recherche ICcare bénéficie d'un soutien financier de l'Agence nationale de la recherche au titre de l'article 2010 du budget de l'Etat pour le financement de la recherche au titre de l'année 2025 portant la référence ANR-25-19-0000.

02-03/10/2025
Prendre soin. Penser, figurer et créer les expériences du care, Centre de la Vieille Charité, Marseille

Interroger les usages de l'IA au service du patrimoine

Organisée avec le GdR IASIS au Musée d'Archéologie nationale, cette journée a réuni chercheurs en informatique et en sciences humaines, professionnels des musées et acteurs du numérique afin de confronter méthodes, pratiques et enjeux. Les échanges ont exploré les apports de l'IA pour le relevé archéologique, l'analyse documentaire, la visualisation interactive, l'accessibilité et la médiation, tout en mettant en lumière les risques de décontextualisation et la tension entre vrai et faux. La rencontre a souligné la nécessité d'une gouvernance réfléchie des modèles, d'un travail rigoureux sur les données et d'une démarche de *slow science*.

03/11/2025
IA et Patrimoine Interroger les usages de l'IA au service du patrimoine, Musée d'Archéologie nationale, Saint-Germain-en-Laye



3 NOVEMBRE 2025	MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE NATIONALE
Lundi 09h30 - 17h30	1 place Charles de Gaulle 78100 Saint-Germain-en-Laye



Journée d'accélération de l'ICcare-LAB

en collaboration avec le Groupement de Recherche Information Apprentissage Signal Image vision (GdR IASIS)

IA et Patrimoine



Le programme de recherche ICcare bénéficie d'un soutien financier de l'Agence nationale de la recherche au titre de l'article 2010 du budget de l'Etat pour le financement de la recherche au titre de l'année 2025 portant la référence ANR-25-19-0000.

Explorer les mutations contemporaines de la lutherie numérique

Associée aux Journées nationales de musiques électroacoustiques, cette rencontre a proposé un

panorama des nouvelles formes de facture instrumentale mobilisant les technologies numériques. Des usages de l'impression et de l'imagerie 3D à la conception d'environnements virtuels collaboratifs, les interventions ont montré comment la lutherie digitale renouvelle les pratiques tout en maintenant l'humain au cœur du geste musical. Interfaces adaptées, dispositifs MIDI, hybridations entre techniques traditionnelles et électroniques ont illustré les enjeux artistiques, pédagogiques et techniques de ces évolutions. Performances et démonstrations ont souligné la vitalité d'un champ où innovation technologique et sensibilité acoustique se conjuguent pour inventer les instruments de demain.

ICCARE	
6 NOVEMBRE 2025	CAMPUS GEORGES MÉLIÈS
Jeudi 09:30-19:30	214 Avenue Francis Tomner 06100 Cannes
	
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
Digitalisation du geste ou pour le geste ? Vers une exploration de la lutherie digitale	
	
<small>Le programme de recherche ICCARE bénéficie d'un aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au 18 rue de France 75005 Paris la référence ANR-20-P50C-0001.</small>	

06 /11/2025
Digitalisation du geste ou pour le geste ? Vers une exploration de la lutherie digitale, Campus Georges Méliès, Cannes

Interroger les écritures et les médiations contemporaines des patrimoines

Cette journée a réuni chercheurs et professionnels des patrimoines et des ICC pour réfléchir aux couures visibles et invisibles des écritures de médiation et à l'épistémologie en chantier des pratiques contemporaines. Expérience et immersion ont été interrogées à partir de regards croisés et de récits de pratiques, dans une démarche à la fois critique et pragmatique. La rencontre a articulé réflexion théorique et expérimentation, invitant les participants à éprouver concrètement les dispositifs proposés et à mieux comprendre ce qui se fabrique aujourd'hui dans les médiations culturelles.

28/11/2025
Écritures contemporaines de la médiation culturelle, Musée Fabre, Montpellier

ICCARE	
28 NOVEMBRE 2025	MUSÉE FABRE
Vendredi 09:30-17:30	39 boulevard Bonne Nouvelle 34000 Montpellier
	
Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB	
organisée par l'université de Montpellier Paul-Valéry et le LERASS en collaboration avec le Musée Fabre et le secteur Musées et Patrimoines	
Écritures contemporaines de la médiation culturelle : scénarisation d'expériences et promesses d'immersion	
	
<small>Le programme de recherche ICCARE bénéficie d'un aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au 18 rue de France 75005 Paris la référence ANR-20-P50C-0001.</small>	

Interroger l'esport comme levier de résilience, de santé et de citoyenneté



10 DÉCEMBRE 2025	MAISON DE L'ESPORT DE PARIS
Mardi 9h-16h	20 rue Sokollet 75020 Paris



Journée d'accélération du projet EUPRAXIE

Bien-être, résilience et démocratie dans la pratique de l'esport



Le projet EUPRAXIE bénéficie d'un soutien financier par l'Agence nationale de la recherche et l'Université Paris-Saclay. Ce projet est financé par l'ANR (ANR-21-CE0004).

Cette journée du projet EUPRAXIE est partie du constat que la crise de soutenabilité de l'industrie esportive se conjugue aujourd'hui avec un profond renouvellement de ses praticiens et de ses modalités d'organisation. Les échanges ont mis en lumière une mutation à la fois sociale, économique, environnementale et institutionnelle, interrogeant le rôle de l'esport comme facteur de bien-être, de résilience et de lien citoyen. En réunissant acteurs de l'écosystème esportif et universitaires, la journée a permis d'identifier

10/12/2025
Interroger l'esport comme levier de résilience, de santé et de citoyenneté, Maison de l'Esport de Paris, Paris

les leviers et les obstacles à une pratique plus démocratique, inclusive et durable de l'esport, ouvrant une réflexion collective sur ses responsabilités culturelles et sociétales au sein des industries culturelles et créatives.

Interroger le numérique comme levier de renouvellement des publics du théâtre

Cette journée a interrogé les relations complexes entre le théâtre, ses publics et le numérique. Les échanges ont mis en lumière le paradoxe d'un champ historiquement friand d'innovations techniques, mais largement en retrait des espaces numériques contemporains, parfois perçus comme des lieux de résistance. En croisant apports de la recherche et retours de terrain, elle a exploré le potentiel des scènes virtuelles, augmentées ou distribuées pour repopulariser le théâtre. Les discussions ont porté sur les enjeux d'accessibilité, l'élargissement des publics et les nouvelles formes d'engagement spectatoriel induites par le numérique, ouvrant une réflexion collective sur

la capacité du théâtre à se transformer sans renoncer à ses fondements.

11/12/2025
Re-populariser le théâtre avec le numérique ?, La Scène de Recherche, Gif-sur-Yvette



11 DÉCEMBRE 2025	LA SCÈNE DE RECHERCHE
Judi 9h30-17h	ENS Firms Sobley 4 avenue des Sciences 91190 Gif-sur-Yvette



Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB et du projet THEMIS

Re-populariser le théâtre avec le numérique ?



Le projet THEMIS bénéficie d'un soutien financier par l'Agence nationale de la recherche et l'Université Paris-Saclay. Ce projet est financé par l'ANR (ANR-21-CE0004).

Interroger les transformations culturelles à l'ère des technologies immersives

Cette journée commune au projet COMET et au secteur Musées et Patrimoines du PEPR ICCARE a interrogé les mutations profondes

induites par les technologies immersives et interactives dans le paysage culturel. En dépassant leur statut d'outils, ces dispositifs ont été envisagés comme des leviers

de transformation des formes de création, de médiation et de relation aux publics, ainsi que des lieux culturels et de leurs modèles. En croisant les regards de chercheurs, de professionnels des ICC, d'institutions patrimoniales et d'entreprises, les échanges ont abordé les

enjeux méthodologiques, économiques et institutionnels de ces pratiques émergentes et ouvert une réflexion collective sur les conditions d'expériences immersives durables, sensibles et partagées.

ICCARE

16 DÉCEMBRE 2025

MUSÉE DE L'HOSPICE COMTESSE

Mardi 09h-12h

35 rue de la Croix de St-Jacques 59000 Lille

Journée d'accélération du projet COMET et du secteur Musées et Patrimoines de l'ICCARE-LAB
co-organisée avec le musée de l'Hospice Comtesse

(Re)voir et (re)vivre pour transmettre : les technologies immersives au service des patrimoines et des musées

Logo ANR and other partners.

16/12/2025
(Re)voir et (re)vivre pour transmettre : les technologies immersives au service des patrimoines et des musées, Musée de l'Hospice Comtesse, Lille

Explorer les alternatives culturelles comme leviers des ICC au Pays basque

À l'initiative de la Communauté d'agglomération et du projet DEDALE, cette journée a réuni artistes, acteurs culturels, chercheurs et institutions afin d'interroger le rôle des alternatives culturelles dans le développement des industries culturelles et créatives au Pays basque. Les échanges, parfois complexes mais féconds, ont porté sur les potentiels créatifs territoriaux, l'ancrage et les circulations des artistes, ainsi que sur la construction d'identités culturelles par le son et les technologies. Elle a ouvert un cycle 2025-2026 dédié aux ICC au Pays basque.

19/12/2025
Création, représentations et territoire, Mairie de Bidarray, Bidarray

ICCARE

2025eko ABENDUAREN 19a

BIDARRAIKO HERRIKO ETXEA

Ostirala 9h-16h30

Plazako Urdia 125 64780 Bidarray

ICCARE-LABen azeleratze eguna

Euskal Hirigune Elkargoarekin lankidetzan
LAMINAK dearmatzaren baitan

Sorkuntza, irudikapenak eta lurraldea

Logo ANR, République Française, and other partners.

LE PEPR EN 10 ÉVÉNEMENTS CULTURELS

Tout au long de l'année, le PEPR ICCARE a fait de la création artistique un levier central de ses dynamiques de recherche et d'innovation. Concerts, performances immersives, installations, lectures et formes hybrides ont accompagné les journées du programme, explorant les liens entre technologies, pratiques artistiques et participation des publics. Du métavers aux dispositifs sensoriels, en passant par le spectacle vivant et les cultures urbaines, ces propositions ont illustré la capacité des ICC à expérimenter, questionner et renouveler les formes contemporaines de création, tout en renforçant le dialogue entre artistes, chercheurs et professionnels.

Concert expérimental dans le métavers, Rayon Gaïa, Plaine Image (Tourcoing), 17 janvier 2025

Le 17 janvier 2025, la journée de lancement du projet COMET s'est achevée sur une note artistique avec

un concert de Rayon Gaïa, projet musical porté par une artiste toulousaine à l'univers poétique et onirique. La performance a été retransmise de manière métaphorique dans le métavers de New Atlantis, environnement numérique immersif et partagé conçu comme un espace de création et de médiation culturelle. Ce dispositif a permis un accès

mondial et en temps réel à cette expérience singulière, prolongeant l'événement dans un cadre numérique expérimental.



Performance dessinée, Renaud Perrin, Cité des sciences et de l'industrie (Paris), 6 février 2025



Dans le prolongement de ces formes d'expérimentation artistique associées aux projets de recherche, la première journée d'accélération du secteur Musées/Patrimoines, organisée le 6 février 2025, a eu la chance d'accueillir Renaud Perrin. Dessinateur pour la presse et l'édition pour enfants et adultes, il réalise également des courts métrages d'animation, des expositions, des scénographies et des spectacles dessinés. Il était également à la manœuvre pour *DÉBRANCHE ! Cahier de vacances pour muséophiles re-(connectés)*, un cahier de vacances collectif co-dirigé par Lise Renaud, facilitatrice du secteur Musées/Patrimoines, qui synthétise les recherches menées depuis plusieurs années sur le déploiement des dispositifs numériques de médiation dans les musées et monuments.

Performance chorégraphique numérique Event by Eleven, Friche la Belle de Mai (Marseille), 4 mars 2025

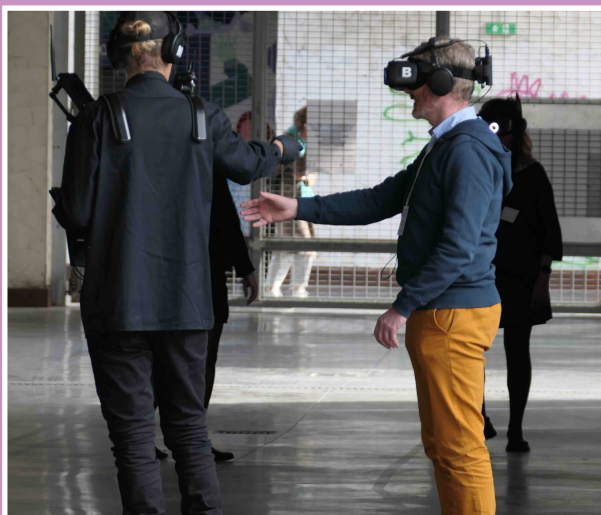
Le 4 mars 2025, lors de la journée de lancement du projet HARMONIE, plusieurs expérimentations artistiques ont exploré les relations entre création, technologies et participation du public. L'expérimentation Event by Eleven, conçue par le duo n+n Corsino, a ainsi pris la forme d'une navigation chorégraphique numérique associant danse, image et dispositifs interactifs. Fondée sur l'évolution de figures en mouvement dans un environnement génératif, la performance mobilisait la participation du public pour produire une expérience collective et

évolutive, explorant de nouvelles modalités de création chorégraphique dans des contextes numériques hybrides.



