

Délibération n°03/03/2026-12

du mardi 3 mars 2026

L'an deux mille vingt-six, le trois mars à 16 heures 35, le conseil d'administration, dûment convoqué le 20 février 2026, conformément au Code général des collectivités territoriales, s'est réuni à l'école supérieure d'art, sous la vice-présidence de Marc FERAUD.

- Nombre de membres en exercice : 21
- Présents : Séverine MAGRY, Odile BONTHOUX, Frédérique DUMICHEL, Marc FERAUD, Arlette OLLIVIER, Fabienne VINCENTI, Carlos CASTELEIRA, Florian GAITE, Juliette NORMAND-BEORCHIA, Dimitri MOUDAR
- Présents en visioconférence : Dominique AUGÉY, Sylvaine DI CARO-ANTONUCCI
- Procurations : Antoine BOLLASINA (Carlos CASTELEIRA)
- Absents : Sophie JOISSAINS, Kayané BIANCO, Françoise COURANJOU, Brigitte DEVESA, Philippe CHARRIN, Daniel GAGNON, Marie-Pierre SICARD-DESNUELLE, Pierre VASARELY

Monsieur le vice-président a constaté que le quorum était atteint pour tenir la séance.

Objet : Partenariats européens dans le cadre d'un projet de coopération pour l'enseignement supérieur Erasmus+ intitulé « FORMS » pour la période 2026-2028

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales

Vu les statuts de l'établissement public de coopération culturelle Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini

Considérant l'appel KA220 du programme Erasmus+

La politique internationale de l'école vise à enrichir et diversifier le projet d'établissement, caractérisé par une approche critique et participative de la pédagogie. Elle encourage les rencontres interculturelles, les projets et collaborations transnationaux, les circulations d'œuvres et d'artistes. Elle vise conjointement à développer l'implantation de l'école dans le territoire, la région et au niveau international.

Dans cette optique, l'école a défini trois axes stratégiques pour les relations internationales : œuvrer à un sentiment d'appartenance active à une communauté artistique internationale, renforcer l'accueil et l'insertion d'étudiants et d'artistes émergents internationaux, encourager la mobilité internationale des étudiants, des enseignants et du personnel de l'école, et l'accueil d'étudiants en programme d'échange, dans le cadre de nos partenariats internationaux avec des établissements étrangers.

À ce titre, Forms s'inscrit comme un projet européen de coopération, dédié au développement de formes de création audiovisuelle immersive et interactive (3D, motion design, mapping vidéo, VR, interactivité).

Signé par : Dominique AUGÉY
Date : 12/03/2026
Qualité : Président

Coordonné par l'École supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (France), le projet réunira l'ENTI, Université de Barcelone (Espagne) et l'Académie des arts de Vilnius (Lituanie). Le consortium est renforcé par Hexalab, laboratoire de media design et d'art immersif ainsi que par un réseau de partenaires associés issus des secteurs culturel, académique, technologique et scientifique.

Contexte et enjeux

Les technologies immersives et interactives connaissent une évolution rapide dans les secteurs artistiques et créatifs. Si les écoles d'art européennes développent des enseignements dans ces domaines, elles font face à plusieurs défis communs :

- difficulté à suivre l'évolution rapide des outils, logiciels et cadres créatifs,
- besoin de renforcer les liens avec les artistes, développeurs et acteurs professionnels de pointe,
- manque d'intégration systématique des enjeux sociétaux (inclusion, diversité, santé mentale, durabilité, engagement civique) dans les projets immersifs.

Forms répond à ces besoins en proposant une approche pédagogique transversale qui articule innovation technologique, recherche artistique et responsabilité sociale.

Le projet vise à concevoir et tester un environnement pédagogique open source, intégrable dans les cursus d'enseignement supérieur en art et technologies créatives à l'échelle européenne.

Les objectifs principaux sont :

- améliorer la qualité et la pertinence des formations en arts numériques ;
- développer des pédagogies innovantes, inclusives et centrées sur l'autonomie des étudiants ;
- renforcer les liens entre l'enseignement artistique et les secteurs culturels, créatifs et scientifiques ;
- diffuser largement les méthodes du projet et renforcer la coopération européenne.

