



**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 #5

Avril 2026
Juillet 2026

pepr-iccare.fr

MA DERNIÈRE
PEINTURE S'INTITULE
"PAS DE RISQUES"



3 Édito
5 À la une
11 Focus

16 Lumière sur
27 Zoom
35 Vie du PEPR

87 5 questions à
90 Ils ont contribué

À QUOI SERT LA LIBERTÉ DE CRÉATION ?

L'été s'achève et une nouvelle année universitaire commence. Avant de nous projeter dans les mois qui viennent, cette rentrée est aussi l'occasion de regarder un instant le chemin parcouru. ICCARE a terminé l'année universitaire en Avignon par deux journées d'accélération consacrées à une question qui traverse aujourd'hui profondément le monde de la culture : « Libres de créer ? Les arts vivants face à la censure ».

La question pourrait sembler étrange. La liberté de création est consacrée par la loi, régulièrement réaffirmée et largement défendue dans son principe. Pourtant, les faits qui la mettent à l'épreuve se multiplient : spectacles déprogrammés sous pression, œuvres retirées, artistes empêchés de présenter leur travail, institutions sommées de renoncer à une programmation jugée trop sensible.



Ces situations ne sont pas des exceptions isolées. Elles disent quelque chose des tensions qui traversent aujourd'hui nos sociétés et de la place que nous sommes prêts — ou non — à accorder à la création lorsqu'elle dérange, lorsqu'elle divise, lorsqu'elle rend visible ce que certains préféreraient ne pas voir.

Car la liberté de création n'existe pas pour protéger les œuvres consensuelles. Elle existe précisément pour protéger celles qui interrogent, qui déplacent les frontières du pensable, qui donnent forme à des conflits souvent invisibles. Les œuvres nous permettent de voir ce que nous ne voulions pas voir. Elles rendent visibles des expériences ignorées. Elles ouvrent des espaces de discussion là où il n'y avait parfois que du silence ou de l'affrontement. En ce sens, elles produisent quelque chose de profondément précieux : la possibilité de penser autrement.

Cette possibilité n'est pourtant jamais acquise. Les espaces de liberté disparaissent rarement d'un seul coup. Ils s'érodent, se rétrécissent, se fragilisent. Leurs premiers signes sont parfois discrets : une programmation modifiée, un spectacle déprogrammé, un artiste écarté, une œuvre que l'on préfère ne pas montrer pour éviter la polémique. Plus insidieusement encore, la menace peut finir par être intériorisée : on renonce avant même qu'une interdiction soit formulée.

Une démocratie n'est pourtant pas une société dans laquelle personne n'est choqué. Elle est une société capable d'organiser le désaccord sans faire taire celles et ceux qui l'expriment. Dans cet horizon, les institutions culturelles comme les organismes de recherche jouent un rôle essentiel. Ils sont des lieux où la complexité peut encore être accueillie, où l'incertitude peut être explorée, où le débat peut se construire autrement que dans l'immédiateté des réseaux sociaux ou la logique de l'affrontement permanent.

Ce nouveau numéro de la Lettre d'ICCARE en apporte, à sa manière, de multiples illustrations. Il s'ouvre sur notre nouveau partenariat avec HACNUMedia, né d'une même volonté de faire circuler les savoirs entre recherche, création et industries culturelles et créatives, et d'ouvrir des espaces de réflexion sur les transformations du numérique. Il revient également sur les nombreuses rencontres qui ont rythmé ces derniers mois et qui constituent désormais une part essentielle de la vie du programme : le salon Focus au Mucem, où une cinquantaine de chercheurs sont venus présenter des projets mêlant film, bande dessinée, spectacle vivant, photographie ou cartographie sensible ; les journées consacrées aux transitions écologiques ; les rencontres entre chercheurs, artistes et professionnels ; mais aussi les expérimentations et les projets qui se déploient dans des secteurs aussi différents que la musique, le patrimoine, les arts vivants ou les environnements numériques.

Au fil des pages, on découvre également les recherches en train de se faire : des outils d'intelligence artificielle permettant à des musiciens de niveaux différents de jouer ensemble une même œuvre, de nouvelles manières de documenter et de restituer les patrimoines, des expérimentations autour des écritures alternatives, des projets qui interrogent nos manières de créer, de transmettre, de raconter et de partager. La diversité de ces travaux pourrait donner l'impression d'un inventaire. Elle dessine en réalité une même question : quelles conditions voulons-nous créer pour que puissent continuer à émerger des œuvres, des recherches, des récits et des imaginaires que nous n'avions pas prévus ?

C'est aussi, au fond, ce qui relie cette lettre aux journées qui ont clôturé notre année universitaire à Avignon. Recherche et création ont beaucoup en commun. Pas plus que la connaissance ne progresse en confirmant ce que nous savons déjà, la création ne peut se réduire à conforter ce que nous pensons déjà. L'une produit des connaissances, l'autre des imaginaires. Toutes deux déplacent les cadres, rendent le monde plus complexe et contribuent, à leur manière, à renforcer la démocratie. C'est ce que nous essayons de faire vivre au sein d'ICCARE : créer les conditions pour que la recherche et la création puissent se rencontrer, expérimenter, prendre des risques — et parfois nous mettre un peu mal à l'aise.

Cette rentrée ouvre maintenant une nouvelle étape pour ICCARE. Dans les prochains mois, le programme abordera son évaluation à mi-parcours : un moment important pour mesurer le chemin parcouru, interroger ce que nous avons construit ensemble et préciser les perspectives des prochaines années. Avec une exigence qui nous tient particulièrement à cœur : faire d'ICCARE un programme toujours plus ancré dans la société, attentif aux transformations qui la traversent et capable de mettre la recherche au travail avec celles et ceux qui créent, produisent, transmettent et font vivre la culture.

Après une année particulièrement dense, faite de projets, d'expérimentations, de rencontres et de liens qui se sont noués, une nouvelle séquence commence. Nous sommes heureux de la poursuivre avec vous. À toutes et à tous, très belle rentrée avec ICCARE !

Solveig Serre & David Cœurjolly, co-directeurs du PEPR ICCARE



À la une



HACNUMEDIA EST PARTENAIRE DU PEPR ICCARE



À travers HACNUMedia et son partenariat avec le PEPR ICCARE, Adrien Cornelissen et Céline Berthoumieux reviennent sur les enjeux de circulation des savoirs entre recherche, création et industries culturelles et créatives, ainsi que sur les transformations à l'œuvre dans les pratiques du numérique.

Pouvez-vous vous présenter tous les deux ?

Adrien Cornelissen : Je suis journaliste spécialisé dans le numérique. Je m'intéresse aux mutations engendrées par les technologies dans le domaine de la création et des ICC. Je travaille pour plusieurs médias et je coordonne HACNUMedia qui existe depuis trois ans. Le crédo de notre média c'est « La culture en mutation, le numérique en réflexion ! ».

Céline Berthoumieux :

Je suis co-directrice de Chroniques, pôle ressource de la création en environnements numériques, fondé en 1998 à la Friche la Belle de Mai à Marseille et aujourd'hui basé à Aix-en-Provence et Marseille. Chroniques développe des activités de programmation, de diffusion et de médiation numérique et culturelle tout au long de l'année. Son événement phare, la Biennale des imaginaires numériques, réunit à chaque édition plus de 100 000 spectateurs autour d'un parcours dans l'espace public et d'événements associés. Ses missions couvrent également le soutien à la création et l'accompagnement des artistes à travers

CHRONIQUES Créations, ainsi que des actions de transmission via les actions culturelles et éducatives, le media lab, les formations et CHRONIQUES Campus. Enfin, ses activités de mise en réseau incluent notamment le Digital Art Club, les rencontres professionnelles, le MIAN et l'animation du réseau Hacnum, entre autres.



Le projet de Chroniques s'inscrit depuis près de trente ans dans une réflexion sur la démocratisation des outils, des technologies numériques, des contenus et des imaginaires liés au digital, aux nouvelles technologies et à l'intelligence artificielle, auprès de tous les publics. Il est à la fois producteur et programmeur artistique, notamment via la Biennale des imaginaires numériques. Par ailleurs, je suis déléguée générale du réseau HACNUM, que j'ai cofondé en 2020. Les axes de travail de ce réseau portent notamment sur les métiers et les conditions d'emploi des salariés, les organisations et leurs transformations, les modèles économiques et leurs encastres, les impacts des transitions



numériques, les nouveaux statuts des artistes, l'intelligence artificielle, les droits d'auteur, la protection des publics, des usages et des pratiques, ainsi que les enjeux écologiques (réemploi, serveurs situés, sobriété numérique). HACNUM est un réseau national des arts hybrides et des cultures numériques qui compte environ cinq cents adhérents : journalistes, tiers-lieux, artistes, acteurs de la création sonore et audiovisuelle. Il joue un rôle d'accompagnement des politiques culturelles à l'échelle nationale, tout en étant à la fois un espace de rencontre entre les parties prenantes de la création numérique (adhérents ou non), un lieu-ressource et un catalyseur pour le secteur. Nous développons également nos actions à l'échelle nationale et internationale. Dans ce cadre, nous nous appuyons sur plusieurs ressources : études, diagnostics, newsletters hebdomadaires et mensuelles, ainsi qu'un espace Discord dédié aux artistes.

HACNUMedia vient de s'associer au PEPR ICCARE : quels en sont les enjeux et ce que cela change pour votre média ?

C.B. : La mission d'HACNUMedia est avant tout de produire des ressources utiles pour ses adhérents et de proposer une réflexion sur les enjeux artistiques, culturels et politiques qui traversent la création en contexte d'environnement numérique.

A.C. : Pour donner quelques chiffres clés, le média existe depuis trois ans. Nous nous adressons à trois grandes typologies de publics : d'abord les artistes et créateurs des industries culturelles et créatives (ICC) intéressés par les nouvelles formes de création avec des outils numériques ; ensuite les professionnels des ICC (entreprises, startups, producteurs) ; enfin le monde de la recherche, avec un objectif de vulgarisation et de circulation des savoirs entre recherche et terrain. Nous avons publié plus d'une centaine d'articles d'analyse, avec un ton volontairement pédagogique. Nous comptons aujourd'hui environ huit mille lecteurs, principalement en France et en Europe, avec une audience qui s'étend également jusqu'en Amérique du Nord.

C.B. : Merci Adrien, c'était très complet (*rires*). De mon côté, je suis directement en lien avec le PEPR ICCARE, puisque je suis facilitatrice du secteur Arts visuels et arts numériques de l'ICCARE-LAB.

A.C. : J'ai participé au lancement du projet HARMONIE à Marseille en 2024, c'est à cette occasion que j'ai rencontré David [Cœurjolly] et Solveig [Serre]. Nous avons rapidement identifié des convergences fortes entre nos démarches : mêmes enjeux de vulgarisation des connaissances, même volonté de faire dialoguer les publics, et un intérêt partagé pour l'analyse des impacts du numérique dans la transformation des ICC. Après plusieurs échanges, nous avons décidé de construire un partenariat autour de la mise en visibilité de

l'actualité du PEPR dans HACNUMedia. **C.B.** : Ce partenariat est particulièrement intéressant car il permet de s'adresser directement à la communauté concernée par le PEPR ICCARE : professionnels des ICC et artistes. En tant que membre du réseau, j'ai bien conscience de la nécessité de rendre lisible un dispositif qui peut paraître complexe au premier abord, mais qui devient beaucoup plus accessible une fois expliqué. Nous sommes très heureux de ce partenariat, qui nous donne une assise supplémentaire. Nous partageons des valeurs communes : il est essentiel que le secteur des ICC — dans ses dimensions institutionnelle, professionnelle et scientifique — puisse disposer d'un espace comme HACNUMedia, permettant de comprendre les axes de travail, les enjeux et les projets financés dans le cadre du PEPR. Dans un contexte marqué par une certaine domination des logiques de profit et des reconfigurations des récits publics, il nous semble important de contribuer à des espaces de réflexion partagée. Les années à venir seront exigeantes pour les ICC, et ce partenariat est aussi une manière d'avancer collectivement.

A.C. : J'aimerais aussi mentionner une rubrique qui me tient particulièrement à cœur : l'édito. Nous ouvrons nos pages à des personnalités — chercheurs, artistes, professionnels — qui souhaitent proposer une lecture engagée d'un sujet en lien avec l'actualité. Par exemple, Inès Selmane, doctorante soutenue par le PEPR ICCARE, publiera en septembre un éditorial sur les enjeux de souveraineté à travers la *low-tech*. Nous sommes très attachés à ces prises de parole qui permettent de développer des angles précis et situés. J'en profite donc pour lancer un

appel : si vous souhaitez contribuer, HACNUMedia est ouvert à ces propositions de tribunes.

Quelles sont les dernières actualités d'HACNUM Média ?

C.B. : Pour te répondre, j'aimerais insister sur la dimension d'animation de journées que nous construisons avec différents territoires et partenaires, à l'échelle nationale comme internationale. Pour la deuxième année consécutive, nous organisons une journée à Metz, à l'occasion de l'ouverture du festival Constellation, en partenariat avec la DRAC (Direction régionale des affaires culturelles). Cela permet d'aborder les différents enjeux des filières qui traversent les collectivités, les acteurs culturels et les partenaires industriels, autour d'un grand événement dans l'espace public. La prochaine grande journée est prévue à l'international, à Belgrade, en Serbie — avec une date et un thème en cours de finalisation.

A.C. : Du côté de la ligne éditoriale, nous faisons le choix d'une approche exigeante et ciblée. L'une de nos missions est de traiter des enjeux transversaux liés à l'économie, à l'écologie et plus largement aux transformations des sociétés. Par exemple, nous avons abordé l'intelligence artificielle sous plusieurs angles : l'impact de l'IA générative dans des secteurs comme la danse ou les arts visuels, mais aussi ses coûts économiques pour les structures culturelles, ou encore les modèles alternatifs qui émergent sur le marché. Ce travail éditorial nous amène à mettre en lumière des enjeux structurants et des sujets de prospective. Il nous vaut également



d'être régulièrement sollicités pour intervenir dans des événements ou des programmations, une dimension que nous développons aujourd'hui en lien étroit avec le réseau HACNUM.

Justement, que proposez-vous à vos adhérents en termes d'impact ? Apportez-vous aussi des conseils concrets ?

C.B. : Concrètement, nous proposons un travail de transfert et de mise en partage de notre expertise. Nous avons notamment mis en place un groupe de travail sur l'écoresponsabilité, qui a déjà donné lieu à plusieurs publications. Ce groupe réunit également des membres du comité éditorial d'HACNUMedia, ce qui en fait un espace particulièrement actif dans notre écosystème.



Les recommandations et analyses produites émanent directement de ces travaux collectifs. Le comité éditorial étant lui-même composé de membres du réseau, Hacnum fonctionne comme un espace horizontal, où la production de contenu est étroitement liée aux pratiques de terrain.

A.C. : De manière très concrète, nous assurons également un rôle de relais et de vulgarisation de nombreuses

études produites dans le champ des ICC. Par exemple, nous avons récemment valorisé des travaux comme ceux du CEPIR sur l'impact environnemental des technologies immersives. Notre rôle est de synthétiser ces recherches, de les rendre accessibles et de les diffuser auprès des publics concernés. Nous mettons aussi en avant les travaux de jeunes chercheurs, notamment des doctorants, en accompagnant la visibilité de leurs recherches et de leurs soutenance à venir.

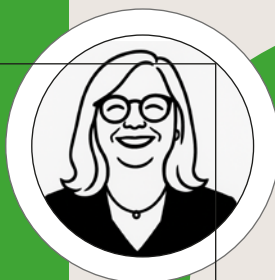
Quel avenir envisagez-vous pour HACNUMedia ?

A.C. : Nous faisons le pari d'un média de niche. L'objectif n'est pas de devenir grand public, mais de rester un interlocuteur identifié pour les artistes, les professionnels des ICC et les chercheurs. L'une des pistes de développement concerne l'internationalisation. Dans le champ de la création numérique, les dynamiques ne sont pas uniquement françaises, et il est essentiel de renforcer les échanges avec d'autres pays. Plus les acteurs seront nombreux à dialoguer sur ces enjeux, plus cela favorisera l'émergence de projets communs.

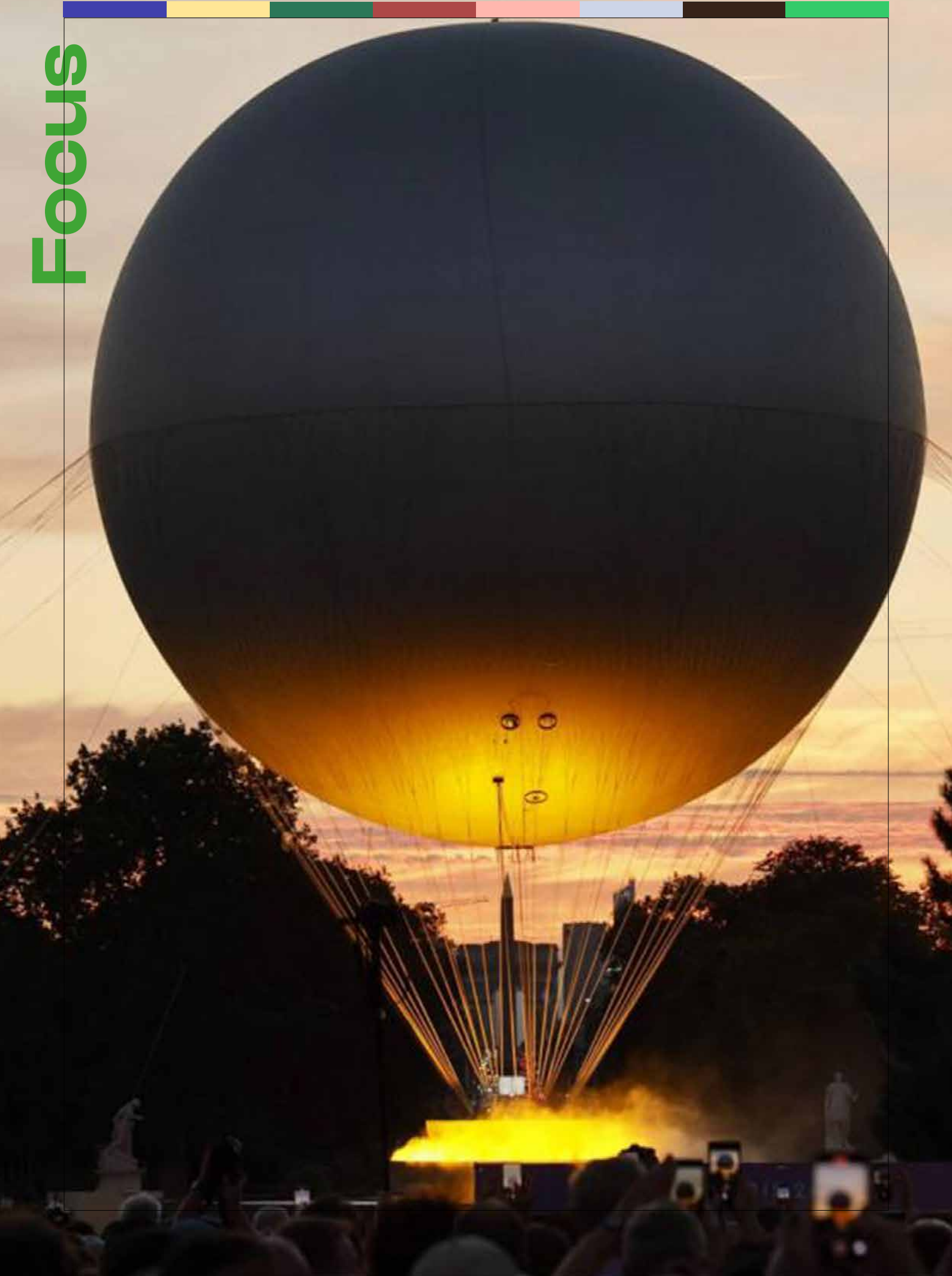
C.B. : Pour ma part, j'aimerais que nous développions davantage les études, les états des lieux et les diagnostics, afin de renforcer encore notre capacité d'analyse des transformations des ICC liées au numérique. J'aimerais également que nous poursuivions l'évolution de notre modèle économique et que nous explorions de nouveaux formats, comme le podcast ou la vidéo. Enfin, je tiens beaucoup à cette dimension de rencontres physiques, qui permet de nourrir le débat. Et si, à horizon 2030, nous pouvions imaginer une ou deux éditions papier par an, ce serait une perspective très enthousiasmante. ■

L'ÉQUIPE D'HACNUMÉDIA

Céline Berthoumieux est engagée depuis plus de vingt ans dans le champ des arts hybrides et des cultures numériques en France. Elle œuvre à la structuration de ce secteur, à la croisée de la création artistique et des politiques culturelles. Co-directrice de Chroniques, elle pilote avec Mathieu Vabre la Biennale des Imaginaires Numériques, projet international liant arts, sciences, technologies et société. Elle est également déléguée générale du réseau Hacnum, qui fédère les acteurs de la création contemporaine numérique et transdisciplinaire. Elle y accompagne la structuration du secteur, la mise en réseau des professionnels et la construction de politiques publiques adaptées aux mutations numériques. Elle défend une culture numérique inclusive, où la création contribue à transformer les rapports au monde et aux technologies.



Depuis dix ans, **Adrien Cornelissen** analyse les frictions entre technologies, création contemporaine et industries culturelles et créatives. Journaliste et passeur d'idées, il collabore avec des médias tels que *Fisheye Immersive*, *XRMust*, *Nectar* ou la revue *AS*. Il coordonne et développe HACNUMedia, un média dédié aux mutations technologiques dans les arts et la culture. Conférencier dans des festivals et dans l'enseignement supérieur, il accompagne également des structures des ICC et des artistes via son agence Bas-alt.



QUAND ICARE INVENTAIT LES «INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES» AU XVIII^e SIÈCLE!

Tensions émotionnelles et développement
d'une « culture aérienne »



De l'enthousiasme suscité par les premiers ballons à la fin du XVIII^e siècle jusqu'à la vasque olympique de Paris 2024, la conquête de l'air a profondément marqué notre imaginaire collectif. Luc Robène revient sur la naissance et l'essor de cette « culture aérienne », entre spectacle, mode, arts et patrimoine, qui préfigure à bien des égards nos industries culturelles et créatives.

En ces temps de retour vers la Lune, et au moment où nous poursuivons nos travaux au sein du programme ICARE pour accompagner le développement des industries culturelles et créatives, revenons brièvement vers ce qui fut, à la fin du XVIII^e siècle, un véritable choc

émotionnel : le premier vol humain. Penchons-nous un instant sur cet événement inouï dont les conséquences aboutirent tout au long du XIX^e siècle à l'invention d'une véritable « culture totale », une culture aérienne dont les emprises s'étendirent des mondes du spectacle, à ceux de la mode, du

culinaire, de l'ameublement, des arts de vivre, de la production iconographique, littéraire, poétique, du théâtre, de la chanson, du patrimoine, faisant naître, de manière inédite, des publics massifs, dont le contrôle devint pour la police un enjeu de première importance. Ce petit texte voudrait montrer que la popularisation à grande échelle de la culture aérienne, depuis la fin du XVIII^e siècle, a pu entrer en résonance avec des formes de reproductibilité — spectacles, pratiques et biens culturels dans différents secteurs —

aujourd'hui extrêmement difficile d'imaginer ce que produisit sur les esprits la vision d'un homme quittant la Terre à bord d'une magnifique bulle colorée. Retenons l'intensité du choc émotionnel en convoquant cette réplique de la vieille Maréchale de Villeroy qui, assistant au soir de sa vie à ce prodige, s'est écriée : « Oui, c'est certain maintenant ! Ils finiront par découvrir le secret de ne plus mourir. Et c'est quand je serai morte ! ». Plus de deux cent mille personnes se rassemblent dans la capitale pour suivre les premiers essais. Répliquée dans la plupart des grandes villes de France, l'expérience mobilise les cercles éclairés (sociétés savantes, académies) mais aussi, déjà, des entrepreneurs de spectacle, provoquant de manière récurrente d'immenses rassemblements festifs et houleux. La police a bien du mal à gérer les débordements qui accompagnent les expériences menées par des amateurs plus ou moins compétents. À Bordeaux, où plus de quarante mille personnes — c'est-à-dire près d'un habitant sur deux — suivent les premières tentatives, une véritable émeute provoquée par l'échec d'une ascension oblige les Jurats à mobiliser la troupe (1784). De très lourdes peines sont prononcées : une dizaine de condamnations aux galères et deux condamnations à mort par pendaison aux grilles du Jardin royal qui avait servi de scène pour le décollage du ballon.



qui anticipent émotionnellement les tensions plus contemporaines liées à l'émergence d'une culture de masse, et donc celle des ICC.

