

Émotion, immersion et réalité virtuelle : de la recherche aux expériences culturelles immersives

**1^{ER} OCTOBRE
2026**

Jeudi
9h-17h

IMAGINARIUM

99A Boulevard Constantin Descat
59200 Tourcoing

Émotion, immersion et réalité virtuelle : de la recherche aux expériences culturelles immersives

Les technologies immersives renouvellent les formes de médiation, de narration et d'engagement des publics dans le secteur culturel. Réalité virtuelle, réalité augmentée et environnements immersifs proposent de nouvelles expériences où les émotions jouent un rôle majeur dans la découverte et l'appropriation des œuvres. Dans ce contexte, les sciences cognitives et les neurosciences permettent de mieux comprendre les mécanismes de l'immersion, de la présence, de l'attention et des émotions, tout en contribuant à la conception d'expériences plus efficaces, accessibles et inclusives. Organisée par la Fédération de Recherche en Sciences et Cultures du Visuel (FR SCV) dans le cadre du projet COMET (PEPR ICCARE), cette journée d'accélération réunira chercheurs, institutions culturelles, acteurs des ICC, entreprises et concepteurs autour des apports de la recherche et des enjeux liés aux usages des technologies immersives et à leur dimension émotionnelle.

9h-9h15

ACCUEIL

9h15-10h

**APPROCHE THÉORIQUE
DES ÉMOTIONS**

HENRIQUE SEQUEIRA
(Université de Lille, SCALab)
*Les émotions : de la
neurobiologie au numérique*

10h-11h

**EXPÉRIENCE
ÉMOTIONNELLE
ET MÉTAVERS**

LUDMILA POSTEL et
JONATHAN TANANT
(New Atlantis)
*Rejouer l'émotion : diffuser un
concert live dans le métavers*

CHRISTOPHE CELLIER
(Campus des métiers
et des qualifications
d'excellence Image et
Design Hauts-de-France)
*Mémoires immersives,
mémoires émouvantes*

11h-11h15

PAUSE

11h15-12h15

**RÉALITÉ VIRTUELLE,
IMMERSION ET
EXPÉRIENCE SENSIBLE**

MORGANE ESTAVOYER
(Centre des monuments
nationaux) et
MARC MARTINEZ
(Administrateur des
sites préhistoriques de
la vallée Vézère et de la
grotte de Pair-non-Pair)
*De la reconstitution 3D à
l'expérience sensible :
le cas de la grotte de
Font-de-Gaume*

RONAN GAUGNE
(Université Rennes 1, IRISA),
VALÉRIE GOURANTON
(INSA Rennes, IRISA),
JULIEN LOMET
(Université Paris 8,
INREV-AIAC) et
ANNE-HÉLÈNE OLIVIER
(Université Rennes 2)
*Voyage du Geste : une
œuvre immersive pour
accompagner la remise
en mouvement par
l'émotion, la relaxation et
l'engagement corporel*

12h15-13h45

DÉJEUNER

13h45-14h45

**ART ET ÉMOTION DANS
LES ENVIRONNEMENTS
IMMERSIFS**

LÉA DEDOLA
(Université Lumière Lyon 2,
Laboratoire Passages XX-XXI)
*Les émotions numériques
(dans l'art immersif)*

MARIE-LAURE CAZIN
(École supérieure d'Art et
de Design TALM-Le Mans)
*ÉMOTIVE VR, dispositif neuro-
émotif et son film pilote
interactif en VR 360
« La dernière hypnose
de Freud »*

14h45-15h

PAUSE

15h-16h

**INNOVATIONS
TECHNOLOGIQUES
ET APPLICATIONS**

CHARLES JAVERLIAT,
GUILLAUME LAVOUÉ,
PIERRE RAIMBAUD et
SOPHIE VILLENAVE
(École Centrale de Lyon ENISE)
*PLUME - Une boîte à outils
pour l'analyse des données
comportementales
et émotionnelles en
réalité étendue (XR)*

JEAN-JACQUES TEMPRADO
(Aix-Marseille Université, ISM)
*Les MAGIC exergames : une
approche neuroesthétique
pour réconcilier expérience
culturelle immersive,
engagement émotionnel et
santé cognitive des seniors*

16h-17h

EXPOSITION

Panorama 28 - Invisibles ?
Le Fresnoy, Studio national
des arts contemporains



COMET



<http://pepr-iccare.fr>



Le projet COMET bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIC-0007.