

# Rencontres de l'Après-thèse, jeudi 18/06/2026 à 17h



**Léa Dédola** - Artiste-chercheuse associée au laboratoire Passages XX-XXI, cofondatrice du studio art-sciences Paul & Léa, à Lyon - Léa a progressivement orienté sa pratique vers les arts du virtuel et les systèmes hybrides, adoptant une approche centrée sur les émotions numériques.

Elle a publié un ouvrage, *Les émotions dans les créations artistiques* aux Presses des Mines, 2024, qui synthétise ce travail.

Ses recherches-créations débouchent sur des collaborations avec les industries culturelles et créatives et les artistes, et sur du transfert de technologie (innovation).

Avec le studio Paul & Léa, elle développe et diffuse en ce moment une série de sculptures érotiques numériques, nommée "SENTO", qui questionne notre rapport aux intimités à travers l'art.

# Pour préparer l'après-thèse - Outils et insertion professionnelle

- Prendre RDV pour un **accompagnement personnalisé** avec Virginie GIBERT, conseillère emploi et compétences auprès des doctorants et docteurs :
  - Recherche de financements pour son doctorat, sa mobilité
  - Valorisation de vos compétences
  - Construction du projet professionnel (académique, hors académique)
  - Préparation de l'après-thèse

**VOTRE CONTACT** : Virginie Gibert, Conseillère emploi et compétences des doctorants et des docteurs

Tel : 04 78 69 70 58 / 06 28 50 37 84

[virginie.gibert@univ-lyon2.fr](mailto:virginie.gibert@univ-lyon2.fr)

bureau : BEL.308, Bâtiment Bélénos, Campus Berges du Rhône

Université Lumière Lyon 2 – Direction de la Recherche et des Écoles Doctorales (DRED)



- Les [ateliers et conférences du COSIE](#) (CV, lettre de motivation, entretiens recrutement, etc.)
- [Jobteaser](#) la plateforme de stages et emplois
- [APEC](#) (ateliers, BD, simulateur entretien, conseillers APEC, etc.)
  - Ex : Comment valoriser votre doctorat? Réaliser le diagnostic de vos compétences clés
  - Faire son profil réseaux sociaux, Oser faire du réseau
  - Réussir vos entretiens de recrutement, Parler rémunération en entretiens, Gérer son stress en entretien de recrutement
- [Hub Apec des Docteurs](#), **communauté nationale** pour tous les docteurs et doctorants
- [Journée pour l'emploi des docteurs JED](#) – UdL – **25/06/2026 de 9h à 17h15** (ateliers autour de l'insertion professionnelle, conférences, témoignages de docteurs, etc.)

# Pour préparer l'après-thèse – **Rencontres, webinaires, informations**

- Que deviennent les docteurs de l'université de Lyon ?  
Voir les [résultats de la 11<sup>e</sup> enquête sur l'insertion professionnelle des docteurs](#) (IPDOC) qui porte sur les docteurs du site Lyon Saint-Etienne ayant soutenu leur thèse en 2020.
- Webinaire inter-universités sur l'emploi des docteurs dans les 3 fonctions publiques [Replay](#)
- Webinaire ABG – RnMSH :  
« Les métiers entre sciences et société accessibles aux docteur.es en SHS » - [Replay](#)
- Webinaire de la CP-CNU et du dispositif de qualifications aux fonctions de maitre de conférences  
**jeudi 2 juillet de 10h à 12h15**
- Les événements du [Hub APEC des docteurs](#) :
  - Webinaire « Les opportunités de carrière dans la fonction publique d'Etat », 10 juin 9h30-10h30
  - « La trajectoire professionnelle d'une docteure en histoire (SHS) dans le secteur privé », 15 juin 16H-17H



# Pour préparer l'après-thèse – Vous souhaitez entreprendre ?

- L'UdL vous informe et vous accompagne :
  - [parcours pour explorer l'entrepreneuriat](#) et transformer vos travaux de recherche en projets innovants
  - Ateliers PhD pour découvrir l'entrepreneuriat
  - [Bootcamp Expl'Aura](#) (novembre 2026)
    - > Pendant **3 jours**, testez le potentiel de votre thèse ou de votre idée, et transformez-la en **solution innovante**.
    - L'objectif ? Monter en compétences sur les notions clés de l'entrepreneuriat (*business model*, propriété intellectuelle, création de valeur, pitch...) et transformer son idée en solution concrète pour la société.
  - Une summerschool chaque année (4 jours en résidentiel fin juin – début juillet) – posture entrepreneuriale
- Le CELSE [Centre d'Entrepreneuriat Lyon Saint-Etienne](#)
  - Sensibilisation, formation, accompagnement
  - Devenir [étudiant-entrepreneur](#) (Statut national Etudiant-entrepreneur/Diplôme Etudiant-entrepreneur)
- La [I-Factory](#)