Une foule immense devenue public massif

21 novembre 1783. François Pilâtre de Rozier et le marquis François Laurent d'Arlandes s'élèvent vers les cieux à bord d'une montgolfière (air chaud). Le 1^{er} décembre 1783, le physicien Jacques Charles et le constructeur Noël Robert renouvellent l'exploit à bord d'un ballon gonflé à l'hydrogène. Il est

Mode aérostatique et décorations « au ballon »

La passion pour les choses de l'air imprime sa marque en profondeur sur la création dans la plupart des secteurs de production artisanales et artistiques. Pendant que d'innombrables gravures et estampes illustrent l'épopée aéronautique au gré de scènes devenues iconiques, les peintures ornent de motifs aérostatiques les objets du quotidien : assiettes, pots, verres, jeux

de société, éventails, blagues à tabac. Les tissus, les tapisseries et les marqueteries se parent de figures « au ballon ». Les meubles, chaises, commodes, tables et lustres prennent des formes arrondies. Les vêtements, les bijoux et les chapeaux des dames suivent ce mouvement et il n'est pas jusqu'aux coiffures qui ne suggèrent dans des ébouriffements stupéfiants cette folie aérienne devenue



tendance profonde. La littérature, et plus encore la poésie, le théâtre et les chansons, incluant farces, pochades et caricatures, à l'image de ce « *Vol-au-vent* » ou le *pâtissier d'Asnières* qui moque les tentatives malheureuses d'un amateur, achèvent de dresser un panorama de cet engouement au long cours largement partagé par le peuple et les élites dans la France de l'Ancien Régime.

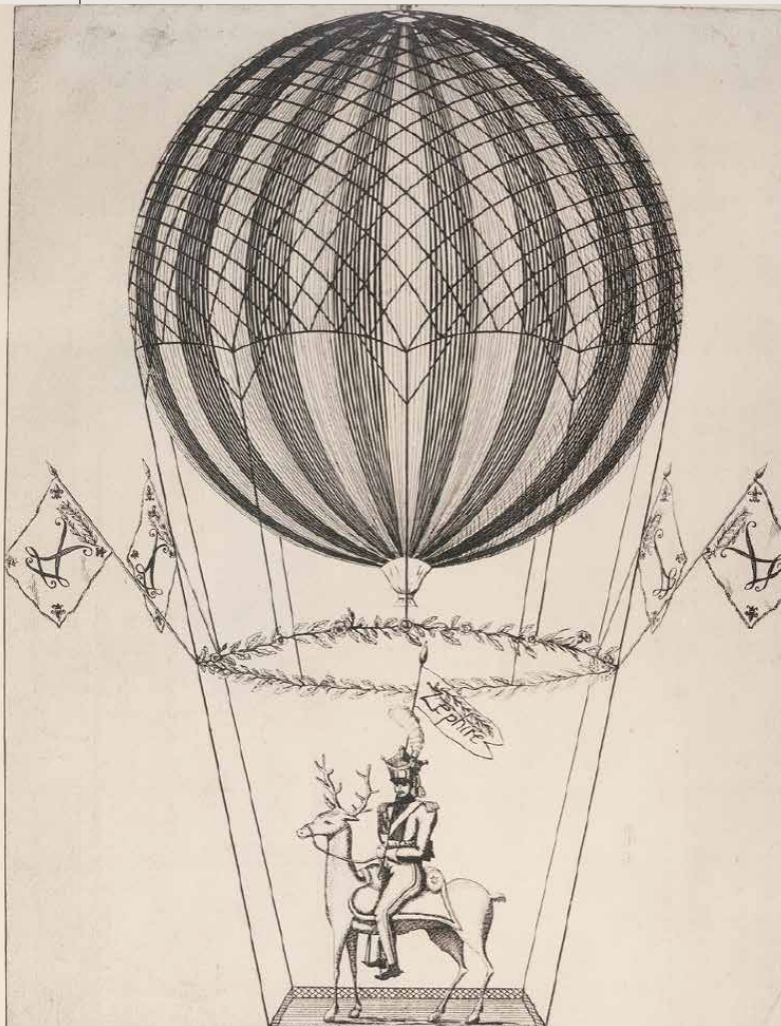
La naissance d'un spectacle

Pendant que l'aérostation devient le sujet à la mode, et alors que les premiers essais permettent de mesurer les défis techniques à relever — Que va-t-on faire des ballons ? Comment les diriger ? —, le spectacle aérostatique qui constituait le sous-produit de

l'expérience scientifique devient la raison d'être des ascensions : le théâtre de la science cède la place au théâtre de la foire. Au tournant des XVIII^e et XIX^e siècles, un marché du spectacle aérien se structure. Des aéronautes professionnels à l'image de Jean-Pierre Blanchard, parcourent les villes et les campagnes, en France, en Europe et jusqu'aux États-Unis, pour promouvoir leur art du vol humain, stupéfiant les foules et capitalisant économiquement (ressources) et symboliquement (célébrité) sur l'émotion collective provoquée par ces démonstrations. Ce marché intègre progressivement les femmes (parfois les enfants) d'abord comme attractions, puis progressivement comme aéronautes aguerries, sinon comme « étoiles », au sein de véritables dynasties familiales (Blanchard, Garnerin, Margat, Massé, Godard). Beaucoup de ces aéronautes perdent la vie au cours de ces ascensions spectaculaires, à l'image de madame Blanchard dont le ballon explose à la suite de manipulation de feux de bengale au-dessus des jardins de Tivoli, à Paris (1819). Car la prise de risque devient le moteur d'une industrie du spectacle qui n'a d'autre choix que de se renouveler pour capter de nouveaux publics en repensant constamment son rapport au danger : ascension en ballon et descentes en parachute, ascensions illuminées et feux d'artifice, ascensions équestres, etc. Très vite, le spectacle des ballons croise d'autres espaces et secteurs du divertissement qu'il féconde ou qui le transforment : fêtes des jardins de plaisir, comme Tivoli et ses illuminations (Ruggieri), cirque (Franconi), fantasmagorie (Robertson) — et bien plus tard cinéma (Cinéorama, 1900, vision à 360 degrés). Ces croisements créatifs achèvent de dresser le panorama de formes culturelles et créatives innovantes qui transcendent les ascensions devenues, dans la première moitié du XIX^e siècle, l'une des attractions les plus courues.

Des frères Montgolfier à Thomas Jolly : héritage et patrimoine culturels

Ce mouvement spectaculaire, rattrapé par les enjeux de la guerre et les nécessités d'un retour à « l'utile » (guerre de 1870, évasion de Gambetta du siège de Paris en ballon), puis par la sportivisation des nouvelles locomotions (cycle, automobile, aéronautique) dans le dernier tiers du XIX^e siècle, passe par une étape populaire cruciale : celle des grands ballons captifs, attractions majeures des expositions universelles de Paris



(1867, 1878, 1889, 1900). La possibilité pour de nouveaux publics d'appréhender massivement l'aérien non plus comme seul spectacle mais bien comme pratique — le ballon immense qui enlève des grappes de personnes dans les airs est retenu par un grand

câble — participe de cette innovation culturelle franco-française qui fait sensation et s'exporte dans le monde entier, grâce à l'expertise de ceux qui en sont les maîtres d'œuvre (Giffard, Yon, Lachambre, Godard, etc.). L'expérimentation des ascensions et l'appropriation par le plus grand nombre de la culture aérienne recoupent les effets de mémoire liés à la lente patrimonialisation de la conquête de l'air engagée dès le milieu du XIX^e siècle par les membres des premières sociétés aérostatiques (« musées » et collections privées, bibliothèques, salons, expositions) qui se consacrent aux développements scientifiques et techniques du vol humain. Ces processus sensibles nourris par l'accumulation du « savoir expérientiel aéronautique » et par le récolement des collections privées préparent les esprits à l'idée de conservation et favorisent bien plus tard la création d'institutions majeures comme le Musée de l'Air et de l'Espace (Le Bourget), l'un des plus importants au monde.

C'est à n'en pas douter l'importance de cette « culture aérienne », que Thomas Jolly a voulu célébrer dans son superbe spectacle à l'occasion des Jeux de Paris (été 2024), en imaginant une vasque olympique enlevée dans les airs par un immense ballon. Si nos contemporains — à commencer par l'ensemble des médias — sont très largement passés à côté de cette référence, il était important de rappeler dans cette *Lettre* combien notre rapport à l'aérien, à la culture aérienne et à ses « industries » si imaginatives a structuré une grande partie de notre histoire et de notre culture modernes, imprimant massivement sa marque dans de nombreux secteurs créatifs et culturels — mouvement dont nous sommes immanquablement, aujourd'hui, les héritiers en « lccarie ». ■

Lumière sur



SYNCHRONISATION ACCIDENTELLE, LA FORCE DES RENCONTRES

Il est des projets qui naissent d'une intention, d'un programme, d'un chemin soigneusement tracé. Et puis il y a ceux qui adviennent presque par accident, au gré des rencontres, des bifurcations et de ces hasards qui, lorsqu'on regarde le chemin parcouru, finissent parfois par prendre la forme du destin. *Synchronisation accidentelle* est de ceux-là.



La sociologue Eva Illouz écrit qu'«une vocation professionnelle, c'est un peu comme une histoire d'amour, c'est à la fois le fruit du destin et du hasard». Il en va sans doute de même pour la recherche. Elle est faite de travail, de décisions et d'engagements, bien sûr, mais aussi d'accidents, d'échecs, de rencontres improbables, de chemins que l'on emprunte sans savoir exactement où ils nous conduiront.

Rien ne me prédestinait, après une thèse consacrée à l'Opéra de Paris dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, à travailler sur l'histoire de la scène punk en France, à arpenter les squats pour tenter d'en préserver les archives, puis à porter, quelques années plus tard, un programme de recherche consacré aux industries culturelles et

créatives. Et pourtant... Et pourtant en 2012, je poussais la porte de La Miroiterie, au 88 boulevard de Ménilmontant, un squat artistique et culturel emblématique de la scène alternative parisienne, alors menacé d'expulsion, avec l'idée d'y collecter des archives. J'étais convaincue alors — et je le suis plus encore aujourd'hui — que si l'on ne préserve pas la mémoire des contre-cultures, c'est toute une part de notre histoire collective qui risque de disparaître ; que l'existence des marges est un signe de la vitalité d'une démocratie ; et qu'il faut parfois faire un pas de côté pour toucher le centre.

Ce pas de côté en a entraîné beaucoup d'autres. Un an plus tard, lors d'un colloque consacré à l'histoire du rock, je rencontrais Luc Robène, historien,



professeur des universités et musicien, venu parler des archives de *Noir Désir*, groupe dont il est issu. De cette rencontre est né *Punk Is Not Dead*, un programme consacré à l'histoire de la scène punk en France depuis 1976, mais surtout une aventure collective mêlant chercheurs et acteurs de la scène, traversant les territoires et expérimentant, déjà, d'autres manières de faire de la recherche.

D'autres rencontres ont suivi. À La Miroiterie, j'avais croisé la plasticienne Laurence Ramos. Laurence connaissait Lionel Martin, alias « Mad Sax », et me l'a présenté. Lionel nous a rejoints. Puis les projets, les concerts, les colloques, les amitiés et les collaborations se sont enchaînés. Une constellation s'est peu à peu dessinée, sans plan préalable, par ramifications successives.

En 2022, lorsque le CNRS nous a confié, à David Cœurjolly et à moi-même, le pilotage du programme ICCARE, consacré aux industries culturelles et créatives, nous sommes partis d'un constat finalement très

simple : nous ne nous parlons pas assez. Les chercheurs parlent aux chercheurs. Les artistes aux artistes. Les institutions aux institutions. Chacun travaille, invente, expérimente, mais trop souvent à l'intérieur de son propre monde.

Or nous sommes convaincus que l'essentiel se joue précisément dans les interstices, lorsque des pratiques, des savoirs et des sensibilités qui n'avaient pas vocation à se rencontrer commencent à se déplacer les uns au contact des autres. Dans la recherche comme dans la création — et peut-être dans la vie —, un plus un ne font jamais tout à fait deux. Ils peuvent faire trois. Faire surgir quelque chose d'imprévu, qui n'appartenait à personne et qui n'existait pas avant la rencontre.

Synchronisation accidentelle est née de cette conviction. Le titre lui-même nous ramène à Jean Cocteau et à la création, avec Roland Petit, du *Jeune Homme et la Mort* en 1946. Les danseurs avaient travaillé sur une musique de jazz ; la musique définitive, la *Passacaille* de Bach, n'est arrivée qu'au dernier moment. Cocteau cherchait alors ce qu'il

appelait des « synchronismes accidentels » : ces correspondances inattendues qui surgissent entre des éléments qui n'ont pas été conçus les uns pour les autres.

C'est exactement ce qui s'est joué ici. La musique de Luc a suivi son chemin. Le saxophone de Lionel a suivi le sien. La vidéo d'Arma Lux, le sien. La danse d'Agathe, le sien également. Chacun est parti de son langage, de son histoire, de sa sensibilité, sans chercher à illustrer le travail de l'autre. Et pourtant, à un moment donné, les trajectoires se sont croisées. Les gestes se sont répondus. Les accidents sont devenus correspondances. Le hasard a produit du sens.

J'ai eu la chance de les voir répéter quelques jours avant la première, dans une petite salle de l'EHESS à la Vieille Charité. Dans cet espace presque trop étroit pour contenir les corps, les instruments et les images, j'ai été impressionnée par leur professionnalisme, leur rigueur et leur exigence. Car derrière la part d'accident que revendique le projet, rien n'est laissé au hasard. Chacun maîtrise son langage, son geste, son rythme, tout en restant constamment attentif à celui des autres. C'est peut-être là que réside le paradoxe — et la beauté — de *Synchronisation accidentelle* : il faut beaucoup de travail, de précision et d'écoute pour créer les conditions dans lesquelles l'inattendu peut advenir. Et il n'est sans doute pas tout à fait fortuit que cette expérience se soit construite autour de l'ouverture de *La Force du destin* de Giuseppe Verdi. Dans cet opéra créé en 1862, les personnages tentent d'échapper à leur destinée et ne cessent pourtant de la retrouver sur leur chemin. Mais peut-être peut-on entendre ici le destin autrement. Non pas comme ce qui aurait

été écrit à l'avance, mais comme ce qui se révèle après coup, lorsque nous nous retournons sur le chemin parcouru et découvrons que des événements dispersés, des accidents et des rencontres ont fini par dessiner une trajectoire. Le destin serait alors moins une force qui nous précède que la trace que laissent les rencontres.

C'est peut-être cela, au fond, que raconte *Synchronisation accidentelle*. Et c'est aussi ce qu'ICCARE tente de rendre possible : créer les condi-

tions pour que chercheurs, artistes, professionnels et institutions puissent sortir de leurs trajectoires habituelles, confronter leurs pratiques et leurs langages, expérimenter ensemble et faire advenir quelque chose qui n'était écrit nulle part.



Encore faut-il que des institutions acceptent d'ouvrir leurs portes à ces expériences, de leur faire confiance et de leur laisser la liberté nécessaire pour essayer, chercher, prendre des risques. C'est dans cet esprit que le Mucem a accueilli, le 5 juin 2026, dans le cadre de Focus, le Salon des écritures alternatives en sciences sociales, la première de *Synchronisation accidentelle*. Cette ouverture et cette confiance sont précieuses : elles permettent précisément à des propositions encore fragiles, hybrides, difficiles à assigner à une catégorie, de trouver un espace pour exister et rencontrer un public. Une première qui, nous l'espérons, sera la première d'une longue série — de représentations, bien sûr, mais aussi de rencontres, de bifurcations et, pourquoi pas, de nouveaux accidents heureux.

Solveig Serre,
co-directrice du PEPR ICCARE

SYNCHRONISATION ACCIDENTELLE : FAIRE DE L'ACCIDENT UN ESPACE DE CRÉATION

Est-ce que vous pouvez vous présenter ?

Agathe Paré-Comont — Je suis chorégraphe et danseuse, formée en danse classique dans un premier temps. Je me suis tournée vers la danse contemporaine un peu plus tard et, maintenant, je développe ma recherche chorégraphique à travers différentes techniques et approches du mouvement. Je chorégraphie pour ma propre compagnie, la compagnie Specimen, depuis quelques années et, dans le cheminement de mes créations et de mes rencontres, je suis tombée sur Lionel Martin. Nous avons commencé à travailler ensemble il y a deux ans et nous avons monté une première forme de ce qui est aujourd'hui *Synchronisation accidentelle*.

Lionel Martin — Je suis saxophoniste, alias Mad Sax ou Saxo Fou. Finalement, ce sont des petits noms, mais ils sont importants parce qu'ils sont aussi synonymes d'ouverture, d'un peu de folie et de refus de la norme.

C'est ce qui m'amène à chercher dans la musique des voies transversales et des rencontres avec la peinture, la danse... Je n'irai peut-être pas jusqu'à dire « avec tout », mais, à la limite, oui, on pourrait tout mettre ! Cette idée de transversalité est vraiment importante dans mon travail. J'ai aussi un label qui s'appelle Ouch ! Records et dont le mot d'ordre est « *No Borders* ». Cela correspond assez bien à ma ligne de vie : pas de frontières, nulle part, ni artistiques ni autres. À un moment donné, j'ai eu l'opportunité de faire une première partie. J'ai appelé Agathe et je lui ai dit : « Et si on faisait quelque chose ? » Nous sommes partis de *La Force du destin*, qui est un thème qui m'est très, très cher. Je travaille aussi depuis quelques années avec le projet PIND (*Punk is not dead: une histoire de la scène punk en France, 1976-2016*), au sein duquel j'ai rencontré Luc Robène. Je crois que, dès le début, nous nous sommes dit assez vite : « Il faudrait qu'on fasse quelque



chose ensemble un jour. » À l'époque, nous parlions du baroque et, finalement, nous nous retrouvons autour de Verdi. Ce n'est peut-être pas si éloigné ! En tout cas, cela rejoint cette notion d'ouverture dont je parlais au départ. Et aujourd'hui, nous nous retrouvons tous autour de *Synchronisation accidentelle*.

Luc Robène — Je suis à la fois enseignant-chercheur, historien, professeur à l'Université de Bordeaux, et musicien depuis une quarantaine d'années. Au départ, plutôt rock, punk, pop... un peu tout. Et j'adore l'improvisation. Je le précise parce que c'est aussi quelque chose qui m'a rapproché de Lionel. Quand j'étais maître de conférences à Rennes, il y avait un groupe avec lequel nous improvisions beaucoup, avec des musiciens de tous horizons, mais aussi des danseurs et des danseuses. Ce que j'ai beaucoup aimé dans le projet *Synchronisation accidentelle*, c'est justement de retrouver cette manière d'être ensemble, de partager et de faire naître quelque chose à partir d'une grille, puis d'interagir. La musique est vraiment quelque chose de central dans ma vie. Elle l'a toujours été. Elle a construit tout ce



que j'ai pu faire depuis une quarantaine d'années, y compris mes engagements professionnels. Je porte avec Solveig le projet PIND (*Punk is not dead. Une histoire de la scène punk en France*), et c'est dans ce cadre-là, justement, lors d'un bœuf punk — temps d'improvisation et de relecture des morceaux punk qui impliquait le

public et les chercheurs et acteurs du projet de recherche — que nous avons rencontré Lionel ! le déclic a été immédiat !

Arma Lux — Je suis réalisateur et metteur en scène. Je viens du court métrage de fiction à la base. J'ai rejoint Agathe au sein de la compagnie Specimen avec la volonté d'essayer de créer un pont entre nos univers, c'est-à-dire entre la danse, le théâtre et le cinéma et d'imaginer des formes pluridisciplinaires. C'est notre axe de travail depuis trois ans et c'est ce que nous essayons aujourd'hui de proposer, d'une manière différente, avec *Synchronisation accidentelle*.

Qui a appelé qui à la genèse du projet ?

Lionel Martin — Au départ, *Synchronisation accidentelle*, c'est *La Force du destin* développée sous une forme improvisée, qui convoque l'accident entre la danse, la vidéo et la musique. Tout cela se construit à partir de la partition de Verdi et de l'ouverture de l'opéra. La partition reste la trame du spectacle. Il y a donc bien une écriture qui existe au départ et que nous respectons, mais nous la déformons, nous nous l'approprions. C'est ma manière de travailler : j'écoute et je retiens les grandes lignes. À partir de ces grandes lignes, je vais prendre une ligne de basse, une ligne thématique. On la garde et, à partir de là, on s'échappe et on en fait notre affaire. Au départ, nous étions donc simplement Agathe et moi. Puis, lorsqu'il a été question de présenter le projet au Mucem, à Marseille, dans le cadre du Salon Focus, nous nous sommes dit : « Ce serait bien d'ajouter de la vidéo et de la guitare. » L'idée était de donner une ampleur un peu plus importante au projet, d'avoir un son plus large, d'aller plus loin dans le son mais aussi dans l'interaction. Et surtout de véritablement créer de l'accident. C'est vraiment cela qui nous intéresse.



Agathe Paré-Comont — Tant dans la musique que dans la danse, le fond du travail, c'est l'improvisation avec laquelle on joue. Même dans la création chorégraphique, je fonctionne comme cela : je structure l'espace et Lionel structure le temps. À l'intérieur de cette structure, j'improvise. Et la rencontre se fait précisément à l'intérieur de ce jeu d'improvisation.

Lionel Martin — Et il y a aussi des regards qui viennent progressivement s'ajouter au projet. Laurent Fréchuret, par exemple, est un metteur en scène avec lequel nous échangeons. Nous lui avons montré des vidéos et il a déjà repéré deux ou trois choses. Nous n'avons pas encore vraiment eu le temps de travailler avec lui sur cette forme, mais j'espère qu'il pourra nous rejoindre pour apporter son œil. Le projet est aussi fait de ces rencontres et de ces regards qui viennent le déplacer.

Comment passe-t-on de *La Force du destin* à *Synchronisation accidentelle* ?

Lionel Martin — Il y a quelque chose qui nous rejoint tous et qui est de l'ordre de l'urgence. Luc parlait du punk : je pense que c'est aussi ce qui nous rassemble. Même si la musique est écrite, l'urgence est là. Pour moi, c'est une notion très importante dans le punk comme dans le jazz. À un moment donné, on joue notre vie. On tire une

ficelle et on y va. On n'est pas en train de s'arrêter en permanence pour se demander : « Est-ce qu'il faudrait faire ceci ou cela ? » Il faut avancer. Lorsque nous avons commencé à travailler sur l'image, la question était justement de savoir ce qu'elle allait faire. Nous nous sommes rapidement dit que nous n'allions pas fabriquer une image qui se contente de suivre la musique. Et c'est là qu'intervient cette idée de « synchronisation accidentelle » : faire se rencontrer des éléments qui n'ont pas nécessairement été conçus pour être synchronisés. Il y a notamment cette idée, expérimentée dans l'histoire de la danse, de travailler une chorégraphie sur une musique puis de remplacer cette musique au dernier moment par une autre, afin de voir ce qui se passe. Les danseurs conservent leurs repères et leur temporalité, mais soudain la nouvelle musique se retrouve en décalage avec le mouvement. À certains moments, elle semble au contraire parfaitement l'accompagner. Et puis apparaissent des rencontres qui n'avaient jamais été prévues. Je me suis dit que c'était exactement le concept que nous cherchions. Cela correspondait à notre manière de travailler le mouvement et, en plus, cette idée rejoignait notre désir de mélanger plusieurs disciplines : la musique, la danse, l'image. Il s'agit d'essayer de provoquer une rencontre.

