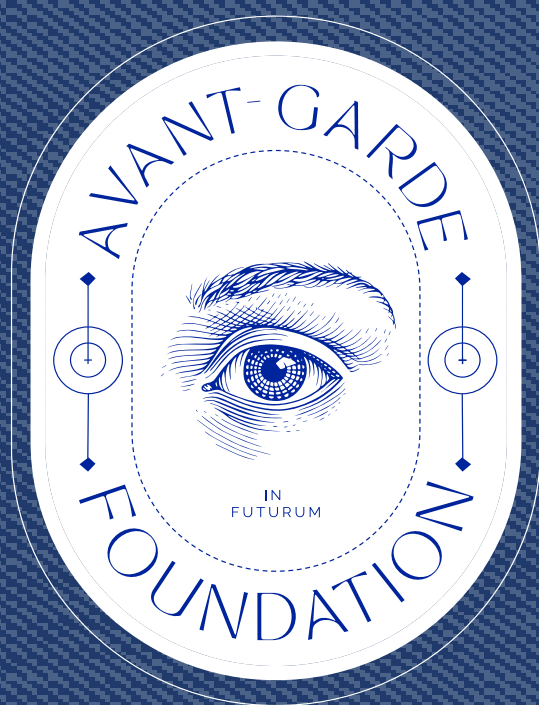




RAPPORT D'ACTIVITÉ

DU FONDS DE DOTATION AVANT-GARDE FOUNDATION



#1 - Préambule

Le Fonds de dotation Avant-Garde Foundation a été créé le 15 août 2023 par Nicolas Pasquet, Frédéric Lévy et Julien Martinet, tous trois administrateurs de ce Fonds de dotation.

Avant-Garde Foundation, se conçoit comme un « Do tank ». Sa mission est de redonner à la société l'envie et le pouvoir d'agir afin de construire un avenir positif, inclusif et désirable, en contribuant à la réinvention des imaginaires français et européens. Cette ambition se déploie à l'intersection de cinq domaines fondamentaux qui structurent nos sociétés contemporaines : les arts, les sciences, les lettres, les techniques et la société.

Fidèle à sa mission, le fonds a poursuivi en 2025 une dynamique d'expérimentation, de développement et de structuration. Cette année a permis de mettre à l'épreuve les intuitions fondatrices du projet, tout en amorçant leur traduction opérationnelle.

L'année 2025 a notamment été marquée par le développement d'un projet central devenu tangible : le jeu DÉS-IRABLE, outil de réflexion collectif sur les futurs désirables, présenté lors de la soirée annuelle du 14 octobre 2025.

Le présent rapport d'activité revient sur les actions menées, les enseignements tirés et les perspectives ouvertes, dans un contexte où le fonds affirme progressivement son positionnement singulier au service de l'intérêt général.



#2 - Fonctionnement interne du fonds de dotation

2.1. CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Conseil d'Administration (CA) d'Avant-Garde Foundation est l'organe collégial de direction et de décision du fonds de dotation. Il est composé des membres fondateurs de droit ainsi que des membres désignés par résolution du CA, conformément aux règles de quorum fixées dans les statuts.

Il assure la gouvernance stratégique du fonds et veille à la mise en œuvre des orientations définies dans les statuts.

Au cours de l'exercice 2025, le Conseil d'administration était composé des membres suivants :

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| • M. Nicolas PASQUET | • M. Jean-Baptiste COLAS |
| • M. Frédéric LEVY | • Mme Laetitia JOSEPH |
| • M. Julien MARTINET | • Mme Anne GUÉRIN |

Madame Anne Guérin a rejoint le Conseil d'administration à compter du 23 janvier 2025, conformément à la décision de sa nomination prise lors de la réunion du Conseil d'administration du 16 décembre 2024.

2.2. COMITÉ CONSULTATIF

Le Comité consultatif, intitulé « Haut Conseil » d'Avant-Garde Foundation, est composé de personnalités qualifiées et d'experts reconnus dans les domaines d'intervention du fonds, à savoir les arts, les sciences, les lettres, les techniques et la société.