Contact à l'UdL :

**Christèle Izoard-Martin**

Responsable du service des études doctorales

Téléphone : [04 37 37 26 79](tel:0437372679)

[christele.izoard@universite-lyon.fr](mailto:christele.izoard@universite-lyon.fr)

# Léa Dedola

*par Léa Dedola,*

chercheuse-artiste affiliée à l'université Lumière Lyon 2

# Introduction

(2018-2023) Thèse CIFRE : “Les immersions et interactions émotionnelles : arts numériques, cinéma, jeu vidéo et réalité virtuelle”.

- Une recherche **intermédiaire**, au croisement de plusieurs approches artistiques pour tenter de définir la réalité virtuelle.
- Une thèse **transdisciplinaire**, au croisement des sciences cognitives (Philippe Fuchs) et des techniques audiovisuelles (Martin Barnier).
- Une **thèse entre plusieurs organismes**, issus du public (l’université et du privé) le milieu de l’entreprise chez RyseUp Studios (éditeur de jeux vidéo et d’expériences VR).

## La création artistique avec immersion et interaction émotionnelles : arts numériques, cinéma, jeu vidéo et réalité virtuelle

Lea Dedola (1)

[Afficher plus de détails](#)



1 XXI - Passages XX-XXI

Résumé

[en](#)

[fr](#)

La réalité virtuelle est un média numérique, immersif et interactif, qui possède la particularité d'intégrer le corps de l'utilisateur - ses déplacements, ses gestes et ce qu'ils impliquent du point de vue sensori-moteur, cognitif et émotionnel - au sein de ses esthétiques, de ses narrations et de ses fonctionnalités. Depuis les années 1990, chercheurs et concepteurs-artistes n'ont cessé d'écrire les fondements de ce média, de ce nouvel art. Toutefois, nous observons depuis 2014, un gain d'intérêt général qui a eu pour effet de multiplier les approches formelles et discursives de la réalité virtuelle. Notre projet de thèse porte sur la création artistique en réalité virtuelle. Il consiste, à travers un spectre transdisciplinaire -, neurosciences, sciences cognitives, physiologie et arts -, à réfléchir au phénomène émotionnel dans le cadre des environnements virtuel perçus visuellement à distance (cinéma et jeux vidéo) ou des environnements virtuels avec immersion proprioceptive (réalité virtuelle) afin d'imaginer les dialogues émotionnels numériques de demain. Aussi, l'émotion est une réaction physiologique, comportementale, subjective de grande intensité, qui se lie à l'évaluation d'une situation particulière. Par conséquent, dans cette thèse nous questionnons aussi la manière grâce à laquelle, avec le média de réalité virtuelle, nous pouvons concevoir des contextes, des environnements, capables d'engendrer des réactions affectives : car l'émotion n'est-elle pas un élément constitutif de l'œuvre d'art ? Pour parvenir à un tel résultat, notre thèse présente des postulats de base du fonctionnement émotionnel humain - les phénomènes d'induction, la séquence émotionnelle, etc. - afin de les imaginer dans un contexte médiatique numérique. Elle procède ensuite à l'étude comparée d'œuvres et de concepts issus des médias « à distance » (cinéma et jeu vidéo), afin d'observer leur opérabilité dans le cadre de la réalité virtuelle. Pour finir, cette thèse a pour vocation d'approfondir le quatrième versant, émotionnel, de la théorie 4I2 engagée par Philippe Fuchs.