À moyen et long terme, Forms contribuera à :

- moderniser les pratiques pédagogiques dans les écoles d'art,
- renforcer l'interdisciplinarité, l'inclusion et la professionnalisation des étudiants,
- améliorer l'impact social et territorial des projets artistiques,
- positionner les établissements partenaires comme acteurs de l'innovation culturelle et technologique en Europe.

La note d'intention est jointe en annexe.

Le projet d'un coût global de 594 120,51€ engage l'école pour une durée de trois ans. Il est financé à hauteur de 400 000 euros maximum sur des fonds européens, et à hauteur de 194 120,51€ euros maximum par l'ensemble des partenaires.

Pour l'ESAAIX cela représentera un montant total maximum de 254 761,45 euros dont 171 521,73 euros de subvention européenne.

Après avoir entendu l'exposé de Monsieur le vice-président, le conseil d'administration, à l'unanimité,

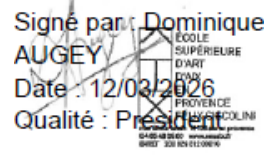
- APPROUVE la mise en place de partenariats européens dans le cadre du projet FORMS
- APPROUVE la participation maximale de l'école de 254 761,45€ pour 3 ans dont 171 521,73€ (70%) seront financés par des fonds européens (l'échéancier sera déterminé ultérieurement)
- DIT que les crédits correspondants seront inscrits aux budgets 2026, 2027 et 2028
- AUTORISE la Directrice à signer tous documents y afférent

Fait à Aix en Provence

La Présidente du conseil d'administration,

Dominique AUGEY

Signé par : Dominique
AUGEY
Date : 12/03/2026
Qualité : Président





FORMS

Note d'intention pour un projet de coopération Candidature au programme **Erasmus+**

Informations sur l'appel (KA 220) - Partenariat de coopération pour l'enseignement supérieur

- [Agence Erasmus Plus \(en français\)](#)
- [Erasmus UE \(en anglais\)](#)

Partenaires

Écoles d'art

- [ESAAix](#) - École supérieure d'Art d'Aix-en-Provence - France (Chef de file)
- [ENTI](#) - Université de Barcelone - Espagne
- [Académie des arts](#) - Vilnius - Lituanie

Partenaires culturels

- [Hexalab](#) - Laboratoire de Media Design et Art - France

Partenaires associés espérés (sans subvention, indemnités selon les cas)

Partenaires techniques

Qui pourraient fournir des licences logicielles gratuites pour les étudiants, les ingénieurs, des ateliers gratuits, de la communication...

- Éditeurs de logiciels : Unity, Touch Designer, Unreal, Millumin, Notch...
- ...

Partenaires académiques

Afin de soutenir le projet, participer aux activités de mentorat des étudiants et contribuer à sa communication et à sa diffusion

- Universitaires : Écoles du Sud, Université d'Aix-Marseille, ANDEA (Association nationale des écoles d'art et de design) ...

Partenaires issus d'autres domaines (sciences, santé, soins, secteur créatif et culturel...)

Afin de soutenir le projet, de participer aux activités de mentorat des étudiants sur des thèmes spécifiques (inclusion, santé mentale, développement durable, etc.)

- Sud Anim (réseau de professionnels de l'animation et du jeu vidéo dans le sud de la France), Immersive collab (laboratoire dédié aux technologies immersives issues du jeu vidéo et de l'apprentissage actif), un laboratoire de neurosciences... et bien d'autres encore

Pourquoi concevoir ce projet ? (Contexte, pertinence et analyse des besoins)

Un défi majeur pour le secteur des écoles d'art européennes concernant les formes d'art immersives, notamment le motion design et l'interactivité

La 3D, les contenus immersifs (AR, VR, XR, etc.), l'interactivité et le mapping vidéo sont en plein essor dans le domaine artistique et créatif.

