S’adapter au marché de l’immersif ou défendre l’exception culturelle ?

Posted on 22 septembre 2026 by Chrystèle Bazin

Face à une baisse structurelle des financements publics de la culture et des actions socio-culturelles, faut-il rebondir et trouver les moyens de faire sans, quitte à prendre le risque de se diluer dans les industries culturelles et créatives ou bien faut-il résister et démontrer l’intérêt général du maintien d’un financement public de la culture et de la création artistique ?

Sans surprise, les questions et inquiétudes quant au devenir économique du secteur ont occupé une place centrale lors des deux journées de rencontre Chaillot augmenté x TMNlab en mai 2026. Des postures très différentes se sont exprimées : développement de coproductions internationales et d’écosystèmes créatifs, rapprochement du secteur avec le marché en plein boom du divertissement immersif, ou au contraire réaffirmation des lieux culturels comme des espaces de démocratie culturelle, de critique sociale et de recherche, préservés des impératifs de rentabilité et de performance.

« Now is a time for community, now is a time for infrastructure »

Sarah Ellis, directrice de l’innovation à la Royal Shakespeare Company, l’a martelé lors de son intervention, il est temps de se rassembler et de se structurer car personne ne peut aujourd’hui s’en sortir seul, comme l’ambitionne le hub C.A.L.I.P.S.O., lancé à l’occasion de ces rencontres. Pensé autour du théâtre de Chaillot de manière à embrasser l’intégralité de la chaîne de la création chorégraphique immersive : production, distribution, programmation-diffusion, recherche, communauté, le hub vise à créer « un creuset, un lieu de rencontre, un lieu d’interconnexion, un lieu où les projets peuvent aussi se nouer, avec de grandes signatures chorégraphiques nationales et internationales, mais aussi des chorégraphes plus émergents, via des résidences de création » détaille Pierre Lungheretti, directeur délégué de Chaillot, qui voit également dans C.A.L.I.P.S.O., un outil de « *structuration du secteur des arts vivants dans le domaine des arts immersifs* » et une opportunité pour aller chercher des coopérations internationales. Il annonce, à ce sujet, la signature d’un accord avec le Lincoln Center à New York.

Ainsi, le secteur se rassemble de plus en plus en écosystème pour renforcer sa résilience, mêlant studios d’artistes, festivals-laboratoires (forum Impact, rencontres SVSN, Chroniques Création, etc.), incubateurs et dispositifs d’accompagnement (104 Factory, centre Pompidou, le Cube Garges, la Fabrique de la danse, le Vivier, etc.), équipements culturels et universités (INREV, etc.), mais aussi réseaux d’arts existants (HACNUM, PXN, TMNlab, JeDI, etc.) et pôles territoriaux (Aura, PACA, Marmande, etc.). L’édification d’un écosystème artistique autonome rappelle le concept de stack, théorisé par Benjamin Bratton, comme l’a mentionné Franck Bauchard dans son intervention. Il s’agit d’une conception de la technologie non pas par

briques mais par strates matérielles et immatérielles, à la manière d'un mille-feuille dont il s'agirait de maîtriser chaque couche de la part que nous avons choisie. Cette création d'un écosystème de la création contemporaine interroge cependant, en raison des capacités d'investissement du secteur au regard des besoins (tout le monde ne pourra pas faire le studio de Gilles Jobin et fournir des claquettes aux artistes en résidence). Faudra-t-il alors faire des alliances avec le marché de l'immersif grand public en plein boom mais aussi sociologiquement très éloigné du milieu de la culture et de la création artistique ?

« Troubler ce grand marché du divertissement immersif, hybride et waouh »