Mots clés

[en](#)

[fr](#)

Émotions

Approche centrée sur le

Esthétiques

Narratologie

Fonctionnalités d'expérience

Étude de la participation et de la récep

Arts numériques

Cinéma

Jeu

Réalité virtuelle

Domaines

Linguistique

Littératures

[Liste complète des métadonnées](#)

# Pilotage Pôle de réalité virtuelle chez Ryseup Studios

- L'entreprise, déjà active dans le secteur du jeu vidéo, souhaite s'ouvrir aux expériences en réalité virtuelle.
  - Elle me recrute en thèse CIFRE pour manager ce nouveau pôle, gérer les activités B2B, produire de la recherche et du gamedesign d'expérience (Unreal).
- **2 expériences de VR (HTC Vive pro, Oculus Quest 2) à destination des LBE.**



# Pilotage Pôle de réalité virtuelle chez Ryseup Studios

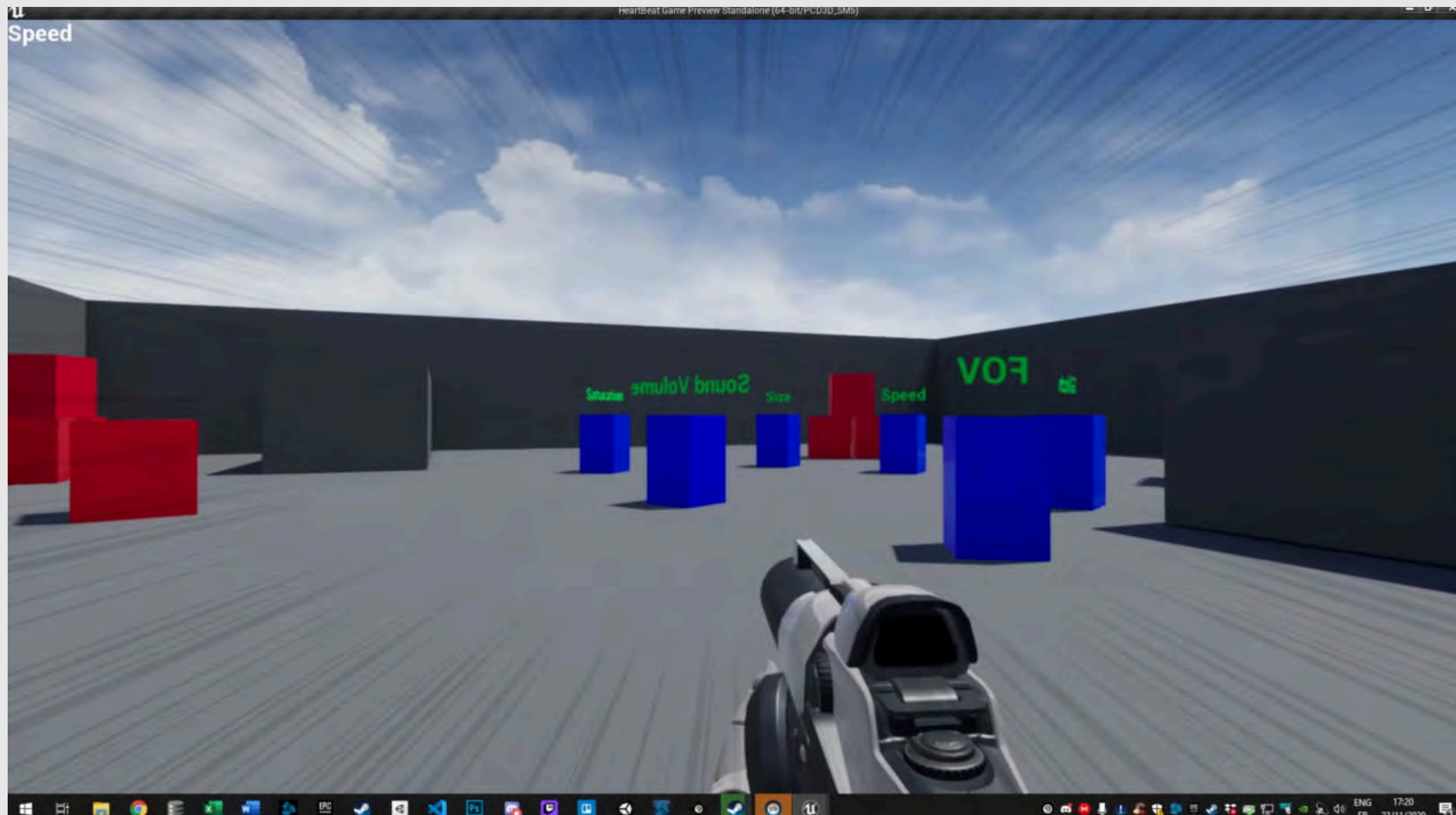


Winter Break, 2021, LBVR



The Burning Descent, 2022, LBVR

# Le focus recherche : *les émotions dans la XR*



Exemple d'expérimentations sur des immersions et interactions (I2) émotionnelles (capteur PPG) et réalité virtuelle