Luc Robène — Et c'est aussi une rencontre humaine. Lorsque Lionel m'a appelé, nous avons quelques semaines pour travailler. Nous n'avons pratiquement pas répété tous ensemble, à part la générale. Et il y a aussi ce côté-là : finalement, c'est cela, un groupe. Tout à coup, les gens sont ensemble et il se passe quelque chose. Quelque chose se passe musicalement, artistiquement, visuellement, mais aussi humainement. J'ai toujours été très attaché à cela dans les groupes : le collectif devient soudain capable de créer quelque chose qui n'était pas là au départ. On revient toujours à cette

idée que le tout est plus que la somme des parties. Il se passe quelque chose, quelque chose se sublime. Et moi, j'adore ce côté accidentel. Un accident plus ou moins calculé, bien sûr, mais un accident quand même. C'est aussi là que peut surgir l'émotion. On part avec des perceptions, des intuitions, et on s'aperçoit souvent qu'elles se révèlent justes. Mais cela suppose aussi un rapport de confiance. Jouer avec quelqu'un, ce n'est pas évident. Il y a des musiciens avec lesquels je joue depuis des années et avec lesquels je n'aurais peut-être pas pu faire ce projet-là. Se retrouver sur quelque chose comme cela est très difficile, parce que manier à la fois l'improvisation et l'écriture est extrêmement complexe. J'ai beaucoup pratiqué l'improvisation radicale et, à d'autres moments, des formes



d'écriture très radicales. Mais l'entre-deux est presque plus difficile. Il faut savoir à quel moment lâcher sa partie écrite pour ouvrir quelque chose d'autre, sans rester bloqué par l'écriture. Et pour réussir à faire cela, il faut paradoxalement connaître extrêmement bien les choses. Pour détourner un sujet, il faut d'abord le connaître. C'est vrai pour nous, les musiciens, mais c'est aussi ce qu'a fait Agathe. Même si nous improvisons, nous connaissons le mouvement, nous connaissons la matière sur laquelle nous travaillons.

Justement, comment le spectacle s'est-il fabriqué ? Quelle est la marge de manœuvre entre l'improvisation et ce qui est réglé ?

Agathe Paré-Comont — La partition musicale est découpée en partie assez distinctes que j'ai voulu utiliser dans le travail chorégraphique. Pour chaque partie, chaque mouvement — presque comme les mouvements d'un opéra — j'ai des intentions assez précises : une énergie, un parcours dans l'espace, une direction. Toutes ces intentions sont connectées à la musique et à la vidéo, qui restent des points d'ancrage et d'inspiration importants pour ma danse. Je pense que l'écoute est le point le plus important, le point primordial. C'est grâce à l'écoute que le fil général du spectacle prend vie et que la connexion avec le public se fait. Il y a donc une structure, mais, à l'intérieur de cette structure, il y a toujours cette possibilité d'interagir avec les éléments extérieurs à soi et de jouer avec les imprévus et les aléas du moment.

Comment avez-vous travaillé la vidéo ?

Arma Lux — Je me suis demandé comment prolonger le travail du corps, au plateau, par les images. Les premières visions qui me sont venues, ce sont celles des films d'Étienne-Jules Marey et ceux d'Yvonne Rainer. Je me suis penché sur cette idée de l'étude du mouvement. J'ai mis en place des séquences de gestes, que je répète, décline, modifie tout au long du spectacle et qui vont résonner — ou non — avec ce qui se déroule sur scène. Mon objectif, c'est d'ouvrir de vraies possibilités de jeux et de rencontres. La difficulté, évidemment, c'est que la vidéo n'est pas produite en direct ; elle a donc forcément une durée limitée et à un moment donné, elle doit s'arrêter. Et il faut que la musique s'arrête à peu près au même moment, même si tout n'est pas calé comme le

serait la bande originale d'un film. Je pense que c'est aussi pour cela que le chronomètre est devenu important : il permet de marquer au moins un départ et une arrivée. Entre les deux, nous conservons une grande liberté.

Le chronomètre devient donc paradoxalement un outil de l'improvisation ?

Lionel Martin — Oui, et c'est intéressant parce qu'après coup, lorsqu'on analyse le processus, on se rend compte qu'il est extrêmement structurant. On aurait très bien pu faire quelque chose qui parte complètement dans tous les sens et qui dure cinquante ou cent vingt minutes ! Mais là, nous avons une contrainte. Si on est honnête, quand nous jouons en improvisant, nous avons quand même un œil sur le chronomètre. En même temps, nous regardions ce que faisait Agathe. Nous ne pouvions pas vraiment voir la vidéo puisqu'elle était derrière nous. Finalement, cela remet de la structure dans l'improvisation et je trouve que cela donne du sens. C'est contraignant, bien sûr, mais cette contrainte permet d'enchaîner des climats, des intensités et, au bout du compte, de dire quelque chose.

La vidéo est projetée sur un écran immense. Comment avez-vous pensé son rapport au vivant ?

Arma Lux — Nous nous sommes très rapidement posé la question de la place qu'allait prendre la vidéo. Lorsqu'une image est projetée sur un grand écran, elle prend beaucoup de place. L'œil est immédiatement attiré. Il allait donc nécessairement y avoir une sorte de bataille de présence entre la vidéo, qui a déjà été filmée à l'avance,

et le vivant, qui est en train de se produire sur scène. Ce qui m'intéresse, c'est précisément cette bataille entre les disciplines et les temporalités. Les trois peuvent tour à tour essayer de passer au premier plan.

Lionel Martin — Je trouve cela extrêmement intéressant parce qu'on retombe aussi, finalement, sur *La Force du destin*. Aujourd'hui, l'image prend une place énorme. On ne peut pas rivaliser avec cela. Avec les écrans, avec l'intelligence artificielle, avec tout ce qui nous entoure, l'image est extrêmement puissante. Et en même temps, nous sommes là, sur scène, et nous avons envie de rivaliser avec cela par

le réel. Je crois beaucoup à cette force-là. Quand tu te retrouves face à une toile, face à un type qui joue de la guitare, face à une danseuse, il y a un moment où une émotion passe. C'est cette lutte-là qui m'intéresse. Face à un écran, on a presque le sentiment de ne pas pouvoir exister parce que l'œil est immédiatement capté.

Et pourtant, il y a quelque chose à jouer précisément dans ce rapport entre la synchronisation, l'image et le vivant.

Agathe, qu'est-ce que vous cherchez à raconter à travers toutes ces séquences ?

Agathe Paré-Comont — La danse permet de synthétiser toutes les émotions et les paysages que l'on traverse au cours de cette performance. C'est elle qui crée le lien entre la vidéo, la musique et le public. Les spectateurs assistent à la naissance de ce trio qui traverse beaucoup d'états et d'émotions. On aborde chaque séquence comme un nouveau tableau qui prendrait vie et qui, mis bout à bout, crée un ensemble que l'on nomme



Synchronisation accidentelle. Il y a quelque chose de l'ordre du combat, de la rencontre et de la recherche de l'autre. La question que je me pose, pour ce travail chorégraphique spécifique, pourrait être : comment est-ce que je fais pour exister en tant qu'individu dans un espace submergé d'informations ?

Lionel Martin — Agathe est aussi celle qui peut tisser ce lien. Les musiciens tournent en partie le dos à la vidéo et, en plus, c'est elle que l'on retrouve à l'écran. Elle crée donc directement un lien entre l'écran, la musique et le public. Elle voyage dans l'espace et, quelque part, c'est elle qui permet de lier tout cela ensemble. Et la position n'est pas facile ! C'est même un piège total, parce qu'elle est prise à la fois entre la vidéo et la musique. Mais c'est aussi ce qui est intéressant : cela oblige chacun à sortir de sa zone de confort. Ce ne sont pas forcément les endroits vers lesquels nous allons spontanément dans nos recherches respectives. Et c'est justement pour cela que cela devient intéressant : toutes ces questions sont là, mais il faut y répondre en temps réel.

Pendant que vous jouez, qu'est-ce que chacun regarde ou écoute ?

Luc Robène — Encore une fois, c'est la question de savoir comment des êtres communiquent dans l'instant, de manière à la fois spontanée, réfléchie et inspirée. C'est un drôle de mélange. Quand un groupe compose, c'est aussi ce qui se passe. On joue et, tout à coup, il se passe quelque chose. Alors, qu'est-ce qu'on regarde ? C'est difficile à dire. On regarde tout et rien à la fois. C'est vraiment une perception à 360 degrés. C'est une affaire de sensibilité, d'ouverture des capteurs. Nous sommes tous là avec nos parcours, nos richesses, nos capitaux artistiques, et nous reconvertissons cette sensibilité, tout ce que nous captions, en quelque chose d'autre, qui devient collectif. Bien sûr, moi, je vois Lionel. Mais je le

vois sans le voir. En réalité, je le sens davantage que je ne le vois. Et c'est pareil pour Agathe. Il s'agit davantage de sentir l'autre que de l'appréhender de manière découpée ou analytique. C'est une présence, une coprésence. Et c'est cette coprésence qui permet de travailler, qui permet à la machine — nous, le collectif, le groupe — de créer.

Lionel Martin — Le mot de « machine » est intéressant. Parce qu'en fait, la machine ne sait pas qu'elle s'emballe, mais elle se nourrit. Même si tu ne regardes pas directement l'autre, tu perçois un mouvement. Et un mouvement de guitare va engendrer un mouvement de danse, qui va lui-même engendrer un mouvement de saxophone. Finalement, même sans se voir, tout le monde se nourrit de ce qui est en train de se passer. Qu'est-ce qui se passe si l'un de vous se trompe ? Y a-t-il seulement une notion d'erreur ?

Luc Robène — On le perçoit immédiatement. Mais il y a une spontanéité créatrice qui fait que c'est presque l'accident sur l'accident — et qui, finalement, n'en est plus vraiment un. Je crois qu'il y a une forme d'intelligence collective artistique qui fait que, immédiatement, on retire autre chose de ce qui vient de se produire. Et ce n'est pas grave. Au contraire. Quelqu'un renverse son café : qu'est-ce qui se passe ? Le pantalon est mouillé, il faut reprendre, il faut faire quelque chose. Comment est-ce qu'on réagit ? C'est là que revient cette idée d'urgence dont nous parlions tout à l'heure. L'urgence est fondamentale.

Lionel Martin — L'urgence, elle est aussi dans le fait que nous sommes sur scène et que nous donnons quelque chose. Nous sommes dans le souci de l'autre, mais aussi dans le souci du public. Agathe l'a dit : elle est aussi dans cette transition, dans cette manière de faire du lien avec les gens. Et puis, quelque part, on est à poil ! Qu'est-ce qu'on fait ? Comment va-t-on chercher les gens ? Comment

les prend-on avec nous ? Il y a un accident ? On réagit. On se plante ? On réagit.

Est-ce que cette improvisation vous rend plus vulnérables ou est-ce qu'elle devient une richesse ?

Agathe Paré-Comont — L'improvisation est un exercice fascinant mais complexe ! Je suis davantage vulnérable quand il n'y pas de partition chorégraphique précise ; j'ai peu l'habitude de travailler dans ce sens-là et ça peut facilement me déstabiliser. Avec Lionel et Luc, j'ai appris à transformer cette vulnérabilité en force et à l'utiliser comme un moyen de création du mouvement. Dans cette perspective, le regard occupe une place centrale dans notre performance. Je suis énormément amenée à observer ce qui se passe autour de moi pour créer ma danse. J'ai besoin de voir les musiciens pour entrer en connexion avec eux, et j'aime l'idée que notre performance ne soit pas basée uniquement sur l'écoute musicale. Les corps, même s'ils sont statiques, racontent tout autant leurs émotions et leur histoire. L'écran est également un appui visuel qui me nourrit dans l'improvisation. De ces rencontres va découler mon énergie, ma gestuelle et mes déplacements. Je ressens la différence entre le début de la pièce, où je suis davantage dans la douceur, et la fin, où tout explose. Le moment de pivot, c'est la rencontre avec les musiciens et la vidéo ; il tisse la suite de la performance. C'est finalement un joyeux accident pour nous tous.



Qu'est-ce qui a changé lorsque vous avez joué devant un public ?

Lionel Martin — Beaucoup de choses. Le moment où le public arrive fait surgir des questions que l'on avait peut-être sous-estimées. Et c'est aussi pour cela que c'est intéressant de pouvoir refaire le spectacle : maintenant, nous avons eu le temps de digérer le fait que nous avons posé quelque chose. Quand nous répétons, nous étions davantage en cercle. Et tout à coup, face au public, il faut vraiment se déployer. Lors de la première, nous nous sommes peut-être un peu enfermés dans la musique parce qu'il fallait que nous soyons ensemble. Il y avait cette nécessité presque de survie : il fallait tenir la forme collectivement. Maintenant, ce que j'aimerais, c'est que nous puissions refaire cette musique en la connaissant suffisamment pour nous en détacher davantage. Nous sommes deux musiciens ensemble et il faut pouvoir ouvrir cet espace vers le public, faire en sorte qu'il devienne un point d'accroche, un point de chute pour nous.

Le spectacle va donc continuer à évoluer ?

Lionel Martin — Oui, et c'est très important. L'image va être retravaillée. La musique aussi va évoluer. C'est vraiment quelque chose qui fait partie du spectacle. Nous ne visons pas une forme figée. Ce que nous cherchons, c'est l'écriture pertinente. Nous cherchons à créer de la relation et à travailler l'intensité de cette relation, de cette connexion. Mais surtout, nous ne cherchons pas à arriver à une forme qui serait définitivement arrêtée. C'est un projet qui doit pouvoir continuer à bouger. ■

Zoom



LE SECTEUR SPECTACLE VIVANT

Le secteur Spectacle vivant de l'ICCARE-LAB a pour ambition de mettre en visibilité les enjeux professionnels qui traversent aujourd'hui le secteur professionnel, en particulier dans les domaines du cirque, de la marionnette, de la danse et du théâtre. À travers des séminaires, des journées d'étude, des enquêtes et des expérimentations associant artistes, chercheurs et professionnels de la culture, il constitue un espace d'observation privilégié des transformations contemporaines des métiers, des pratiques et des institutions des arts vivants.



Les travaux conduits dans ce cadre partent d'un constat partagé : les disciplines du spectacle vivant connaissent depuis plusieurs décennies des mutations profondes qui affectent à la fois les processus de création, les modes de transmission des savoirs, les relations aux publics et les conditions

d'exercice des professions artistiques et culturelles. L'émergence de nouvelles technologies, l'intensification des collaborations interdisciplinaires, l'évolution des modèles économiques et les recompositions de l'espace public transforment durablement les cadres dans lesquels se développent les activités artistiques.



Une première série de recherches a ainsi porté sur les effets de ces mutations sur les pratiques professionnelles (« Cirque en mutation : perturbations créatrices et explorations extra-disciplinaires », 22.05.2026 ; « Métiers de la marionnette : Écriture et construction à l'ère du numérique », 9-10.04.2026). Les rencontres consacrées au cirque contemporain et aux métiers de la marionnette à l'ère du numérique ont permis d'interroger les nouvelles formes d'hybridation entre disciplines, les relations renouvelées entre création artistique et innovation technologique, ainsi que les transformations des savoir-faire mobilisés dans les processus de production.

Cette attention portée aux transformations des pratiques s'est prolongée par une réflexion sur les enjeux de transmission et d'appropriation des gestes artistiques et techniques. À travers plusieurs projets associant création artistique, recherche scientifique et médiation culturelle, le programme a exploré les conditions dans lesquelles les savoirs incorporés,

les expériences sensibles et les compétences professionnelles peuvent aujourd'hui être transmis, documentés ou réinventés. Les questions d'accessibilité, d'inclusion (« Volting, une mobilité émotionnelle. Performance dialoguée », 04.12.2025), de participation des publics et de santé (« Manipulés, manipulables », 12.09.2025) occupent dans cette perspective une place centrale, tout comme les apports des technologies numériques dans la production de nouvelles formes de partage des connaissances.

Au fil de ces travaux, une interrogation plus large s'est imposée : celle des conditions sociales, institutionnelles et politiques qui rendent possible l'exercice même de la création artistique. Les transformations des métiers et des outils ne peuvent en effet être dissociées des contextes dans lesquels les artistes et les structures culturelles évoluent. C'est pourquoi les recherches du secteur Spectacle vivant s'intéressent désormais de manière croissante aux conditions démocratiques de la création, de la diffusion et de la réception des œuvres.

Cette orientation trouve une traduction particulière dans deux événements programmés en 2026. Le premier, « Libres de créer ? Les Arts vivants



face aux censures » (Festival d'Avignon, 6-7.07.2026), s'est intéressé à un sujet devenu central pour les professionnels du secteur : la montée des formes de censure, de pression ou d'empêchement qui affectent aujourd'hui la création artistique. À partir d'une enquête menée auprès des institutions culturelles et d'échanges avec les acteurs de terrain, cette rencontre vise à mieux comprendre les tensions auxquelles sont confrontés les artistes et les responsables de structures lorsqu'ils cherchent à préserver les conditions d'une création libre dans un contexte marqué par des contraintes

paces d'expérimentation, de débat et de production de connaissances dans la société contemporaine.

Ainsi, le secteur Arts vivants d'ICCARE ne se limite pas à observer les évolutions du spectacle vivant ; il cherche également à comprendre comment les professionnels du secteur inventent de nouvelles manières de créer, de transmettre, de coopérer, de critiquer et de défendre leurs libertés. En articulant recherche académique, expertise professionnelle et expérimentation artistique, il contribue à documenter les transformations en cours tout en



politiques, économiques et sociales croissantes. Le second événement, « Inventer des futurs avec la critique en danse », organisé dans le cadre du festival Latitudes Contemporaines à Lille (18-19.06.2026), s'emparera de cette réflexion en abordant la question de la critique comme pratique professionnelle, espace de débat et outil d'émancipation collective. Ces deux thématiques — la liberté de création et les pratiques critiques — prolongent naturellement les recherches menées précédemment sur les transformations des métiers, la transmission des savoirs et les usages du numérique. Elles déplacent toutefois le regard vers une question plus fondamentale encore : celle des conditions qui permettent aux arts vivants de demeurer des es-

participant à l'élaboration de futurs possibles pour les arts vivants. À travers cette démarche, ICCARE affirme une conviction forte : les arts vivants constituent des lieux privilégiés pour penser les mutations de nos sociétés. Parce qu'ils interrogent les corps, les techniques, les récits, les représentations et les formes de participation collective, ils offrent un observatoire unique des tensions contemporaines et des capacités d'invention qui leur répondent. Mettre en visibilité leurs enjeux professionnels revient ainsi à mieux comprendre les défis auxquels sont confrontés les acteurs culturels, mais aussi les ressources qu'ils mobilisent pour imaginer des formes renouvelées de création, de transmission et de vie démocratique. ■

LES FACILITATEURS

Bernard Andrieu est philosophe, professeur en STAPS à l'Université Paris Cité et directeur de l'Institut des sciences du sport-santé de Paris (I3SP, URP 3625). Ses recherches portent sur les relations entre le corps vivant et le corps vécu, qu'il analyse à travers le concept d'émersiologie. Depuis 2013, il développe au Centre national des arts du cirque (CNAC) des travaux consacrés à la perception corporelle et aux formes contemporaines de l'expérience incarnée. Ses recherches explorent les processus d'hybridation, d'immersion, d'incorporation et de prothétisation, ainsi que les conditions de l'autonomie du sujet dans le champ de la santé. Il s'intéresse notamment aux récits de malades, à l'auto-santé, à l'agentivité corporelle, au handicap et aux usages des données personnelles de santé, tout en développant une réflexion sur les médecines du bien-être et l'éthique du sport. À travers le concept d'écologie corporelle, il étudie les relations du corps avec ses environnements naturels et techniques. En collaboration avec le CNAC, il mène également des recherches sur les arts immersifs du cirque, les interfaces cerveau-machine et diverses expériences corporelles telles que le vertige, la cosmose ou la dismose.



Valérie De Wispelaere dirige depuis juillet 2023 le pôle Ressources, recherche et médiation du Centre national des arts du cirque (CNAC), où elle assure également la direction du centre de ressources et le développement des activités de recherche et de médiation. Musicienne et musicologue de formation, elle a participé à la création de la Bibliothèque musicale François-Lang à la Fondation Royaumont, dont elle a ensuite assuré la responsabilité. Elle y a mené des actions de conservation et de valorisation des collections, tout en accompagnant chercheurs et artistes en résidence. Elle a ensuite dirigé la médiathèque Nadia-Boulanger du Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon (CNSMD de Lyon), où elle a animé de nombreux ateliers de recherche et accompagné les étudiantes et les étudiants dans la réalisation de leurs travaux académiques. Son parcours se situe au croisement de la documentation, de la recherche, de la transmission des savoirs et du spectacle vivant, avec une attention particulière portée aux ressources, aux patrimoines et aux pratiques artistiques contemporaines.

Emmanuelle Delattre-Destemberg est maîtresse de conférences en histoire contemporaine à l'Université Polytechnique Hauts-de-France (Valenciennes). Spécialiste de l'histoire de la danse, elle consacre ses recherches aux pratiques spectaculaires et théâtrales du XIX^e siècle ainsi qu'aux parcours des artistes du monde chorégraphique. Autrice d'une thèse intitulée *Les enfants de Terpsichore : une histoire de l'École et des élèves de la danse de l'Académie de musique de Paris (1783-1913)*, elle étudie les institutions de formation, les carrières et les conditions d'exercice des professionnels de la danse. Elle est co-directrice du projet ANR EnDansant (2021-2025), consacré à la construction du métier de professeur de danse et à l'évolution de ses pratiques, de ses statuts et de ses lieux d'exercice du XVII^e au XXI^e siècle en France. Ses travaux portent également sur les circulations transnationales des artistes, les échanges culturels et les pratiques professionnelles de la danse en Europe, notamment entre la France, la Grande-Bretagne, l'Italie et la Russie.



Première femme à être nommée à la tête du centre national des arts du Cirque, **Peggy Donck** succède à Gérard Fasoli, le 1er janvier 2022. Titulaire d'un DESS en droit des affaires et DEA de droit public, elle commence son parcours professionnel en tant que directrice de production du Collectif AOC de 1999 à

2005, avant de rejoindre le centre national de ressources pour le cirque et les arts de la rue HorsLesMurs comme secrétaire générale en 2005-2006. Elle poursuit son engagement pour le cirque en devenant directrice de production de la compagnie Un Loup pour l'Homme de 2006 à 2015, puis de la compagnie XY à partir de 2007, contribuant à faire de ce collectif l'une des compagnies phares de l'acrobatie contemporaine sur la scène française et internationale. Sa connaissance fine des réseaux du cirque, sa proximité avec les artistes et sa capacité à fédérer les énergies lui permettent d'accompagner les jeunes artistes de cirque dans la création des esthétiques de demain, tout en affirmant le rôle du CNAC comme un lieu ouvert et de partage, un pôle d'excellence pour la formation, la recherche et l'innovation dans le domaine des arts du cirque.

Maîtresse de conférences en arts du spectacle à l'Université de Caen Normandie, **Stéphanie Loncle** est co-responsable de l'axe Cultures et transmissions du laboratoire Histoire, territoires, mémoires (UR 7455). Ses recherches portent sur les interactions entre le champ théâtral et la société, en particulier sur les relations entre libéralisme et arts du spectacle, du XIX^e siècle à nos jours. Elle s'intéresse également aux enjeux esthétiques, politiques, sociaux et économiques du théâtre contemporain, ainsi qu'à la formation et à la professionnalisation des artistes du spectacle vivant, envisagées comme des vecteurs essentiels de transmission et de diffusion de la culture théâtrale. Au sein du PEPR ICCARE, elle assure la fonction de facilitatrice pour le secteur Spectacle vivant.



