

# « L'INDUSTRIALISATION DES BIENS SYMBOLIQUES » – ENTRETIEN AVEC PHILIPPE BOUQUILLION, BERNARD MIÈGE, PIERRE MÆGLIN

Un livre théorique important sur les mutations en cours dans les industries culturelles et dans les nouvelles industries dites « créatives », la Web-revue a demandé aux trois auteurs de répondre à un petit nombre de questions par écrit.

---

# LES STARS COMME MARQUES DE L'INDUSTRIE DE LA MUSIQUE ENREGISTRÉE – CHRISTOPHE MAGIS

Cet article s'appuie sur un corpus d'entretiens avec des éditeurs et managers du secteur phonographique, ainsi que sur une analyse sémiomusicale d'un disque de variétés.

---

# DE LA CRISE DE LA RATIONALITÉ À LA DIALECTIQUE DE LA RAISON – MARC HIVER

Dépasser la notion de crise de la rationalité liée à la crise des Lumières en revenant à la base du livre d'Adorno et Horkheimer sur La Dialectique de la Raison ?

---

# ART AUTHENTIQUE VS INDUSTRIE CULTURELLE – UNE DIALECTIQUE DE RÉSISTANCE SOCIALE – MARC HIVER

T. W. Adorno n'a de cesse de rappeler que le concept d'art authentique est maladroit dans sa formulation et qu'il recouvre d'abord un poids critique sur les industries culturelles.

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET DE COMMUNICATION #63, AVRIL 2018

Avril 2018 Contenu : 1 Les marketeurs et les goûts des « Millennials » 1.1 Consommer, une expérience à diffuser 2 La nouvelle application de Spotify occulte les artistes et les titres 2.1 Les difficultés de Pandora, radio en ligne 3 Les chaînes de télévision en France tentent de garder les jeunes 3.1 Consommer des contenus télévisés en ligne 4 Les franchises, une stratégie à double tranchant pour Disney 5 Canal + cherche son salut en Afrique francophone et en Asie 6 Les plates-formes vidéo chinoises affichent leurs ambitions 6.1 Standardisation de la forme et du genre

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES, ET DE

# COMMUNICATION #62, MARS 2018

Mars 2018 Contenu : 1 SPÉCIALE INDUSTRIE PUBLICITAIRE 2 Technos vs créatifs : la révolution numérique dans l'industrie publicitaire 2.1 La publicité dans un monde post-keynésien 3 Médias éditoriaux et non éditoriaux 4 L'employé ambassadeur 5 L'avenir du marketing : la fin des « silos » créatifs 6 Twitter affiche enfin un bénéfice 7 Google veut éradiquer des publicités en ligne intrusives

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #57, OCTOBRE 2017

Octobre 2017 Contenu : 1 L'explosion de l'e-sport : « transformer les joueurs en relais de communication » 2 Le nouveau paysage médiatique américain 3 L'été catastrophique du cinéma américain 4 Des critiques gastronomiques écrites par des machines 5 Le produit se muant en objet communicant, l'entreprise se mettant en réseau, sera-ce la fin de la publicité ? 6 Le marché des logiciels pour espionner ses proches 7 EuropaCorp (Luc Besson) est en grande difficulté

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #54, JUIN 2017

Juin 2017 Contenu : 1 Un lien partagé sur quatre sur les réseaux sociaux relève du « fake news » 2 Les éditeurs de presse déçus par Facebook 3 Jeux vidéo : la réalité virtuelle ne décolle pas pour l'instant 4 Le streaming a tué les intros instrumentales 5 Le soft power et les séries turques 6 Des séries dérivées de Game of Thrones en préparation 7 Les liens avec des contenus originaux renforceront la publicité numérique à terme

---

# ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #53, MAI 2017

Mai 2017 Contenu : 1 L'intelligence artificielle humaine trop humaine 2 Internet devient une troisième voie d'exploitation de nouveaux films 3 Le blues des traducteurs, et la traduction par machine 4 Convergence médias/télécoms : le deal entre Orange et HBO 5 Des vidéastes de gauche investissent YouTube 6 Google reste le roi de la publicité en ligne, mais Facebook monte 7 Pourra-t-on choisir soi-même la trame d'une série ?

---

# ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #51, MARS 2017

Mars 2017 Contenu : 1 Séries télévisées : la lente émergence des showrunners en France (suite) 2 Streaming : l'industrie musicale soupçonne des tricheries 3 Proctor & Gamble impose ses règles aux agences médias pour la publicité numérique 4 La réalité virtuelle intéresse l'industrie publicitaire (le meilleur des mondes ?) 5 Les géants du Web investissent massivement dans les interfaces vocales 6 La CNIL lance un vaste débat sur les algorithmes 7 Medium, la plateforme des blogs de qualité, se cherche un nouveau modèle économique 8 Les cookies publicitaires sont ciblés par la Commission européenne

---

# ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #50, FÉVRIER 2017

Février 2017 Contenu : 1 Le cinéma des blockbusters (mai 2013), Actualités #9 2 Tagger des marques et des personnalités sur Instagram (Facebook), juin 2013, Actualités #10 3 Débat entre producteurs, [scénaristes] et chaînes de télévision (janvier 2014), Actualités #16 4 Le streaming, c'est la radio du

XXIe siècle, mars 2014, Actualités #18 5 L'overdose des super-héros, juin 2014, Actualités #21 6 La montée en puissance des bases de données, et la mort de la politique, sept. 2014, Actualités #23 7 De la réalité virtuelle ou le paradis des geeks, oct. 2014, Actualités #24 8 Les zombies postapocalyptiques « mangent » la télévision, déc. 2014, Actualités #26 9 L'humanité augmentée (H+) : le transhumanisme arrive en France, février 2015, Actualités #28 10 Investissements records dans les start-up de la Silicon Valley, juin 2015, Actualités #32 11 La série CSI (Les Experts) tire sa révérence, nov. 2015, Actualités #36 12 Les start-up de la Silicon Valley revoient leurs ambitions en baisse, avril 2016, Actualités #41 13 Les musiciens ne supportent plus les portables dans les salles de concert (juillet-août, 2016), Actualités #44

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #46, OCTOBRE 2016

Octobre 2016 Contenu : 1 Le nouvel algorithme de Facebook dérape 2 L'humanité 2.0 en l'an 2100, science-fiction ? 3 L'envoi réussi d'un satellite « quantique » chinois, destiné à un usage commercial et militaire 4 Le marché des PC est dopé par l'essor du « gaming » (e-sport) 5 « Le Bureau des Légendes » est la série française la plus exportée 6 Snapchat (Snap Inc.) vient de lancer une version française de son application Discover 7 DeepMind fait des progrès importants dans la création des voix synthétiques

---

## ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #45, SEPTEMBRE 2016

Septembre 2016 Contenu : 1 Deezer à l'assaut du marché musical américain 2 Les artistes musicaux les mieux payés en 2016 et les conséquences pour les festivals en France 3 La liste Forbes des Top Fortunes 2016 4 Une vague de fusions-acquisitions est à prévoir dans l'audiovisuel 5 Facebook domine le marché publicitaire du Web 6 Déclin dramatique de la presse papier et du suivi de l'actualité aux États-Unis 7 Netflix marque le pas

# LE MINI FILM PUBLICITAIRE EN CHINE – LI HUISI (微电影)

Publicitaire à 80%, le mini film [微电影 wei (micro) -dianying (film)] est un quasi genre en Chine, bien que le format s'étende de 90 secondes à 40 minutes.