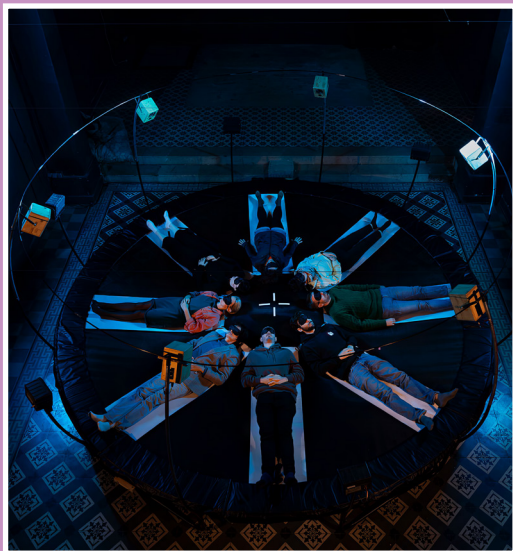
Performance immersive, Friche la Belle de Mai (Marseille), 4 mars 2025

Lors de cette même journée, l'expérimentation Alphaloop, conçue par l'artiste Adelin Schweitzer, a proposé une performance immersive mêlant création artistique et technologies de réalité étendue. Pensée comme une expérience sensorielle collective, elle invitait les participants à explorer un espace hybride où réel et virtuel se superposent. À la croisée de l'art, de la recherche et de l'innovation numérique, cette proposition interrogeait de manière sensible notre rapport aux technologies et aux environnements contemporains.



Installation immersive Transvision, Friche la Belle de Mai (Marseille), 4 mars 2025

5



Toujours dans le cadre de cette journée du 4 mars 2025, l'installation Transvision, conçue par Lucien Gaudion et Gaëtan Parsehian, a proposé une expérience immersive et sensorielle centrée sur la perception du son et du corps. Le dispositif, composé d'une toile suspendue vibrante, accueillait les participants dans une immersion collective fondée sur des vibrations sonores transmises au corps. Cette proposition explorait ainsi de nouvelles formes de relation entre écoute, sensation et environnement, à la croisée de l'art, de la recherche et des technologies numériques.

Lecture littéraire. L'Odyssée du cirque (Échenans-sous-Mont-Vaudois), 26 avril 2025

Le 26 avril 2025, pendant la journée du projet DEDALE organisée à Belfort et consacrée aux alternatives culturelles en région Nord Franche-Comté, une lecture a été proposée par Étienne Minoungou, comédien reconnu pour son travail au croisement du théâtre, de la littérature et de l'engagement artistique. Il a donné à entendre un extrait de *Théorie du coyote* d'Éric Pessan, écrivain et auteur de romans attentifs aux questions sociales, politiques et aux formes contemporaines de résistance. Écrit lors d'une résidence dans le cadre de Pays de Montbéliard Agglomération — Capitale française de la Culture 2024, ce texte interroge les notions de frontière, de déplacement et de liberté à travers une écriture à la fois sensible et incisive.



Concert de Grand Singe, L'Odyssée du cirque (Échenans-sous-Mont- Vaudois), 26 avril 2025

En clôture de cette même journée du projet DEDALE organisée à Belfort, un concert du groupe Grand Singe a proposé une performance hip-hop singulière nourrie d'influences funk, afrobeat, jazz et musiques synthétiques des années 1980. Porté par trois voix distinctes au flow affirmé, le projet développe une écriture exigeante, cultivée et volontiers ironique, loin des formats commerciaux dominants. Par son univers sonore, scénique et visuel fortement identifié, Grand Singe explore un rap ouvert, groove et sans frontières, fondé sur la richesse musicale et le jeu avec la langue.



Concert de O4, AZAM, et NMF, Le Tambour (Rennes), 7 mai 2025

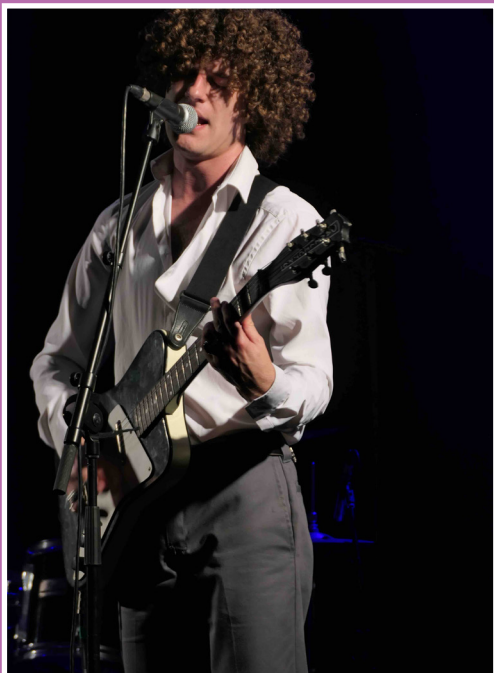
Dans un esprit proche de valorisation des expressions artistiques contemporaines, le 7 mai 2025, en clôture de la journée du projet EUPRAXIE consacrée aux liens entre quartiers populaires, industries culturelles et démocratisation de la créativité, un concert a célébré les expressions artistiques issues des quartiers populaires — avec du son, du sens, et des artistes engagés.



Il rassemblait O4, figure montante de la scène hip-hop locale, AZAM, rappeur rennais à la plume affûtée, et NMF, collectif aux influences multiples.

Concert de Panzetta Paradise et Costo Bravo, Aghja (Ajaccio), 19 juin 2025

9



Dans le cadre du projet DEDALE, un concert s'est tenu à l'Aghja, à Ajaccio, réunissant Panzetta Paradise et Costo Bravo Superband. Fondé en 2020, Panzetta Paradise développe un garage rock singulier mêlant influences du Riacquistu, de la British Invasion et du garage rock des années 1960, articulant créations originales et adaptations de répertoires corses et internationaux. Costo Bravo Superband, formation éphémère réunissant quatre musiciens, propose une musique aux influences soul et disco-funk, fondée sur l'énergie du jeu collectif et l'expérience du *live*.

Performance théâtrale et IA, Scène de recherche (Gif-sur-Yvette), 11 décembre 2025

10

Présentée dans le cadre de la journée d'accélération croisée entre le secteur Théâtre et le projet ciblé THEMIS, la performance *Que la machine vive en moi* a vu Romane Nicolas et ses partenaires confier à une intelligence artificielle l'écriture du scénario d'un blockbuster fictif. Renouvelée chaque soir par les interactions entre humains et machines, la performance fait émerger des récits hybrides où se croisent figures issues de la culture populaire et de la pensée critique. Par le détournement des

corps des acteurs comme des dispositifs algorithmiques, cette aventure musicale et poétique explore de manière ludique et troublante les frontières entre humain et non-humain.





LES LAURÉATS

Le PEPR ICCARE s'appuie sur trois dispositifs complémentaires pour structurer la science avec et pour les ICC. L'appel à petits projets soutient des initiatives exploratoires favorisant l'interdisciplinarité, les liens avec les acteurs professionnels ou la recherche création. Le dispositif d'accompagnement doctoral permet d'intégrer des doctorants aux dynamiques du programme. Enfin, les contrats doctoraux financent des recherches directement inscrites dans les axes stratégiques d'ICCARE.

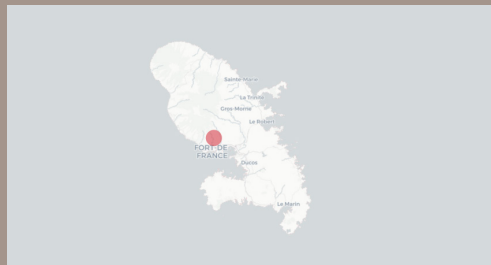
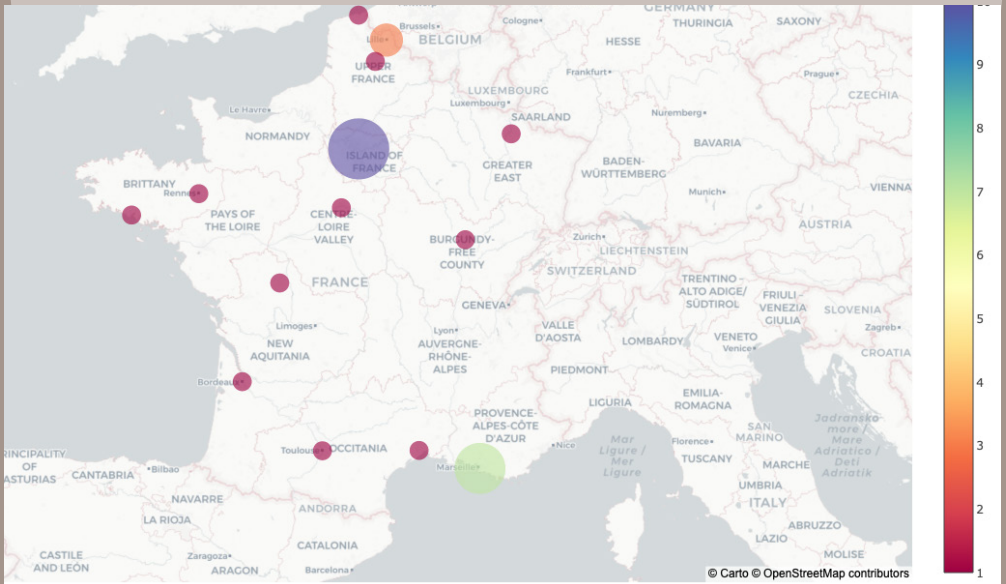


33 PETITS PROJETS

En 2025, 128 dossiers ont été déposés à l'appel à petits projets, parmi lesquels 33 ont été retenus par le comité d'évaluation du PEPR ICCARE, soit un taux de sélection de 25,8 %.

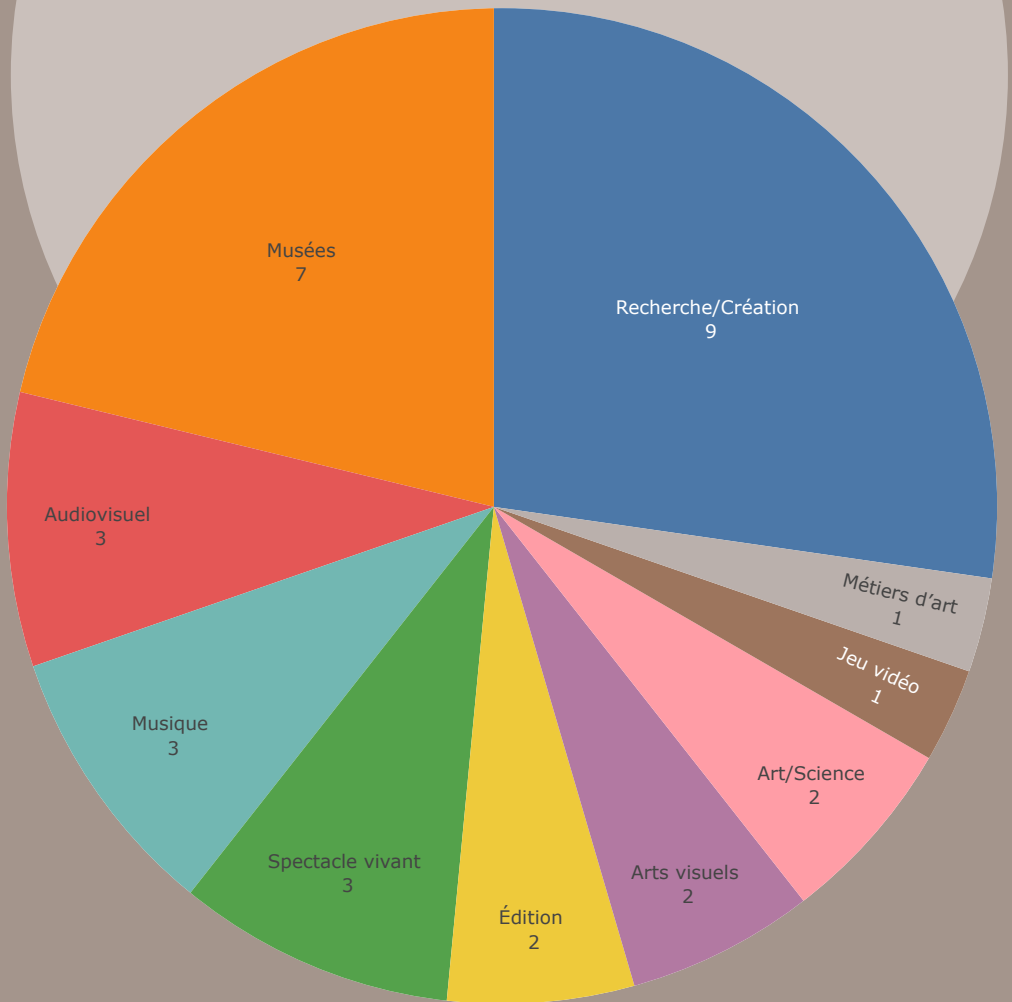
LEBLANC
MORT EN 1806
LA SOUDE
MARIN
1790
INTERNATIONALE

LES CARTES



Répartition territoriale des petits projets financés par l' ICCARE-LAB

LES STATS



Répartition sectorielle des petits projets financés par l' ICCARE-LAB

3D PREFIG

Ce projet de recherche-expérimentation est consacré à la préfiguration du futur parcours de visite de l'Abri Cro-Magnon, site UNESCO de la vallée de la Vézère. En mobilisant outils 3D, réalité virtuelle et impressions 3D, le Centre des Monuments Nationaux et le Centre de recherche sur les médiations explorent, avec professionnels et publics, de nouvelles manières de concevoir la scénographie et d'améliorer l'expérience visiteur. Le projet interroge l'interopérabilité, la pertinence et la répliquabilité de ces dispositifs numériques.



