

Table ronde : Arts / Médias / Perception

ANIMATEURS

Priscilla Gustave-Perron

Priscilla Gustave-Perron a rejoint CNRS Sciences humaines & sociales en tant que directrice administrative adjointe. Auparavant, chargée de mission recherche puis cheffe du bureau de la recherche au ministère de la Culture (MC), elle a notamment piloté l'Accord-cadre MC / CNRS pendant six ans. Elle représentait également le ministère dans l'ensemble des projets portés conjointement par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, l'Agence nationale de la recherche et le Secrétariat général pour l'investissement SGPI : Programme national de recherche Industries Culturelles et Créatives (PEPR ICCARE), appel ANR Sciences avec et pour la société (SAPS), Sciences participatives. Auparavant, elle a occupé les fonctions de responsable administrative du collège des écoles doctorales pour la Comue Université Sorbonne Paris Cité, de directrice des affaires culturelles pour la ville de Fontainebleau et de chargée de mission culture au Conseil régional de Bretagne. Elle est titulaire d'un DEA en sciences et technologie des arts.

Mathieu Porchet

Mathieu Porchet intervient aux interfaces entre la recherche publique et le monde socioéconomique. De la création de start-up à la concession de licence, du domaine des sciences exactes au secteur de la culture, il contribue au transfert de résultats, de compétences et de connaissances issus de laboratoires grâce à son expertise sur la valorisation, l'immatériel et la propriété intellectuelle.

INTERVENANTS

Richard Kronland-Martinet — Perception, Représentations, Image, Son, Musique (PRISM)

LITIMS

En février 2024 a été inauguré le laboratoire commun LITIMS (Laboratoire d'Innovation Technologique pour l'Immersion MultiSensorielle), réunissant la société Immersion et le laboratoire PRISM. L'objectif est de concevoir une plateforme d'immersion multisensorielle unique au monde, associant les modalités visuelles, auditives, vibratiles et haptiques, qui permettra de réaliser des prototypes et des expérimentations en la matière, afin d'approfondir la compréhension des mécanismes en jeu. De nombreux cas d'usage sont déjà envisagés pour cette technologie au potentiel quasi illimité : travail d'équipe à distance en immersion, en prolongement des possibilités actuelles de Shariing, applications médicales, notamment pour le traitement de troubles mentaux via l'immersion, ou encore cocréation artistique, par exemple avec des concerts associant des musiciens jouant depuis divers endroits dans le monde.

<https://www.cnrs.fr/fr/actualite/litims-limmersion-dans-tous-les-sens>

Sandra Laugier - Institut des sciences juridique et philosophique de la Sorbonne (ISJPS)

RECO+

Si visionner des séries télévisées s'est inscrit au fil des années comme une activité centrale de la forme de vie contemporaine, les spectateurs ont de plus en plus de mal à se retrouver dans la masse et la variété de l'offre.

RECO+ sera un système innovant conçu pour fournir aux spectateurs un classement des séries télévisées en fonction de leurs compétences, demandes et préférences éthiques.

L'idée novatrice de RECO+ est d'offrir de meilleures recommandations sérielles en changeant le paradigme, c'est-à-dire en explorant le contenu (vidéo, textuel, scénaristique) des séries, plutôt qu'en traçant les comportements individuels de visionnage. L'innovation RECO+ servira à la fois les utilisateurs, les créateurs et les producteurs.

[Les laboratoires communs en SHS : une opportunité mieux connue des chercheurs et entrepreneurs | CNRS Sciences humaines & sociales](#)

Thomas Louail — Géographie-cités

RECORDS

Que fait le *streaming* à notre écoute de musique ? Que disent les *big data* collectées par les plateformes de nos comportements d'écoute et de nos goûts ? Comment les consommations de contenus et les pratiques d'écoute évoluent-elles à l'ère de l'abondance de l'offre et de la recommandation ? L'hyperchoix donne-t-il lieu à des parcours individuels très dissemblables ? Les plateformes favorisent-elles essentiellement des écoutes d'accompagnement des activités quotidiennes, organisées par les playlists ? Les traces numériques permettent-elles de revisiter les modèles et les théories de la sociologie des pratiques culturelles ?

Le projet RECORDS propose d'articuler enquête et *big data* pour étudier ces questions à partir d'un matériau empirique d'une diversité sans précédent. Il s'appuie sur un partenariat original entre des chercheurs et chercheuses issus des sciences sociales, des sciences du numérique, et l'un des acteurs majeurs de la diffusion musicale en France, Deezer.

Les résultats attendus sont à la fois méthodologiques et théoriques : de nouveaux modes de calcul et de visualisation de la circulation des personnes dans des espaces de contenus, et une contribution aux théories de la consommation musicale. Ils dessineront une vision informée et réaliste des pratiques du streaming musical, au-delà des images simplificatrices de l'exploration illimitée ou de la manipulation par les algorithmes de recommandation.

<https://www.inshs.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/concevoir-des-dispositifs-qui-associent-des-traces-numeriques-individuelles-des-donnees>

Maxime Valette — Président, BetaSeries