Les écoles d'art européennes proposent des programmes sur ces sujets, mais elles sont confrontées à un problème commun : elles ont du mal à se tenir à jour en matière de cadres créatifs innovants et tendance (matériel, logiciels, outils, etc.).

Ces derniers évoluent très rapidement, car les développeurs, les éditeurs de logiciels et les artistes les poussent régulièrement à leurs limites.

Les artistes et les développeurs de logiciels sont ceux qui possèdent les connaissances de pointe concernant ces défis et ces utilisations créatives.

Dans le même temps, il existe un besoin croissant d'intégrer l'inclusion, la diversité et la pertinence sociale dans les expériences immersives.

Trop souvent, ces technologies sont explorées principalement pour leur potentiel technique ou esthétique, sans tenir compte de leur capacité à relever les défis sociétaux. Les écoles d'art doivent doter les étudiants non seulement de compétences techniques, mais aussi d'approches critiques, éthiques et inclusives de la création immersive, afin de garantir que ces outils puissants servent des objectifs culturels et civiques plus larges.

Pour y parvenir, nous collaborerons avec des acteurs des secteurs de la recherche, de l'inclusion, de la santé et du développement durable, en favorisant le dialogue interdisciplinaire et les expériences concrètes et socialement engagées pour les étudiants (et les enseignants qui les encadrent).

Quelques solutions éducatives pilotes existantes et cadres créatifs à développer à l'échelle européenne

ESAAix - France

L'approche spécifique de l'ESAAix depuis 2015 a permis d'ouvrir largement ce domaine créatif et d'interconnecter diverses technologies et approches (capture de mouvement, utilisation de moteurs de rendu de jeux, interfaces innovantes, capteurs, hologrammes, etc.

L'équipe pédagogique de l'ESAAix a conçu une série d'ateliers basés sur le mapping vidéo, en invitant des experts et des artistes nationaux et internationaux, afin d'aider les étudiants et les enseignants à aborder l'ensemble de la chaîne de production du motion design : photogrammétrie, mapping vidéo, création de contenu (vidéo, 3D, moteurs de rendu, etc.), interactivité (capture de mouvement, interfaces, etc.), jusqu'à la diffusion finale du contenu vidéo à un public général (en utilisant du matériel spécifique, des formats de fichiers, etc.).

Ces ateliers ont été animés par Ricardo Garcia (atelier 3D) et France Cadet (atelier mécatronique), tous deux enseignants, artistes et chercheurs dans ces domaines.

Monumental (Partenariat ESAAix - atelier 3D & Hexalab)

Monumental est un événement artistique qui consiste en des créations monumentales de mapping vidéo sur des bâtiments patrimoniaux du centre-ville.

Monumental a la particularité de présenter des artistes professionnels internationaux et des créations issues des ateliers de mapping vidéo avec les étudiants de l'ESAAix mentionnés ci-dessus, dirigés par les artistes internationaux sélectionnés par *Monumental*.

Hexalab - France

Immersif

Hexalab a développé plusieurs résidences artistiques et ateliers (certains avec des étudiants de l'ESAAix) impliquant un écran immersif à 360° et un cadre créatif. Cette configuration expérimentale a été conçue pour s'éloigner des expériences immersives individuelles (3D, RA, RV, casques XR) afin de créer des versions participatives d'œuvres existantes ou des créations dédiées.

Cette initiative est soutenue par le ministère français de la Culture depuis 2019 et pourrait être développée dans le cadre du projet actuel.

ENTI - Université de Barcelone - Espagne

L'ENTI est spécialisée dans la composition musicale, l'improvisation, la conception sonore et les technologies musicales, combinant des approches traditionnelles et contemporaines.

Il explore la relation entre la musique, les émotions et les images, en particulier dans des contextes numériques et immersifs. Ses travaux comprennent des recherches

sur l'interaction en temps réel entre le son et l'image, et il possède une solide expertise dans la conception sonore pour les installations immersives, les jeux et les performances multimédias.

Dotée de deux laboratoires de pointe en production musicale et en technologies immersives, l'organisation utilise ce projet pour approfondir ses recherches sur les liens entre la création visuelle et la musique, renforcer la collaboration interdisciplinaire et élargir ses pratiques artistiques et technologiques.