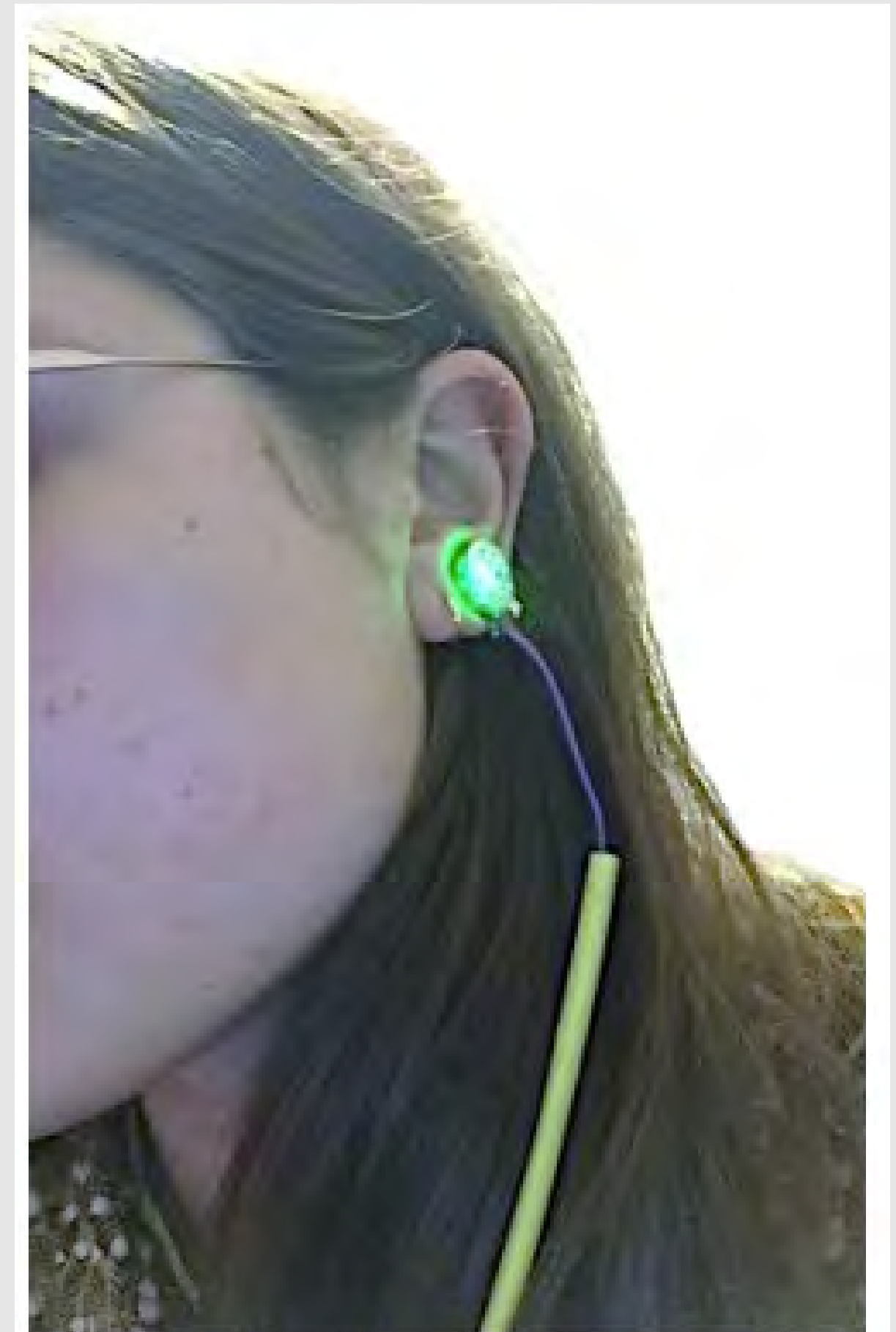


Figure 233 : Test du capteur ECG en boucle d'oreille

# Recherche-création - *Quand le coeur se serre (2020-2022)*



Quand le coeur se serre - Lauréat Bourse Recto  
VRso x Stereolux - à Laval Virtual & Trailer



Quand le coeur se serre,  
exposition VRE (italie), 2022

# Publication d'un livre - *Les émotions dans la XR*

## LE GUIDE THÉORIQUE ET PRATIQUE DE L'ARTISTE

Aide à la création avec Immersion  
et Interaction Émotionnelles

Chaque jour, nous utilisons notre langage émotionnel pour communiquer avec autrui et nous comprendre mutuellement. Comment pouvons-nous retrouver ces expériences profondes dans les mondes de réalité virtuelle ?