Le Haut-Conseil a pour mission d'éclairer les orientations stratégiques du fonds, d'alimenter ses réflexions de long terme et de contribuer à la qualité intellectuelle, éthique et prospective des actions menées. Le Haut-Conseil constitue ainsi un espace de dialogue interdisciplinaire, favorisant la confrontation des points de vue et la mise en perspective des enjeux contemporains afin de nourrir les projets, dispositifs et prises de position du fonds de dotation.

Au début de l'exercice 2025, le Haut-Conseil d'Avant-Garde Foundation était composé des membres suivants :

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Mme Surya Bonaly
Ancienne championne de patinage artistique | <ul style="list-style-type: none"> • Mme Adeline Nazarenko
Directrice d'institut des sciences de l'information et de leurs interactions au CNRS |
| <ul style="list-style-type: none"> • Mme Laurence Devillers
Scientifique spécialisée IA | <ul style="list-style-type: none"> • M. Pascal Perrineau
Politologue français |
| <ul style="list-style-type: none"> • M. Wissem Hechi
Entrepreneur social et conférencier | <ul style="list-style-type: none"> • Mme Marina Teller
Professeure de droit, spécialiste IA et droit économique |
| <ul style="list-style-type: none"> • M. Antoine Khaitrine
Entrepreneur et investisseur | <ul style="list-style-type: none"> • Mme Valérie Tiacoh
Directrice stratégie et innovation sociétale |
| <ul style="list-style-type: none"> • M. Étienne Klein
Physicien et philosophe des sciences | <ul style="list-style-type: none"> • M. Cédric Villani
Mathématicien et homme politique français |
| <ul style="list-style-type: none"> • Mme Malia Metella
Ancienne championne de natation | <ul style="list-style-type: none"> • M. Bernard Werber
Écrivain de science-fiction |
| <ul style="list-style-type: none"> • M. Stéphane Nafir-Gouillon
Magistrat judiciaire | |

Cinq nouveaux membres ont rejoint le Haut-Conseil au cours de l'exercice 2025, renforçant la diversité des regards et des expertises :

M. Xavier Dorison Scénariste BD	M. Raphael Domjan Explorateur et entrepreneur
M. Taha Mansour Mentaliste et performeur	M. Hervé Saint-Hélier Photographe professionnel
Mme Valérie Ly-Cuong Danseuse professionnelle	

#3 - Rapports du fonds avec les tiers

3.1 LES ACTIONS DE VALORISATION MENÉES PAR LE FONDS

Au cours de l'exercice 2025, Avant-Garde Foundation a déployé une stratégie de valorisation structurée et multicanale, visant à renforcer l'impact de ses actions, à clarifier son positionnement de Do tank et à fédérer une communauté d'acteurs engagés autour des enjeux liés aux imaginaires, aux récits et aux transformations sociétales.

Les actions de valorisation menées ont poursuivi plusieurs objectifs :

**FAIRE CONNAÎTRE L'OBJET ET LES
MISSIONS DU FONDS**

**METTRE À L'HONNEUR LES PROJETS DÉVELOPPÉS ET
LES TRAVAUX DE RÉFLEXION MENÉS**

**RENFORCER LA LISIBILITÉ DE SES ACTIONS AUPRÈS
DE SES PARTENAIRES, MÉCÈNES POTENTIELS ET DU
GRAND PUBLIC**

PRINCIPALES ACTIONS DE VALORISATION RÉALISÉES EN 2025

- **Activité sur les réseaux sociaux professionnels**

Le fonds a assuré une présence régulière sur le réseau LinkedIn, avec la publication de plus d'une trentaine de posts majeurs au cours de l'année 2025. Ces contenus ont permis de valoriser :

- Les événements organisés par le fonds ;
- Les événements dont le fonds était partenaire ;
- Les réflexions menées sur les imaginaires et les récits ;
- Les projets structurants, et notamment le jeu DÉS-IRABLE ;
- Les membres du Haut-Conseil et les partenaires du fonds.