Éric Monacelli est professeur en robotique interactive à l'Université Paris-Saclay, au sein du Laboratoire d'ingénierie des systèmes de Versailles (LISV), et président du Centre d'expertise national sur les aides à la mobilité (CEREMH). Ses recherches portent sur l'identification des comportements et l'adaptation des interactions entre l'humain et la machine afin de développer des solutions favorisant la mobilité et l'autonomie des personnes. Il conduit une démarche associant recherche sur les assistances robotisées, innovation technologique et engagement sociétal. Il a notamment participé au développement de plusieurs projets menés en lien étroit avec les usagers, parmi lesquels Gyrolift, BECAPE et Virtual Fauteuil. Ses travaux s'orientent aujourd'hui vers les liens entre création artistique, handicap et sciences. Il développe notamment le projet Volting, qui explore la notion de mobilité émotionnelle à travers une collaboration internationale associant danse inclusive, innovation technologique et expérimentation auprès des usagers.



Mathieu Morelle dirige Mine de Prod, une structure spécialisée dans l'accompagnement de projets artistiques dans les domaines du spectacle vivant et des arts visuels. Son activité couvre la production, la logistique, la communication, la stratégie de développement ainsi que l'accompagnement artistique et le regard extérieur porté sur les créations. Il collabore avec de nombreux artistes, compagnies et producteurs issus du théâtre, de la danse, de la musique et des arts plastiques. Parmi eux figurent notamment Damien Saez, Patrice Thibaud, François Rollin, Vincent Dedienne, Fouad Bousouf, Laura Scozzi, Farid Berki, Mayra Andrade, Andrew Skeels, Christian Rizzo, Marie-Agnès Gillot, Andrés Marín, Blanca Li ou encore le Montreux Comedy Festival. À travers Mine de prod, il développe une approche transversale de l'accompagnement des projets culturels, au croisement des enjeux artistiques, organisationnels et stratégiques.



Alice Rodelet dirige le département Transmission et métiers du Centre national de la danse (CND). À ce titre, elle contribue à la mise en œuvre des missions de l'établissement en matière de formation et d'accompagnement des professionnels du secteur chorégraphique, de soutien à la recherche et à la création, de diffusion du patrimoine chorégraphique et de développement des pratiques amateurs. Diplômée de Sciences Po Paris et docteure en sociologie de l'EHESS, elle a commencé son parcours au Centre de sociologie du travail et des arts (CESTA – EHESS/CNRS), puis à l'Agence musique et danse Rhône-Alpes. Elle a rejoint le CND en 2006, où elle participe depuis lors au développement des politiques de transmission, de professionnalisation et de valorisation des savoirs dans le champ de la danse. Son parcours se situe au croisement de la recherche en sciences sociales, des politiques culturelles et de l'accompagnement des métiers du spectacle vivant.



Élise Vigier est comédienne, metteuse en scène et autrice. Formée à l'École du Théâtre national de Bretagne, dont elle est diplômée en 1994, elle compte parmi les membres fondateurs du collectif d'actrices et d'acteurs Les Lucioles.

Son travail artistique est principalement consacré à la mise en scène de textes d'autrices et d'auteurs contemporains, tout en poursuivant une activité d'interprète et d'écriture. De 2015 à 2023, elle a co-dirigé la Comédie de Caen – Centre dramatique national de Normandie aux côtés de Marcial Di Fonzo Bo, en tant qu'artiste associée à la direction. Depuis 2024, elle développe ses projets au sein de la compagnie Parmi les Lucioles. Parallèlement à ses activités de création, elle intervient régulièrement dans des écoles supérieures de théâtre, contribuant à la transmission et à la formation des nouvelles générations d'artistes.

Vie du PEPR



DES NOUVELLES DU COPROG



Le sixième comité de programmation (COPROG) du PEPR ICCARE s'est tenu du 19 au 21 juin 2026 aux Saintes-Maries-de-la-Mer. Ce comité rassemble la direction du programme, les directeurs des six projets thématiques, les facilitateurs des onze secteurs de l'ICCARE-LAB ainsi que les différents référents du programme, soit un peu plus de quatre-vingts membres. Il réunit à parts égales



des chercheurs en sciences humaines et sociales, des chercheurs en informatique et des acteurs des industries culturelles et créatives (ICC). Le COPROG se réunit trois fois par an en présentiel. Il a pour mission d'apporter une expertise sur les travaux menés au sein du programme, de contribuer à la définition de ses orientations de recherche

et à l'évaluation des appels à projets, mais également de favoriser la circulation de l'information et les échanges entre les différentes communautés impliquées dans ICCARE.

Cette sixième édition s'est tenue dans le contexte de l'évaluation à mi-parcours du PEPR ICCARE. Elle a constitué un temps privilégié pour dresser

collectivement un état des lieux des actions engagées depuis le lancement du programme et interroger l'évolution de ses trajectoires scientifiques à la lumière des travaux réali-

sés, des collaborations nouées et des nouveaux enjeux apparus dans les ICC. Durant ces trois jours, plusieurs ateliers de travail en design collaboratif ont permis aux participants de confronter leurs expériences, de mettre en regard les trajectoires des différents projets et secteurs du PEPR et d'identifier collectivement les évolutions et inflexions à envisager pour la seconde partie du programme. Ce travail de co-construction, associant chercheurs et acteurs des ICC, a notamment permis de faire émerger cinq grandes thématiques transversales autour desquelles pourront se poursuivre les réflexions du programme : Économie et modèles de valeur ; Démocratie et citoyenneté culturelle ; Intelligence artificielle et création ; Écologie et limites planétaires ; Territoires, hospitalité et cohésion sociale. Ces thématiques constituent ainsi l'un des résultats de la réflexion collective menée lors du COPROG et contribuent à dessiner de nouvelles perspectives pour la seconde phase d'ICCARE.

Ces nouvelles thématiques n'ont pas vocation à se substituer aux journées d'accélération, organisées au plus près des terrains et des acteurs des ICC, mais à les compléter et à les enrichir. Leur articulation permet de mettre en regard des enjeux transversaux à l'échelle du programme avec les problématiques, pratiques et dynamiques propres aux différents terrains.

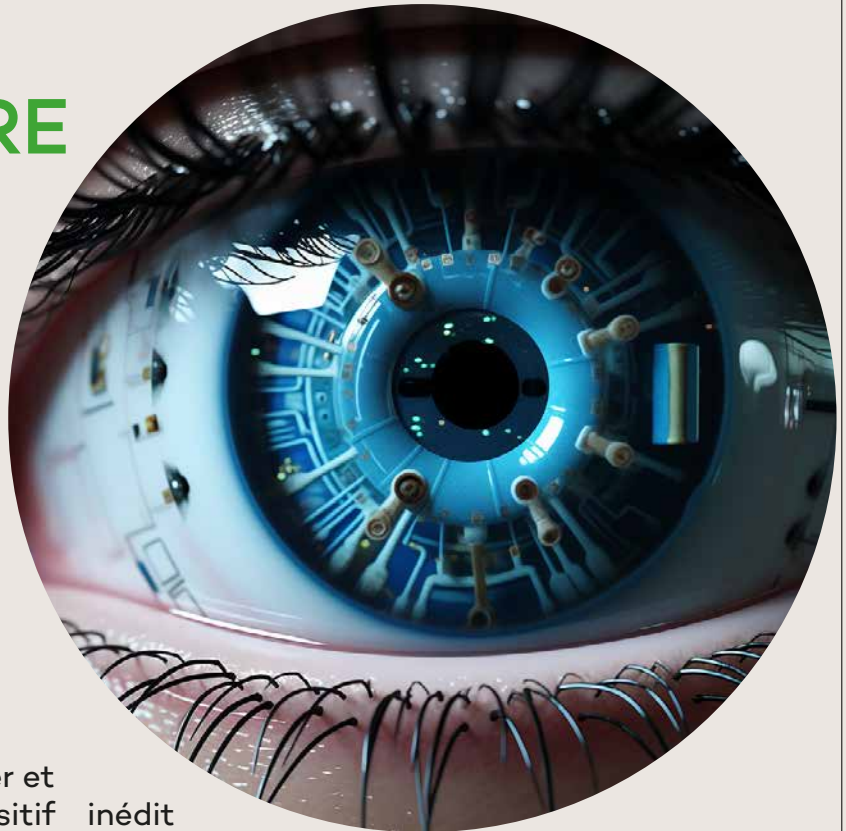
PROJET CASSANDRE

Gouverner l'incertitude : prospective partagée pour un appui stratégique aux politiques publiques des industries culturelles et créatives

Le projet CASSANDRE propose d'expérimenter et d'analyser un dispositif inédit de prospective partagée entre la recherche (CNRS) et une administration centrale (DGMIC du ministère de la Culture) dans le champ des industries culturelles et créatives (ICC).

Secteur stratégique au cœur de France 2030, les ICC sont aujourd'hui traversées par des transformations numériques — intelligence artificielle générative, plateformes —, écologiques — impératifs de soutenabilité —, économiques — concentration des filières — et sociales — précarisation, inégalités territoriales d'accès à la culture. Ces mutations confrontent l'action publique à des arbitrages complexes, engageant à la fois compétitivité, diversité culturelle, souveraineté et cohésion sociale.

Malgré l'ambition d'une « science avec et pour les ICC » portée par le PEPR ICCARE, la recherche demeure encore principalement mobilisée en aval des décisions, sous forme d'évaluation ou d'expertise ponctuelle. IRIS part de l'hypothèse qu'une prospective co-construite peut contribuer à



déplacer la recherche vers l'amont du cycle décisionnel et à éclairer les arbitrages structurants des politiques publiques. Il ne s'agit pas de substituer l'expertise scientifique à la décision politique, mais de créer un espace permettant de rendre visibles et discutables les incertitudes, les tensions et les effets potentiels des orientations envisagées.

Le cœur du projet repose sur l'expérimentation de cycles de prospective partagée associant chercheurs, administration et professionnels des ICC. Scénarios contrastés, ateliers de controverses structurées, exercices de backcasting et outils de visualisation stratégique permettront de mettre à l'épreuve les instruments publics face à différents futurs plausibles et d'éclairer les choix stratégiques dans un contexte d'incertitude accrue.

Financé dans le cadre du PEPR ICCARE, CASSANDRE est structuré en six lots de travail sur trente-six mois et réunit plusieurs partenaires qui



disposent de compétences complémentaires : Solveig Serre, directrice de recherche au CNRS et co-directrice du PEPR ICCARE, assure la responsabilité scientifique du projet, aux côtés de David Cœurjolly, directeur de recherche au CNRS et co-directeur du PEPR ICCARE. Jean-Gabriel Minel, délégué aux entreprises culturelles à la DGMIC du ministère de la Culture, en assure la coordination institutionnelle. Frédérique Pain, directrice de l'ENSCI, apporte l'expertise de l'École en matière de design des politiques publiques, tandis que Mazarine Pingeot, professeure agrégée à Sciences Po Bordeaux, contribue à l'analyse des normes et des concepts.

Dans ce cadre, Joseph Petit a été recruté en juillet en tant qu'ingénieur d'étude, à cheval entre le CNRS et la DGMIC. Cette position d'interface doit permettre d'accompagner au

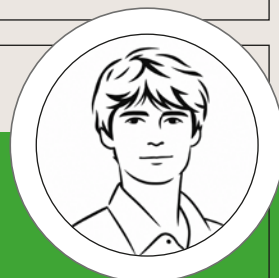
quotidien les échanges entre recherche et administration et de contribuer à l'articulation entre les temporalités, les méthodes et les besoins propres à ces deux univers.

À travers cette expérimentation, CASSANDRE entend produire des résultats à la fois scientifiques, en renouvelant les connaissances sur la fabrique des politiques publiques culturelles ; opérationnels, en développant des outils directement mobilisables par l'administration ; et institutionnels, en formalisant un dispositif de prospective partagée susceptible d'être transféré à d'autres politiques publiques. CASSANDRE se positionne ainsi comme une preuve de concept d'une interface durable entre recherche et administration, au service d'une action publique mieux armée pour anticiper les grandes transformations de demain. ■

Steven Hearn est entrepreneur culturel et accompagne depuis plus de vingt-cinq ans des projets, des lieux et des entreprises des industries culturelles et créatives. Spécialiste de l'ingénierie culturelle, des modèles économiques, de l'innovation et de la transformation des organisations, il intervient au croisement de la création, de l'entrepreneuriat et des politiques culturelles. Fondateur de l'agence Le Troisième Pôle en 2000 puis de Scintillo en 2010, il a dirigé la Gaîté Lyrique de 2008 à 2016 et créé Créatis, premier incubateur dédié aux entrepreneurs des industries culturelles et créatives. Auteur en 2014 d'un rapport au gouvernement sur le développement des entreprises culturelles, il a également piloté le développement du secteur culturel du Groupe SOS de 2015 à 2026. Président du Cneai, il conduit aujourd'hui son implantation à la Cité des Arts de L'Île-Saint-Denis et développe parallèlement Crystalid Capital, un fonds d'investissement consacré aux industries culturelles et créatives. Son action vise à articuler création, innovation, impact social et viabilité économique.



Olivier Bessard-Banquy est professeur des universités à l'Université Bordeaux-Montaigne, où il exerce au sein du Pôle des métiers du livre. Spécialiste de l'édition contemporaine, il consacre ses recherches à l'histoire, à l'économie et aux transformations du monde du livre. Auteur de nombreux travaux de référence sur l'édition, il a notamment publié *L'Industrie des lettres* (2012) et *La Fabrique du livre* (2016), une étude consacrée à l'édition littéraire des débuts de la NRF aux années Apostrophes, fondée sur les archives de l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine (IMEC). Plus récemment, il a publié chez Actes Sud une recherche consacrée à la petite édition. Ses travaux contribuent à éclairer les évolutions des métiers du livre, les dynamiques éditoriales contemporaines et les transformations des écosystèmes culturels liés à l'écrit.



Joseph Petit est diplômé du master Management des organisations culturelles de l'Université Paris Dauphine — PSL. Il a développé un parcours à l'interface des politiques culturelles, de l'ingénierie de projet et de l'action publique. Au sein du pôle Culture et Éducation de la Banque des Territoires, il a contribué à la mise en œuvre et au suivi de dispositifs de soutien aux ICC, en lien avec les administrations centrales, le ministère de la Culture et les porteurs de projets. Parallèlement, son engagement dans la conception et le développement de projets culturels, notamment à travers la cofondation du Château de Bouillancourt, lui a permis d'appréhender les enjeux de gouvernance, de financement et de valorisation du patrimoine. Ces expériences l'ont conduit à développer une expertise à la croisée de l'analyse stratégique et de l'action opérationnelle. Au sein du PEPR ICCARE, il mettra cette double compétence au service du renforcement des liens entre recherche et décision publique, contribuant ainsi à la production de connaissances utiles à l'anticipation des transformations des ICC.

Vie des projets



PROJET THEMIS

JOURNÉE D'ACCÉLÉRATION #3

La fabrique des indicateurs
de publics dans la culture #1
12 juin 2026 — Mucem (Marseille)

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.

Cette journée était la première d'une série de trois séances qui entend réunir des professionnels de la culture et des chercheurs en sciences sociales autour de la question des indicateurs de public. Elle s'organisait en deux grandes sessions portant sur les regards et les expériences des représentants des établissements culturels et des professionnels de l'ingénierie culturelle. Le cadre de cette rencontre chaleureuse, structurée sous forme de questions-réponses entre les chercheurs, les intervenants et le public, s'est avéré propice aux échanges sur la

construction, l'utilisation et les limites des connaissances quantitatives des publics de la culture. De cette dense journée de dialogue ressort principalement qu'un indicateur est à la fois le produit final d'une chaîne de production de données et une information chiffrée, synthèse d'une réalité sociale, qui permet ensuite à chaque structure d'agir sur ses publics. Pour conclure, les intervenants ont notamment suggéré de mobiliser les publics dans la fabrique de leur connaissance et de co-construire des indicateurs dans une démarche comparative entre établissements.



PROJET EUPRAXIE

JOURNÉE D'ACCÉLÉRATION #4

**Les ICC contre la désinformation :
quels outils créatifs et ludiques ?**

27 mai 2026 — Agence France Presse (Paris)

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.

Cette journée d'accélération, organisée en partenariat avec DE FACTO (espace indépendant réunissant chercheurs, journalistes et professionnels de l'éducation aux médias et à l'information), proposait d'interroger l'évolution des pratiques informationnelles et les défis liés à la désinformation et à la liberté d'expression. Elle visait notamment à montrer comment les ICC, par leurs formats, leurs récits et leurs dispositifs, peuvent contribuer au développement de l'esprit critique et à l'apprentissage d'une lecture

éclairée des médias. Le programme a décliné cette réflexion à travers plusieurs approches : une première table ronde consacrée aux formats courts comme outils de médiation et de formation ; une présentation des outils ludo-éducatifs développés par le CLEMI ; puis une table ronde sur la place du jeu vidéo dans l'éducation aux médias et à l'information. La journée s'est conclue par une keynote d'Olivier Mauco consacrée au jeu vidéo comme terrain d'analyse et de compréhension des mécanismes de désinformation.



PROJET DEDALE JOURNÉE D'ACCÉLÉRATION #5

Inventer le théâtre-paysage de demain

11 avril 2026 — Hôtel Quiquaran de Beaujeu (Arles)

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.

Explorer les potentialités du théâtre-paysage comme espace de création, d'expérimentation et de relation aux publics.

On peut lire dans *le Manifeste du théâtre-paysage*, co-signé notamment par Mathilde Delahaye, Alexandre Khoutchevsky et Camille Tolila, co-organisateurs de la journée : « Le théâtre-paysage veut tout, s'intéresse à tout, prend tout comme matière à jouer », peut-on lire. Mais que peut le théâtre lorsqu'il s'invente en dehors des lieux qui lui sont traditionnellement dédiés, dans un contexte à la fois politiquement incertain et institutionnellement fragile ? Que pourrait-il devenir demain ? Avec quelles méthodes, selon quels modèles économiques et pour quels

publics ? C'est à ces questions que cette journée a cherché à répondre, ou du moins à ouvrir des pistes de réflexion. Organisée dans le magnifique cadre de l'hôtel Quiquaran de Beaujeu à Arles, grâce au soutien d'Arles Creative et de Mozaïc, le hub créatif d'Aix-Marseille Université, tous deux partenaires de l'événement, elle a réuni une mini-exposition photographique consacrée à des créations emblématiques du théâtre-paysage, une table ronde et un atelier de design fiction. Les échanges ont notamment porté sur les moyens de mieux faire reconnaître le théâtre-paysage auprès des institutions, sur les enjeux de terminologie — entre théâtre-paysage, arts de la rue et notion d'espace public — ainsi que sur les questions de diffusion, ou plutôt d'infusion, dans les territoires.



PROJET STYX

JOURNÉE D'ACCÉLÉRATION #2

Métavers... Un Flop ?!

6 mai 2026 — MuAM (Paris)

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.

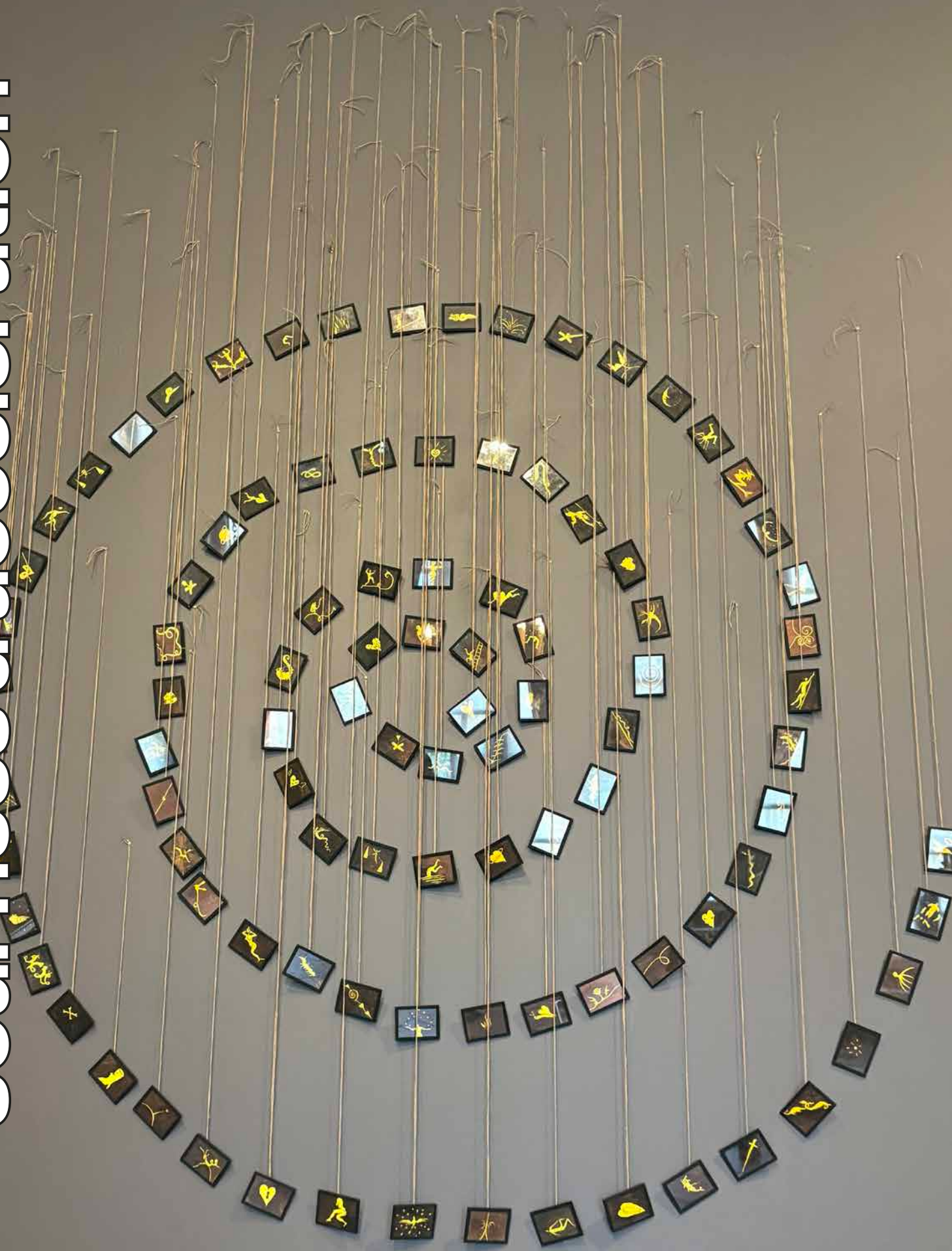
Explorer les nouvelles trajectoires des mondes virtuels au-delà de l'échec annoncé du métavers.

La journée a proposé de dépasser le constat d'un simple échec du métavers. En introduction, Cécile Méadel et Jaércio da Silva ont montré que le flop relevait moins de la disparition des mondes virtuels que de l'effondrement du récit industriel de Meta, tandis que les usages se recomposent autour de la XR, des jeux vidéo ou des jumeaux numériques. La table ronde animée par Margherita Balzerani (Louvre Lens Valley), avec Élisabeth Gravi (Luseovation), Alexandre Roux (Lucid reality) et Catherine Seys (Excurio), a souligné que le métavers avait souvent été pensé à partir de la technologie plutôt que des contenus et pratiques sociales. Dans les musées, les simples reproductions numériques des lieux physiques ont montré leurs limites, au profit d'expériences immersives plus narratives, interactives et situées. Les intervenants ont insisté



sur l'importance de la distribution, des communautés et de la continuité des usages. Ainsi, si le métavers comme projet global a peut-être échoué, son « flop » apparaît surtout comme un moment de recomposition des expériences numériques immersives. Ensuite une visite guidée de l'exposition Flops ?! a été organisée par sa conceptrice, Marjolaine Schuch.