Académie des arts - Vilnius - Lituanie

Le département de photographie, d'animation et d'arts médiatiques (FAMM) de l'Académie des arts de Vilnius est actif depuis 1997 et compte 30 artistes-enseignants qui participent à de grandes expositions et recherches internationales, notamment la Biennale de Venise, Ars Electronica et Transmediale.

Réputé pour son intégration pionnière des technologies émergentes telles que la réalité étendue (XR), la réalité virtuelle (VR) et l'intelligence artificielle (IA) dans son programme d'études, le département encourage les approches expérimentales et interdisciplinaires. Six membres du personnel sont titulaires d'un doctorat basé sur la pratique et apportent une expertise approfondie dans le domaine des nouveaux médias.

Le FAMM apporte au projet une solide perspective multidisciplinaire, combinant la recherche dans les nouveaux médias avec une expérience pratique de la RA, de la RV, de l'IA, de la photographie, de l'animation et de la gamification. Le travail de l'équipe dans le domaine des installations interactives et des environnements gamifiés s'appuie sur des compétences techniques avancées et une réflexion critique sur la paternité numérique, les personnages IA et le rôle culturel de la technologie.

Ce projet s'appuie sur leurs initiatives précédentes, approfondissant leur engagement dans la production audiovisuelle immersive et renforçant leur engagement en faveur d'une collaboration expérimentale et interdisciplinaire dans le domaine des arts.

Priorités de l'appel à projets abordées par le projet

- Transformation numérique
- Développement de méthodes d'apprentissage et d'enseignement innovantes

La vision du projet

FORMS s'appuie sur la recherche, l'expérimentation et l'innovation pédagogique développées par chaque partenaire au cours des dernières années, réunissant leur expertise en matière de création numérique immersive et interactive ainsi que les contributions d'artistes, de designers, de développeurs et d'éducateurs.

Le projet vise à **fournir un environnement créatif et pédagogique complet et open source** (comprenant des outils logiciels, des scénarios d'enseignement, des lignes directrices, des démonstrateurs et des modèles de projets) prêt à être intégré dans les programmes d'enseignement supérieur à travers l'Europe dans les domaines de l'art, du design et des technologies créatives.

Cet environnement permettra aux écoles, aux enseignants et aux étudiants **d'expérimenter de nouvelles formes d'expression audiovisuelle tout en encourageant des projets menés par les étudiants et engagés socialement qui abordent des questions contemporaines** telles que l'inclusion, la santé publique, la durabilité et la vie civique. Ces projets serviront **d'expériences d'apprentissage concrètes**, comblant le fossé entre l'éducation et la pratique professionnelle, et **aidant les étudiants à acquérir des compétences pratiques, de la visibilité et des réseaux pour faciliter leur entrée sur le marché du travail créatif**.

Le projet contribue à **l'évolution structurelle des pratiques pédagogiques au sein des établissements d'enseignement supérieur artistique**. Il encourage le passage d'un enseignement traditionnel, basé sur les disciplines, à **des approches plus transversales, axées sur des projets**, qui combinent l'exploration artistique et la pertinence sociétale.

En intégrant les technologies émergentes et les méthodologies collaboratives, le projet dote les enseignants d'outils adaptables et de scénarios ouverts qui **favorisent l'innovation dans la conception des programmes, les formats d'enseignement et les méthodes d'évaluation**.

Cette transformation **renforce la capacité institutionnelle d'interdisciplinarité, d'inclusion et de professionnalisation des étudiants**, ancrant les écoles comme des contributeurs actifs au changement sociétal.