Porteur : Daniel Schmitt

Université de Lorraine, Centre de recherche sur les médiations (UR 3476)

Access'ICC

Ce projet de recherche-crédation est consacré à l'audiodescription dans les institutions culturelles de Bourgogne — Franche-Comté. À l'articulation des normes d'accessibilité, des usages réels et de l'IA, il dresse un état des lieux et expérimente des dispositifs combinant automatisation et expertise humaine. Le projet produira des outils opérationnels pour les acteurs des ICC et des podcasts de sensibilisation, afin de renouveler la compréhension et les pratiques de l'accessibilité culturelle.

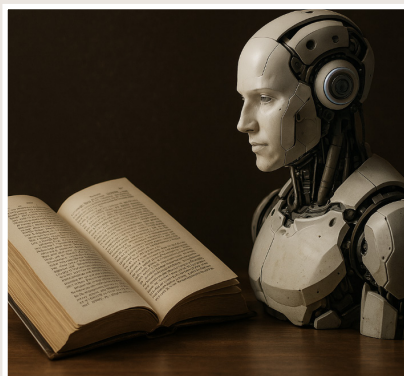


Porteur : Will Noonan

Université Bourgogne Europe, TIL (UR 4182)

ALIA

Ce projet a pour vocation explore les critères d'authenticité mobilisés par les publics face à des œuvres littéraires produites par des auteurs humains ou générées par l'IA. À partir d'enquêtes empiriques et d'un dialogue avec les théories fondatrices de l'authenticité, le projet analyse les recompositions de la création à l'ère numérique et leurs effets sur les pratiques des entrepreneurs artistiques. Il vise à formuler des recommandations concrètes pour la valorisation des œuvres et la médiation culturelle.



Porteuse : Rahma Chekkar

Université d'Orléans, VALLOREM (UR 6296)

ALTER ANIMAGINAIRE

Ce projet analyse les formes contemporaines d'engagement artistique, social et écologique dans le cinéma d'animation en Pays de la Loire. En croisant enquête de terrain, analyse de films et ateliers de co-création avec chercheurs, artistes et habitants, le projet explore récits, trajectoires et matérialités alternatives. En partenariat avec le consortium NOVELARIUM, il interroge les impacts territoriaux, médiatiques et socio-environnementaux des industries culturelles et créatives.

Porteuse : Laurence Allard
Université Sorbonne Nouvelle, IRCAV (EA 185)



AuMeMus

Le projet a pour vocation d'explorer les relations entre geste, toucher et son à partir d'une technologie de synthèse haptique développée à l'École polytechnique. En articulant démonstrations, échanges et recherche interdisciplinaire, le projet imagine de nouvelles formes d'expressivité pour les instruments à clavier, réels ou virtuels. Entre patrimoine musical, innovation instrumentale et industries culturelles, AuMeMus construit des passerelles durables entre sciences de l'ingénieur, SHS et pratiques musicales.

Porteur : Xavier Boutillon
CNRS, LMS (UMR 7649)



CA-LICE-Num

Ce projet a pour objectif de proposer la reconstitution 3D immersive du Camp de la lice, espace emblématique des joutes du Camp du drap d'or (1520). En collaboration avec le musée de l'Armée, le projet restitue la démesure scénographique du tournoi et conçoit des dispositifs de médiation numérique multimodaux, intégrés à l'exposition Grands tournois du XVI^e siècle. Destinée au jeune public, l'expérience articule rigueur historique, immersion et pédagogie.

Porteuse : Isabelle Paresys
Université de Lille, IRHiS (UMR 8529)



CONNECT-Plant Being

Ce projet explore les signaux électrochimiques des végétaux pour rendre sensibles leurs adaptations au milieu urbain. En articulant éco-physiologie, sciences sociales et création artistique, le projet transforme des données scientifiques en une installation interactive immersive. À la croisée d'Art & Science et des industries culturelles et créatives, CONNECT-Plant Being interroge les relations entre plantes, ville et société, et renouvelle les formes d'attention portées au vivant.

Porteuse : Delphine Arbelet-Bonnin
Université Paris Cité, LIED (UMR 8236)



CRAC

Le projet explore les dispositifs cinématographiques immersifs pour interroger l'atmosphère de lieux disparus. À partir de l'Hôtel des Gens de mer à Martigues, détruit en 2011, le projet articule fictions, documentaires et expérimentations de restitution sensible. En croisant création, recherche et transmission, CRAC questionne les imaginaires territoriaux, les mémoires écologiques et les formes de partage des savoirs entre cinéastes, chercheurs, étudiants et habitants.

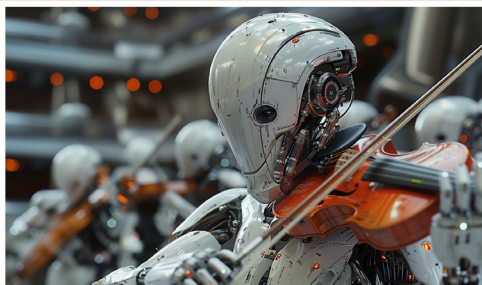
Porteuse : Natacha Cyrulnik
Aix-Marseille Université, PRISM (UMR 7061)



DM2i

Ce projet est consacré aux recompositions de la musique dite indépendante à l'ère de la plateforme et de l'IA. En étudiant données, outils automatisés et chaînes de valeur, le programme interroge les nouvelles formes d'autonomie créative, d'intermédiation et de visibilité. À partir d'enquêtes de terrain et d'un dialogue avec les acteurs, DM2i met en lumière les tensions entre promesses d'émancipation technologique et nouvelles dépendances algorithmiques.

Porteur : David Pucheu
Université Bordeaux Montaigne,
MICA (UR 4426)



ESSAIM PATRON

Ce projet de recherche-cr ation consiste en la cr ation d'une conf rence chor ographique en paysage, pens e pour humains et hym opt res. Croisant sciences cognitives, danse et art sonore, il a pour vocation d'explorer les formes d'attention partag es entre humains et non-humains. Face   la crise de la biodiversit  et   la d fiance envers la science, le projet propose un nouveau mode de vulgarisation sensible, fond  sur l'exp rience, l' coute et le vivant.

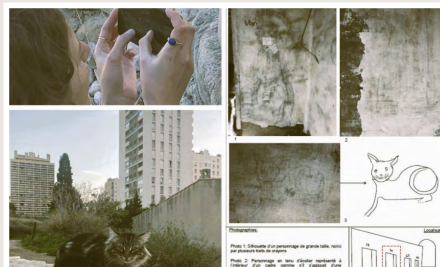


Porteur : Mathieu Lihoreau
CNRS, Centre de recherche sur la cognition animale (UMR 5169)

FDR

Ce projet de recherche cr ation explore les dynamiques collaboratives d'un dispositif associant recherche, cr ation et action autour de la Citadelle de Marseille. Objet audiovisuel hybride, le film fait dialoguer anthropologie visuelle, archives, ateliers et  critures collectives afin de restituer une polyvalentit  partag e entre chercheurs, artistes,  tudiants et habitants. Entre documentation scientifique et fabulation sensible, il interroge les usages contemporains du patri/matrimoine et renouvelle les formes de m diation en SHS.

Porteuse : Judith Dehail
Aix-Marseille Universit , LESEA (EA 3274)



Festim n'Art

Ce projet participatif est d di    l'h ritage des communaut s des mornes, n es de l'abolition et porteuses de mod les  cologiques alternatifs. En croisant recherches scientifiques, cr ation artistique et innovation esth tique, le festival mobilise chercheurs, artistes, designers et acteurs locaux pour faire des mornes un laboratoire culturel vivant. Inscrit dans le paysage martiniquais, Festim n'Art explore des r cits  cologiques issus des marges pour penser des futurs durables.

Porteuse : Christine Chivallon
CNRS, LC2S/PHEEAC (UMR 8053)



GENEVE

En s'appuyant sur une approche pluridisciplinaire, le projet conçoit des mécanismes de game design et des scénarios adaptés à la réalité virtuelle et multi-utilisateurs, capables de soutenir la tension narrative tout en exploitant l'engagement sensoriel et émotionnel des joueurs. Il contribue au renouvellement des écritures interactives et à l'émergence de nouvelles expériences ludiques et narratives.

Porteur : Brian Ravenet
Université Paris-Saclay,
LISN (UMR 9015)



GRAPHICC

L'objectif de ce projet est de proposer un dispositif numérique permettant au public de comprendre la cohérence d'une bibliothèque aristocratique de la fin du Moyen Âge. En replaçant les manuscrits numérisés dans l'espace intellectuel et matériel de leur commanditaire, le projet articule analyses codicologiques, littéraires et chimiques, et imagerie scientifique avancée. Conçu en étroite collaboration avec les conservateurs, GRAPHICC renouvelle la médiation du patrimoine manuscrit en bibliothèque et en musée.

Porteuse : Florence Boulc'h
Aix-Marseille Université, MADIREL (UMR 7246)



HERMOSUR-AI

Ce projet a pour objectif de développer des reconstitutions 3D immersives d'un répertoire de danses baroques du Siècle d'or espagnol. À partir de traités, de relations de fête et d'hypothèses chorégraphiques expertes, le projet combine modélisation, MOCAP et vidéo pour analyser le mouvement sans se substituer à la pratique dansée. Il produira un court-métrage d'animation et un dataset inédit, ouvrant de nouvelles perspectives pour l'étude et la transmission des danses anciennes.

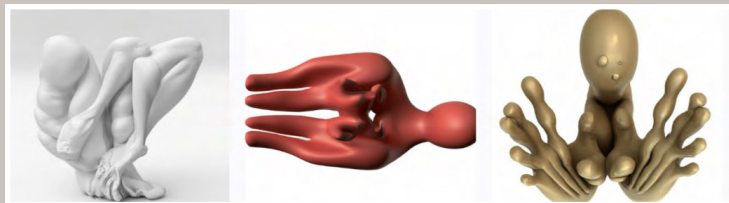
Porteuse : Florence d'Artois
Université Toulouse Jean Jaurès,
FRAMESPA (UMR 5186)



Homunculus Spectator

Ce projet de recherche-cr ation interroge l'exp rience esth tique des publics face   un dispositif artistique fond  sur l'IA. Co-construit avec institutions mus ales, chercheurs et artistes, il articule exp rimentation, m diation et enqu te sur les publics afin d'analyser les  carts entre les interpr tations produites par l'IA et le rapport conscientis  des visiteurs aux  uvres. Le projet vise une co-valorisation des r sultats au service d'un dialogue critique entre culture, science et soci t .

Porteur :
S bastien Appiotti
CELSA—Sorbonne
Universit ,
GRIPIC (UR 1498)



INSPIR3D

L'objectif de ce projet est de d velopper des dispositifs de m diation immersive autour d'instruments scientifiques patrimoniaux du Mus'X ( cole polytechnique – IP Paris). En combinant mod lisation 3D, photogramm trie, animation et capture du geste expert, le projet con oit des sc narios p dagogiques interactifs en r alit  virtuelle. Il explore ainsi de nouvelles formes de transmission des savoirs scientifiques, d ployables in situ, en ligne ou dans des environnements immersifs partag s.

Porteuse : **Aube Lebel-Gellad**
IPP, Biblioth que centrale de l' cole
Polytechnique, LIX (UMR 7161)



INSULA

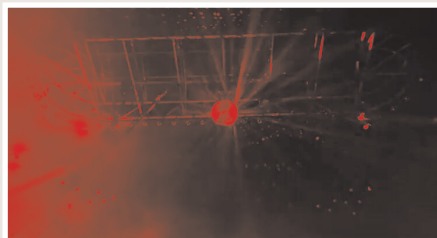
Ce projet propose une reconstitution immersive, visuelle et sonore, d'un espace central de la ville m di vale. En donnant forme aux hypoth ses de recherche sur les dynamiques urbaines et les sociabilit s, le projet fait de la 3D un outil de d monstration scientifique. Con u en lien avec les mus es lillois, INSULA vise  galement une m diation culturelle aupr s de publics non acad miques, entre rigueur historique et exp rience sensible.