C'est en tous cas la conviction qui habite Marie du Chastel, directrice artistique du festival KIKK en Belgique, et co-fondatrice d'une structure sœur IKII, ainsi que la productrice Line Abramatic. En effet, le marché de l'immersif grand public illustre l'ascension de l'économie de l'expérience, théorisée par Pine et Gilmore en 1998 : « *76 % des consommateurs dans le monde préfèrent investir leur argent dans des souvenirs mémorables et dans des expériences plutôt que de posséder des produits matériels* », rapportent-elles (source : Momentum Worldwide, 2019). Autre chiffre marquant : la Gen Z est 4 fois plus susceptible que les générations précédentes de visiter une expérience immersive (Source: McKinsey, janvier 2026). « *C'est un marché très lucratif qui capitalise sur la maturité et l'accessibilité des technologies et sur des productions qui viennent du monde culturel et artistique. Pourtant, quand on regarde les grands acteurs de ce marché, ce sont des sociétés issues du tourisme et de l'événementiel qui ont flairé l'opportunité et non le secteur culturel* », observe Marie du Chastel. Comment les créations artistiques immersives pourraient-elles pénétrer ce marché des expériences grand public et donc à fort potentiel de billetterie ? Pour donner un ordre de grandeur, Line Abramatic cite le Tokyo du Team Lab Borderless qui a accueilli plus de 2,3 millions de spectateurs dès sa première année ou encore l'Atelier des Lumières à Paris, avec 1,2 millions de spectateurs, le summum de ce marché immersif s'incarnant dans la Sphère de Las Vegas. Elles ne proposent pas, pour autant, de quitter le marché de l'art pour aller vers le divertissement, mais d'étudier comment une part significative d'œuvres artistiques pourraient se retrouver programmées dans ces circuits de production et de diffusion.

L'objectif de IKII est donc de travailler avec le réseau d'artistes constitué depuis quinze ans dans le sillage du festival KIKK pour réenchanter ces divertissements immersifs grand public « *avec une poésie, une sensibilité artistique, des choses peut être plus plastiques, plus sensorielles* », explique Marie du Chastel. Ainsi, IKII parie sur l'adaptation d'œuvres à fort potentiel de public, à l'image de *Je suis une montagne* d'Éric Arnal-Burtschy (FR), rebaptisé « *the LSD experience* » et réduite en temps pour l'occasion, et sur la production de nouvelles œuvres à partir d'un cahier des charges pensé pour ce marché : « *on a écrit par exemple que toute la scénographie doit pouvoir être autoportante, montée dans des salles sombres comme en extérieur, adaptée à des petites salles comme à des lieux monumentaux, sans technologie excessive et répondant à des mots clés comme aériens, matérialité, tangible, poésie, sensibilité, émotions, empathie…* » Le marché de l'immersif attire de nombreux investisseurs privés et s'étend à d'autres secteurs (publicité et communication, formation, santé, etc.). En outre, insiste-t-elle, ce genre de format attire des acteurs ayant un agenda idéologique, à

l'instar de l'entrepreneur Edouard Stérin, proche de l'extrême droite française, et co-financeur controversé des cités immersives qui proposent des récits historiques en VR, avec ce slogan « *Faites l'expérience de l'Histoire* ». Selon elle, il est donc de la responsabilité du secteur de proposer des alternatives, car « *qui choisit les récits qu'on raconte dans ces lieux ? Qui décide de ce qu'on met dans la tête des gens quand ils ont les yeux fermés et les sens en éveil ?* », alerte-t-elle. IKII promet donc de mettre en œuvre un cercle de financement vertueux afin de venir piocher dans ce marché ultra-capitaliste pour alimenter la création artistique immersive. « *Le marché est mûr*, affirme Line Abramatic. *À nous de ne rien lâcher pour que ce grand marché du divertissement immersif, hybride, waouh ait une offre de plus en plus importante qui questionne, qui propose du trouble, qui fasse bouger les gens* ».

Certes, les opportunités sont attirantes, mais la question qui se pose aussi est celle-ci : en s'associant à des artistes, ces grandes messes de l'immersif ne vont-elles pas venir capter les financements publics qui étaient auparavant destinés à la recherche et à la création artistique, un peu à la manière des crédits d'impôts largement intégrés aux fonctionnements des entreprises du CAC 40 ? L'autre question est évidemment celle de la possibilité d'expression artistique dans un tel marché, et donc de l'exploitation des artistes pour les mêmes agendas politiques initialement redoutés. Pour éviter ces écueils, il serait intéressant de se pencher du côté du cinéma qui fait coexister blockbusters et films d'auteurs au sein d'une économie du prototype (difficile de prévoir un succès ou son échec avant sa sortie) qui s'est structurellement organisée de manière à fortement autofinancer le secteur en coopération avec la puissance publique (taxes sur les billetteries, financement d'une production nationale…), au nom de la célèbre exception culturelle française.