Objectifs généraux du projet

- OG1. Améliorer la qualité et la pertinence sociétale des programmes d'arts numériques et immersifs grâce à l'innovation, l'inclusion et la durabilité
- OG2. Développer et tester des pédagogies innovantes, basées sur la pratique et axées sur des projets, qui favorisent la diversité, l'autonomie et l'apprentissage pratique dirigé par les étudiants, tout en cultivant un environnement créatif et d'apprentissage ayant un impact social
- OG3. Renforcer les liens entre l'éducation artistique et les secteurs culturels, créatifs et connexes, y compris les domaines sociaux, sanitaires et sociaux
- OG4. Promouvoir et diffuser des méthodes et des modules d'enseignement innovants à travers l'Europe, tout en renforçant la coopération internationale et la mobilité

Publics cibles (D) Directs et (I) Indirects

- D1 - Bénéficiaires du projet (écoles d'art en tant qu'institutions)
- D2 - Enseignants et équipe pédagogique des bénéficiaires du projet
- D3 - Étudiants des bénéficiaires du projet
- D4 - Bénéficiaires et partenaires associés des secteurs créatifs et culturels + artistes et conférenciers externes invités
-
- I1 - Écoles européennes d'art et de design médiatique
- I2 - Étudiants européens en art et design médiatique
- I3 - Autres institutions universitaires européennes
- I4 - Décideurs politiques et autorités publiques européens
- I5 - Grand public et citoyens

Méthodologie d'intervention

Un processus de co-conception et des activités opérationnelles impliquant le consortium d'organisations européennes, ainsi que certains partenaires associés issus de divers domaines.

Le plan de travail sera conçu en 5 lots de travail :

- **WP1 - Gestion du projet**
- **WP2 - Coopération et innovation pédagogique entre les partenaires et les partenaires associés - Publications pour des scénarios pédagogiques innovants**
- **WP3 - Workshops éducatifs pilotes pour tester et améliorer en continu les modèles d'innovation pédagogique avec les étudiants**
- **WP4 - Mentorat appliqué à des projets de groupe d'étudiants internationaux engagés socialement et valant expérience professionnelle dans le monde réel**
- **WP5 - Communication, diffusion, événements de diffusion et plan de continuation**

Le projet produira

1 - Un ensemble de nouveaux outils co-conçus, directement utiles pour les écoles d'art européennes, composé de :

- Des modules et ressources pédagogiques innovants open source
- Des publications open source et la diffusion des résultats du projet
- Une plateforme en ligne pour le partage des connaissances et la mise en réseau

2 - Une communauté européenne active de professionnels, parties prenantes de la solution et des questions qu'elle vise à traiter

- Des projets et des expositions conjoints avec des organisations culturelles comme expérience concrète et prototypes

3 - Une communauté européenne active d'enseignants, d'artistes et d'étudiants ayant expérimenté de nouveaux scénarios pédagogiques et éducatifs

- Possibilités de mentorat et de stages pour les étudiants

Contribution (impacts opérationnels)

- Approches innovantes pour s'adresser à des groupes cibles grâce à des environnements d'apprentissage interdisciplinaires basés sur des projets qui encouragent l'expérimentation sous des formes audiovisuelles immersives et interactives
- Des programmes d'enseignement et de formation plus attrayants, alignés sur les attentes des étudiants en matière d'engagement social et environnemental, mettant l'accent sur l'autonomie créative et l'engagement sociétal dans le monde réel
- Utilisation d'approches participatives et de méthodologies numériques, notamment la réalité étendue (XR), la réalité augmentée/réalité virtuelle (AR/VR), l'intelligence artificielle (IA) et la conception interactive
- Une plus grande efficacité des activités bénéficiant aux communautés locales, car les projets des étudiants aborderont directement les défis sociaux, environnementaux ou sanitaires
- Un environnement institutionnel plus moderne, dynamique et professionnel, stimulé par l'innovation pédagogique et le renforcement des capacités numériques
- Disposition à intégrer les bonnes pratiques, les outils numériques inclusifs et éthiques et les scénarios dans les programmes d'études grâce à des ressources partagées et des scénarios pédagogiques
- Ouverture aux synergies avec des partenaires d'autres secteurs (travail social, santé, environnement, engagement civique)
- Développement stratégique du personnel grâce à la collaboration transnationale, à des ateliers et à l'exposition à des méthodologies d'enseignement innovantes
- Amélioration des capacités de gestion internationale et de la coopération avec des partenaires européens universitaires et non universitaires