- **Communication autour des ateliers de conception du jeu DÉS-IRABLE**

Deux ateliers ouverts au grand public ont été organisés afin de concevoir collectivement le jeu DÉS-IRABLE. Les invitations, diffusées en ligne, ont permis de mobiliser des participants volontaires et engagés, en cohérence avec la démarche collaborative du fonds. Les publications réalisées en amont et à l'issue de ces ateliers ont permis d'attirer les participants, de valoriser les avancées du projet et d'inscrire le jeu DÉS-IRABLE comme la réalisation centrale de l'année 2025. (voir section dédiée p. 13)

- **Valorisation de l'évènement annuel du fonds de dotation**

Le fonds a organisé, le 14 octobre 2025, sa soirée annuelle consacrée à la présentation du jeu DÉS-IRABLE. Cet événement a donné lieu à une production de contenus d'engagement à l'action spécifiques (publications, interviews vidéo, captations), contribuant à la diffusion des récits et des enseignements issus des ateliers de jeu. (voir section dédiée p. 14)

- **Organisation et valorisation d'évènements grand publics**

Avant-Garde Foundation a organisé trois événements de type « Collision » au cours de l'année 2025 (les 23 janvier, 8 avril et 17 juin). Ces rencontres ont été conçues comme des espaces de dialogue et de confrontation des idées entre chercheurs, artistes, entrepreneurs, institutions et citoyens, et ont fait l'objet d'une valorisation dédiée avant et après chaque événement. (voir section dédiée p. 15)

- **Mise en visibilité des acteurs impliqués et attractivité auprès des mécènes et partenaires**

Les actions de valorisation menées par le fonds ont permis de mettre en avant l'ensemble des parties prenantes impliquées dans ses projets (intervenants, partenaires, bénévoles et membres du Haut-Conseil) et de souligner la dynamique collective au cœur de l'action d'Avant-Garde Foundation. Elles ont également offert aux mécènes et partenaires potentiels une lecture claire, continue et concrète des projets développés par le fonds, de leur avancement et de leurs impacts, contribuant ainsi à renforcer sa crédibilité, sa lisibilité et son attractivité.

3.2. LISTE DES PARTENAIRES DU FONDS

Au cours de l'exercice 2025, Avant-Garde Foundation a initié des rapprochements avec plusieurs partenariats stratégiques, opérationnels et institutionnels, contribuant à la mise en œuvre de ses actions d'intérêt général, à la diffusion de ses outils et à l'organisation de ses événements.

RAPPROCHEMENT EN COURS POUR LA DIFFUSION DU JEU DÉSI-RABLE

- **Le Siècle des Femmes, Chapter One, Vox Femina et l'Association Europe Finance Régulation**

Ces organisations ont été identifiées comme relais potentiels pour la diffusion du jeu DÉSI-RABLE auprès de publics variés (dirigeantes, décideurs, professionnels) autour des enjeux des imaginaires et de l'intelligence collective.

- **ZEP – Zone d'Expression Prioritaire**

Partenaire engagé dans la participation citoyenne, notamment en milieux défavorisés, ZEP contribue à diffuser le jeu DÉSI-RABLE auprès de publics éloignés des dispositifs culturels et de réflexion prospective, en cohérence avec l'objectif d'inclusion du fonds.

COLLABORATIONS ÉVÈNEMENTIELLES ET CULTURELLES

- **Atelier Daruma**

Exploration de possibilité de collaboration pour l'organisation conjointe d'un événement, visant à proposer une expérience immersive et culturelle en cohérence avec la mission du fonds.

- **Moulin d'Andé**

Association d'Avant-Garde Foundation à leur événement annuel, le Moulin des Savoirs, permettant de renforcer la visibilité du fonds et d'inscrire ses travaux dans un cadre de réflexion partagé.

- **EICAR (École Internationale de Création Audiovisuelle et de Réalisation)**

Partenaire clé pour l'événement annuel du fonds, avec un prêt de salle ainsi que la mobilisation d'étudiants bénévoles assurant la régie son et lumière.

- **Hémicycle**

Co-organisation d'une conférence à l'Assemblée parlementaire de l'Europe, contribuant à inscrire les réflexions du fonds dans un cadre institutionnel européen.

- **La Maison des Canaux**

Lieu engagé dans les transitions écologiques et solidaires, ayant accueilli un atelier organisé par le fonds. Ce partenariat s'inscrit dans une volonté d'ancrage territorial et d'ouverture à des publics engagés sur les enjeux de transformation sociale.