« Ça prend un village pour produire ce genre d'expérience »

Si le marché de l'immersif trouve sa rentabilité dans l'exploitation de technologies éprouvées, le financement de la création artistique en environnements numériques s'appuient sur l'innovation technologique, ce qui justifie que les œuvres soient souvent abordées par la technologie, malgré la limite de cette étiquetage (cf. l'article Du spectacle vivant vers des expériences spectaculaires). « *Y a-t-il des projets, en ce moment, qui soient financés et qui n'utilisent pas l'IA ?* », ironise la chorégraphe Clémence Debaig. Or l'attente d'innovation implique des temps longs de création et de développement, avec une mobilisation de compétences rares, et donc des coûts élevés pour un résultat incertain. Comment continuer à financer cette dimension d'expérimentation et « *produire de l'audace et des projets d'envergure mondiale ?* », comme le dit avec enthousiasme, Myriam Achard, cheffe des partenariats nouveaux médias & PR chez PHI (Québec) ? « *Ça prend un village pour produire ce genre d'expérience* », s'exclame-t-elle, en citant l'œuvre immersive *L'infini*, qui transporte virtuellement le public dans la station spatiale internationale, dans un espace de 1 500 m2 sans colonne et de 15 mètres de hauteur sous plafond. Que ce soit au Québec ou à Taïwan, deux pays très dynamiques en termes de créations immersives, les financements et le soutien publics sont capitaux dans le montage économique des œuvres, ces subventions permettant de faire levier pour obtenir des aides privées.

Comment le secteur de la création artistique immersive et hybride pourrait-il perdurer sans subvention ? Sommes-nous collectivement prêts à renoncer à l'apport de l'habitation artistique des technologies et nous contenter d'une culture popcorn ? Face à la complexité croissante des montages financiers, juridiques et humains, plusieurs artistes ont témoigné d'une certaine fatigue, préférant revenir à des formes plus chorégraphiques ou théâtrales que technologiques, quitter les espaces atypiques ou publics pour revenir au confort du plateau, ou encore se recentrer sur ce qui est le plus essentiel dans leur pratique artistique : l'écriture chorégraphique pour Natacha Paquignon, la mise en scène avec les comédiens pour Peer Perez Øian, l'expérience humaine et collective pour Frédéric Deslias. Si la grande majorité des artistes présents aux rencontres Chaillot x TMNlab comptent bien continuer d'investir les technologies, l'épuisement physique et mental des équipes artistiques n'est pas à sous-estimer dans cette période de forts bouleversements. Aussi, Céline Berthoumieux, déléguée générale d'HACNUM (réseau national des arts hybrides et numériques) appelle avec insistance à une simplification des dispositifs d'aide, ce qui permettrait déjà de faciliter la vie des artistes et producteurs : « *il faut sortir des financements par cases, afin de mieux accompagner les projets qui débordent justement des cases* ». Concrètement, lors d'une des sessions experts des rencontres, elle a relayé une question emblématique de cette complexité absurde, posée par des porteurs de projets hybrides XR et théâtre/danse : « *faut-il créer un studio de production et une compagnie de théâtre ?* »

« Hors de la démocratie culturelle, les lieux n'auront plus aucune raison d'être financés »

En dehors des arguments d'innovation technologique et de la dimension de création artistique au sens d'apporter quelque chose de nouveau, que ce soit en termes de regards, de dispositifs, de narration, d'imaginaires, etc., comment justifier le maintien d'un financement public à la hauteur des besoins et des enjeux de la culture ?

Anders Hasmo, dramaturge au Norske Teatret, raconte la prise de conscience post-covid d'un théâtre qui s'est replié sur lui-même au lieu de jouer son rôle d'espace de réflexion collective autour de sujets contemporains, comme le rapport aux technologies : « *on avait dessiné un théâtre, et une main immense, représentant la société, venait frapper à sa porte pour entrer. Et le théâtre répondait, désolée nous sommes trop occupés à penser à nous-mêmes, mais si vous voulez acheter un ticket, vous pouvez vous rendre sur notre site Web* ». Rachid Ouramdane, le directeur de Chaillot, théâtre national de la danse, rejoint ce constat d'entre-soi et appelle à revenir à la raison d'être des lieux culturels : « *Mon débat sera toujours celui de faire lien et peut-être que faire lien c'est faire œuvre* », estime-t-il. Il perçoit les espaces numériques comme un antidote pour lutter contre cet entre-soi des institutions culturelles, « *car ils rendent visibles des cultures et des corps qui étaient jusqu'alors invisibilisés, nous obligeant à sortir de l'eurocentrisme* ». Il parle notamment des K-poppers qui dansent sur l'esplanade du Trocadéro et qui créent de nouvelles manières de partager le mouvement et le geste chorégraphique via les réseaux sociaux. De son côté, le réalisateur et chercheur Benoît Labourdette observe une inversion des marges et du centre. Auparavant les lieux culturels étaient les gardiens du temple de l'art légitime — et le garant d'une reproduction bourgeoise — aujourd'hui les pratiques culturelles majoritaires passent par le numérique et les