Mathématiques et informatique



Léa Dedola et Philippe Fuchs

Les émotions dans les créations artistiques

Arts interactifs et films VR

# L'après thèse

- **Enseignante, artiste-chercheuse** ou **responsable scientifique** de projets collaboratifs comme le spectacle **Vibh2O** de la Cie Fheel Concept :

*“Sur la thématique de l’eau, VIBH<sub>2</sub>O est un spectacle sensoriel et participatif, mêlant acrobatie aérienne et nouvelles technologies, afin d’aider le public à se reconnecter à son corps liquide”.*

Les principaux partenaires du projets :

ODDYSART Lauréat 2024

La Société des Arts Technologique - codéveloppeur

Centre de Recherche, d’Innovation et de Transfert en Arts du Cirque

(CRITAC) affilié à l’École Nationale de Cirque de Montréal -

codéveloppeur

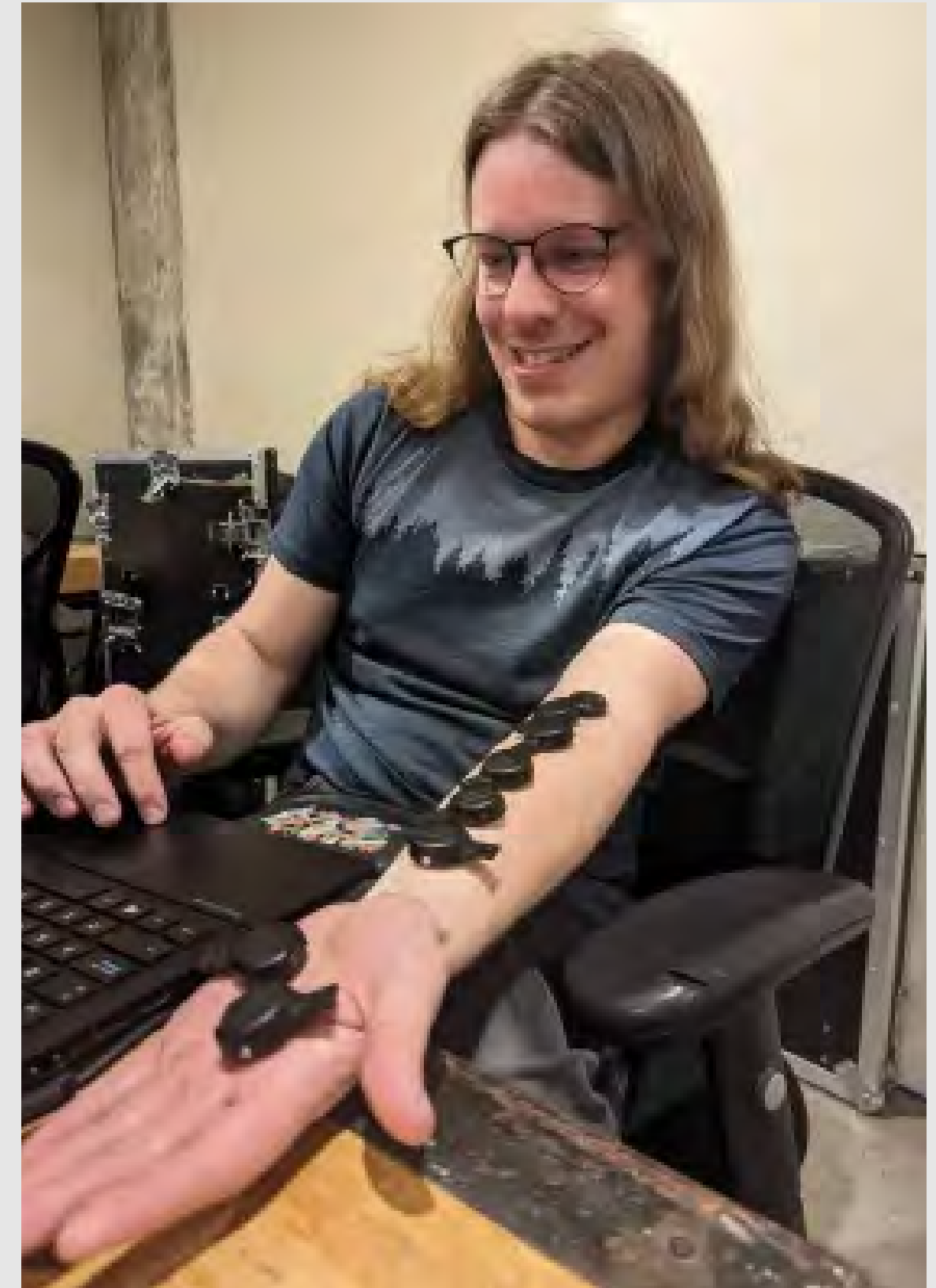
Le Lab7

Le Quai des Savoirs

# Responsable scientifique - *VibH2O, Cie Fheel Concepts (2023-2025)*

Le projet Vibh2O s'accompagne de la création d'un nouvel outil d'interfaçage émotionnel dédié au spectacle vivant (et notamment de cirque) :

- Un système clé en main (logiciel + capteur PPG) capable d'interfacer jusqu'à 200 individus.
- Pour développer de nouvelles I2 artistiques entre la scène et le public (développer les axes dramaturgiques du cirque).
- Avec de nouvelles contraintes : grande jauge, produire un système-capteur ambulateur (donc sans fils) et ergonomique (non-intrusif).
- *Cet été, on clôt la partie scientifique au Danemark en suivant un troupe de spectacle de rue..*



# Partenaire de recherche et création d'xp - *Butterfly XR, Cie Butterfly XR Project (2023 - en cours)*

Projet XR dédié à la santé mentale des femmes et de leurs partenaires pendant et après une interruption précoce de grossesse.

→ croise mes travaux sur les émotions, la narration immersive et les technologies sensibles, afin d'enrichir le dispositif par une approche scientifique et artistique du deuil périnatal.