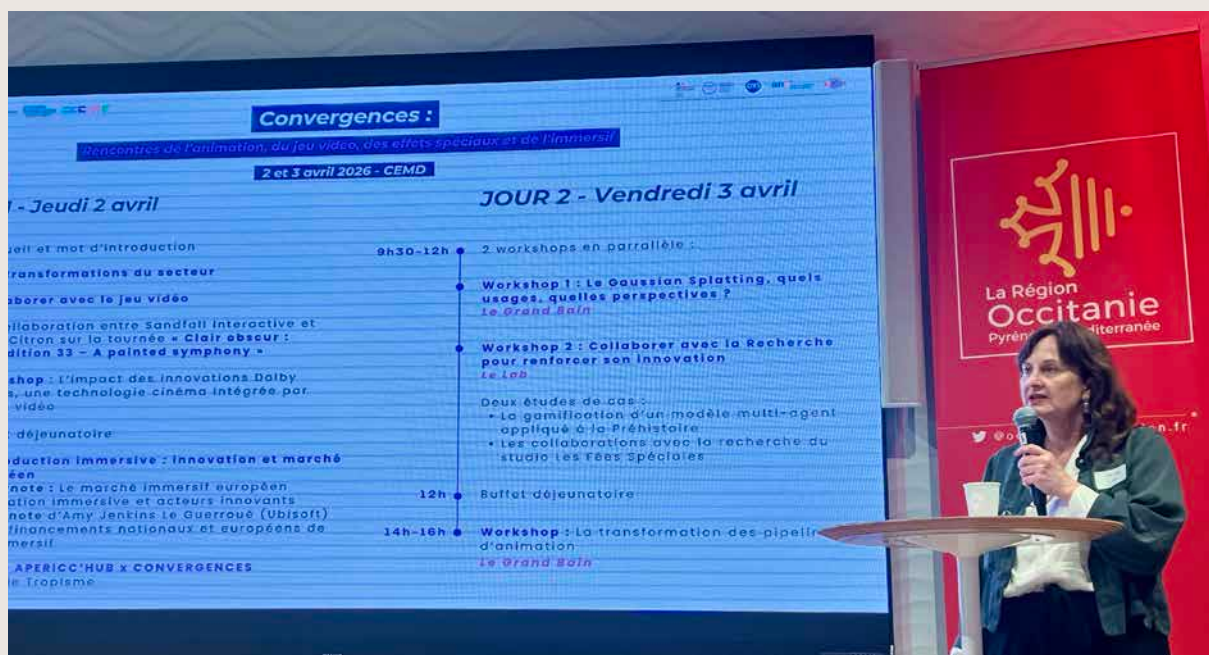
Journées d'accélération



SECTEUR AUDIOVISUEL #6

Convergences : les rencontres de l'animation, du jeu vidéo, des effets spéciaux et de l'immersif

2-3 avril 2026 — AD'OCC — Cité de l'économie et des métiers de demain (Montpellier)



Interroger les apports de la recherche aux ICC à travers des projets collaboratifs et des technologies de pointe.

Traditionnellement consacrées aux professionnels de l'animation, du jeu vidéo, des effets spéciaux et des expériences immersives, ces journées ont cette année-ci ouvert une partie de leur programmation aux enjeux de la recherche académique et à ses interactions avec les ICC. Un premier atelier a interrogé les modalités de collaboration entre recherche et industrie comme vecteur d'innovation. Après une présentation du PEPR ICCARE et du consortium prématuration/maturation ICCARE (voir la Lettre #4), des doctorants financés par le programme ont exposé leurs travaux sur le site archéologique de Tautavel,

mobilisant des technologies issues du jeu vidéo pour étudier les comportements des populations préhistoriques. Les échanges se sont poursuivis avec l'intervention de l'équipe R & D du studio Les Fées Spéciales, qui a présenté plusieurs formes de coopération avec le monde académique. Un second atelier était consacré au *Gaussian Splatting*, technologie récente de reconstruction tridimensionnelle suscitant un fort intérêt dans les secteurs de l'image et des effets visuels. Chercheurs et responsables de R & D de studios ont confronté leurs approches, leurs besoins et leurs perspectives de développement. Réunissant près de cent dix participants, cette journée a mis en évidence la richesse des échanges entre recherche et industrie et l'intérêt partagé pour le développement de projets communs.

SECTEUR JEU VIDÉO #2

Éco-sobriété, éco-responsabilité : penser le développement des industries culturelles de demain

3 avril 2026 — Gamers Assembly Centre de conférences du Crédit Agricole (Poitiers)



L'écosobriété ne peut plus rester un angle mort des industries créatives.

Dans une industrie qui vend des paillettes et que l'on accuse encore trop souvent de tous les maux, cet événement a pris une saveur particulière, mêlant espoir et nostalgie, à l'image des multiples facettes de l'écosobriété. En réunissant studios indépendants, chercheurs et spécialistes de l'évaluation de l'impact, la journée a montré que la transition écologique

ne peut plus être considérée comme un sujet périphérique ou théorique. Elle nous oblige, au contraire, à repenser nos pratiques de création, de production, de diffusion et de consommation. En tant que créatrice et chercheuse travaillant sur les écosystèmes du jeu vidéo et leurs intermédiations, j'ai (Gwendolyn Garan) été frappée de constater combien ces questions demeurent marginales, alors même qu'elles sont décisives pour l'avenir du vivant autant que pour celui de nos imaginaires.

SECTEUR ARTS DE VIVRE #3

Quand le vin se réinvente : casser les codes pour valoriser la créativité dans le monde vitivinicole

7 avril 2026 — Maison du Kochersberg (Truchtersheim)



Interroger les transformations du monde vitivinicole à travers les enjeux de consommation, d'expérience et de design.

La cinquantième journée d'accélération du PEPR ICCARE a réuni chercheurs, professionnels et acteurs du territoire autour des transformations du secteur vitivinicole. Organisée en partenariat avec Alsace Destination Tourisme et l'EM Strasbourg, cette rencontre a exploré les liens entre vin, créativité et industries culturelles et créatives, en interrogeant les capacités d'innovation d'un secteur profondément ancré dans les traditions. Trois tables rondes ont rythmé les échanges. La première était consacrée au produit et aux évolutions des attentes des consommateurs, notamment en matière de santé. Les

vins sans ou à faible teneur en alcool (« *no-low* ») y ont été discutés comme une piste d'innovation susceptible d'élargir les publics, malgré les débats qu'ils suscitent encore au sein de la filière. La deuxième a porté sur le lieu, en mettant en lumière la transformation des domaines viticoles en espaces d'expérience associant patrimoine, création artistique, tourisme et durabilité. La visite immersive de la Maison du Kochersberg a illustré cette dynamique. Enfin, la troisième table ronde a exploré le rôle du design et du packaging dans le renouvellement de l'image du vin, à travers les formes, les étiquettes et les récits qu'ils véhiculent. Les discussions se sont prolongées lors d'un moment convivial autour d'un cocktail et d'une dégustation de vins de producteurs locaux, favorisant les échanges entre participants.

SECTEUR MUSIQUE #5

La facture instrumentale : croisements et transitions

7-8 avril 2026 — Auditorium-Orchestre national de Lyon (Lyon)



Valoriser les savoir-faire de la facture instrumentale et réfléchir collectivement aux défis de leur transmission et de leur adaptation.

Ces deux journées, coorganisées avec la Chambre syndicale de la facture instrumentale, ont mis en lumière la place essentielle, mais souvent méconnue, des métiers de la facture instrumentale dans l'écosystème musical. Elles avaient pour ambition de favoriser les échanges entre professionnels du secteur — luthiers, facteurs d'accordéons, d'instruments à vent ou de pianos — et chercheurs issus de disciplines variées telles que la philosophie, l'anthropologie, l'économie, l'acoustique ou la musicologie. Les discussions ont porté sur les défis majeurs auxquels la facture instrumentale est aujourd'hui confrontée, notamment

les enjeux de transition écologique liés à l'approvisionnement en matériaux, en particulier les bois, ainsi que les difficultés économiques d'un secteur soumis à une forte concurrence internationale. Les rencontres ont également permis de valoriser plusieurs initiatives innovantes, parmi lesquelles Green Musicians et Initiative Arbres et Musique, qui proposent de nouvelles approches conciliant création musicale, responsabilité environnementale et préservation des savoir-faire. Enfin, ces journées ont contribué à faire émerger de nouvelles pistes de recherche et à renforcer les liens entre travaux académiques et pratiques professionnelles, illustrant pleinement la vocation du PEPR ICCARE à favoriser les dialogues entre recherche et acteurs des industries culturelles et créatives.

SECTEUR JEU VIDÉO

Festival professionnel PIX 2026

Du 7 au 9 avril 2026 — Plaine Images (Tourcoing)



Explorer les liens entre recherche, création numérique et enjeux de représentation

À l'occasion de l'édition 2026 du festival PIX, organisé par Euracréative pour les professionnels des industries créatives (musique, jeu vidéo et audiovisuel), deux sessions ont été coorganisées avec ICCARE le 8 avril. La première était consacrée aux collaborations entre la recherche et les industries du loisir numérique, mettant en lumière le

développement d'outils permettant d'accélérer la production de contenus tout en préservant le contrôle artistique des créateurs. La seconde portait sur la représentation des femmes dans le jeu vidéo. Les résultats d'une étude menée sur cent vingt-neuf jeux ont montré que seuls quatre d'entre eux satisfont à une adaptation du test de Bechdel. Les échanges ont souligné la persistance de mécanismes souvent invisibles contribuant à la reproduction des stéréotypes de genre dans le secteur vidéoludique.

SECTEUR SPECTACLE VIVANT #7

Métiers de la marionnette : écriture et construction à l'ère du numérique

9-10 avril 2026 — Centre national des écritures du spectacle (La Chartreuse, Villeneuve-lès-Avignon)



Loin d'être un art du passé, la marionnette est en pleine recomposition.

Cette journée d'accélération a réuni une cinquantaine d'artistes, de responsables culturels et de chercheurs invités à réfléchir aux mutations des arts de la marionnette. Après un exposé des besoins de la profession par le président de THEMAA, la présentation du projet ERC PuppetPlays a montré comment la recherche, notamment grâce aux humanités numériques, contribue à la visibilité et à la reconnaissance de cet art. Une première table ronde, nourrie par une enquête et un manifeste des fédérations régionales FAMO, AURA

et POLEM, a mis en évidence les spécificités de l'écriture des spectacles : la nécessaire proximité entre l'atelier de construction et la salle de répétition, des processus de création plus longs et une élaboration dramaturgique qui se distingue du modèle traditionnel du binôme auteur-interprète. La deuxième table ronde a interrogé les stratégies d'appropriation et de détournement des technologies de l'intelligence artificielle, de la robotique et de la réalité virtuelle. Enfin, la troisième, également alimentée par une enquête préalable, a mis en lumière le rôle croissant des constructeurs, tout en soulignant l'absence d'un statut professionnel cohérent et de formations adaptées.

SECTEUR DESIGN & ARCHITECTURE

DIPLORAMA — Exposition et rencontres autour des diplômes de création industrielle et design textile de l'ENSCI – Les Ateliers, 11^e édition

Du 23 au 30 avril 2026 — AVRIL (Paris)



Recherche et design se rencontrent autour d'un même enjeu : produire des connaissances pour mieux agir sur le réel.

Organisée dans le cadre de DIPLORAMA, semaine d'exposition et de rencontres autour des diplômes 2025 de l'ENSCI – Les Ateliers, cette table ronde, qui a réuni six designers diplômés de l'ENSCI et six chercheurs, visait à interroger les convergences entre les démarches de recherche académique et les processus de conception en design. À partir

de projets mobilisant notamment le travail par la forme, les procédés, les matériaux, les protocoles expérimentaux ou l'enquête de terrain, il s'agissait d'examiner la manière dont les designers produisent des connaissances tout en élaborant des propositions d'intervention sur le réel. Les échanges ont permis d'identifier des questionnements méthodologiques communs, de souligner les passerelles existantes entre recherche et design et d'ouvrir des perspectives de transfert et d'adaptation de ces approches dans d'autres contextes disciplinaires.

SECTEUR SPECTACLE VIVANT #8

Cirque en mutation : perturbations créatrices et explorations extra-disciplinaires

22 mai 2026 — Pavillon Carré de Baudouin (Paris)



Face à l'éphémère du cirque, recherche et création explorent de nouvelles manières de faire trace, de transmettre et de construire une mémoire vivante.

Cette journée a interrogé la question de la trace face à l'éphémère des arts du cirque à travers deux temps complémentaires. La matinée, consacrée aux relations entre art et science, a exploré les enjeux de la documentation des processus de création et les déplacements réciproques qu'impliquent les collaborations entre artistes et chercheurs. Les échanges ont notamment

soulevé la question des formes de restitution de ces recherches hybrides et de la construction d'un vocabulaire propre aux études circassiennes. L'après-midi a porté sur la transmission des œuvres et la constitution d'un répertoire contemporain encore fragile, parfois freiné par le manque de filiations ou la réticence à la reprise. Plusieurs projets de recherche-création ont montré comment l'archive peut devenir un outil vivant de transmission, fondé sur le partage des savoirs et des pratiques. La notion d'« anarchie » est ainsi apparue comme une piste féconde pour penser une mémoire en mouvement.

ÉCRITURES ALTERNATIVES #2

Salon FOCUS — La rencontre annuelle
des écritures alternatives en sciences sociales,
7^e édition

4-5 juin 2026 — Mucem (Marseille)



À la croisée de la recherche et de la création, Focus explore de nouvelles formes d'écriture pour produire, partager et faire circuler les savoirs.

Les 4 et 5 juin 2026, Focus, le Salon des écritures alternatives en sciences sociales, s'est tenu au Mucem pour sa septième édition. Pendant deux jours, chercheurs, professionnels des industries culturelles et créatives et acteurs de la création se sont réunis pour échanger, développer des projets et nouer de nouvelles collaborations. Une cinquantaine de chercheurs venus de toute la France, mais aussi de Belgique, de Suisse et de Pologne, ont présenté leurs projets d'écriture alternative (film, bande dessinée, spectacle vivant, photographie, cartographie sensible) au Mucem Lab.

Ils ont bénéficié des conseils de professionnels des ICC sur les stratégies narratives, les enjeux de production et les différentes étapes de réalisation. Au Mucem J4, la programmation publique a réuni une soixantaine d'intervenants autour de projections étudiantes, master classes, rencontres, performances et débats, attirant un large public. Les échanges ont mis en lumière les dynamiques collectives et les espaces de circulation entre recherche, création et société. Au-delà de la diversité des pratiques présentées, cette édition de Focus a permis de réfléchir collectivement à la place des formes créatives comme méthodes d'enquête et comme modes d'écriture capables de renouveler et d'enrichir la production des savoirs.

PÔLE TRANSITION #2

Franchir un seuil : quelles nouvelles pistes pour la redirection écologique du secteur culturel ?

12 juin 2026 — La Gaîté Lyrique (Paris)

13 juin 2026 — Musée de la chasse et de la nature

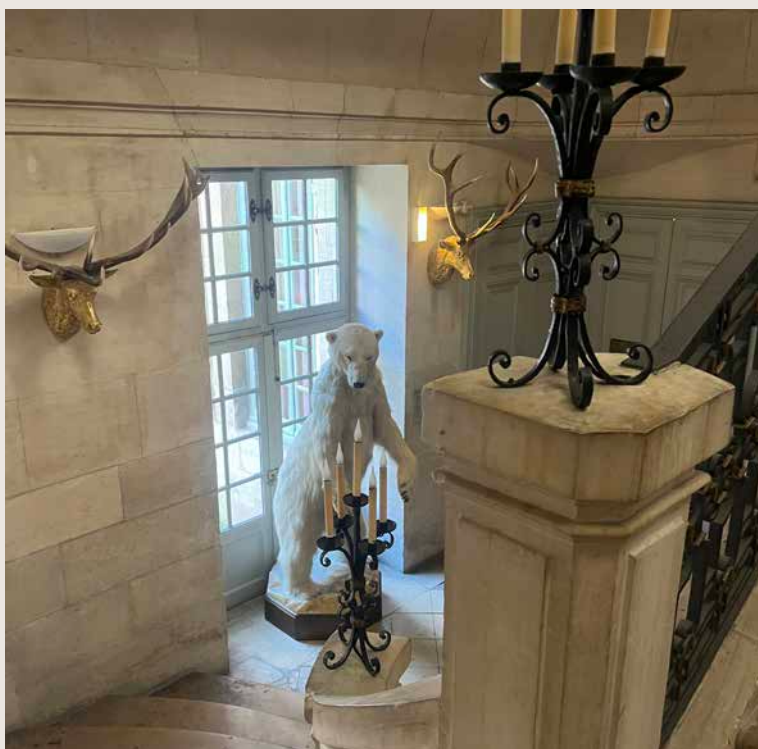


Explorer, par la Recherche et la création, les voies d'une redirection écologique des industries culturelles et créatives.

La première journée avait pour objectif de traiter la question de recherche en cours de construction au sein du volet transition d'ICCARE. Le secteur des ICC est fortement engagé, et parfois moteur, dans la prise en compte des enjeux de transition écologique : réduction de son impact négatif (*footprint*), développement de nouvelles ingénieries culturelles (*howprint*) et renforcement de son impact positif afin de contribuer à la réflexion sur les polycrises écologiques et à l'élaboration de nouveaux récits pour appréhender le monde (*brainprint*). Toutefois, un ralentissement et un

certain découragement semblent aujourd'hui apparaître. Dans ce contexte, quels pourraient être les leviers permettant d'engager, au-delà de la transition, une dynamique de redirection écologique des ICC ? Comment la recherche peut-elle contribuer à cette dynamique, en collaboration avec les acteurs du secteur ?

La première journée a été ouverte par un temps consacré à l'écoute des artistes, à la suite d'un exercice d'écologie de l'attention réalisé par les étudiants du Master d'ingénierie de la culture du Cnam et de la Gaîté lyrique. Elle s'est poursuivie par une intervention consacrée au parcours du photographe Samuel Bollendorf, dont le travail rend visibles les crises contemporaines. Un temps d'échange a ensuite été consacré à l'évolution



des politiques publiques, des métiers et des modes d'organisation, réunissant des représentants de la direction des affaires culturelles de Nantes, de la DGCA et de l'association Arviva. Enfin, trois communications ont permis de formuler plusieurs hypothèses de travail portant sur les métiers de l'écologie culturelle, sur les conditions de la redirection écologique et les injonctions contradictoires qu'elle peut produire, ainsi que sur l'application des principes de sobriété au secteur musical.

La deuxième journée s'est plus précisément penchée sur la création comme levier de la redirection écologique des et par les ICC. Elle a permis de mettre en évidence le caractère fondamental des alliances et des coopérations à différentes échelles, qu'il s'agisse d'initiatives locales, de réflexions internationales issues des sciences du climat ou encore de collaborations avec les acteurs de la redirection territoriale et les chercheurs en sciences humaines et sociales. Les discussions ont ainsi rappelé l'importance des démarches collectives

dans l'accompagnement des transformations écologiques du secteur. La journée s'est ensuite poursuivie par un approfondissement des questions soulevées par les enjeux numériques, envisagés à la fois comme freins et comme leviers de ces transformations. Les concepts de *low tech*, de sobriété numérique et de souveraineté appliqués à la création ont notamment été discutés, mettant en lumière les tensions, mais aussi les opportunités, qu'ouvre le numérique dans les processus de transition et de redirection. Enfin, parce que l'axe Transition

d'ICCARE constitue une communauté de recherche en construction, plusieurs projets travaillant sur ces questions ont présenté un état d'avancement de leurs travaux et nourri les réflexions collectives. De cette journée ressort principalement que les dynamiques de redirection écologique reposent sur la capacité à articuler recherche, création et coopération entre une diversité d'acteurs. La journée s'est conclue par *Métamorphose simiesque*, une proposition artistique de la Compagnie du Singe Debout invitant à interroger les frontières entre l'humain et l'animal et illustrant la manière dont recherche et création peuvent, conjointement, renouveler notre perception du vivant. ■



SECTEUR SPECTACLE VIVANT #9

Inventer des futurs avec la critique en danse

18-19 juin 2026 — Auberge de la Maison-Folie
Wazemmes (Lille)



Face aux menaces sur la liberté d'expression, artistes, chercheurs et professionnels construisent des réponses collectives.

Ces deux journées ont réuni un public divers composé de professionnels du spectacle vivant et de l'édition, d'artistes, d'étudiants, de journalistes, ainsi que d'enseignants-chercheurs en danse, sociologie et communication. Les journées ont articulé de manière fluide des temps de prise de parole, de réflexion collective en petits groupes et d'expérimentation. Elles ont permis de faire émerger des prises de conscience importantes concernant la transversalité des atteintes auxquelles la liberté d'expression est actuellement exposée, ainsi que la né-

cessité de construire des réponses collectives associant des acteurs issus du journalisme, de l'édition, de la création, de l'enseignement, de la programmation et de la communication. Des outils d'auto-défense et d'analyse critique ont été partagés au cours des échanges. Plusieurs projets concrets ont également émergé, dont celui de la création d'un fonds d'archives consacré aux projets critiques collectifs et/ou alternatifs. Il a été souligné que ces initiatives, bien que dynamiques et utiles, restent peu visibles, y compris auprès des acteurs du secteur concerné. Les participants se sont organisés en réseau afin de prolonger cette réflexion collective et envisagent d'ores et déjà les suites à donner à ces journées.

PETIT PROJET LARNET66

Mobilité et visibilité des œuvres d'art :
exploration de nouveaux principes logistiques
1^{er} juillet 2026 — Université du Littoral Côte d'Opale
(Dunkerque)



La journée de Dunkerque a mis en présence des professionnels dont les activités concourent toutes à la mobilité des œuvres, mais qui appartiennent à des circuits habituellement distincts : musées et régisseurs, transporteurs et acteurs portuaires, assureurs et courtiers, chercheurs. Les échanges entre le Guggenheim Bilbao, le Port de Dunkerque, WTW, des professionnels de musées français et étrangers et les chercheurs de LarNet66 ont notamment montré l'intérêt de confronter directement différentes manières d'appréhender le risque, les contraintes logistiques et les conditions de circulation des œuvres. La logistique apparaît ainsi non seulement comme un ensemble de solutions permettant leur circulation, mais aussi comme une

contrainte susceptible d'influencer les choix de mobilité, les calendriers, les destinations et, plus largement, la visibilité des œuvres. Plusieurs échanges et contacts se prolongent depuis la rencontre, y compris avec des institutions qui n'avaient pu être présentes, comme le British Museum ou documenta. Ils ouvrent des perspectives de nouvelles collaborations et de nouveaux terrains d'étude. La journée semble surtout avoir fait apparaître un besoin moins visible : celui d'espaces où ces différents métiers puissent confronter leurs problèmes en dehors de leurs circuits professionnels habituels. L'analyse fine des captations permettra de préciser ce constat, d'identifier les attentes exprimées ou émergentes et d'orienter les prochains développements de LarNet66.

SECTEUR SPECTACLE VIVANT #10

Libres de créer ? Les Arts vivants face aux censures

6-7 juillet 2026 — Villa Créative (Avignon)



Entre contraintes budgétaires et tensions idéologiques, la liberté de création apparaît plus fragile que jamais dans les arts vivants.

Pendant deux jours, chercheurs, artistes, responsables d'institutions culturelles et professionnels du spectacle vivant se sont réunis autour de la question de la liberté de création. Les professionnels du théâtre, de la danse et du cirque ont rendu compte des contraintes croissantes qui pèsent sur leurs activités, soulignant la manière dont les restrictions budgétaires peuvent se conjuguer à des formes d'entraves idéologiques. Les échanges ont mis en lumière les tensions auxquelles sont confrontés les acteurs culturels, entre exigences artistiques et contraintes

politiques, économiques et sociales, tout en valorisant les stratégies de résistance, de coopération et d'innovation développées sur le terrain. Les chercheurs et chercheuses ont, de leur côté, insisté sur la distinction entre les entraves délibérées et les formes de friction liées à l'adaptation aux nouvelles normes d'une société en mutation. La rencontre a également souligné le rôle essentiel des arts vivants comme espaces de débat démocratique, capables d'interroger les enjeux de corps, d'identités, de genres et de libertés dans un contexte de fortes transformations. Elle s'est inscrite dans l'ambition d'ICCARE de renforcer les échanges entre recherche et pratiques professionnelles afin de mieux accompagner les mutations des industries culturelles et créatives.