Porteuse : ** lodie Lecuppre-Desjardin**
Universit  de Lille, IRHiS (UMR 8529)



LAMCAB

Il s'agit ici de préfigurer la création d'un pôle de recherche, de médiation et de ressources dédié au cabaret, au music-hall et à la comédie musicale. Dans un contexte de reconnaissance accrue de ces arts vivants, le projet interroge leurs processus de légitimation et de patrimonialisation. En fédérant chercheurs, artistes et acteurs culturels, LAMCAB amorce une infrastructure durable articulant plateforme collaborative, exposition thématique et cycle de rencontres pour renouveler l'étude et la transmission du spectacle populaire.



Porteuse : Camille Paillet

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, CHS (UMR 8058)

Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Musidanse (EA 1572)

LarNet66

Ce projet propose de modéliser un principe innovant d'organisation d'expositions fondé sur les trajectoires logistiques des œuvres d'art. À partir d'un cas historique emblématique (Lardera – Netter, 1966), le projet élabore un modèle théorique optimisant la tenue d'expositions opportunistes le long des réseaux maritimes et fluviaux. Testé sur les voies navigables européennes, il interroge les liens entre circulation des œuvres, infrastructures et fréquentation culturelle.

Porteur : Moez Kilani

CNRS, LEM (UMR 9221)



LibDiv

Ce projet analyse le rôle des librairies francophones dans le maintien de la bibliodiversité face à la numérisation et à la plateformes du livre. En étudiant leurs pratiques de médiation, leurs modèles économiques et leurs réseaux, le projet éclaire les dynamiques de circulation internationale des ouvrages francophones. Il interroge la capacité des librairies indépendantes à résister aux logiques globalisées et à préserver la diversité culturelle sur les territoires européens.

Porteuse : Sophie Noël

Université Paris-Panthéon-Assas,

Carism (EA 2293)



LUMIÈRE

Ce projet d'éducation artistique et culturelle mobilise les métiers du cinéma auprès de collégiens en grande difficulté scolaire. À partir de l'expérience *Toute la lumière sur les SEGPA*, le projet étudie comment l'immersion dans les ICC favorise engagement, professionnalisation et inclusion sociale. Par une approche évaluative et transférable, LUMIÈRE contribue à la recherche sur la démocratisation culturelle, la formation des publics et le bien-être éducatif.

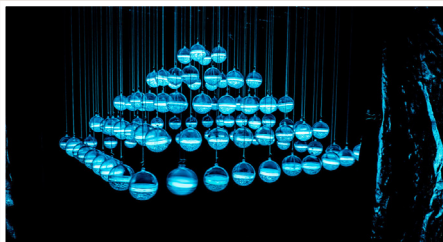
Porteuse : Ariane Richard-Bossez
Aix-Marseille Université,
MESOPOLHIS (UMR 7064)



LUXAUT

Ce projet de recherche art – science – thérapie explore les effets apaisants de la lumière, naturelle et bioluminescente, sur le stress et le comportement de personnes autistes. En combinant installations lumineuses, objets interactifs et dispositifs immersifs en réalité virtuelle, le projet vise le développement d'outils de médiation sensorielle adaptés aux TSA. Pensé pour un transfert vers les institutions spécialisées, LUXAUT cherche à améliorer le bien-être socio-émotionnel et à réduire l'anxiété par l'expérience lumineuse.

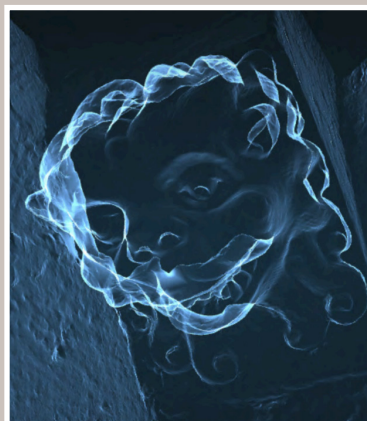
Porteuse : Nadia Coliac Merad, Aix Marseille Université, INP (UMR 7051)



MéMo-3D

Ce projet a pour objectif d'accompagner l'essor de la modélisation 3D comme document scientifique à part entière en histoire de l'art et sciences du patrimoine. Le projet développe l'application eCorpus afin de l'aligner sur les standards internationaux I1IF 3D, facilitant l'indexation, l'interrogation et la réutilisation des modèles. Appliqué à la sculpture monumentale médiévale, MéMo-3D fait de la 3D un outil d'interface entre disciplines pour l'étude et la reconstitution des œuvres.

Porteur : Mathieu Beaud
Université de Lille, IRHiS (UMR 8529)



MistiCap

Ce projet de recherche-crédation filmique est consacré à Mayotte Capécia, figure controversée de la littérature française d'après-guerre. En croisant archives, témoignages et mises en scène oniriques, le film analyse les rapports de race, de classe et de genre qui ont conduit à sa disqualification symbolique, notamment par Frantz Fanon. L'enquête éclaire plus largement la condition des sujets antillais dans la métropole coloniale et les mécanismes d'effacement des voix subalternes. Porteuse :

Porteuse : Myriam Cottias
CNRS, CIRES/C/PHÉAC (UMR 8053)



POCEP

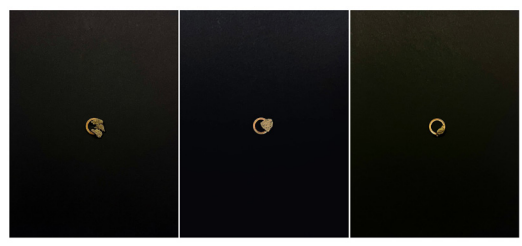
Ce projet analyse les nouvelles formes de commandes artistiques liées aux transformations des territoires. Face aux enjeux écologiques, sociaux et démocratiques, le projet étudie comment artistes, créatifs et nouveaux intermédiaires (urbanistes culturels) redéfinissent les pratiques du spectacle vivant et des arts de la rue. En lien avec l'écosystème culturel breton, POCEP cartographie les acteurs, les modèles de commande et les recompositions de la création dans l'espace public.

Porteuse : Anne-France Kogan
Université Rennes 2, PREFics (UR 4246)



POLARIS

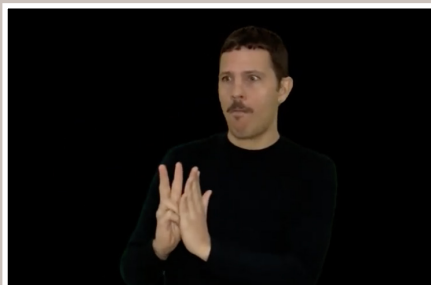
Ce projet de recherche-crédation interdisciplinaire prend la forme d'installations-paysages. En interrogeant les instruments scientifiques de navigation et d'astronomie, le projet analyse leur rôle ambivalent dans la production des savoirs et les logiques de domination coloniale. En croisant sciences européennes, savoirs autochtones, cosmologies et physique contemporaine, POLARIS questionne les représentations du monde façonnées par l'exploration, entre découverte, exploitation et pouvoir.



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

QualiXsigne

Ce projet vise à développer des outils numériques et pédagogiques pour une danse pleinement inclusive. Appuyé sur la plateforme Glossigne, premier glossaire chorégraphique en LSF, il conçoit un dispositif de formation destiné aux chorégraphes et enseignant-enseignants accueillant des publics sourds ou malentendants. En articulant accessibilité, transmission des savoirs du mouvement et innovation pédagogique, le projet contribue à normaliser l'accès à la pratique et à la professionnalisation en danse pour les personnes en situation de handicap.

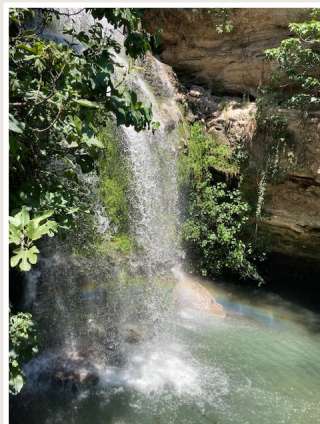


Porteuse : Valérie Méliani, Université de Montpellier Paul-Valéry, LERASS (EA 827)

RIVIÈRES

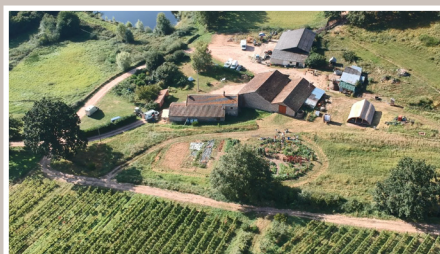
Ce projet en art – science associe chercheurs et artistes pour accompagner les industries culturelles et créatives dans l'intégration des enjeux d'écologie globale et d'écocomplexité. Porté par l'OSU Pythéas et le GMEM, il expérimente des formes narratives et sensibles ancrées dans les territoires, fondées sur l'intelligence collective et la participation des habitants. Créations, performances, site web et podcasts composent un dispositif de médiation visant une transition écologique culturelle et partagée.

**Porteur : Thierry Botti
OSU Pythéas (UAR 3470)**



SILLON

Ce projet explore le dialogue entre musiques contemporaines et monde paysan au sein d'un tiers-lieu agricole du Roannais. En associant recherche par le design, enquête de terrain et recherche-création, le projet analyse comment des pratiques musicales s'ancrent dans des territoires, leurs récits et leurs luttes. En lien avec artistes, designers et label indépendant, SILLON interroge les transformations des industries culturelles et créatives à partir de modèles culturels situés, partagés et transmissibles.

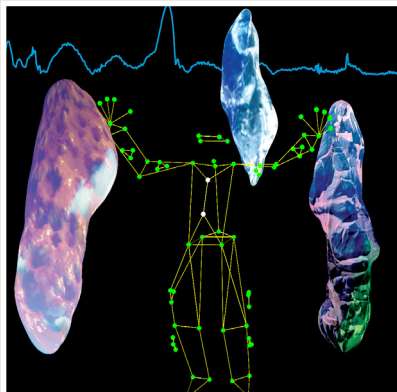


**Porteurs : Tom Hébrard, Tiers-lieu paysan La Martinière,
et Marion Nielsen, EnsadLab (SACRe—PSL, EA 7410)**

SIMUL'ART

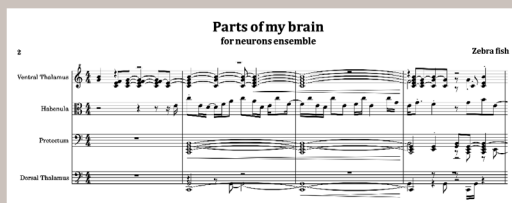
Le projet a pour objectif de développer des algorithmes innovants permettant de contrôler, par le geste et le corps, des animations expressives et des simulations visuelles, sonores et haptiques. Destiné à l'art immersif et au spectacle vivant, le projet conçoit de nouveaux outils de création augmentant l'expressivité des artistes tout en renouvelant l'expérience des publics. En faisant du mouvement une interface sensible, SIMUL'ART ouvre la voie à des œuvres interactives, vivantes et émotionnelles.

Porteuse : Caroline Larboulette
Université Bretagne Sud, IRISA (UMR 6074)



TBO

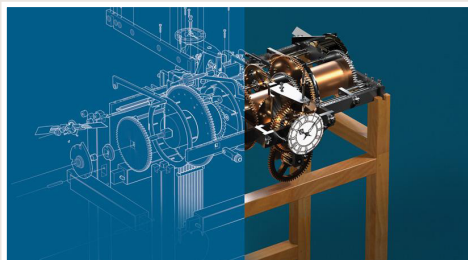
The Brain Orchestra est un projet en art – science dédié à la sonification musicale de l'activité neuronale. Il développe un logiciel de traduction en temps réel de données cérébrales (EEG ou matrices neuronales) en structures musicales via MIDI. En explorant les correspondances entre dynamiques neuronales, harmonie et orchestration, TBO interroge à la fois la compréhension scientifique du cerveau et les potentialités esthétiques de la musique générée par les données. Outil de recherche et de création, il relie neurosciences, composition et technologies musicales.



Porteur : Sébastien Wolf, CNRS, IBENS (UMR 8197)

TEMPO

Ce projet vise à préserver et transmettre le patrimoine horloger menacé de disparition. En développant des jumeaux numériques 3D enrichis d'annotations historiques et pédagogiques, le projet restitue le fonctionnement des mécanismes anciens. Inscrit dans CHRONOSPEDIA et les principes FAIR, TEMPO associe artisans, musées et chercheurs afin d'automatiser la reconstruction des mécanismes et de proposer des interfaces immersives pour leur étude, leur archivage et leur valorisation.



