Les nouveaux métiers : « On n’est pas là pour faire de la techno pour de la techno. Il faut que ça ait un sens artistique ou social. » Marion Cossin

Posted on 10 juin 2025 by Anne Le Gall

Dans le cadre des journées Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab, ce podcast donne la parole à Marion Cossin, ingénieure de recherche au sein du centre de recherche HUPR (ex-CRITAC) basé au Québec. À la croisée de l’ingénierie, de la biomécanique et de la création artistique, elle revient sur le fonctionnement singulier de ce centre de recherche appliquée, ses projets menés avec les artistes, son approche de l’innovation sociale et les enjeux liés à l’intégration des technologies numériques dans les arts vivants.

Marion Cossin a récemment publié un Guide pour l’intégration des technologies dans le spectacle vivant [lire]. qui présentent l’ensemble des métiers mobilisés ou transformés.

Animé et monté par Chrystèle Bazin, autrice sonore et journaliste
Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot – Théâtre National de la Danse, vendredi 14 février 2025
Musique additionnelle : Jayrahx

SAVE THE DATE
Les prochaines journées Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab *Art vivant et environnements numériques* auront lieu les 5 et 6 mai 2026 [inscrivez-vous pour être informé en priorité]

Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab

Art vivant et environnements numériques 2026

chaillot théâtre national de la danse

5 → 6 mai

De l’ingénierie au cirque : un parcours hybride au service de la création

Ingénieure de formation, Marion Cossin a d’abord mis ses compétences au service du cirque contemporain, mesurant forces et mouvements pour mieux comprendre les efforts physiques en jeu. Elle travaille aujourd’hui chez HUPR, un centre collégial de transfert de technologie consacré aux arts vivants : « Nous sommes une structure de recherche appliquée, hors université, en lien direct avec les besoins du secteur. »

Ce modèle canadien singulier permet de connecter la recherche à des artistes, compagnies ou lieux, avec une logique de partenariat, de leviers financiers et d’accompagnement sur mesure, à toutes les étapes d’un projet.

Une approche ancrée dans l'écosystème des arts vivants

« Nos industries, ce sont les artistes », précise Marion Cossin. Le centre travaille avec une trentaine de projets par an, selon trois axes : aide technique, recherche appliquée et formation/information. Un rôle de passeur s'y affirme, où l'équipe de chercheurs, ingénieurs, artistes, développeurs aide les porteurs de projets à structurer leurs idées, monter leurs demandes de subvention ou tester des technologies.

Elle insiste sur un point crucial : « On n'est pas là pour faire de la techno pour de la techno. Il faut que ça ait un sens artistique ou social. » Ce positionnement explique aussi le développement de guides pratiques, fruits d'expériences mutualisées, comme ceux sur la capture de mouvement ou l'intégration des technologies numériques dans les arts vivants, largement utilisés par la communauté.

Nouveaux métiers, nouveaux collectifs

Pour Marion Cossin, les projets hybrides appellent une compréhension mutuelle entre les univers artistiques et technologiques. D'où l'importance de cartographier les métiers : artistes 3D, techniciens en IA, intégrateurs multimédia… avec un coup de projecteur sur ce dernier, souvent méconnu mais essentiel à l'interopérabilité des systèmes : « Un intégrateur multimédia, c'est celui qui fait dialoguer les différentes données. Sans lui, beaucoup de projets numériques ne tiennent pas. »

L'IA, un outil parmi d'autres… au service de la création

HUPR explore aussi l'intelligence artificielle. Machine learning pour reconnaître des séquences de danse, IA générative intégrée à des performances… autant de cas d'usage concrets où l'IA devient un outil de création et de personnalisation de l'expérience artistique. Mais Marion Cossin reste claire : « L'IA ne remplacera pas les artistes. Elle peut automatiser certaines tâches, mais la création restera humaine. »
L'innovation sociale au cœur de la démarche

Dernier volet, et non des moindres : l'innovation sociale. Que ce soit à travers des spectacles abordant la notion de genre, la médecine rurale ou encore la maladie de Parkinson, HUPR s'appuie sur les arts pour rendre visibles les enjeux invisibles, sensibiliser et transmettre. « Le spectacle peut être plus efficace qu'un article scientifique pour diffuser des résultats de recherche », affirme-t-elle.

Cet article a été rédigé avec l'appui de l'IAgen, d'après la retranscription textuelle du podcast.

Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab
Art vivant et environnements numériques

13 → 14 fév.

Explorez les contenus produits lors des journées *Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab : Art vivant et environnements numériques* les 13 et 14 février 2025 : tous les **podcasts [écouter]**, toutes les **tables-rondes [écouter]**, les présentations de l'**espace démo [découvrir]** !

Cet événement s'est tenu le cadre du Sommet pour l'action sur l'IA.