Des nouvelles de

Amika dans un orthopédisme

Cossi Éric Azanne

Qui décide aujourd'hui de ce qu'il faut lire ?



L'objectif de mon travail est de comprendre les changements intervenus dans la prescription culturelle, à travers une analyse du fonctionnement des différents modes de recommandation du livre (sociaux et techniques), de leurs acteurs ainsi que de leurs impacts, tout en questionnant le statut d'autorité du journaliste culturel dans ce nouvel environnement. Pour ancrer cette réflexion dans des situations concrètes d'interaction entre prescripteurs institutionnels et prescripteurs de proximité, la recherche sera menée sur le Festival Livre de Paris et le Salon du livre de Montréal, en tant que points focaux empiriques.

Mon travail se situe à l'intersection de plusieurs champs des sciences sociales, convoquant aussi bien la sociologie de la culture et des arts que les théories de l'intermédiation, la sociologie des usages du numérique et les *digital studies*, sans oublier les travaux consacrés au journalisme culturel. Le sujet de la prescription culturelle faisant appel aux fondements de la légitimité sur lesquels elle repose, nous recourons à la sociologie critique de Pierre Bourdieu, dont la théorie du « capital culturel » offre un cadre

permettant de comprendre comment se distribuent les compétences et les pouvoirs de légitimation.

L'un des principes fondamentaux de la sociologie de Bourdieu est que les pratiques culturelles ne sont pas le simple reflet d'un goût personnel librement choisi, mais le produit de conditions sociales d'acquisition qui déterminent, à l'insu même des individus, ce qu'ils sont capables d'apprécier, de nommer et de valoriser. Pour rendre compte de cette détermination sociale du goût, Bourdieu a forgé le concept de « champ », qu'il définit comme un espace social relativement autonome, structuré par des positions différenciées et régi par des règles propres, au sein duquel les agents se disputent des formes spécifiques de capital. Le champ littéraire représente un tel espace, doté de ses institutions propres (maisons d'édition, festivals, revues critiques, prix), de ses agents spécialisés (auteurs, éditeurs, critiques, programmeurs) et de ses enjeux de légitimation. C'est en son sein que se joue le pouvoir de définir ce qui compte comme une œuvre légitime, c'est-à-dire digne d'être reconnue, commentée, transmise et prescrite. Les journalistes culturels y occupent

une position dont la valeur dépend du capital symbolique accumulé à la fois par ceux qui l'occupent et par le média au nom duquel ils s'expriment.

Dans son article « Les trois états du capital culturel », Bourdieu établit trois formes selon lesquelles ce capital peut exister. Par « état incorporé », il désigne les dispositions durables de l'esprit et du corps, la culture générale, le sens esthétique, la capacité à percevoir les nuances d'une œuvre, qui s'acquièrent par une longue familiarisation, souvent dès l'enfance, et qui portent la marque de la classe d'origine. L'« état objectif » prend la forme de biens culturels — livres, tableaux, films — dont la possession suppose elle-même un capital incorporé pour en faire usage. Enfin, l'« état institutionnalisé » se manifeste à travers des titres scolaires et académiques qui confèrent une reconnaissance officielle à ces compétences et permettent de les faire valoir sur le marché symbolique.

Ces trois états du capital culturel, que Bourdieu associe à la « rareté », sont nécessaires pour comprendre le fonctionnement de la prescription culturelle traditionnelle. Le prescripteur légitime (journaliste culturel, critique littéraire ou chroniqueur) est celui qui cumule les trois formes : une sensibilité cultivée de longue date (capital incorporé), une connaissance étendue des œuvres (capital objectif) et des titres ou des positions institutionnelles qui valident cette compétence (capital institutionnalisé). C'est cette configuration qui lui confère l'autorité de prescrire, c'est-à-dire non seulement de recommander, mais aussi de faire en sorte que sa recommandation soit reçue comme crédible, digne de foi et susceptible d'être suivie. Alors que la sociologie de Bourdieu s'est longtemps concentrée sur les fonctions sociales de distinction et les écarts de pratiques entre les classes, Lahire propose de compléter cette vision en observant de manière systématique les « variations intra-individuelles ». Il postule qu'il existe une pluralité d'ordres de légitimité et que la légitimité culturelle n'est pas monolithique. La démocratisation de l'accès aux œuvres, la multiplication des espaces d'expres-

sion critique (blogs, réseaux sociaux, plateformes de notation) et l'émergence de nouveaux prescripteurs non institutionnels brouillent ainsi les frontières traditionnelles entre experts et profanes, entre légitimité reconnue et simple opinion. Même si le modèle bourdieusien de la légitimité culturelle montre ses limites, comme on vient de le voir avec Lahire, face aux transformations induites par le numérique, il servira de socle pour étudier les mutations intervenues dans la prescription culturelle du livre. ■



Formé aux lettres et au journalisme à l'université d'Abomey-Calavi (Bénin), **Éric Cosy Azanne** (Univer-

sité Côte d'Azur, SIC.Lab Méditerranée, UPR 3820) a exercé pendant plus de dix ans dans les médias et les institutions culturelles en Afrique et en Europe. Il a ensuite complété un master en information-communication à l'Université Côte d'Azur. Depuis 2017, il coordonne le projet Awalé Afriki, qu'il a fondé autour de trois volets : un portail web, un magazine des rencontres et une plateforme de booking d'artistes. Il est lauréat d'un accompagnement doctoral au sein du PEPR ICCARE.

LÉA COMO

Comprendre le lectorat YA à l'ère de Wattpad

Wattpad est une plateforme d'écriture et de lecture digitale qui a lancé la carrière d'écrivains du monde entier et popularisé – si ce n'est engendré – plusieurs genres et sous-genres littéraires, notamment ceux des fictions Young et *New Adult* (deux genres qui se définissent en fonction de leur public, le premier adolescent, le second jeune adulte, mettant chacun en scène des personnages du même âge, loin des figures d'autorité parentale, dans des quêtes identitaires), de la *new romance* (des romans d'amour contemporains qui traitent de l'entrée dans l'âge adulte des protagonistes), de la fanfiction (des histoires rédigées par des fans dans l'idée de prolonger, modifier ou enrichir leurs œuvres préférées) et, plus récemment, de la *dark romance* (romans d'amour qui se déroulent dans un univers sombre comme les gangs ou la mafia, mettant en scène des relations parfois violentes ou abusives).

Mon projet est le suivant : étudier l'influence du numérique sur le monde de l'édition en m'appuyant sur l'exemple de la fiction *Young Adult* issue de Wattpad, du fait des passerelles érigées ces dix dernières années entre la plateforme et les éditeurs tradition-

nels, et le succès des œuvres publiées (d'abord en ligne puis en librairies). Je me suis donc attelée à lire à la fois un corpus théorique et critique sur l'histoire littéraire, la sociologie de la littérature, la littérature pour adolescents et jeunes adultes et la littérature numérique ; et à la fois un corpus littéraire avec des fictions Wattpad publiées par des éditeurs. Rapidement, j'ai constaté que la fiction *Young Adult* représentait un champ trop large de recherche. Au cœur de la fiction *Young Adult*, on retrouve une multitude de sous-genres très nombreux : la fanfiction, la romance, la fantasy, l'urban fantasy, la romantasy et même une partie de la *dark romance*.

J'ai rapidement observé que les histoires sur Wattpad se divisaient d'abord en deux genres : le *Young Adult* (pour un public ayant entre 12 et 18 ans) et le *New Adult* (pour un public ayant entre 15 et 25 ans). Ensuite, ceux-ci se partagent une série de sous-genres : la *new romance*, du fait de ses scènes érotiques, entre dans la catégorie du *New Adult* ; la *dark romance*, en revanche, dépend du contenu (par exemple, les romans de Sarah Rivens seraient plutôt associés au *Young Adult* quand ceux de Joyce Kitten sont entièrement liés au *New Adult*) ; de même, la fantasy peut entrer dans les deux catégories, tout comme la fanfiction.

Dès lors, il m'a fallu resserrer mon champ de recherche. La *dark romance* apparaissant comme un genre florissant, qui établit un lien particulièrement fort avec le monde de l'édition traditionnel, un genre créé grâce au numérique qui aujourd'hui se creuse une place dans l'industrie du livre papier, j'ai décidé de le choisir comme exemple.



Ainsi, plusieurs nouvelles interrogations se sont présentées à moi : le choix de la *dark romance* amène avec lui beaucoup de nouveaux enjeux, notamment autour de la question de la réorganisation du féminisme et des lectures féminines, la question des nouvelles éthiques de la littérature mais aussi celle d'une bien-pensance généralisée, dans laquelle la *dark romance* s'érigerait en faveur ou contre.

À partir de là, je me suis attelée à lire plein de *dark romances*, en grande majorité découvertes sur Wattpad, mais également un corpus de sociologie des genres et de la culture. En parallèle, j'ai commencé à essayer de situer ce genre dans une continuité littéraire : non seulement grâce à son motif d'enlèvement, qu'on retrouve depuis la Grèce antique, mais aussi en m'appuyant sur le règne des passions, des émotions intenses qui l'emportent sur la raison, me guidant directement vers le romantisme, et surtout, le romantisme noir (« *dark romanticism* » en anglais, qui n'est pas sans rappeler le nom du genre). Mon objectif, avec

cet axe de recherche, est d'arracher la *dark romance* à sa dimension épi-phénoménale : je veux l'étudier en tant que levier de toute une histoire littéraire.

Par ailleurs, force est de constater que, dès que j'ai commencé à faire mes recherches sur ce genre, je me suis heurtée à une frilosité, si ce n'est une répulsion des médias et des institutions. La *dark romance*, pointée du doigt, si ce n'est huée, serait à l'origine d'un renforcement de la culture du viol, endoctrinerait les adolescentes, qui ne seraient pas capables de faire une distinction entre fiction et réalité. Or ce qui m'a frappée, c'est combien les fameuses lectrices (car presque que des femmes), mais aussi les autrices (idem), étaient infantilisées sans pour autant conviées au débat. La *dark romance*, genre écrit par des femmes, sur des femmes et pour des femmes, ne plaît pas aux instances d'autorité (médias, écoles, parents, etc.)

J'essaie donc à présent d'articuler ma recherche autour de cinq points qui me paraissent essentiels : en plus de la dimension néo-féministe, des nouvelles éthiques de la littérature et du phénomène de bien-pensance généralisée, je veux m'intéresser à la *dark romance* issue de Wattpad en tant que phénomène générationnel, mais aussi aux nouvelles circulations post-digitales, c'est-à-dire comprendre comment un livre digital s'insère dans le circuit traditionnel de l'édition. ■



Doctorante en littérature à THALIM (UMR 7172 du CNRS), **Léa Como** s'intéresse aux industries culturelles et créatives, et tout particulièrement à l'industrie du livre. Autrice de plusieurs fictions sur Wattpad, dont une saga publiée par Hlab, elle a également suivi une formation d'éditrice chez Hachette et animé des ateliers d'écriture auprès de collégiens, de lycéens et de jeunes accueillis par l'Aide sociale à l'enfance. Son parcours l'a conduite à travailler sur la littérature jeunesse, notamment la fiction *Young Adult* issue de Wattpad, afin d'en étudier les effets et les transformations dans le monde de l'édition.

MARIA IDA DE IOANNI

Les écritures numériques de mode : nouvelles formes de patrimonialisation du savoir-faire créatif marginalisé entre Mağrib et Mašreq.

Au cours des derniers mois, dans le cadre de la démarche de recherche-crédation de mathèse, j'ai poursuivi le développement de la plateforme de recherche appliquée *Incurative Fashion Heritage* ainsi que de l'application web de cartographie des écritures numériques des cultures de mode qui y sera intégrée. L'application web, intitulée AntiCores. « *Fashion that didn't make it into your dashboard* » présente des fiches interactives qui cartographient les écritures numériques des cultures de mode en voie de patrimonialisation. Ces fiches analysent leurs objectifs, les géographies intéressées, les types de

récits sur la mode mis en avant, le type d'image source utilisé (*backstage*, photo e-commerce, documents d'archives, collections personnelles, etc.), le ton, le style, ainsi que les comptes Instagram et TikTok associés à chaque type spécifique de récit patrimonial. Il s'agit d'une plateforme participative qui permet à tous les publics de créer et de publier des fiches, sous réserve de validation par l'administrateur. La plateforme est désormais disponible en version démo, même si elle nécessite encore plusieurs ajustements techniques. J'ai présenté une version aboutie le 27 mai dernier, lors des Doctorales du DICEN.



Après une licence en design et communication visuelle à l'École polytechnique de Turin, **Maria Ida De Ianni** a obtenu un *Master of Arts* en études de mode, avec une spécialisation dans la communication du patrimoine de la mode et l'activation visuelle et textuelle des archives. Doctorante en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris Nanterre, elle consacre sa thèse au patrimoine de la mode méditerranéenne et à ses métiers, en croisant études postcoloniales et enjeux de création de sens à l'ère numérique.

MAGALIE MARTIN

L'infrarouge comme révélateur des cicatrices invisibles du climat.

Le 12 juin 2026, à l'Hôtel Quiqueran de Beaujeu à Arles, Magalie Martin a présenté sa dernière œuvre, *Mégafeu sous IR*, à l'occasion du micro-festival « Art, science & écologie », organisé par Aix-Marseille Université autour des grands enjeux environnementaux contemporains — énergie, numérique, animaux non humains, paysage et extractivisme. Cette photographie infrarouge était intégrée à une installation composée d'asphalte et de cendres mélangés.

« Que raconteraient les paysages en surchauffe si nous étions doués de vision infrarouge ? ». Limités par notre monde perceptif (*Umwelt*), nous autres êtres humains ne voyons qu'une infime partie du spectre visible.



Doctorante à Aix-Marseille Université (LESA, UR 3274), **Magalie Martin** est artiste-chercheuse spécialisée dans la thermographie et la photographie infrarouge. Depuis 2022, elle étudie les effets du réchauffement climatique dans les villes méditerranéennes, notamment au Portugal. Son travail mobilise les technologies de visualisation infrarouge pour rendre perceptibles les dimensions invisibles des canicules, des mégafeux et de la surchauffe urbaine, et pour en révéler les effets sur le vivant et les milieux.

Au-delà de 780 nm, les technologies de vision infrarouge — photographie infrarouge, vision nocturne, thermographie — permettent de donner forme, de manière artificielle, à des rayonnements électromagnétiques invisibles à l'œil nu. *Mégafeu sous IR* proposait ainsi une lecture hyperspectrale d'un paysage touché par le mégafeu survenu dans la région de Fundão, au Portugal, l'été précédent, en sondant notamment la capacité des végétaux à résister aux fumées de l'incendie. Le recours à la vision infrarouge révélait une autre dimension de cet événement spectaculaire, au seuil du visible, tout en interrogeant le paradoxe entre technologie et écologie. À la trace indiciaire de la photographie infrarouge répondait ainsi la trace matérielle de l'incendie : des cendres, mêlées à de l'asphalte, étaient disposées sous le caisson lumineux ».

Cet événement s'inscrivait dans la dynamique de MOSAICC, le hub créatif d'Aix-Marseille Université dédié aux industries culturelles et créatives (ICC), qui favorise les croisements entre arts, sciences et technologies afin de valoriser et de diffuser les savoirs universitaires auprès du grand public. Le Micro-festival était organisé par le LESA, la Direction Culture et Société (DCS), MOSAICC (France 2030, CDD CMQ ICC), la cellule de culture scientifique de la Direction de la recherche et de la valorisation (DRV), dans le cadre du label « Science avec et pour la société », ainsi que par la Ville d'Arles et Arles Créative. ■

BAYE LAHAD MBACKE

Automatiser la diffusion culturelle pour mieux connecter les œuvres à leurs publics.

Imaginez un théâtre de quartier, un festival de musique ou un musée de province. Chaque semaine, ils publient leur programmation sur leur site internet : spectacles, concerts, expositions, ateliers... Mais pour qu'un média culturel, un agenda en ligne ou une application puisse relayer ces événements, quelqu'un doit les ressaisir à la main : titre, date, lieu, description, sur chaque plateforme. Un travail fastidieux, répété des milliers de fois, pour chacun des 30 000 sites culturels français. C'est exactement ce problème que ma thèse cherche à résoudre.

Ce que je fais

Démarrée en mars 2026 en partenariat avec Ideactiv, une plateforme utilisée par des milliers de salles de

spectacle, théâtres, compagnies, festivals et conservatoires pour diffuser leur programmation, ma thèse vise à développer des méthodes capables de lire automatiquement un site culturel et d'en extraire les informations essentielles sur chaque événement : son titre, sa date, son lieu, sa description, son prix, etc. Le tout sans intervention humaine et sans risque d'inventer des informations.

Où j'en suis

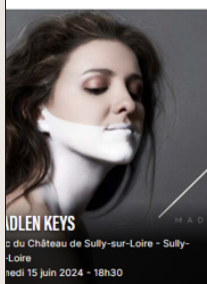
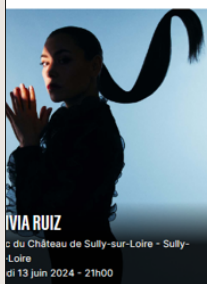
Ces trois premiers mois ont été consacrés à explorer ce qui existe déjà. J'ai étudié et comparé trois grandes familles d'approches :

1. Les programmes à base de règles, efficaces mais fragiles dès que le site change de mise en page.
2. Les modèles d'apprentissage profond (*deep learning*), notamment les modèles de type BERT (*transformers*) appliqués aux pages web,

Pages web



Extraction automatique et frugale de données structurées



```
<a href="/les-concerts/olivia-ruiz"
rel="bookmark"></a><div
class="card-body"><div class="heading"><h2
class="card-title"><a href="/les-concerts/olivia-
ruiz" rel="bookmark"><span class="field field-
name-title field--type-string field--label-
hidden">Olivia
Ruiz</span></a></h2></div><div
class="node__content"><div class="region-
concert-where"><span><span class="concert-
lieu">Parc du Château de Sully-sur-
Loire</span> - <span class="concert-
commune">Sully-sur-
Loire</span></span></div><div class="region-
concert-when"><span><span class="day"
class="day">Jeudi</span></span><span
class="daynumber">13</span><span
class="month">juin</span></span></div></div>
```

Titre 1 : Olivia Ruiz

Lieu 1 : Parc du Château de
Sully-sur-Loire - Sully-sur-Loire

Date 1 : Jeudi 13 juin 2024 -
21h00

Titre 2 : Madlen Keys

Lieu 2 : Parc du Château de
Sully-sur-Loire

Date 2 : Samedi 13 juin 2024 -
18h30

capables d'analyser automatiquement la structure et le contenu d'une page de manière plus robuste et adaptable.

3. Les grands modèles de langage (*Large Language Models*) de type ChatGPT : très flexibles, mais coûteux à utiliser à grande échelle et parfois sujets à des « hallucinations », c'est-à-dire à la génération d'informations inventées, ce qui est inacceptable pour diffuser une programmation de théâtre, de danse ou de musique.

En parallèle, j'ai commencé à analyser les données réelles d'Ideactiv : près de 100 000 événements culturels — spectacles vivants, concerts, expositions, festivals — issus de 7 000 sites, une matière précieuse pour tester et améliorer les méthodes que je développerai dans les prochains mois.

Un angle inédit : les événements culturels français, un terrain encore inexploré.

En parcourant la littérature scientifique, j'ai fait un constat frappant : il n'existe à ce jour aucun jeu de données public permettant d'entraîner et d'évaluer des méthodes d'extraction automatique sur des pages web qui listent plusieurs événements culturels en même temps, ce qu'on appelle des « pages multi-items ». On y trouve par exemple la programmation complète d'une salle de spectacle, avec une

dizaine de pièces de théâtre, de concerts ou d'expositions présentés côte à côte sur la même page.

Les rares jeux de données existants, tous en anglais, portent sur des pages de commerce en ligne ou des fiches produits, pas sur des événements culturels. Le domaine francophone est, lui, totalement absent.

C'est un manque important. Sans données de référence adaptées aux spécificités du spectacle vivant et de la culture française, il est impossible de mesurer sérieusement la performance d'un outil, ni de comparer les méthodes. Une partie de ma thèse consistera donc à constituer ce jeu de données à partir des sites fournis par Ideactiv, couvrant le théâtre, la danse, la musique, les arts visuels et le patrimoine, et à le rendre disponible librement pour toute la communauté scientifique. Ce sera en soi une contribution originale, utile bien au-delà du seul cadre de ma thèse.

Ce que ça change concrètement

Aujourd'hui, traiter un seul site prend jusqu'à 30 minutes à un expert. Automatiser ce travail permettra à beaucoup plus d'acteurs culturels, y compris les plus petits — une compagnie de théâtre amateur, un festival de village, une association musicale — de diffuser gratuitement leur programmation auprès des publics, partout en France. ■



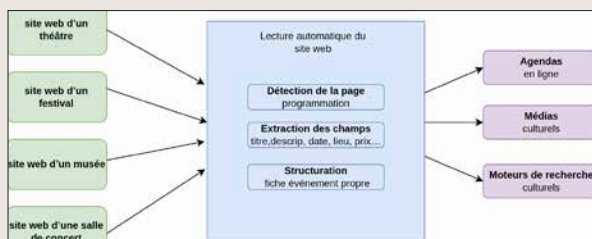
Formé au traitement automatique des langues naturelles et à l'apprentissage automatique à Nantes Université, **Baye Lahad Mbacke** a développé une expertise en recherche et extraction d'information. Il prépare actuellement une thèse consacrée à l'automatisation du traitement des données culturelles afin de faciliter la mise en relation entre les acteurs des industries culturelles et créatives et leurs publics.

NICOLAS RICCI

Vers une ingénierie de la singularité.

Le 8 avril 2026, Nicolas Ricci, doctorant à Mines Paris – PSL et lauréat de l'accompagnement doctoral du PEPR ICCARE, a soutenu sa thèse consacrée aux spécificités de la création dans les industries culturelles et créatives. Au cœur de ce travail : une question devenue centrale pour de nombreux secteurs culturels, artistiques et créatifs : comment organiser et piloter des activités dont la valeur repose précisément sur leur caractère singulier ?

À partir de l'étude de trente-deux processus de création issus de secteurs aussi variés que l'édition, la musique, le luxe, la publicité ou encore le spectacle vivant, la recherche montre que les organisations créatives ne se distinguent pas uniquement par leur recherche d'originalité.