→ la réalité virtuelle comme un espace d'accompagnement non médicalisant, respectueux de la subjectivité, du corps et de la temporalité propre à chaque individu.

→ *Prototype réalisé durant l'été 2023*

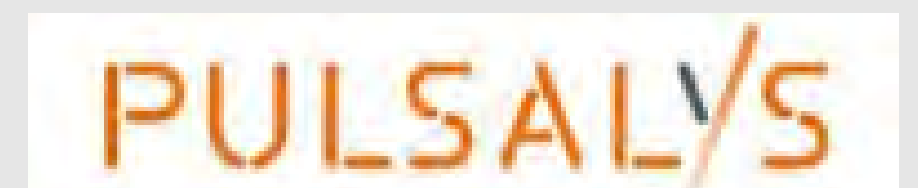


# Porteuse du projet de recherche publique - *EMOTOUCH (2023- en cours)*

EMOTOUCH est un dispositif modulaire de captation et rétroaction émotionnelle - une peau artificielle connectée aux émotions - conçu pour enrichir les environnements immersifs et interactifs. Il permet aux créateurs de manipuler des contenus artistiques via une interface sensible combinant capteurs physiologiques, de l'analyse logicielle et des rétroactions sensorielles.

## Principaux verrous technologiques et scientifiques :

- Développement d'algorithmes d'analyse émotionnelle sur les axes valence/arousal.
- Développement de matériaux sensibles (smart skin)
- Développement d'une application connectée intégrant protocoles MIDI, DMX, OSC + la visualisation intuitive des données émotionnelles.
- Création de feedbacks audiovisuels et haptiques exploitables dans divers contextes accueillant la création.



# Création du Studio Paul & Léa



Né de la collaboration avec l'artiste numérique Paul Rêve, le studio explore le carrefour fertile entre émotions, intimités, sociétés et technologies.

## Autres activités ...

**Associatives** : CA de l'Association ELIXR - Accompagnement des créatrices et créateurs dans le secteur du numérique

**Enseignement** : cours de recherche appliquée aux secteurs de l'innovation et des cours de design d'interaction et de level design XR (Unreal Engine) à l'EM Lyon, Lyon II, Brassart, Gaming Campus...

**Artistiques** : dans le Studio art-sciences Paul & Léa, nous explorons les intimités numériques à travers des dispositifs interactifs et immersifs.

Une première oeuvre, *SENTO* (sculpture interactive érotique), a été nominée dans la XR Gallery du festival IEEE VR 2025.