Porteur : Sébastien Horna, Université de Poitiers, XLIM (UMR 7252)

IMAGINARIUM

2

PETITS
PROJETS

HARMONIE



SOMAPHONICS

Ce projet de recherche-expérimentation est consacré à l'exploration de la vibration comme médium de composition et d'expérience immersive. En mobilisant recherche artistique, technologies haptiques et développement logiciel, ce projet explore, avec artistes, chercheurs et publics, de nouvelles manières de concevoir l'écriture et la perception d'œuvres vibratoires. Il vise à développer un langage de composition vibrotactile et un outil d'écriture multi-dispositifs permettant la création d'œuvres indépendantes de tout système matériel particulier. Le projet interroge les conditions d'émergence d'une écriture vibrotactile autonome, fondée sur un vocabulaire perceptif, des unités temporelles vibratoires et des modèles de spatialisation tactile, ainsi que l'interopérabilité et la répliquabilité de ces dispositifs.

**Porteur : Gaëtan Parsehian,
collectif DELETERE**



LATENCY

Ce projet de recherche-expérimentation est consacré à l'exploration des interactions entre danse et intelligence artificielle dans des situations d'improvisation. En mobilisant recherche chorégraphique, développement d'IA frugale et dispositifs interactifs, le projet LATENCY explore, avec danseurs, artistes et chercheurs, de nouvelles formes de dialogue chorégraphique entre humains et machines. Il vise à développer un système d'IA conversationnelle entraîné sur un corpus chorégraphique limité, fonctionnant localement afin de devenir une entité avec laquelle les interprètes peuvent improviser. Le projet interroge les effets des décalages temporels, des réponses différées et des asynchronies algorithmiques sur la perception, la prise de décision et l'organisation du mouvement, ainsi que l'émergence de formes de présence artistique techno-humaines.

**Porteur : Jean-François Grassin,
ENS de Lyon, ICAR (UMR 5191)**





4
PETITS
PROJETS
THEMIS



2R3F

Ce projet de recherche est consacré à l'étude des publics des festivals de cinéma en France. En mobilisant outils d'enquête audiovisuelle, interface numérique de collecte et analyse qualitative, le projet explore, avec festivaliers, organisateurs et chercheurs, de nouvelles manières de documenter et de comprendre l'expérience festival. Il vise à constituer un corpus de témoignages de spectateurs (vidéo et audio) recueillis dans une dizaine de festivals de films français de tailles et de contextes territoriaux variés. Le projet interroge les pratiques, les motivations et les formes d'engagement des publics des festivals, tout en contribuant à structurer un réseau français de recherche sur les festivals de films.



Porteurs : Christel Taillibert, Réseau français de recherche sur les festivals de film, Amanda Rueda, Université Toulouse Jean-Jaurès, LERASS (EA 827) et Natacha Seweryn, Université Paris 8, ESTCA (EA 2302)

DEXPO

Ce projet de recherche est consacré à l'étude du dispositif « Résidences pro » de la Villa Médicis à Rome destiné à des élèves de l'enseignement professionnel. En mobilisant enquêtes qualitatives, observations de terrain et collecte de témoignages, le projet explore, avec élèves, équipes pédagogiques et artistes, les effets de l'immersion artistique sur les expériences scolaires et les parcours des jeunes. Il vise à documenter la manière dont ces résidences contribuent à donner du sens au travail scolaire, à renforcer la confiance en soi et à favoriser le décroisement entre savoirs généraux et savoirs professionnels. Le projet interroge également les effets de ce dispositif sur les trajectoires éducatives et les perspectives d'avenir des élèves en termes d'aspirations, de réorientations et de construction de projets professionnels.

Porteurs : Estelle Bonnet, Université Lyon 2, CMX (UMR 5283), Élise Verley, Sorbonne Université, Gemass (UMR 8598) et Cédric Martigny, photographe



PRISM

Ce projet de recherche est consacré à l'étude des publics actuels et en devenir du Centre François Mauriac de Malagar dans un contexte de vieillissement des publics, de fragilité économique des opérateurs culturels et de renouvellement des expériences culturelles. En mobilisant une démarche de recherche-action fondée sur une co-construction entre formation universitaire, recherche en sciences de l'information et de la communication et acteurs culturels, le projet explore les mutations contemporaines des publics et leurs liens avec les évolutions sociétales et territoriales. Il vise à analyser les représentations, les interactions et les formes de sens produites dans les dispositifs de médiation de ce lieu patrimonial et littéraire. Le projet contribue également à former les professionnelles du Centre à la méthodologie d'enquête sur les publics et à partager les résultats à l'échelle nationale via les réseaux professionnels des maisons d'écrivains.

Porteurs :

**Jessica de Bideran, UBM, MICA (UR 4426),
François Pouthier, UBM, Passages (UMR 5319)
et Marie-Sylvie Bitarelle, CFMM**



RETIMus'X

Ce projet de recherche-expérimentation est consacré à la reconfiguration du Mus'X — musée de l'École polytechnique à l'occasion de sa fermeture prévue en 2026, envisagée comme une opportunité pour repenser un modèle de musée scientifique universitaire et ses relations aux publics. En mobilisant enquêtes territoriales, cartographie des acteurs et démarches de médiation participative, le projet explore, avec habitants, intermédiaires et partenaires institutionnels, de nouvelles manières d'ancrer le musée dans son territoire. Il vise à identifier les acteurs et relais locaux susceptibles de contribuer à la médiation et à la construction d'un dialogue durable avec les publics. Le projet interroge ainsi les conditions de co-conception du futur musée et de sa programmation avec les parties prenantes du territoire, dans la perspective de produire une méthodologie transférable à d'autres contextes.

Porteuses :

**Marie-Alix Molinié-Andlauer et
Isabelle Garron, Télécom Paris**



5 PETITS PROJETS

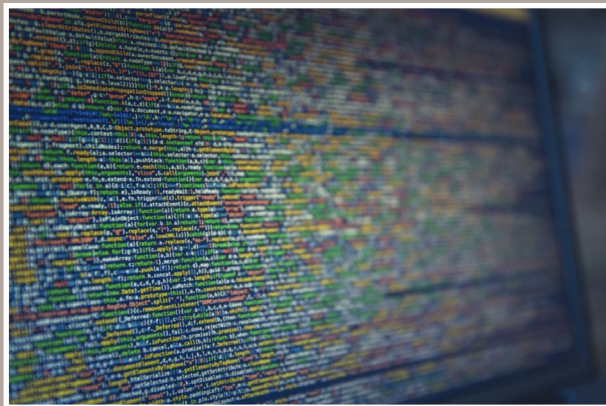
EUPRAXIE



RADICCA

Le programme de recherche est consacré à l'analyse des enjeux communicationnels et culturels liés à l'émergence et à la diffusion des discours extrémistes sur les réseaux socionumériques et dans les médias traditionnels. En mobilisant les approches des sciences de l'information et de la communication et l'étude des industries culturelles et créatives, le projet explore les formes de circulation de ces discours, leurs prises de position, leurs images et leurs influences idéologiques et esthétiques. Il vise à comprendre les logiques communicationnelles et culturelles qui favorisent leur émergence et leur propagation dans ces espaces médiatiques et culturels. Le projet ambitionne ainsi de formuler des propositions d'amélioration en matière de régulation et de modération au sein des industries culturelles et créatives.

**Porteuses : Aurélie Aubert
et Camila Moreira Cesar,
U. Sorbonne Nouvelle,
IRMÉCCEN (EA 7546)**



FRAP

Le projet de recherche est consacré à l'analyse des effets du capitalisme de plateformes sur les industries culturelles et sur l'hégémonie culturelle des États-Unis à l'échelle mondiale. En mobilisant une approche interdisciplinaire et l'étude des pratiques d'usage des jeunes adultes, le projet explore les dynamiques de diffusion des plateformes de vidéo à la demande globalisées et leurs effets normatifs sur les imaginaires culturels et esthétiques. Il vise à analyser les mécanismes de marginalisation des plateformes francophones de vidéo à la demande auprès des publics de 18 à 25 ans en France et au Québec. Le projet ambitionne ainsi d'identifier les obstacles à leur reconnaissance comme alternatives crédibles et de formuler des pistes stratégiques pour renforcer leur attractivité et leur position dans l'écosystème audiovisuel international.

**Porteuse : Dimitra Larochelle,
Université Sorbonne Nouvelle,
IRMÉCCEN (EA 7546)**



DEIDIS

Dans un contexte de résurgence mondiale des mouvements réactionnaires, le projet DEIDIS interroge la manière dont les industries culturelles et créatives, à commencer par Disney, articulent production d'imaginaires et responsabilité sociale. Le projet analyse les politiques « Diversité, Égalité et Inclusion » (DEI) de la firme déployées entre 2016 et 2025. L'étude porte une attention particulière aux formes de reformulation du bien-être dans des termes consensuels ou euphémisés, au détriment d'un cadrage de la diversité en termes de justice sociale voire de réparations symboliques.

**Porteuse : Céline Morin,
U. Paris Nanterre, DICEN-IdF (EA 7339)**



K-IMPACT

Ce projet de recherche est consacré à l'étude de la réception de la K-pop en France. En mobilisant les approches de la sociologie et des *cultural studies* ainsi qu'une méthodologie mixte, le projet explore les profils sociaux des amateur-ices et les pratiques d'écoute associées à cette production musicale sud-coréenne diffusée principalement via les plateformes de streaming. Le projet interroge également les effets de la dimension transnationale des pratiques musicales sur les identités culturelles et les transformations des modes contemporains de réception des produits culturels.

Porteuse : Julie Rodo, U. Sorbonne Nouvelle, CERLIS (UMR 8070)




IDÉIS

Ce projet de recherche est consacré à l'analyse de la présence des critères de diversité, d'équité et d'inclusion (DEI) dans les séries télévisées diffusées en France et à leurs implications pour la représentation démocratique. Le projet interroge ainsi les potentialités de l'IA pour analyser à grande échelle les contenus culturels et contribuer à une évaluation plus systématique des représentations dans les séries.



Porteur : Thibaut de Saint-Maurice, U. Paris 1 Panthéon-Sorbonne, ISJPS (UMR 8103)



5
PETITS
PROJETS
COMET

GLAD-X

Ce projet de recherche et d'expérimentation immersive appliquée au patrimoine est consacré à la restitution de l'expérience de la gladiature romaine à travers un environnement virtuel fondé sur des données archéologiques et biomécaniques. Il vise à enrichir l'expérience par des dimensions sonores, olfactives et haptiques afin de renforcer la sensation de présence, la fidélité historique et les conditions d'apprentissage. Le projet interroge ainsi les potentialités des dispositifs immersifs mêlant réalité virtuelle, archéologie expérimentale et biomécanique pour la transmission des savoirs et l'analyse de l'expérience utilisateur.



Porteur : Charles Pontonnier, ENS Rennes

GRAAL

Ce projet de recherche et d'expérimentation numérique appliquée au patrimoine est consacré à la restitution des gestes techniques du combat en armure à pied à la Renaissance. En mobilisant sources historiques, expérimentation gestuelle et technologies immersives telles que la *motion capture* et le *rigging*, le projet explore la modélisation d'avatars capables de reproduire les mouvements caractéristiques des traditions martiales germaniques du début du XVI^e siècle. Le projet interroge ainsi les possibilités offertes par les environnements immersifs et la réalité virtuelle pour visualiser, comparer et transmettre ces pratiques martiales dans des perspectives scientifiques, pédagogiques et de médiation culturelle.

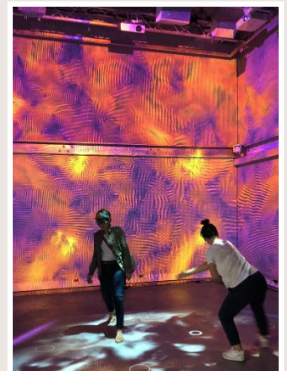


Porteurs : Pierre-Henry Bas et Charles Mériaux, Université de Lille, HARTIS (UMR 9028)

Résidences d'artistes KHROMA

Ce projet arts sciences est consacré à l'exploration immersive des systèmes exoplanétaires à partir de leurs signatures spectrales. En mobilisant installation interactive, data-visualisation, tracking des spectateurs et composition musicale spatialisée, le projet explore de nouvelles formes de représentation sensible des données astrophysiques. Il vise à générer des environnements chromatiques immersifs révélant, sous les déplacements des spectateurs, la composition chimique et la morphologie d'exoplanètes.

Porteurs : Mickaël Lafontaine, artiste et Patrick Le Callet, Nantes Université, LS2N (UMR 6004)



Résidences d'artistes

Un rêve photosynthétique

Ce projet d'expérimentation artistique est consacré à l'exploration de nouvelles formes de communication entre humains, machines et monde végétal dans un environnement immersif. En mobilisant un dispositif associant expérience XR, projections vidéo de type Cave, drones mobiles terrestres et volants pilotés par une IA, ainsi qu'une interface de dialogue vocal ou textuel, le projet explore un écosystème interactif où les échanges passent par la lumière, le souffle, le toucher et les mots. Il vise à rendre perceptibles et sensibles les processus de communication inspirés de la photosynthèse, envisagée comme un mode d'échange entre organismes et environnement. Le projet interroge ainsi les possibilités d'un espace multisensoriel de co-apprentissage entre plantes, humains et machines, dans lequel la forêt devient un milieu de dialogue et d'expérimentation perceptive.