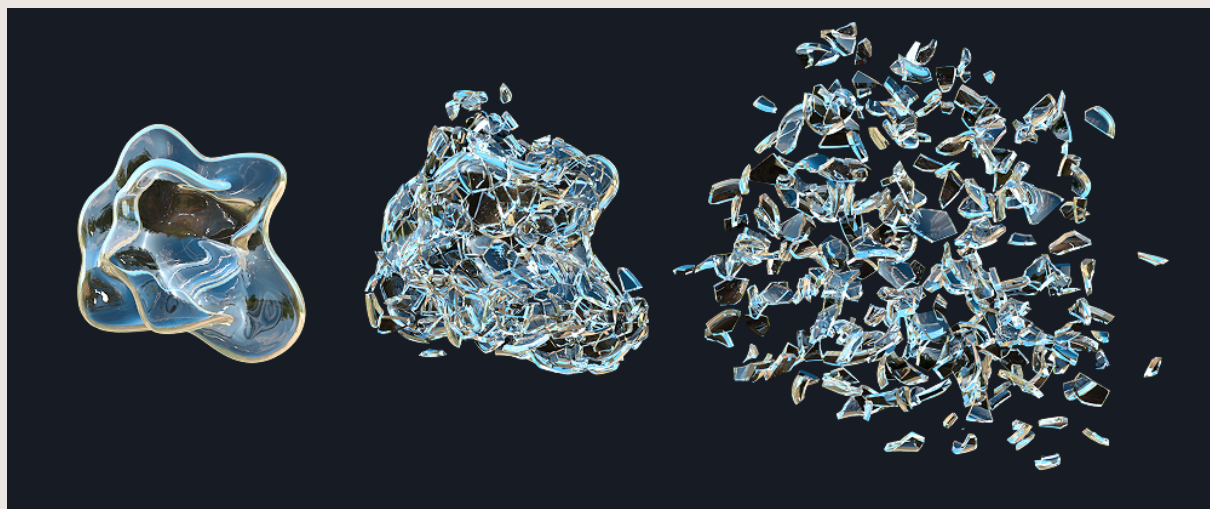
Désormais docteur en sciences de gestion au Centre de Gestion Scientifique (CGS-i3, UMR 9217) de Mines Paris – PSL, **Nicolas Ricci** étudie les spécificités organisationnelles de la création dans les industries culturelles et créatives. Ses recherches portent notamment sur l'évaluation de la performance créative, les formes d'organisation de l'activité de création et les dispositifs permettant d'accompagner créativité et innovation. Il privilégie des approches qualitatives fondées sur des études de cas dans la musique, l'édition et le luxe artisanal, ainsi que sur des comparaisons entre différents secteurs des ICC.

Elles doivent également préserver ce que la thèse désigne comme la « singularité » : la capacité à produire des œuvres, des objets ou des expériences porteuses d'une identité propre et difficilement reproductible.

Les résultats mettent en évidence plusieurs modèles d'organisation de la création. Contrairement à certaines idées reçues, les différences observées ne s'expliquent pas principalement par les secteurs d'activité, mais par les référentiels de valeur mobilisés par les acteurs pour juger, orienter et justifier leurs choix créatifs. La recherche souligne ainsi le rôle central des conventions esthétiques, des identités professionnelles et des mécanismes de légitimation dans la coordination des activités de création.

Enfin, à travers une recherche-intervention menée au sein d'une maison de luxe artisanal, la thèse explore les tensions entre croissance, innovation et préservation de l'identité créative. Elle montre comment certaines organisations adaptent leurs outils de gestion afin de soutenir la création sans la réduire à des logiques de standardisation. Ces travaux débouchent sur la proposition d'une « ingénierie de la singularité », ouvrant de nouvelles perspectives pour penser le management de la création dans les industries culturelles et créatives, mais également dans d'autres secteurs confrontés à la nécessité d'innover tout en préservant leur identité.

SOTIRIS PILILOURAS



Donner corps aux données pour mieux les comprendre.

Ce projet doctoral porte sur la création de nouveaux outils et de nouvelles méthodes pour concevoir des visualisations de données plus expressives. L'information est souvent représentée à travers des formes graphiques conventionnelles, comme des barres, des lignes ou des points. Nous explorons la manière dont les visualisations peuvent aussi s'inspirer du monde physique, en mobilisant les matériaux, les textures,

la lumière, la profondeur, le mouvement et la déformation, afin de rendre des données abstraites plus faciles à imaginer, à comparer et à mémoriser. Ces qualités physiques peuvent enrichir la communication de l'information tout en soutenant la narration, l'interprétation, ainsi que l'attention et l'intérêt du public.

Dans une première étape, nous avons collecté et analysé un large ensemble d'exemples, allant d'infographies illustrées et de vidéos en 3D à des photographies d'objets physiques représentant des données. Ce travail nous a permis d'identifier des formes

et des procédés récurrents, et de construire un vocabulaire pour décrire la manière dont des qualités physiques peuvent représenter ou contextualiser des données. La prochaine étape consiste à nous appuyer sur cette compréhension pour prototyper des outils de création qui rendent ces langages visuels plus accessibles aux créateurs, tout en préservant leur autonomie, leur expressivité et leurs processus créatifs.



Diplômé en génie informatique de la *National Technical University of Athens* (NTUA) et titulaire d'un master en Media Technology de l'Université de Leiden, **Sotiris Piliouras** a développé une expertise dans les domaines du logiciel, du design et du graphisme 3D. Il poursuit actuellement une thèse en interaction humain-machine au sein de l'équipe Ex-Situ (Inria, Université Paris-Saclay) du LISN (UMR 9015), consacrée aux outils de soutien à la créativité et à la narration en 3D.

GWENAËLLE PRIGENT

Dynamiques d'innovation et écosystèmes entrepreneuriaux : la structuration de la filière des Industries culturelles et créatives sur le territoire cannois.

Dans un contexte où les crises se succèdent – qu'elles soient sanitaires, économiques, sociales ou environnementales – les entrepreneurs culturels et créatifs doivent sans cesse réinventer leurs pratiques. Longtemps habituées à travailler dans l'incertitude, les industries culturelles et créatives se retrouvent aujourd'hui confrontées à un défi inédit : intégrer la transition environnementale tout en répondant aux impératifs économiques et artistiques qui caractérisent leur activité.

Mon travail de recherche s'intéresse à cette tension, en observant un terrain spécifique : la pépinière d'entreprises Cannes Bastide Rouge, dédiée à l'audiovisuel et au jeu vidéo. Ce lieu unique concentre entrepreneurs,

étudiants, chercheurs, infrastructures pour professionnels (Plateau de tournage, studios de post-production) et institutions publiques. Il constitue un laboratoire privilégié pour analyser comment un écosystème entrepreneurial se transforme sous l'effet de crises structurelles, en particulier la crise environnementale.

À partir de dix-neuf entretiens, d'un suivi ethnographique sur dix-mois et de documents internes, j'identifie d'abord trois grandes postures adoptées par les entrepreneurs culturels et créatifs face aux crises : les opportunistes ; les attentistes et les convaincus. Ces postures témoignent de la diversité des logiques entrepreneuriales au sein des ICC, où cohabitent recherche de sens, impératifs économiques et identités artistiques.

En parallèle, l'étude révèle que les structures d'accompagnement (incubateurs, associations professionnelles, acteurs publics, université) ont



amorcé une transformation plus rapide que les entrepreneurs eux-mêmes. Elles déploient trois types de stratégies :

1. Former et sensibiliser aux pratiques durables (éco-production, numérique responsable, fresques climatiques).
2. Introduire des obligations, comme le bilan carbone des productions audiovisuelles ou la création de postes dédiés (éco managers, éco référents).
3. Réorganiser la filière, en développant des référentiels RSE, en recensant des prestataires engagés et en intégrant la durabilité dans leur stratégie d'accompagnement.

Pourtant, malgré ces efforts, l'étude ne permet pas encore d'affirmer l'existence d'une véritable coévolution entre entrepreneurs et accompagnateurs. Chacun évolue, mais souvent en parallèle, sans interactions suffisamment fortes pour créer un mouvement collectif. Les entrepreneurs culturels et créatifs les plus engagés ne tirent pas encore l'écosystème vers eux,

et les dispositifs d'accompagnement restent largement généralistes, peu adaptés aux spécificités des entrepreneurs dans l'art et la culture. Néanmoins, les réactions de deux parties, entrepreneurs et accompagnateurs, encouragent au global le passage à un écosystème plus durable.

Cette recherche ouvre ainsi une réflexion plus large : comment soutenir les entrepreneurs culturels et créatifs dans un contexte de crises systémiques ? Comment rendre l'accompagnement plus différencié, plus aligné avec les identités et motivations des entrepreneurs culturels et créatifs ? Et comment renforcer les liens entre entrepreneurs et institutions pour accélérer la transition vers un écosystème réellement durable ?

Ces résultats constituent une première étape vers une compréhension renouvelée des ICC en période de transition. Ils invitent à prolonger l'analyse dans le temps et dans d'autres territoires pour mieux saisir les trajectoires, les interactions et les leviers susceptibles de transformer durablement les écosystèmes entrepreneuriaux spécialisés dans les activités culturelles et créatives. ■



Doctorante en sciences de gestion à l'Université Côte d'Azur, au sein du GREDEG-CNRS, **Gwenaëlle Prigent** étudie le développement territorial des industries culturelles et créatives, avec un intérêt particulier pour l'audiovisuel. Menée en convention CIFRE avec l'Agglomération Cannes Lérins, sa thèse analyse la construction et l'évolution des écosystèmes entrepreneuriaux, notamment autour de Cannes Bastide Rouge et du campus Georges Méliès. Ses recherches interrogent les interactions entre acteurs locaux, politiques publiques et initiatives privées afin d'identifier les leviers favorisant un développement durable et innovant des ICC dans les territoires.

RUI YANG

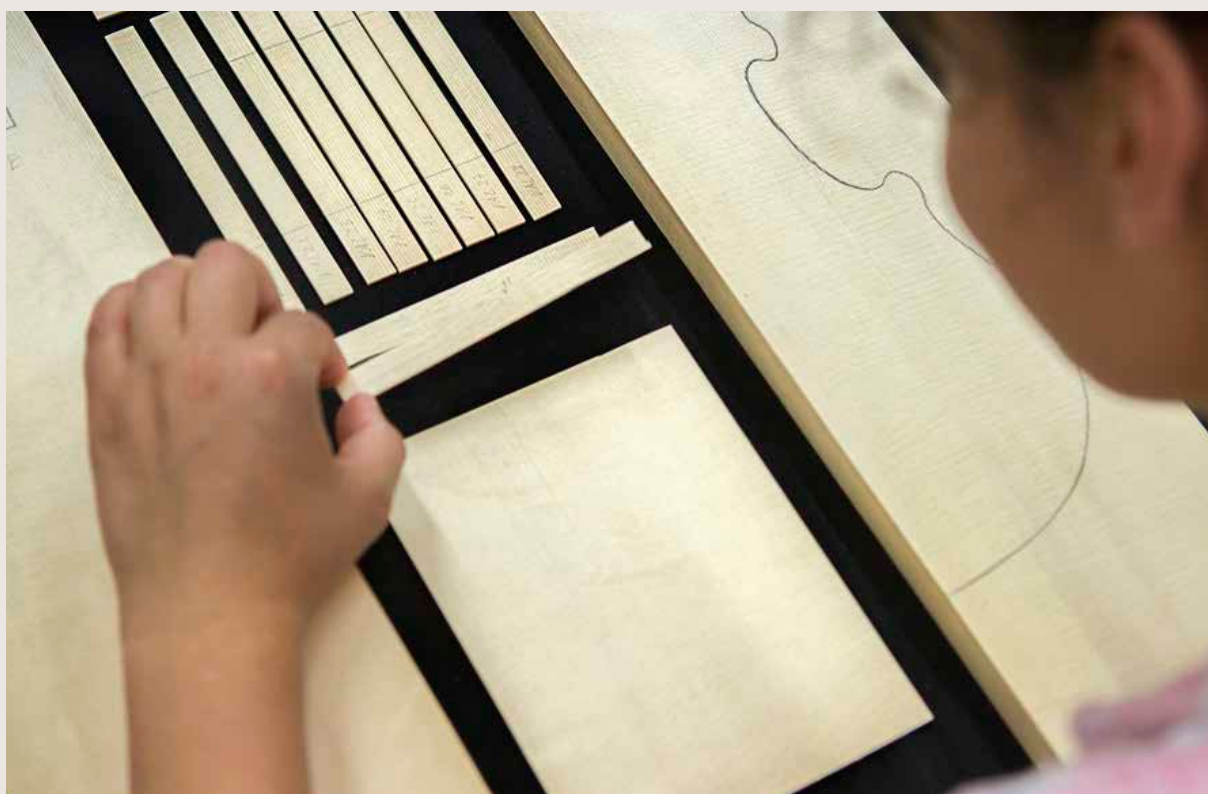
Et si chaque musicien pouvait jouer sa propre version de la même œuvre ?

Comment permettre à des élèves jouant d'instruments différents et possédant des niveaux de pratique différents d'interpréter ensemble une même œuvre ? Il est aujourd'hui souvent difficile de trouver une partition qui corresponde à la fois à la composition de l'ensemble et aux capacités de chaque instrumentiste.

Cette thèse, menée au sein de l'équipe Algomus du laboratoire CRISAL, vise à développer des outils d'intelligence artificielle capables d'assister la création d'arrangements pédagogiques. Le système pourra utiliser des matériaux musicaux existants ou générés afin de proposer des parties adaptées aux instruments disponibles et au niveau de chaque interprète, tout en préservant autant que possible la cohérence musicale de l'ensemble.

La première étape du projet consiste à mieux comprendre ce qui rend une partition difficile à jouer. La difficulté d'exécution ne dépend pas uniquement du nombre de notes ou de leur vitesse. Elle peut également être liée au rythme, à la tessiture, aux changements de doigté, à la longueur des phrases, aux modes de jeu, ainsi qu'aux caractéristiques propres à chaque instrument.

Nous avons d'abord étudié la difficulté d'exécution pour les instruments à vent en bois et les instruments à cordes. Nous avons développé une plateforme d'évaluation en ligne permettant aux enseignants d'estimer la difficulté de courts extraits de partitions selon le système de niveaux pédagogiques qu'ils connaissent. Plus de cent enseignants ont participé à cette étude. Leurs évaluations nous ont permis de constituer un jeu de données couvrant huit instruments : la flûte, le hautbois,





la clarinette, le basson, le violon, l'alto, le violoncelle et la contrebasse. Ce jeu de données permet également de comparer la manière dont la difficulté d'exécution est perçue dans différentes traditions pédagogiques.

Ces données nous aident à analyser les facteurs qui influencent la difficulté, comme la densité des notes, les altérations, les intervalles et la tessiture. Les résultats montrent également que les enseignants s'accordent généralement sur l'ordre global des partitions, des plus faciles aux plus difficiles, même si certaines différences subsistent selon les instruments, les enseignants et les systèmes de niveaux.

Parallèlement, nous étudions si des modèles d'intelligence artificielle entraînés sur des partitions numériques sont capables de reconnaître ou de représenter ces différences de difficulté. Les premières expérimentations montrent que ces modèles peuvent générer des fragments musicaux relativement cohérents, mais qu'ils ne respectent pas toujours les contraintes propres aux instruments, comme la tessiture, les techniques de jeu ou le nombre de parties. Ces résultats montrent que le futur système devra combiner apprentissage automatique, règles musicales explicites et expertise humaine.

L'objectif final est de développer un outil semi-automatique permettant aux enseignants et aux arrangeurs de générer, d'adapter et de modifier des partitions destinées à des ensembles composés d'instrumentistes de niveaux différents. Le système n'a pas vocation à remplacer les arrangeurs, mais à faciliter une partie de leur travail et à favoriser la pratique musicale collective. ■



Rui Yang est doctorante en informatique au sein de CRISTAL (UMR 9189) de l'Université de Lille, où elle s'intéresse à la modélisation et génération semi-automatique d'arrangements musicaux pour favoriser la pratique musicale d'ensemble.

CONNECT-PLANT BEING

Se reconnecter aux plantes par une expérience sensorielle de leurs signaux électrochimiques

20 mai 2026 — Médiathèque de l'Institut de physique du globe de Paris



CONNECT-Plant being est une installation invitant à interpellier, questionner et reconnecter les citadines et citadins aux plantes à travers une interprétation onirique de leurs signaux électrochimiques. Le projet est né du dialogue entre le Studio Organique, le LIED (Laboratoire interdisciplinaire des énergies de demain, UMR 8236) et le LADYSS (Laboratoire des dynamiques sociales et sociétales, UMR 7533).

Le projet part d'un constat aussi simple qu'urgent : à l'heure de la végétalisation des villes et de la transition écologique, nous avons largement perdu le sens de ce que vivent les plantes. CONNECT-Plant Being propose de questionner sur cette réactivité des plantes à leur environnement par l'expérience sensorielle en temps réel en rendant visibles les signaux électrochimiques que les plantes génèrent. Variations de luminosité,

d'humidité et de température sont autant de paramètres qui complètent les signaux électriques de l'arbre et génèrent des visuels en conséquence qui reflètent cette sensibilité à l'environnement. Placée dans un espace visible de la rue sur un écran transparent, la dynamique de l'arbre est à découvrir pendant deux mois sur site.

La soirée s'est ouverte sur une rencontre art-science animée par Julie Le Bot (Super Organique), réunissant Delphine Bonnin, biologiste végétale au LIED, et Juliette Lefay, cofondatrice du Studio. L'échange a mis en lumière ce qui fait la singularité de la démarche : non pas illustrer la science par l'art, ni objectiver le vivant, mais construire une connaissance commune à partir de deux regards également rigoureux.

Delphine Bonnin, physiologiste des plantes au LIED, et Juliette Lefay, cofondatrice du Studio Organique, ont des parcours complémentaires avec une intention commune de mettre en lumière le vivant. Delphine s'intéresse aux réponses rapides des plantes à leur

environnement en mobilisant l'électrophysiologie comme outil de lecture de leur sensibilité. Juliette vient de l'ingénierie et de l'art numérique, avec une conviction fondatrice : la technologie peut être un pont vers la nature plutôt qu'une barrière.

Plant Being est né d'une initiative du Studio Organique avant que le projet CONNECT ne formalise la collaboration avec les laboratoires, inversant ainsi la direction habituelle en faisant cette fois de la science un moteur de la création artistique. Concrètement, l'installation capte les variations de tension électrique émises par un arbre vivant, les traite en temps réel et les traduit en visuel. Ces signaux en millivolts témoignent de quelque chose de fondamental : les plantes perçoivent en permanence leur environnement et y répondent rapidement, un processus partagé par l'ensemble du vivant, des cellules végétales aux cellules animales. L'intention commune était d'offrir au public une autre qualité d'attention : s'arrêter devant un arbre, laisser voir l'invisible, et questionner la place que l'on accorde aux végétaux dans nos villes.

Ce dialogue révèle que scientifiques et artistes partagent une même façon d'imaginer avant de construire, et que formuler une hypothèse est un acte de création qui mérite du temps. Pour Juliette, la rigueur scientifique a permis d'aller plus loin dans la démarche, à condition de maintenir une frontière claire entre ce qui relève de l'art et ce qui relève de la science, pour ne pas brouiller les publics.



Toutes deux souhaitent poursuivre ce type de projet, en sortant des musées et des laboratoires vers l'espace public et en renforçant les liens entre studios créatifs et scientifiques.

Lou-Ann Biancotto et Théo Brice ont ensuite présenté l'œuvre elle-même : une installation qui capte en temps réel l'activité électrochimique de l'arbre grâce à des électrodes implantées dans les vaisseaux de l'arbre. Données exploitées par les scientifiques pour leurs travaux et les artistes pour leurs visuels. La perception des citadins et citadines envers les plantes en ville est également questionnée grâce à la possibilité de suivre un guide/questionnaire et ainsi participer aux recherches menées sur ce projet.



La soirée s'est prolongée autour d'un cocktail et d'une séance de dédicaces de l'ouvrage *Sensibles par Nature*, la vie invisible des plantes révélée par les sciences, de Delphine Arbelet-Bonnin et Lucia Sylvain Bonfanti (éd. Ulmer), qui offre la contrepartie textuelle et scientifique de l'expérience vécue dans l'installation et plus encore.

Cette installation a été présentée jusqu'au 17 juillet 2026 à l'Institut de physique du globe de Paris. Elle invitait à découvrir une vision sensible de l'arbre en interaction avec son environnement, tout en offrant au public la possibilité de contribuer à la recherche à travers un questionnaire consacré à la perception des plantes. ■

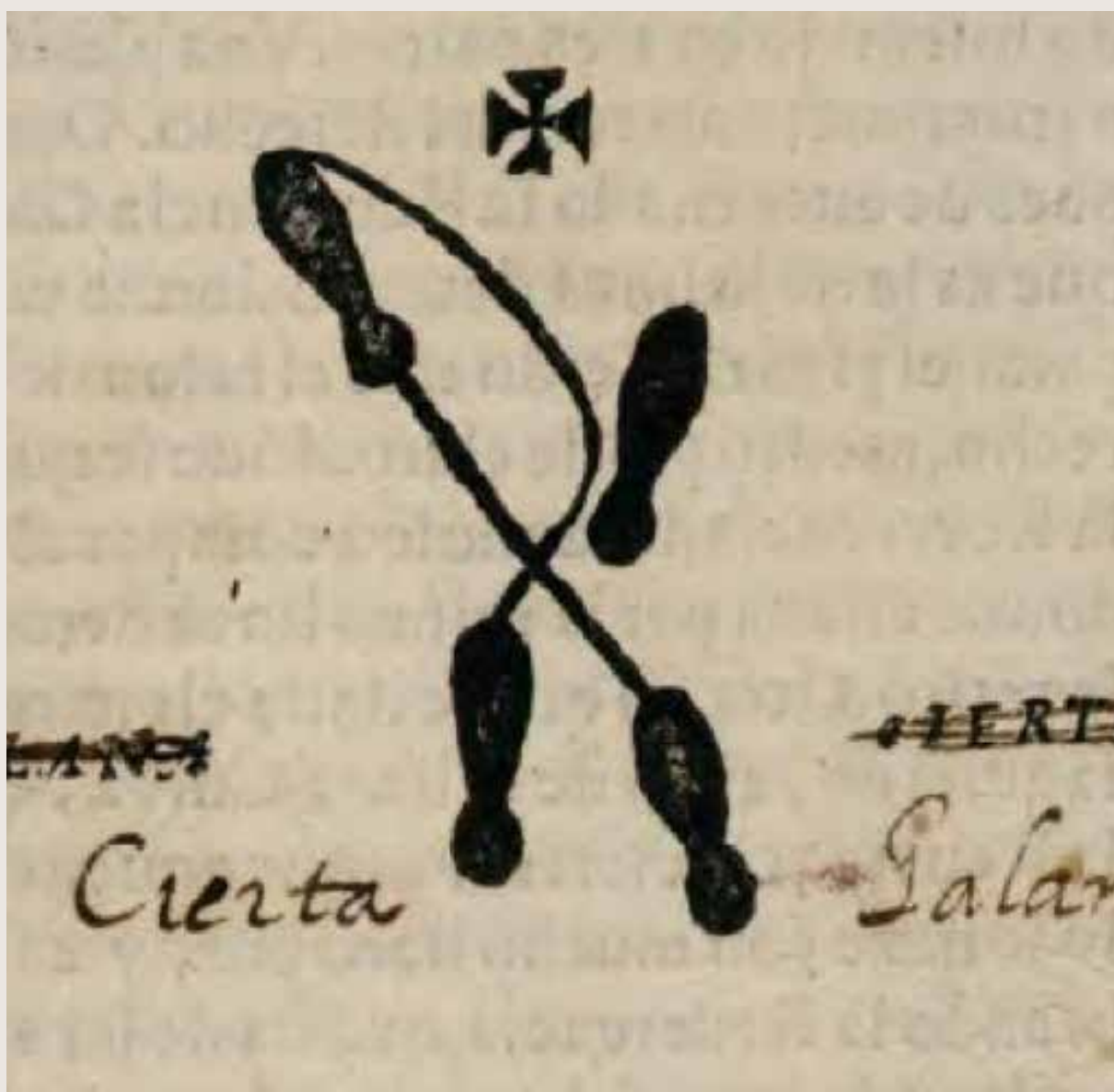


HERMOSUR.AI

Redonner mouvement aux danses baroques du Siècle d'or espagnol.

Florence d'Artois interviendra dans le cadre du colloque « La reconstrucción espectacular del teatro del Siglo de Oro : hallazgos y desafíos », organisé le 1^{er} octobre 2026 à l'Universitat Autònoma de Barcelona et réunissant des spécialistes du théâtre de Lope de Vega qui mobilisent les nouvelles technologies pour en « reconstruire » les formes spectaculaires. Son intervention, intitulée

Visualizar las danzas del « Premio de la hermosura » : objetivos, métodos y dificultades del proyecto HERMOSUR.AI, sera consacrée aux objectifs, à la méthodologie et aux défis du projet HERMOSUR.AI. À partir de cas de danses interpolées dans la représentation de *El premio de la hermosura*, elle abordera les difficultés que soulève leur reconstitution performative, étape indispensable à tout projet de reconstitution virtuelle, ainsi que les enjeux et les méthodes développés pour mener à bien cette démarche.