- **La REcyclerie**

Tiers-lieu dédié à l'économie circulaire et aux pratiques durables, identifié comme un espace propice à l'organisation d'événements du fonds, en cohérence avec ses thématiques liées aux futurs désirables et aux transitions contemporaines.

COLLABORATIONS ÉDITORIALES ET INTELLECTUELLES

- **Futur Proche**

Des échanges sont en cours afin d'explorer les conditions d'un partenariat potentiel autour d'un atelier d'imagination et de co-écriture de récits, visant à ouvrir des futurs désirables, pluriels, alternatifs et soutenables

- **Taha Mansour**

Contribution à l'organisation de l'évènement annuel de l'Avant-Garde Foundation, en lien avec son expertise dans la conception d'expériences collectives et interactives.

- **RF Studio**

Studio de création qui a accompagné Avant-Garde Foundation dans le développement du jeu DÉS-IRABLE. Le studio a contribué à la conception de l'expérience et à la structuration de la mécanique du jeu, participant ainsi à la mise en forme d'un outil collectif destiné à faire émerger de nouveaux récits et imaginaires autour des futurs possibles.

COLLABORATIONS TECHNIQUES, PÉDAGOGIQUES ET DE PRODUCTION

- **Ateliers Emmaüs**

Réalisation matérielle du plateau de jeu DÉS-IRABLE, dans une démarche alliant production responsable et utilité sociale.

- **Université Côte d'Azur**

Contribution académique et technique des étudiantes du Master 2 Droit bancaire et FinTech, portant sur l'usage de l'intelligence artificielle dans le cadre du jeu DÉS-IRABLE, notamment sur les enjeux juridiques et éthiques associés.

- **Article 1**

Accompagnement des jeunes participants et ouverture de leur regard sur le monde, notamment à travers les ateliers et les rencontres Collision.

#4 - Liste des actions d'intérêt général financées par le fonds

POSITIONNEMENT DU FONDS ET CADRE D'INTERVENTION

Le Fonds de dotation Avant-Garde Foundation intervient en qualité de fonds opérateur. À ce titre, il conçoit, porte et met en œuvre directement les actions relevant de sa mission d'intérêt général, sans procéder, à ce stade de son développement, à des redistributions financières à des tiers porteurs de projets.

Ce positionnement stratégique, assumé depuis la création du fonds, traduit la volonté d'Avant-Garde Foundation de se définir comme un « Do tank », et non comme un simple espace de réflexion théorique. Dans un contexte de structuration progressive et de recherche de financements, ce mode opératoire permet au fonds de démontrer concrètement sa capacité à agir, à expérimenter et à produire des outils au service de la transformation des imaginaires.

À moyen terme, et sous réserve de la consolidation de ses ressources, le fonds envisage toutefois d'élargir son mode d'intervention à des actions de soutien ou de financement de projets d'intérêt général portés par des tiers, dès lors que ceux-ci seraient pleinement alignés avec sa raison d'être et ses valeurs.

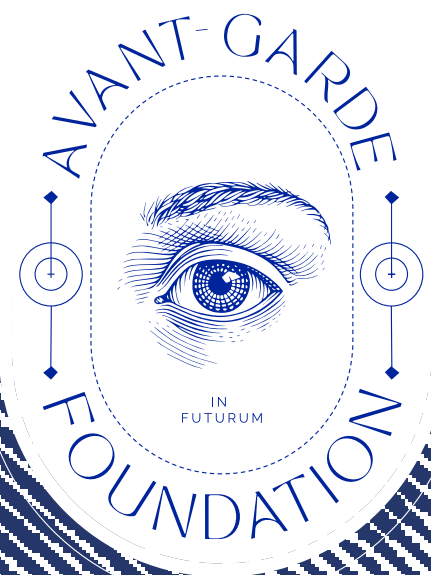
ACTION STRUCTURANTE DE L'EXERCICE 2025 : CONCEPTION ET DÉPLOIEMENT DU JEU DÉS-IRABLE

Au titre de l'exercice 2025, l'action centrale menée par le fonds a été la conception, la production et la mise en œuvre du jeu DÉS-IRABLE, outil de réflexion collective destiné à stimuler l'imagination, le débat et la capacité d'agir autour des futurs possibles.