Porteurs : Boris Labbé, artiste et Pedro Castillo-Garcia, UTC, Heudiasyc (UMR 7253)

Résidences d'artistes

Explorations immersives en spectacle vivant

Cette résidence de recherche-crédation est consacrée au développement d'outils immersifs 3D appliqués au spectacle vivant à partir de trois projets scéniques préexistants : Kseniia, L'Écho du Trait et Supercolor 3D. En mobilisant expérimentations artistiques, technologies immersives et dispositifs interactifs, la résidence explore de nouvelles formes d'intégration des projections stéréoscopiques, des interactions sonores et visuelles en temps réel et des environnements scéniques hybrides. Elle vise à expérimenter des modalités sensibles et intuitives d'articulation entre technologies immersives, présence du corps, mémoire et geste dans des espaces scéniques augmentés. Le projet interroge ainsi les potentialités de l'immersion multisensorielle, des interactions naturelles en temps réel et de l'interopérabilité des dispositifs numériques dans l'écriture et l'expérience du spectacle vivant.



Porteurs : Lionel Palun, artiste et Maxence Cambron, U. de Lille, CEAC (UR 3587)

CONTRATS DOCTORAUX

En 2025, l'appel à contrats doctoraux a reçu
19 candidatures, dont 6 sélectionnées,
correspondant à un taux de 31,6 %.



Comprendre le lectorat Young Adult à l'ère de Wattpad

Analyser les transformations contemporaines de la lecture, de l'écriture et de l'édition numériques à partir de la fiction Young Adult née sur Wattpad. En croisant approches sociologiques, littéraires, juridiques et informatiques, la recherche étudie la manière dont l'édition réinvente l'objet-livre, ses marchés et ses métiers face à la plateformesation. Appuyée sur des enquêtes de terrain, la thèse interroge aussi le rôle accru des lecteurs dans les dynamiques de création, de circulation et de légitimation des œuvres.

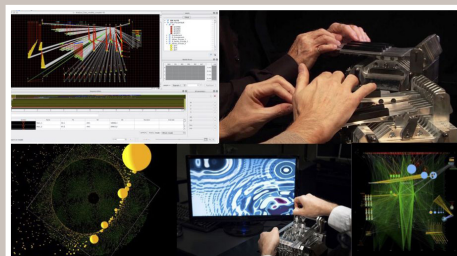
Léa Como, CNRS, THALIM (UMR 7172)



Environnement logiciel interactif

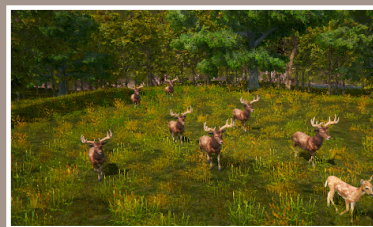
Le geste-son-image est un projet de recherche doctorale consacré à la création d'un environnement numérique fondé sur la modélisation et la simulation physique en temps réel. En articulant geste instrumental, perception haptique, son et image, il vise une cohérence multisensorielle reposant sur la physicalité des objets simulés. En développant des modèles modulaires masses-interactions, le projet ouvre la voie à de nouveaux outils de création artistique musicale, visuelle et immersive, et à l'émergence d'un art multisensoriel en devenir.

Fabio Fortuno, INP-UGA, GIPSA-LAB (UMR 5216)



Gamification d'un modèle multi-agent appliqué à la Préhistoire

C'est un projet de recherche doctorale qui explore le jeu vidéo comme outil de simulation scientifique et de médiation patrimoniale. À partir des données du site paléolithique de la Caune de l'Arago (Tautavel), il conçoit un environnement ludique fondé sur la modélisation multi-agent, où les actions des joueurs sont contraintes par les savoirs archéologiques. À la croisée de l'archéologie, du *game design* et de l'informatique, le projet permet de tester des hypothèses sur les comportements techniques, sociaux et culturels préhistoriques, dans des contextes muséaux, académiques et publics.



Hugo Ghezal, Université Perpignan, HNHP (UMR 7194)

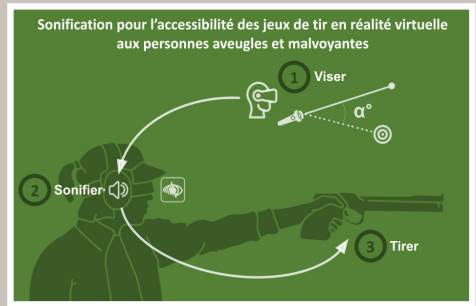
ACCOMPAGNEMENTS DOCTORAUX

En 2025, 50 dossiers ont été soumis dans le cadre de l'appel à accompagnement doctoral, pour 12 retenus, soit un taux de 24 %.

La thèse Sonification et accessibilité des jeux de tir en réalité virtuelle

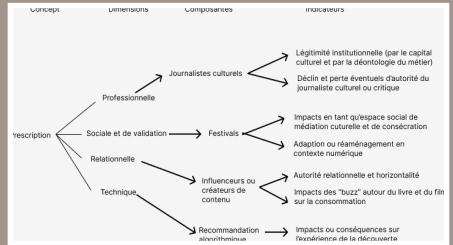
Elle est consacrée à l'inclusion des personnes aveugles et malvoyantes dans les FPS en VR. En mobilisant la sonification et l'audio 3D, elle conçoit des dispositifs permettant d'identifier, localiser et viser des cibles sans recours à la vision. Le projet explore l'équilibre entre précision, agentivité, plaisir de jeu et charge cognitive, afin de développer des outils de conception favorisant des expériences immersives partagées entre joueurs voyants et non-voyants.

Florian Apavou, Université Paris-Saclay, LISN (UMR 9015)



La prescription culturelle à l'ère du numérique

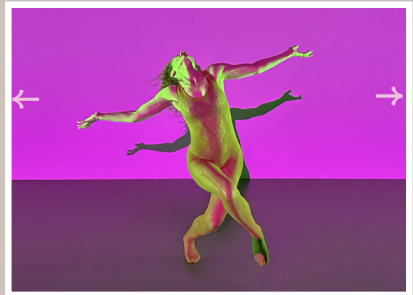
Cette thèse analyse les transformations de la médiation artistique dans un environnement médiatique marqué par la plateforme et la participation des publics. La thèse interroge les sources d'information mobilisées pour découvrir les œuvres, la recomposition de l'autorité des journalistes culturels et le rôle des discours profanes dans la réception artistique. En étudiant usages, pratiques et hiérarchies de légitimité, le projet éclaire les nouvelles dynamiques de prescription et de médiation culturelle à l'âge numérique.



Cossi Éric Azanney, Université Côte d'Azur, SIC.Lab Méditerranée (UPR 3820)

Documenter et transmettre la danse à la première personne

Cette thèse est consacrée aux pratiques incarnées de la danse et à leurs modes de documentation. En s'appuyant sur les usages créatifs de la vidéo et des artefacts produits par les danseurs-euses, la thèse conçoit des systèmes interactifs permettant de documenter, transmettre et réinvestir les savoirs somatiques. En dialogue critique avec les outils d'IA appliqués à la danse, le projet interroge la maîtrise des données par les artistes et ouvre de nouvelles perspectives pour des pratiques créatives situées et autonomes.

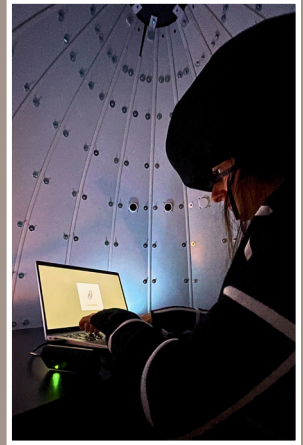


Léo Chédin, Université Paris-Saclay, LISN (UMR 9015)

Imagerie cérébrale et effets des odeurs sur la cognition et la créativité

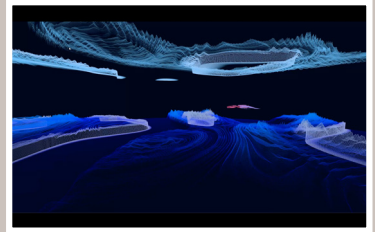
Cette thèse s'intéresse à l'influence des stimuli olfactifs sur l'effort cognitif, la relaxation et la pensée créative. En combinant mesures subjectives et données neurophysiologiques (EEG, fNIRS), le projet étudie la valence des odeurs et leurs modalités de diffusion. À l'interface entre neurosciences et industries culturelles et créatives, il vise à identifier des environnements olfactifs favorisant l'engagement cognitif et l'innovation, tout en soutenant le développement de dispositifs et produits fondés sur des données scientifiques.

Marine Coeugnet, Université de Lille, SCALab (UMR 9193)



Re/considérer les inerties anthropiques en contexte océanique arctique

Cette recherche doctorale explore de nouvelles formes de transmission des savoirs sur le réchauffement climatique. À travers des installations immersives et interactives inspirées de données et de modèles scientifiques, la thèse propose une approche sensorielle et incarnée des forçages climatiques et des milieux arctiques. Elle interroge les conditions de la collaboration interdisciplinaire et formalise une méthodologie de médiation par la simulation, rigoureuse, partageable et reproductible.



Alex Mira, INREV-AIAC, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, LOPS (UMR 6523)

Reconstraining buttons : engaging with domestic products in the age of automation

Cette thèse en design critique interroge le rôle des boutons dans les environnements domestiques automatisés. Loin d'être de simples interfaces, les boutons concentrent des choix techniques, politiques et culturels liés à la délégation et au contrôle. À partir d'analyses théoriques et de prototypes expérimentaux, la recherche explore leurs formes, comportements et effets systémiques, afin de repenser les modes d'interaction entre action humaine, automatisation et responsabilité dans les objets du quotidien.



Léa Paymal, ENS, Paris-Saclay, LISN (UMR 9015)/ENSCI, CRD

La canicule sous vision infrarouge : techno-imaginaires du Pyrocène

Il s'agit d'une thèse de recherche-création en arts plastiques qui explore le réchauffement global par les technologies de visualisation infrarouge. En rendant perceptibles les flux thermiques, polluants et radiatifs invisibles lors des canicules, la thèse articule production de données, dispositifs immersifs et enquêtes situées. À l'interface arts-sciences, elle renouvelle les récits climatiques et interroge notre co-présence thermique avec les milieux, face aux responsabilités du Pyrocène.



Magalie Martin, Aix-Marseille Université, LESA (UR 3274)

Dynamiques d'innovation et écosystèmes entrepreneuriaux des ICC à Cannes

Cette thèse analyse les processus de structuration d'une filière créative à l'ère de la transformation numérique. À partir du terrain cannois et du pôle Cannes Bastide Rouge, la recherche étudie les conditions d'émergence, de pérennisation et d'ancrage territorial d'un écosystème entrepreneurial dédié aux ICC. En croisant innovation, entrepreneuriat et politiques territoriales, le projet éclaire les leviers de développement économique et d'attractivité des territoires culturels.

Gwenaëlle Prigent, Agglomération Cannes Lérins, UCA, GREDEG (UMR 7321)



Spécificités organisationnelles de la création dans les industries culturelles et créatives

La thèse analyse la manière dont les ICC organisent la création face aux exigences de performance, à la digitalisation et aux mutations contemporaines. À partir de 32 études de cas, la thèse propose une typologie de six « régimes de création » articulant standardisation, originalité et singularité. En explorant l'impact de la croissance, des transitions écologiques et des IA génératives, la recherche éclaire les conditions d'adaptation des organisations créatives sans perte de leur identité culturelle et patrimoniale.



Nicolas Ricci, Mines Paris—PSL, Centre de gestion Sscientifique-i3 (UMR 9217)

Penser l'écosophie dans la création numérique par les démarches low-tech

Ce travail doctoral interroge les mutations des industries culturelles et créatives face à l'essor de l'IA et des technologies émergentes. En mobilisant l'écosophie de Félix Guattari et les principes *low-tech* (frugalité, *open source*, participation), la recherche analyse comment repenser les modèles de production numérique dans un monde aux ressources finies. Elle explore la convergence entre création technologique et pratiques robustes et éthiques, afin d'esquisser des alternatives durables pour l'écosystème créatif contemporain.

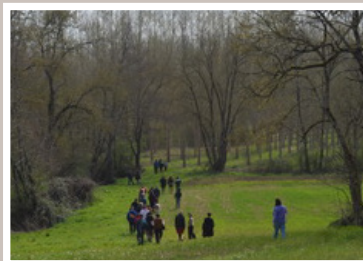
Inès Selmane, Cnam, LIRSA (EA 4603)



Les démarches théâtrales in situ

Un enjeu esthétique et économiques d'un genre artistique La thèse analyse les transformations du théâtre lorsqu'il quitte la boîte noire pour s'ancrer dans des lieux concrets. En croisant économie du spectacle vivant, politiques culturelles et formes esthétiques, elle étudie comment ces pratiques reconfigurent les modèles de production, de diffusion et de légitimation. À partir de terrains institutionnels et artistiques depuis les années 1980, elle interroge les facteurs extra-esthétiques participant à l'émergence et à la reconnaissance du théâtre *in situ* comme genre à part entière.