propositions artistiques des institutions culturelles sont devenues marginales. Aussi, l'enjeu des lieux culturels se traduit par le glissement d'une mission de « *démocratisation culturelle de ce qui vient d'en haut (les grandes œuvres de l'humanité) à la démocratie culturelle, c'est-à-dire comment on s'enrichit les uns les autres* », conclut-il. Les playformances, ces récits sur scène d'expériences de jeu vidéo, présentés par Nicolas Ligeon, codirecteur du Théâtre de l'Élysée et cofondateur du collectif Sous les Néons, illustre un manière de pratiquer les droits culturels au sein des institutions : « *L'intérêt des playformances est de permettre une diversité de voix et de corps sur scène, en montrant que la culture vidéoludique a une valeur légitime au sein même de l'institution* », rejoignant la façon dont Benoît Labourdette se saisit des droits culturels : « *ce sont des outils pour respecter la dignité des personnes, les communautés, l'identité, etc.* ».

En filigrane, se pose la question du partage des outils publics que sont les équipements culturels, afin de les ouvrir à une diversité d'usages et de publics, mais non pas dans une vision de juxtaposition d'usages ou encore de simple consommation des lieux, mais avec l'objectif renouvelé de faire lien, de s'enrichir mutuellement, de créer des espaces communs de critique sociale via la création artistique et les pratiques culturelles. Benoît Labourdette est ainsi convaincu « *qu'aujourd'hui, la seule raison qui peut encore justifier le financement des lieux culturels avec de l'argent public, c'est d'en faire des lieux de la démocratie, des lieux qui permettent d'exister ensemble* ».

« Quel est le risque de ne pas produire une œuvre ? »

Prenons un peu de recul avec Sarah Ellis et son auteur en résidence vieux de 400 ans, Shakespeare, pour tenter de conclure cette traversée des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab : « *j'ai beaucoup échangé avec des économistes — que je n'imaginais pas aussi créatifs — sur la façon de valoriser l'impact culturel, d'en faire récit, et ils m'ont parlé de la notion de contre-factuel, c'est-à-dire du risque et du coût de ne pas faire quelque chose ?* » Et si les œuvres de Shakespeare n'avaient pas été publiées ? Et si Leonard de Vinci n'avait pas peint la Joconde ? Se pencher sur l'histoire de l'art, c'est se rendre compte que la valeur culturelle perdure bien plus longtemps qu'une année fiscale et ne répond pas à des indicateurs de court-terme, que ce soit du point de vue de sa valeur économique (marchés de l'art) ou de sa valeur symbolique (commun culturel, patrimoine mondial de l'UNESCO). « *Notre valeur culturelle, c'est notre avenir plein d'espoir* », conclut Sarah Ellis, tentant de remobiliser les troupes en nous replaçant dans un contexte plus large, celui d'offrir aux générations à venir le patrimoine artistique dans lequel ils pourront s'inscrire afin d'exister ensemble, à travers le temps. Et, nul doute qu'il faille un village pour produire tout ça…et que sans « ça », le risque c'est de ne plus avoir de village.

Save the date : Prochaine édition des rencontres

Chaillot Augmenté x TMNlab les 12 et 13 mai 2027 – Pré-inscription ⬇

Email

Prénom

Nom

Institution/Structure

Fonction

☐ J'accepte d'être suivi.e par des pixels de suivi dans les emails à des fins d'amélioration - moins et mieux ! - de nos communications TMNlab (ouverture, consultation des contenus...).

S'inscrire