L'objectif principal poursuivi en 2025 était de démontrer l'utilité du jeu comme levier de transformation des imaginaires. Le choix du format ludique répond à une conviction fondatrice du fonds : le jeu permet de se libérer des contraintes habituelles (institutionnelles, professionnelles, sociales), de lever les mécanismes d'autocensure et d'ouvrir un espace propice à l'émergence d'idées, de récits et de projections inédites, difficilement accessibles dans des formats de travail classiques.

En 2025, le jeu DÉS-IRABLE a été conçu comme une version aboutie, tout en restant pensé pour évoluer dans le temps. Les premiers usages et retours ont déjà permis d'identifier plusieurs pistes d'amélioration, notamment pour renforcer son autonomie et faciliter son déploiement dans des contextes variés. Ils ouvrent également la voie à l'intégration de nouveaux modules, afin d'y incorporer progressivement les technologies émergentes, en particulier l'intelligence artificielle.

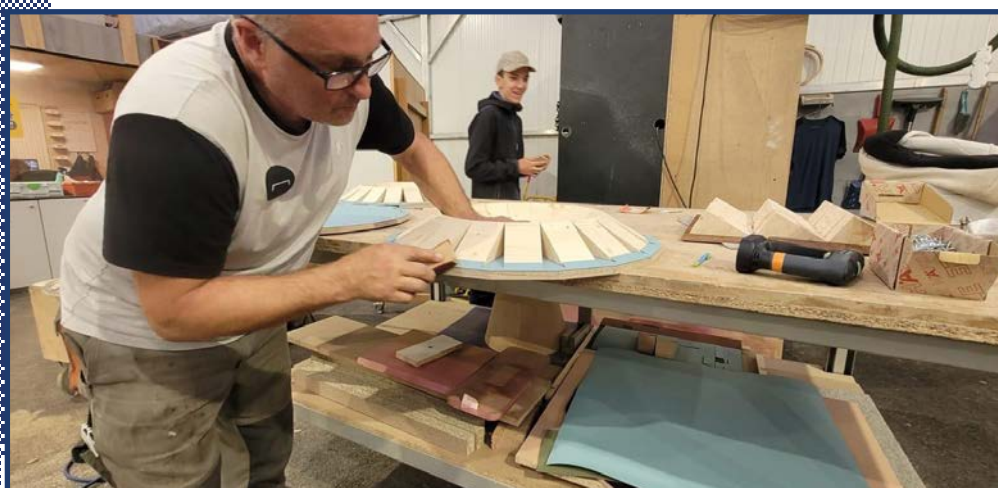
Le jeu s'adresse à un public large et transversal, incluant le grand public, les acteurs économiques, culturels, académiques et institutionnels, dans une logique de croisement des perspectives et d'échanges constructifs.



RAPPORT D'ACTIVITÉ DU FONDS DE DOTATION
AVANT-GARDE FOUNDATION



Réalisation des plateaux de jeu par les ateliers Emmaüs pour la soirée annuelle du 14 octobre 2025.



Version finale du plateau de jeu présentée le 14 octobre 2025.

MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION ET DÉMARCHE D'INTELLIGENCE COLLECTIVE

La conception du jeu DÉS-IRABLE s'est appuyée sur une démarche d'intelligence collective, structurée autour de deux ateliers collaboratifs organisés respectivement le 27 mars 2025 (environ 40 participants) et le 4 juin 2025 (environ 50 participants).

Ces ateliers ont rassemblé des profils issus d'horizons complémentaires : recherche et enseignement, création artistique et culturelle, entreprises et entrepreneuriat, innovation et prospective, ainsi que des acteurs de l'engagement citoyen et philanthropique. Cette diversité a constitué un élément central de la démarche, avec une volonté explicite de :

- croiser les disciplines et les savoirs ;
- confronter des imaginaires parfois divergents ;
- favoriser l'émergence de récits alternatifs et collectifs.