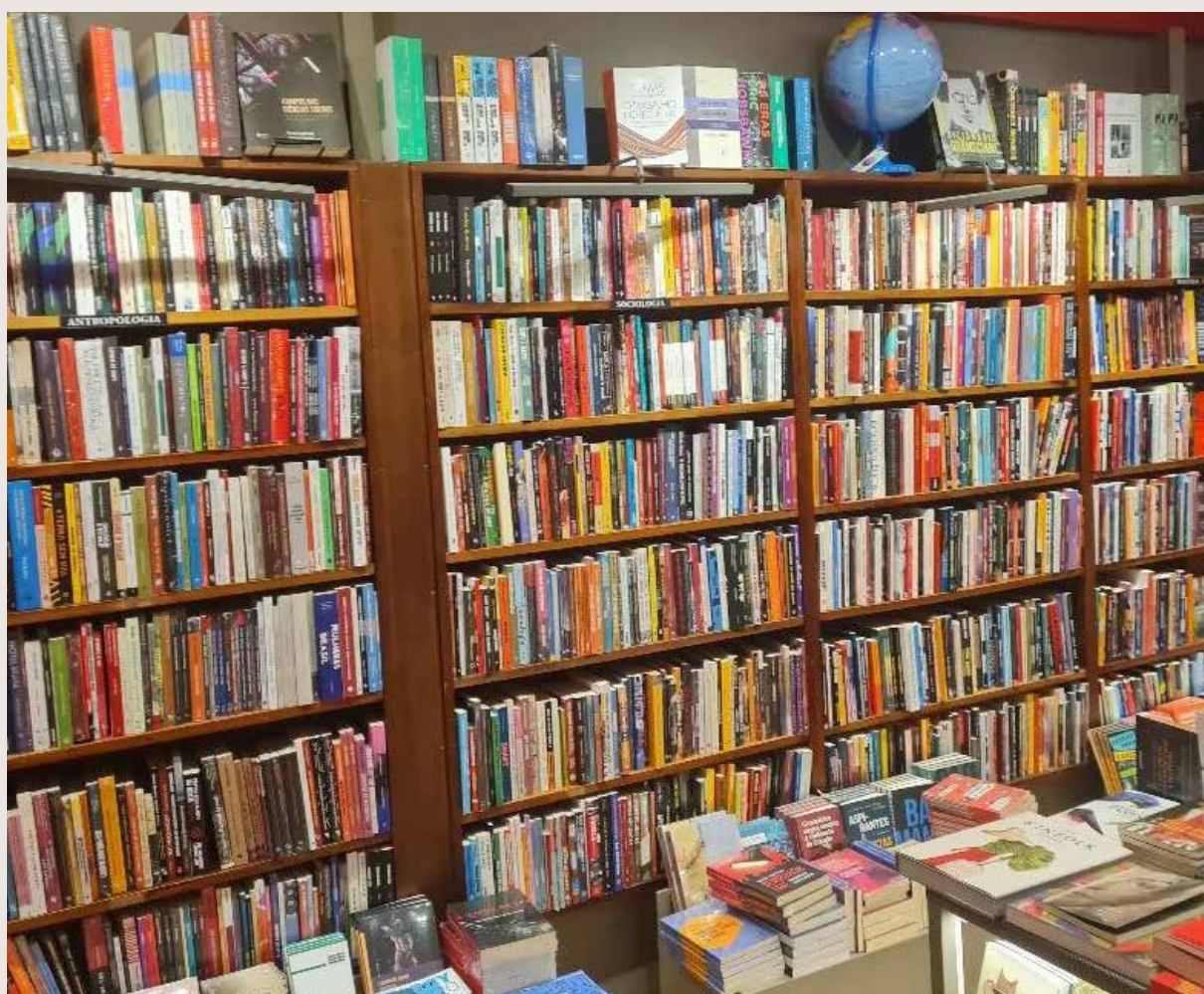


LIB-DIV

Réinventer la médiation du livre pour préserver la bibliodiversité.

Le projet LibDIV repose sur la constitution de deux bases de données, complétées par des entretiens, pour évaluer la contribution des librairies francophones en Europe à la bibliodiversité. Nous avons bien avancé dans la constitution et le codage de la base de données portant sur les animations en librairies. Sur douze librairies identifiées comme pertinentes, neuf présentent un programme d'animations (rencontres avec des auteurs, signatures, etc.) plus ou moins étoffé (de trois à soixante-sept animations sur l'année 2025)

selon leur taille et leur volume d'activité. Une analyse est en cours de rédaction, afin de dégager les points saillants de ces premiers éléments : ventilation des animations en fonction des secteurs éditoriaux, poids des grandes maisons d'édition par rapport aux petits éditeurs, diversité des auteurs invités et degré de dépendance à l'actualité littéraire. En parallèle, un premier groupe de librairies a été approché afin d'obtenir leurs chiffres de meilleures ventes en 2025, dans l'objectif de croiser ces chiffres avec les données sur les animations. Nous avons été freinés jusqu'à présent par des difficultés techniques, qui sont en cours de résolution.



RIVIÈRES

Recherche-crédation, écomplexité et innovation culturelle pour réinventer notre relation aux rivières.

À la croisée des sciences, des arts et des territoires, le projet RIVIÈRES expérimente de nouvelles manières de raconter les transformations socio-environnementales et d'imaginer collectivement d'autres futurs. Il explore la façon dont les connaissances scientifiques peuvent nourrir les Industries Culturelles et Créatives (ICC) et inspirer de nouvelles formes de création artistique favorisant les transitions socio-écologiques. À travers une démarche de transfert de connaissances et de recherche-crédation associant scientifiques, artistes et publics, le projet interroge ainsi la contribution de l'art au renouvellement de notre perception des rivières et, plus largement, du vivant.

Porté par l'Observatoire des Sciences de l'Univers Pythéas (CNRS, Aix-Marseille Université, IRD, INRAE), l'initiative Ecomplex du CNRS et le GMEM — Centre national de création musicale, RIVIÈRES réunit écologues, économistes, spécialistes des socio-écosystèmes, artistes sonores et visuels, professionnels de la médiation et acteurs du territoire autour d'une ambition commune : faire dialoguer sciences, création et société.

Une première phase du projet a permis aux artistes et aux scientifiques de découvrir leurs univers respectifs,



de confronter leurs méthodes et d'expérimenter de premières pistes de création. Les 10 et 11 juin 2026, au GMEM à Marseille, les compositeurs et musiciens Christian Sebillé et Alex Grillo ont ainsi accueilli plusieurs chercheurs pour une série d'expérimentations mêlant lecture de textes, création sonore et improvisation musicale autour des rivières. De ces échanges est née l'idée de reprendre ce dispositif de lecture mise en musique pour présenter RIVIÈRES lors de la journée « Franchir un seuil : écologie et culture », organisée dans le cadre du PEPR ICCARE au Musée de la Chasse et de la Nature.

Le 23 juin, les scientifiques ont à leur tour accueilli les artistes pour une immersion au cœur de leurs pratiques : une campagne de terrain sur plusieurs rivières marseillaises, suivie d'une séance d'analyse des données en laboratoire. Cette nouvelle étape a permis de poursuivre la construction d'un langage commun entre recherche et création et de favoriser l'appropriation des outils scientifiques par les artistes.



SILLON

Réinventer les industries culturelles et créatives à partir des mondes paysans.

Le projet SILLON — pour Situations, Imaginaires, Lieux, Luites, Oralité, Narration —, porté avec l'EnsadLab — PSL et l'association Tiers-lieu paysan de la Martinière, réunit un écosystème d'acteurs issus des industries culturelles et créatives, notamment de la musique, du spectacle vivant, du design et des arts de vivre. Il interroge les formes de transmission socioculturelle des mondes paysans par les industries culturelles et, réciproquement, la manière dont ces mondes contribuent à transformer les pratiques et les imaginaires des ICC. La recherche-action se déploie principalement au Tiers-lieu paysan de la Martinière, 380, chemin Montenaud, 42820 Ambierle (Loire).

Ces derniers mois, le projet s'est structuré autour de plusieurs axes de recherche et d'expérimentation. Aux côtés de Laetitia Troussel et Raphaël Herrerias, artistes en résidence, différentes formes héritées des mondes paysan — carnets de chants, veillées, chants territoriaux ou chants de lutte — sont explorées dans leur profondeur historique, notamment avec l'ethnomusicologue Anne Damon-Guillot, mais aussi réactivées et hybridées avec les habitants, paysans et artistes associés au projet.

SILLON favorise également la rencontre entre différents réseaux et communautés liés aux pratiques de transmission orale : chorales, conteurs, artistes et musiciens engagés notamment autour des enjeux de l'antifascisme. Ces croisements nourrissent les pratiques des contributeurs au projet





et donnent lieu à de nouvelles initiatives, parmi lesquelles un hors-série porté par Raphaël Herrerias et le réseau émergent Cultures Futures, avec *Politis*, consacré notamment aux phénomènes de concentration dans les industries musicales.

La recherche-action se prolonge enfin à travers la création et la diffusion artistiques, avec la production du spectacle *Auroch*, co-créé par Raphaël Herrerias avec des habitants et des paysans du territoire, ainsi que la tournée en France du spectacle *Le monde paysan, mon père et moi*.

Les rendez-vous du projet

1. Du 3 au 5 juillet, une Interchorale a réuni différentes pratiques collectives autour d'une même interrogation : quelle place les chants ont-ils occupée historiquement dans les mondes paysans et comment cet héritage se prolonge-t-il ou se transforme-t-il aujourd'hui ? Des chorales féministes aux chorales de lutte, la rencontre a permis d'explorer la manière dont ces formes

collectives réactivent les pratiques de chant et leur donnent de nouvelles significations.

2. Les 21 et 22 septembre, les Rencontres des recherches, organisées autour de la résidence de recherche-crédation de Laetitia Troussel Luber, permettront d'interroger les formes internationales de l'oralité et la place qui leur est accordée dans différentes cultures. Elles constitueront également un point d'étape des recherches consacrées au carnet de chant dans les mondes paysans.

3. Les 5 et 6 octobre, les premières rencontres stratégiques du réseau Cultures Futures réuniront artistes, chercheurs, syndicalistes et militants au Tiers-lieu paysan de la Martinière. Ni colloque universitaire, ni festival, ni succession de tables rondes, ces rencontres entendent créer un espace de travail commun pour prendre le temps d'analyser les bouleversements en cours, confronter les expériences et commencer à construire des outils partagés. ■

Lauréats



MARIE ÉVREUX

Les enjeux de re-professionnalisation dans la filière ICC au prisme des réseaux professionnels.

La filière ICC est percutée par des tensions multiples : montée en puissance des logiques concurrentielles, transformation des modes de création, de diffusion et de production, ainsi que quête de sens et d'équilibre aux échelles individuelle, collective et institutionnelle. L'étude de communautés professionnelles à travers le prisme de leur participation à des réseaux permettra de mettre en lumière les tensions qui traversent la filière ICC — enjeux économiques, sociaux et managériaux — ainsi que la manière dont les professionnels s'en emparent et reconfigurent leurs savoirs, leurs savoir-faire et leurs expertises. La recherche portera sur

des réseaux professionnels qui ont en commun de favoriser les échanges entre pairs et la coopération, mais qui interviennent à différentes échelles territoriales (régionale, nationale et européenne). Elle enrichira ainsi l'analyse des pratiques d'intermédiation dans les ICC, de leurs rôles effectifs et potentiels dans la transformation et l'adaptation de la filière aux enjeux contemporains, en plaçant au cœur de la réflexion les enjeux de circulation des savoirs et des problématiques entre les communautés scientifiques et professionnelles.



Sarah Cordonnier est professeure en sciences de l'information et de la communication à l'Université Lyon 2 et membre de l'équipe de recherche Lyon en sciences de l'information et de la communication (ELICO). Ses travaux portent sur les processus de circulation des savoirs — académiques, spécialisés, professionnels ou subalternes — entre différents champs et à l'échelle internationale, ainsi que sur les tensions entre cadrages institutionnels et expériences situées. Elle étudie plus particulièrement l'articulation entre épistémologie, méthodologie et politique de l'enquête.



Après un master en anthropologie et plusieurs expériences au sein d'institutions culturelles internationales, **Marie Évreux** rejoint l'Opéra de Lyon, où elle exerce de 2010 à 2022 des fonctions de médiation puis de direction du développement culturel. Parallèlement, elle développe une activité de formation universitaire et professionnelle et participe à différents réseaux et projets de recherche en lien avec le secteur culturel. En 2024, elle devient déléguée générale de Concertina, festival d'idées consacré aux enfermements, dont elle accompagne la structuration et le rayonnement pendant près de deux ans, avant de se consacrer pleinement à des activités de recherche et de formation.

TOM HÉBRARD

Industrie culturelle et créative située. Entre production agricole, transformations écologiques, design et spectacle vivant : rôle et fonctionnement des tiers lieux paysans dans les productions culturelles territoriales.

Cette recherche doctorale s'intéresse aux formes de transmission et d'organisation collective qui émergent dans les territoires ruraux, à la croisée des mondes paysans, du design et des arts. À partir du Tiers-lieu paysan de la Martinière, à Ambierle (Loire), elle étudie comment la création et l'animation collaborative d'un lieu peuvent contribuer à préfigurer de nouvelles formes d'institutions culturelles, hybridant cultures locales, pratiques agricoles,



À la croisée du design et de démarches collaboratives, les recherches de **Tom Hébrard** s'articulent autour des redirections écologiques pensées au prisme d'une approche territoriale – et particulièrement avec le monde paysan. Elles interrogent les rapports de pouvoir qui se heurtent à nos ambitions de façonner des nouveaux modes de vies et tentent de trouver des voies pour y faire école. Ces recherches se développent dans une approche transversale par l'art, le design, la participation à des études et articles, la transformation d'organisations, la mise en place ou contribution à des lieux collectifs, l'enseignement, ou la curation et les projets artistiques.

art et design. La transmission constitue le cœur théorique de la recherche : envisagée comme un processus d'apprentissage collectif, d'expérimentation et de mise en partage de savoirs pratiques, culturels et politiques, elle permet d'interroger la production d'imaginaires communs et de capacités d'action collective. Mobilisant les notions de savoirs situés et de co-recherche, la thèse articule enquête de terrain et recherche-création en design afin d'analyser ces dynamiques et d'expérimenter, avec les acteurs du territoire, des dispositifs de médiation et de transmission susceptibles de faire émerger des modèles culturels alternatifs.



Marion Nielsen
est enseignante
et chercheuse

en design et art, responsable du groupe Territoires au sein de l'EnsadLAB-PSL. Architecte DPLG (ENSA Paris-Belleville), Architecte PHD (IUA Venise), agrégée en Design et Arts Appliqués. Mes expérimentations pédagogiques et mes pratiques de terrain nourrissent les recherches que je mène à l'EnsadLAB-PSL. J'y ai construit le groupe Territoires, qui vise à définir les liens entre les compétences du design et les territoires au cœur desquels elles se développent. En allant à la rencontre des terrains en transformation et de leurs acteurs (habitants, concepteurs, responsables politiques et économiques), le groupe documente les processus, inventorie les initiatives et participe à la construction de scénarios prospectifs.

ELOUARN LE CHENADEC

Jumeaux numériques patrimoniaux et IA générative : nouvelles architectures pour les industries culturelles et créatives.

Cette recherche doctorale s'intéresse aux nouvelles manières de représenter et de transmettre le patrimoine à l'aide de l'intelligence artificielle. À partir de sources historiques, archéologiques, visuelles ou matérielles, elle explore la création de jumeaux numériques capables de restituer un objet, un site ou un état passé, tout en rendant visibles les connaissances sur lesquelles ils reposent. Face au développement rapide des images et des environnements générés par l'IA, un enjeu central apparaît : comment distinguer ce qui est documenté de ce qui est supposé, interprété ou incertain ? La recherche propose ainsi de placer les sources et l'expertise humaine au cœur du pro-

cessus de création. L'objectif est de permettre aux chercheurs de suivre l'origine des informations, de contrôler les hypothèses de restitution et d'évaluer la fiabilité des contenus produits. Menée entre les laboratoires LS2N et LARA, la thèse associe recherche en intelligence artificielle, patrimoine et expériences immersives. Elle vise à imaginer des outils plus transparents et responsables pour la médiation culturelle et la muséographie numérique, où les technologies ne servent pas seulement à donner à voir le passé, mais aussi à comprendre comment nous le reconstruisons.



À la croisée de l'intelligence artificielle et des sciences du patrimoine, les recherches d'**Elouarn Le Chenadec** explorent de nouvelles manières de documenter, restituer et transmettre le passé. Ingénieur en cognitique au LS2N à Centrale Nantes, il développe une approche de l'IA centrée sur l'humain, où sources, expertise et incertitudes restent au cœur de la création numérique. Ses travaux interrogent ainsi la place d'une IA plus transparente et explicable dans les pratiques patrimoniales et culturelles de demain.



Depuis plus de vingt ans, **Florent Laroche** explore la manière dont le numérique peut contribuer à préserver et transmettre les savoirs et savoir-faire patrimoniaux. Professeur à Centrale Nantes et chercheur au LS2N, il fait dialoguer génie industriel et humanités autour de la gestion des connaissances, des jumeaux numériques et de l'intelligence artificielle. Fondateur de la méthodologie *KLM for Heritage*, il développe des approches qui placent la mémoire, la connaissance et leur transmission au cœur des transformations numériques du patrimoine.

5 questions à



RITA BARRY

Du montage vidéo aux interviews terrain, Rita Barry revient sur son immersion dans ICCARE et sur la façon dont les capsules YouTube lui permettent de raconter autrement les liens entre recherche et culture.



Peux-tu te présenter ?

Initialement diplômée d'une licence et d'un master de lettres, j'ai toujours eu une appétence pour le digital. Je me suis dans un premier temps auto-formée aux différentes plateformes de réseaux sociaux et à certains logiciels de montage tels que CapCut ; et je suis actuellement une formation d'assistance web marketing afin de peaufiner mes connaissances en marketing digital.



Comment est-ce que tu as entendu parler d'ICCARE ?

J'ai découvert ICCARE par l'intermédiaire de mon amie Taïna [Pereira Ramos], qui m'a un jour tendu un programme pour une journée d'accélération et que j'ai trouvé particulièrement engageant tant par son aspect visuel que par son contenu. Je lui ai alors demandé de me parler davantage des ICC. Me voyant intriguée et connaissant mon aisance avec les réseaux sociaux, Taïna m'a alors proposé de collaborer avec elle pour la création d'interviews lors du précédent COPROG au Théâtre de l'IA à Paris. Au début, c'était un peu flou pour moi car il y avait énormément de gens, tous issus de différents horizons. C'est surtout grâce aux questions-réponses des

interviews que j'ai plus ou moins compris les objectifs d'ICCARE, que j'ai trouvés particulièrement éclectiques et surtout essentiels à la culture.

C'est quoi ICCARE, pour toi ?

J'ai adoré la réponse de Solveig Serre qui, lors de son interview, a comparé ICCARE à un « Tinder entre la recherche et les professionnels de la culture ». Je crois bien que c'est cette analogie qui a favorisé ma compréhension de ce programme de recherche. Alors pour moi, ICCARE, c'est ce Tinder où le match ne s'arrête pas au premier message. Parce qu'ICCARE crée des relations durables dont le fruit se matérialise en projets et événements concrets.

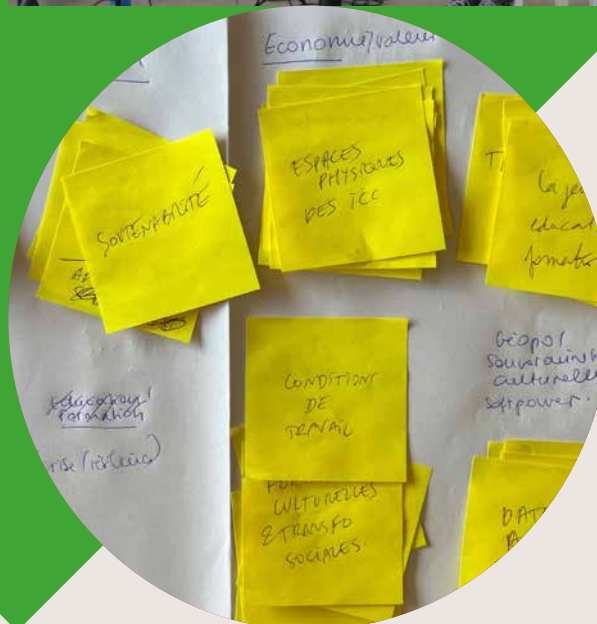
Est-ce que tu souhaites poursuivre ta passion du montage vidéo au sein d'ICCARE ?

J'ai vraiment apprécié ma première expérience en tant que vidéaste pour ICCARE. J'ai pu appliquer certaines notions que j'apprends actuellement lors de ma formation, tout en plongeant dans un univers culturel et créatif qui m'a offert une réelle bouffée d'air frais. L'enthousiasme de tous ces professionnels de la recherche m'a donné envie de continuer à raconter, par l'image, ces belles rencontres entre savoir et pratique. C'est pour cela que

je suis ravie de participer au prochain COPROG en Camargue pour proposer de nouveaux formats.

C'est qui ton ou ta meilleure amie dans ICCARE ?

C'est évidemment Taïna [Pereira Ramos], grâce à laquelle j'ai eu l'opportunité de travailler sur les Shorts pour la chaîne YouTube d'ICCARE. Ce qui n'empêche qu'en dérushant les vidéos, j'ai à force été touchée par la personnalité attachante de nombreux collaborateurs, qui ont tous l'air aussi sympa les uns que les autres.



Directeurs de la publication



**Solveig
Serre**
co-directrice
du PEPR ICCARE



David Cœurjolly
co-directeur
du PEPR ICCARE

Responsable Éditoriale



Hyacinthe Belliot
cheffe
de programme
CNRS, Tours

Conception graphique



VOTO
réalisateur
CNRS,
Tours



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



Crédits

Belliot, Hyacinthe : p. 19-24, p. 26-27,
p. 29-30, p. 36, p. 40, p. 44, p. 51-54,
p. 57, p. 59-61, p. 75-78, p. 87-90
Botti, Thierry : p. 80
Coello, Yann : p. 50
Como, Léa : p. 63
d'Artois, Florence : p. 78
DR : p. 28, p. 58
HACNUMedia (site web) : p. 6-9
Hébrard, Tom : p. 81-82
de Ioanni, Maria Ida : p. 65
Martin, Magalie : p. 66
Mbacke, Baye Lahad : p. 67

Noël, Sophie : p. 79
Pereira-Ramos, Taïna : p. 3, p. 17,
p. 41-43, p. 46-49, p. 56
Pililouras, Sitoris : p. 70
Pixabay : p. 37
Prigent, Gwanaëlle : p. 71
Ricci, Nicolas : p. 69
Robène, Luc : p. 11-15, p. 18
Serre, Solveig : p. 16, p. 38, p. 45
URBS : Table des matières
VOTO : page de couverture
Yang, Ruy : p. 73-74

Pour accéder aux autres actualités d'ICCARE : pepr-iccare.fr
Pour rejoindre la plateforme ARIANE : ariane.pepr-iccare.fr
ICCARE est aussi sur [Linkedin](#) et [YouTube](#)

Censurer une œuvre, entraver un spectacle,
étouffer une parole artistique est toujours
une atteinte au droit fondamental
de chacun à penser, débattre et ressentir.
Je n'ai cessé de le dire, la culture
n'est pas qu'un supplément d'âme,
elle est un enjeu régalien
et d'égalité
républicaine
dans sa vocation
émancipatrice. L'épanouissement
artistique va de pair avec la
liberté, la justice
et le vivre
ensemble.
Défendre la liberté de
création, c'est défendre
l'essentiel.

Rachida Dati



PROGRAMME
DE RECHERCHE
INDUSTRIES
CULTURELLES
ET CRÉATIVES



anr®