Camille Tolila, Université Sorbonne Nouvelle, IRET (EA 3959)



Modélisation et génération semi-automatique d'arrangements musicaux

Cette recherche doctorale a pour objectif de faciliter la pratique musicale d'ensemble. À partir d'un méta-arrangement conçu par un arrangeur, la thèse développe des modèles et algorithmes capables de générer des arrangements adaptés à des instrumentations et niveaux variés. Mené avec des arrangeurs et des conservatoires, elle aboutira à une plateforme ouverte dédiée à l'éducation musicale et à l'expérimentation collective.

Rui Yang, Université de Lille, CRISTAL (UMR 9189)

Modélisation et génération semi-automatique d'arrangements musicaux pour favoriser

la pratique musicale d'ensemble

Rui Yang

Flute

B♭ Trumpet



Comportements humains en réalité virtuelle multisensorielle : analyse, modèle et applications

Ce travail doctoral interroge la compréhension et la modélisation des comportements humains en réalité virtuelle immersive, en dépassant les approches centrées sur le seul visuel pour intégrer des environnements multisensoriels (auditifs, thermiques, olfactifs). Elle explore également les enjeux d'inclusion dans les environnements virtuels, en développant, à partir de la sonification et de l'audio 3D, des dispositifs permettant aux personnes aveugles et malvoyantes de naviguer et d'interagir dans des jeux en réalité virtuelle. Ce travail contribue à concevoir des expériences immersives plus inclusives, partagées et adaptées à la diversité des publics.



Arein Daralnakhla, Centrale Lyon, LIRIS (UMR 5205)

Les écritures numériques de mode

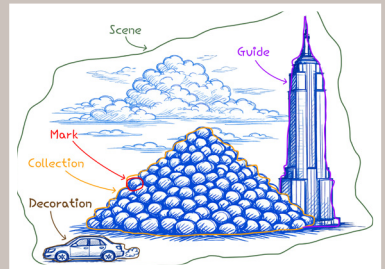
Ce travail doctoral interroge les processus contemporains de patrimonialisation des cultures et savoir-faire vestimentaires au Maghreb et au Bilad al-Sham à l'ère des réseaux socio-numériques. En s'appuyant sur l'étude des formats éditoriaux propres à Instagram et TikTok, elle met en lumière des formes alternatives, parfois contributives et non hiérarchiques, de patrimonialisation, qui redéfinissent les cadres traditionnels de transmission et de légitimation culturelle.

*Maria Ida De Ioanni
Université Paris Nanterre, DICEN-Idf (EA 7339)*

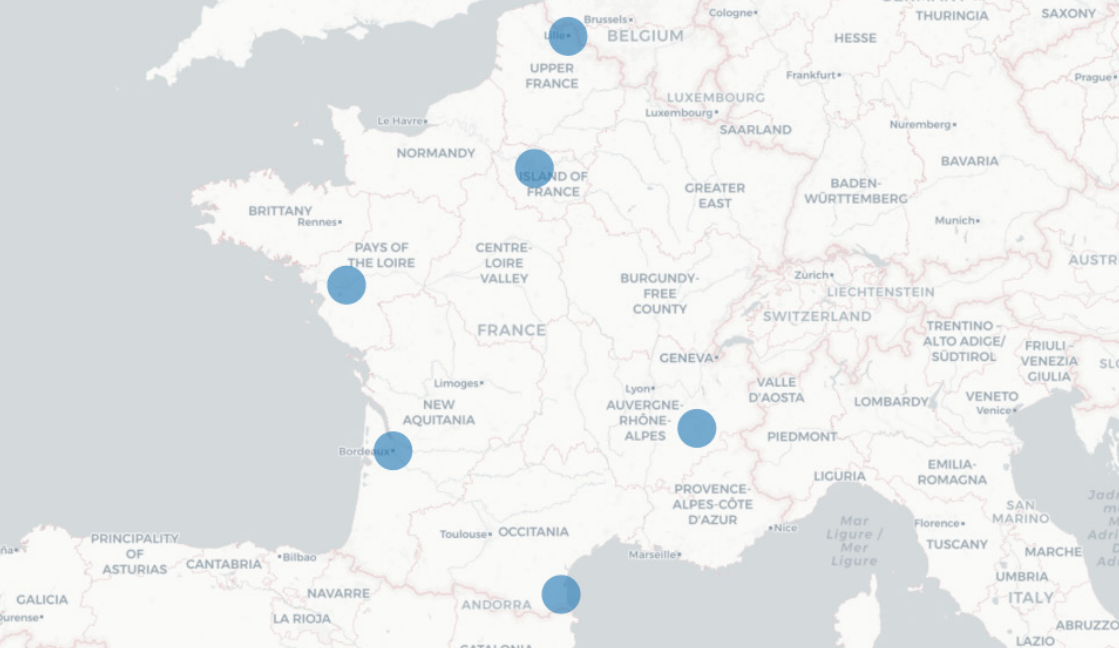


Outils de soutien à la créativité pour la communication narrative en 3D

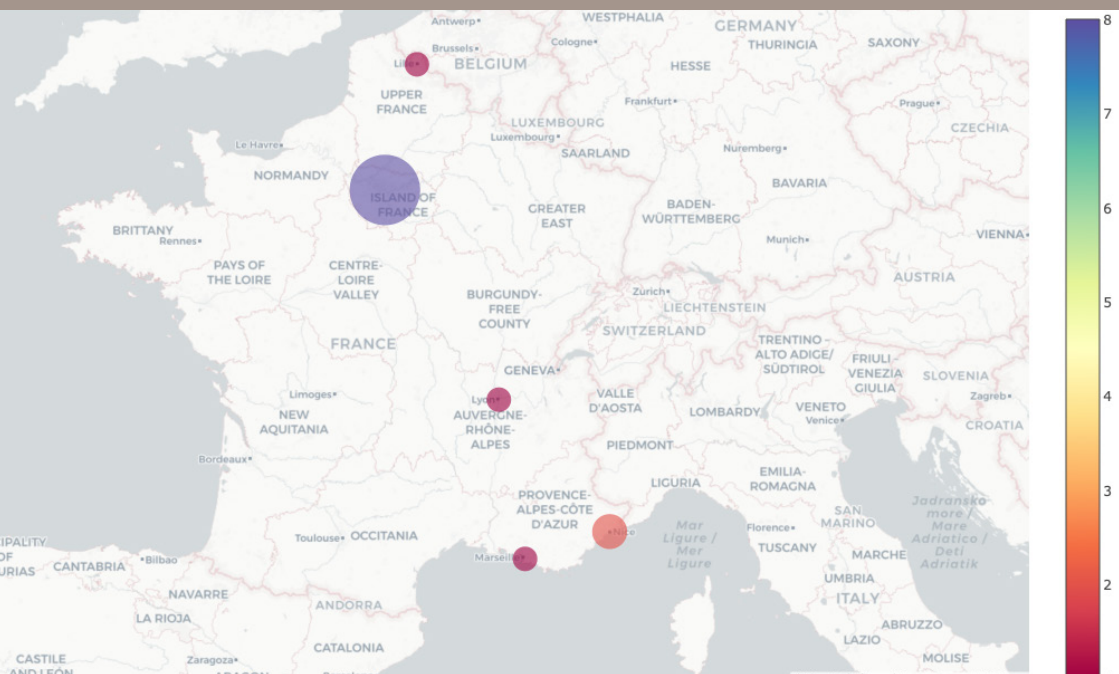
Ce travail doctoral interroge les conditions de production et d'appropriation de la narration 3D contemporaine, dont le potentiel expressif se heurte encore à la complexité des chaînes de production et au manque d'outils accessibles. En s'appuyant sur l'analyse des pratiques des créateurs et le prototypage d'outils, elle évalue leur impact sur l'engagement et le processus créatif. Elle explore enfin le rôle de l'intelligence artificielle comme outil d'assistance, dans une perspective attentive à l'autonomie et à l'expressivité des créateurs.



Sotiris Piliouras, Université Paris-Saclay, LISN (UMR 9015)



Répartition territoriale des contrats doctoraux



Répartition territoriale des accompagnements doctoraux

LE PEPR EN 14 LIEUX PARTENAIRES

Les Journées d'accélération d'ICCARE ont pour vocation de se tenir dans des lieux non académiques afin d'ouvrir la recherche, de la faire dialoguer avec d'autres milieux professionnels et de travailler avec et pour les acteurs culturels et créatifs, conformément à la mission du PEPR. La quasi-totalité des 41 événements de l'année s'est ainsi déroulée hors des murs universitaires. Ce choix a permis de révéler la richesse et la diversité de nombreux lieux culturels dans toute la France pour favoriser les rencontres directes. Ces déplacements ont constitué un levier essentiel pour tisser les premiers liens de collaborations durables entre recherche et acteurs de terrain.



Bateau El Alamein, Paris

Le bateau El Alamein est un lieu culturel flottant amarré à Paris, consacré à la diffusion de musiques et de formes artistiques contemporaines. Il développe une programmation régulière de concerts et d'événements, accueillant des artistes aux esthétiques variées. Par son ancrage singulier et son format intimiste, El Alamein constitue un espace de diffusion et de rencontre, participant à la vie culturelle parisienne et à la circulation des propositions musicales actuelles.



Plaine Image, Tourcoing

Inaugurée en 2012, Plaine Images est un hub européen dédié aux industries culturelles et créatives. Implantée dans une ancienne usine textile entre Roubaix et Tourcoing, elle rassemble sur plus de 50 000 m² près de 150 entreprises, des projets incubés, des écoles et des centres de recherche, soit environ 2 000 personnes. Porteuse des labels French Tech et French Touch, elle constitue un site totem pour le développement et l'innovation des filières audiovisuelles, du jeu, de la musique, du spectacle vivant et du design.



Scène de recherche, Gif-sur-Yvettes

La Scène de recherche — Théâtre Paris-Saclay est un équipement culturel de l'Université Paris-Saclay dédié à la création, à la recherche et à la transmission dans le domaine des arts vivants. Située au cœur du plateau de Saclay, elle accueille spectacles, résidences et projets de recherche-crédation favorisant les échanges entre artistes, chercheur-euses et étudiant-es. Par sa programmation et ses actions de formation, elle explore les relations entre arts, sciences et société et contribue à la vie culturelle du territoire.



Friche La Belle de Mai, Marseille

Depuis près de trente ans, la Friche la Belle de Mai rassemble à Marseille une importante communauté artistique et culturelle au sein d'une ancienne manufacture de tabac reconvertie. Ce lieu ouvert sur son territoire fédère près de soixante-dix structures résidentes et constitue un laboratoire de création, d'expérimentation et de coopération. À travers des initiatives comme le LaboFriche, elle favorise les démarches collaboratives et affirme le rôle de la culture dans les transformations sociales et urbaines.



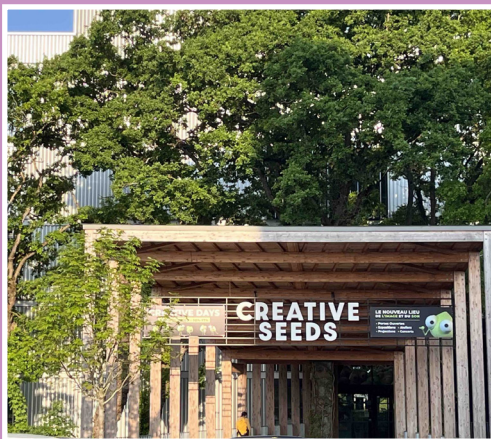
Campus Georges Méliès, Cannes

Le Campus Georges Méliès est un pôle dédié aux formations, à la création et à la recherche dans les domaines de l'image, du cinéma et des industries créatives. Implanté à Cannes, il réunit établissements d'enseignement supérieur, structures de recherche et acteurs professionnels, favorisant les échanges entre formation, innovation et pratiques artistiques. Pensé comme un lieu de médiation et de transmission, le campus accompagne l'émergence de nouveaux talents et contribue au rayonnement des filières audiovisuelles et créatives sur le territoire.



Creative Seeds, Rennes

L'école Creative Seeds est un dispositif dédié à l'accompagnement de projets émergents à la croisée de la création, de la recherche et de l'innovation. Il soutient des démarches expérimentales en offrant un cadre propice au développement d'idées, à la mise en réseau et à l'exploration de nouveaux formats artistiques, culturels ou hybrides. Pensé comme un espace d'incubation et de test, Creative Seeds favorise la maturation de projets et la circulation des savoirs entre porteurs de projets, chercheurs et acteurs culturels.



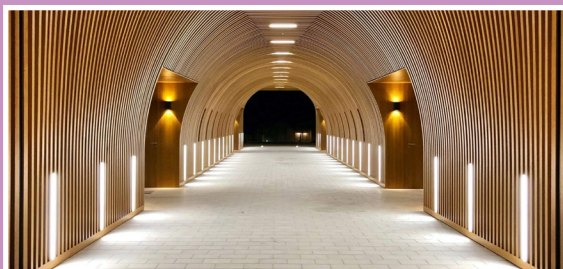
Jardin des métiers d'art et du design, Sèvres

Le Jardin des métiers d'art et du design est un équipement dédié à la création, à la formation et à la valorisation des métiers d'art et du design. Implanté à Sèvres, il réunit en un même lieu des ateliers de production, des espaces de transmission et des lieux d'exposition, favorisant les échanges entre artisans, designers, institutions et publics. Pensé comme un site de ressources et d'expérimentation, il accompagne les pratiques contemporaines des métiers d'art, en articulant savoir-faire traditionnels, innovation et recherche, et contribue au rayonnement de ces disciplines dans un contexte de mutations culturelles et économiques.



Cognac, fondation d'entreprise Martell

Implantée à Cognac, la Fondation d'entreprise Martell est un lieu dédié à la création contemporaine, au dialogue entre disciplines et à l'accompagnement des artistes émergents. Installée sur le site historique de la Maison Martell, elle développe une programmation mêlant expositions, résidences, performances et actions de médiation, en lien étroit avec le territoire. Pensée comme un espace d'expérimentation et de transmission, la fondation soutient des projets à la croisée de l'art, de l'artisanat, du design et de l'innovation, affirmant le rôle de la création dans les transformations culturelles contemporaines.



Centre hospitalier de Castelluccio, Ajaccio

Le centre hospitalier de Castelluccio, implanté à Ajaccio, développe une attention particulière aux dimensions culturelles et humaines du soin. Au-delà de ses missions médicales, il s'inscrit dans une dynamique de médiation culturelle visant à améliorer la qualité de vie des patients, des proches et des personnels. Par l'accueil de projets artistiques, d'actions culturelles et de dispositifs de médiation, l'établissement favorise des espaces de rencontre, d'expression et de relation, contribuant à une approche globale et sensible de l'hospitalisation.



Le Tambour, Rennes

Le Tambour est une salle de spectacles et de diffusion culturelle implantée au cœur du campus de l'Université Rennes 2. Dédié aux pratiques artistiques contemporaines, il développe une programmation pluridisciplinaire associant musique, spectacle vivant et formes hybrides, en lien étroit avec les communautés universitaires et le territoire rennais.



Pensé comme un espace de médiation et de transmission, Le Tambour favorise la rencontre entre artistes, étudiants, chercheurs et publics, contribuant à la circulation des œuvres et des savoirs.

PCA-STREAM, Paris

PCA-Stream est une agence d'architecture et de recherche engagée dans l'analyse des transformations contemporaines des territoires, des villes et des modes de vie. À travers une activité éditoriale, des expositions, des conférences et des programmes de recherche, elle développe une approche transdisciplinaire croisant architecture, sciences humaines, écologie et création. Pensée comme un espace de médiation et de production de savoirs, PCA-Stream favorise la circulation des idées et le dialogue entre chercheurs, praticiens et publics autour des enjeux urbains et sociétaux contemporains.



Hospice Comtesse, Lille

L'Hospice Comtesse, musée municipal de la Ville de Lille, est un site patrimonial dédié à l'étude et à la valorisation de l'histoire urbaine et sociale locale. Installé dans un ancien hôpital fondé au XIII^e siècle, il conserve des collections qui constituent un support pour la recherche en histoire, histoire de l'art et archéologie du bâti. À travers l'étude de ses fonds, ses expositions et ses partenariats.



L'Aghja, Ajaccio

L'Aghja est un lieu dédié à la création et à la diffusion du spectacle vivant, ouvert aux esthétiques contemporaines et à la diversité des formes artistiques. À travers sa programmation et ses résidences, il soutient la création insulaire, nationale et internationale dans les domaines du théâtre, des musiques actuelles et de la danse. Située entre centre-ville et quartiers périphériques, l'Aghja rassemble des publics variés et favorise les rencontres culturelles, sociales et générationnelles.



Halle des Blancs-Manteaux, Paris

La Halle des Blancs-Manteaux a accueilli le PEPR ICCARE à l'occasion de la première édition du salon «Lisons libre !», qui a réuni des maisons d'édition engagées dans la diversité des écritures et des formes éditoriales. Cet événement a offert un espace de rencontre entre éditeurs, auteurs et publics, favorisant la visibilité de la création indépendante et les échanges autour des pratiques contemporaines de l'édition.



GOUVERNANCE



Direction du programme



David Cœurjolly
directeur
de recherche
au CNRS, Lyon



Solveig Serre
directrice
de recherche
au CNRS, Tours

Appui au programme



Hyacinthe Belliot
cheffe
du programme
ICCARE
CNRS, Tours



Marion Brisa
gestionnaire
administrative
et financière,
CNRS, Paris



Maxime Guebey
chargé de la veille
et de
la documentation
CNRS, Tours



Mathilde Regnaud
responsable
du partenariat
et de la valorisation
de la recherche
CNRS, Tours



**Taïna
Pereira Ramos**
chargée
de communication
CNRS, Tours



VOTO
réalisateur
CNRS,
Tours

Porteurs des projets ciblés



Yann Coello
directeur
du projet COMET
professeur à
l'université de Lille



Volny Fages
directeur du projet
THEMIS, maître
de conférences
à l'ENS Paris-Saclay



Joëlle Farchy
directrice du projet
STYX, professeure
à l'Université Paris 1
Panthéon-Sorbonne



**Richard
Kronland-Martinet**
directeur du projet
HARMONIE, directeur
de recherche
au CNRS, Marseille



Sandra Laugier
directrice du projet
EUPRAXIE
professeure
à l'Université Paris 1
Panthéon-Sorbonne



Luc Robène
directeur du
projet DEDALE
professeur
à l'université
de Bordeaux

Référents



Bénédicte Barillé
référente
Écritures
alternatives
CNRS, Marseille



Mazarine Pingot
référente
Éthique,
So-Po Bordeaux



Jules Espiau
référent
Transfert
CNRS, Marseille



Mémona El Bekrit,
référente
Transfert
CNRS, Lille



Sylvia Girel
référente
Recherche/création
AMU



Valérie Gouranton
référente
Equipex+ Continuum
INSA Rennes



Lucie Marinier
référente
Transition
Cnam



Gilles Ohanessian
référent
IR* Huma-Num
CNRS, Paris



Boris Petric
référent
Écritures
alternatives,
CNRS, Marseille



Raphaële Bidault-Wadlington
référente
Prospective
Cnam



Philippe Vendrix
référent Europe
et international,
CNRS, Tours

Arts de vivre



Frédérique
Andry-Cazin
Sorbonne
Université



Olivier
Aïm
Sorbonne
Université

Facilitateurs de l'ICCARE-LAB

Audiovisuel



Hélène Delacour
université
de Lorraine



Pierre Schneider
université
d'Artois



Patrick Le Callet
université
de Nantes



Stéphanie Peltier
La Rochelle
Université



Géraldine
Poels
INA

Design et architecture



Olivier
Hirt
ENSCI,
Paris



Samuel
Huron
Télécom
Paris



Philippe
Marin
ENSA
Grenoble



Sophie
Pène
Cnam



Antonella
Tuffano
U. Paris 1
Panthéon-Sorbonne

Arts visuels et arts numériques



Céline
Berthoumieux
Chroniques
Marseille



Isabelle
Carlier
ESAAA



Sylvia Girel
Aix-Marseille
Université



Lila Neutre
artiste
chercheuse
Marseille



David
Tschumperlé
CNRS, Caen

Données et métadonnées



**Jérôme
Battistelli**
Armada Studios
Paris



**Augustin
Braud**
CNRS, Tours



**Guillaume
Chevillon**
ESSEC, Paris



Xavier Granier
Institut d'Optique,
Graduate School
Bordeaux



**Bruno
Morandière**
IR* Huma-Num
CNRS, Paris

Musées et patrimoines



**Lise
Renaud**
université
d'Avignon



**Thomas
Sagory**
MAN,
Saint-Germain-en-Laye



**Gilles
Simon**
université
de Lorraine



**Gilles
Ohanessian**
IR* Huma-Num
CNRS, Paris



**Baptiste
Pilo**
CNRS, Tours

Métiers d'art et de mode



**Fanny
Danthez**
Institut pour
les savoir-faire
français, Paris



**Aina
Glushkova**
Mines Paris-PSL



**Clara
Lopez-Segui**
Université
Côte d'Azur



**Jean-François
Trubert**
Université
Côte d'Azur

Jeu vidéo



Flavie Flavais
université
de Limoges



Gwendolyn Garan
Push Start,
Montpellier



Raphaël Granier
de Cassagnac
CNRS, Palaiseau



**Éric
Guérin**
INSA Lyon



Julien Lалу
université
de Poitiers

Musique



Florent Berthaut
université de Lille



Augustin Braud
CNRS, Tours



Marino Crespino
Réseau des musiques actuelles en Île-de-France



Bénédicte Froidure
Un Chien de Ma Chienne, Paris



Baptiste Pilo
CNRS, Tours



Philippe Vendrix
CNRS, Tours

Édition



Michel Beaudouin-Lafon
Université Paris-Saclay



Gilles Kraemer
Éditions Riveneuve Paris



Alain Schaffner
Université Sorbonne Nouvelle

Spectacle vivant



Bernard Andrieu
Université Paris Cité



Valérie De Wispelaere
CNAC
Châlons-en-Champagne



Emmanuelle Delattre-Destemberg
UPHF



Peggy Donck
CNAC,
Châlons-en-Champagne



Stéphanie Loncle
université de Caen



Éric Monacelli
Université Paris-Saclay



Mathieu Morelle
Mine de Prod, Paris



Alice Rondelet
GND, Paris



Élise Vigier
comédienne metteuse en scène

Comité d'orientation stratégique

Le comité d'orientation stratégique est composé de représentants de la communauté scientifique nationale, de représentants des grands centres nationaux ou établissements, et de représentants des artistes, institutions culturelles ou entreprises relevant du champ des industries culturelles et créatives. Il a pour vocation d'associer l'ensemble des parties prenantes à la gouvernance du programme, de contribuer à la définition des ambitions stratégiques et de s'assurer de la bonne mise en œuvre du programme.

Frédérique Aït-Touati
CNRS,
Paris

Loïc Barthe
université
de Toulouse

Louis Bigo
université de
Bordeaux

Elsa Cortijo
CNRS,
Paris

Jean-Baptiste Gourdin
CNM,
Paris

Mohand-Saïd Hacid
Université
Claude Bernard
Lyon 1

Aurélié Hemmonet,
Aix-Marseille
Université

Nicolas Hervé
INA,
Paris

Emmanuel Hoog
Combat,
Paris

Marie Lavandier
CMN,
Paris

Maud Marchal
INSA Rennes,
IRISA

Adrien Mondot
artiste

Franck Mouthon
Agence
de programmes
de recherche
en santé

Frédérique Pain
ENSCI,
Paris

Anne-Lise Rosier

Conseil stratégique institutionnel

Le conseil stratégique institutionnel est composé du directeur général délégué à la science du CNRS, du directeur de la Mission programmes nationaux du CNRS, de la direction de CNRS Sciences humaines sociales ou son représentant, de la direction de CNRS Sciences informatiques ou de son représentant, du coordinateur de la SNA, d'un représentant du ministère de la Culture et d'un représentant du MESRE. Il a pour mission de s'assurer de la bonne adéquation entre le programme de recherche et la SNA, d'analyser les indicateurs du programme et de formuler des recommandations, d'étudier le bilan de l'année écoulée et d'en approuver la synthèse, d'examiner les réorientations éventuelles proposées par la direction du programme, de les arbitrer si besoin et de les valider.

PUBLICATIONS ET PRODUCTIONS

10

articles

21

communications
dans un congrès

2

ouvrages

7

chapitres
d'ouvrage

1

rapport

10

publications
grand public

52

captations
sonores

34

vidéos

1

site
internet

DÉBRANCHE!

CAHIER DE VACANCES
POUR MUSÉOPHILES
(RE)CONNECTÉS



DÉBRANCHE!

Cahier de vacances pour muséophiles re-(connectés)
Débranche! est conçu sous la forme d'un cahier de vacances qui synthétise les recherches menées depuis plusieurs années sur le déploiement des dispositifs numériques de médiation dans les musées et monuments.

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

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

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



Tout comme il est de plus en plus admis que la diminution de la biodiversité est une catastrophe, j'aimerais une défense massive de la culturodiversité. Il n'y aura jamais trop de livres, de spectacles, d'artistes ou de concerts, puisque la réduction s'opère toujours dans les marges ; elle élimine les plus faibles, les formes de création minoritaires, les expérimentations, les recherches les plus aventureuses. [...] Puisque culture et agriculture proviennent du même mot, on devrait avoir compris depuis le temps que la monoculture est une catastrophe : humaine, sociale, écologique, économique. [...] Résumons : la culture on est pour. Mais il faudrait qu'elle soit compétitive, concurrentielle, qu'elle s'autofinance, qu'elle soit gratuite et que les artistes ne la ramènent pas trop avec leurs exigences : ils ont tout de même la chance de faire quelque chose qui les passionne.

Éric Pessan, *Théorie du coyote*