Cette méthodologie a permis de nourrir à la fois les mécaniques du jeu, sa narration et ses usages, tout en incarnant concrètement les valeurs portées par le fonds.



Premier atelier collaboratif : réflexion et test des dynamiques de jeu, 27 mars 2025



Second atelier collaboratif : ajustements et approfondissement des dynamiques, 4 juin 2025.



RESTITUTION PUBLIQUE ET PREMIERS IMPACTS OBSERVÉS

Le point d'orgue de cette action a été la soirée de présentation en avant-première du jeu, organisée le 14 octobre 2025 à l'École internationale de création audiovisuelle et de réalisation, réunissant environ 80 participants.

Les retours recueillis à l'issue de cette soirée ont été largement positifs. Les participants ont souligné :

- la simplicité et le fort pouvoir d'adhésion du jeu ;
- la qualité globale de l'évènement, tant dans son organisation que dans son animation ;
- la capacité du jeu à synthétiser des problématiques complexes tout en laissant une large place à l'imagination et à la projection collective.

L'animation assurée par Taha Mansour, sous la forme d'un jeu de rôle immersif, a constitué un moment particulièrement marquant, contribuant à installer un climat de confiance, de lâcher-prise et de coopération.

Le jeu a été perçu comme un média puissant, permettant de sortir des postures habituelles, de dépasser les enjeux d'ego ou de faisabilité immédiate, et de favoriser une créativité collective sans pression.



Présentation officielle du jeu DÉS-IRABLE en table ronde, 14 octobre 2025.

Neuf récits prospectifs ont émergé de cette soirée, illustrant la capacité des participants à coopérer et à construire ensemble des horizons communs, perçus comme ambitieux mais atteignables. Plusieurs témoignages ont mis en avant le fait que le jeu permettait une prise de conscience collective autour de la responsabilité partagée face aux futurs possibles, ainsi que l'émergence d'idées nouvelles et structurantes.

Cinq interviews ont été réalisées à l'issue de l'évènement, et plusieurs participants ont exprimé leur souhait de réutiliser le jeu au sein de leur organisation ou de leur entreprise.



Présentation officielle du jeu DÉS-IRABLE en table ronde, 14 octobre 2025.

INSCRIPTION DANS LA MISSION D'INTÉRÊT GÉNÉRAL ET PERSPECTIVES

Par cette action, le fonds a pleinement contribué à la réalisation de son objet philanthropique, en proposant un outil pédagogique et un levier de débat public, permettant à chacun de se reconnaître comme acteur potentiel des transformations à venir.

Le jeu DÉS-IRABLE constitue désormais un socle structurant pour la stratégie 2026 du fonds. Il sera réutilisé et diffusé plus largement, notamment dans le cadre de partenariats avec des écoles, des associations et d'autres structures intéressées par ses usages. Le fonds s'engage par ailleurs en 2026 dans un nouveau cycle thématique et il entend capitaliser sur les récits produits et sur l'outil développé afin d'en amplifier les effets et les enseignements.

ACTIONS COMPLÉMENTAIRES DE L'EXERCICE 2025 : **LES ÉVÈNEMENTS « COLLISIONS »**

Avant-Garde Foundation a organisé en 2025 plusieurs rencontres au format innovant. Intitulées « Collisions », ces événements ont été conçus comme des espaces de dialogue et de rencontre des idées réunissant chercheurs, artistes, entrepreneurs, institutions et citoyens autour de thématiques d'avenir.

Chaque rencontre a permis de rassembler une trentaine de participants clés dans un format volontairement convivial et interactif, favorisant des échanges approfondis et la circulation des points de vue. Les « Collisions » constituent ainsi un espace d'expérimentation intellectuelle permettant de croiser les disciplines et de nourrir les travaux d'Avant-Garde Foundation sur les imaginaires et les futurs possibles.

Afin de structurer les échanges et stimuler la discussion, Avant-Garde Foundation a développé pour ces rencontres un jeu de cartes dédié, conçu pour relancer les débats, introduire des angles de réflexion inattendus et encourager l'exploration de nouveaux imaginaires.

Chaque session s'organise autour de plusieurs séquences : un temps de présentation des intervenants à partir de cartes « persona » inspirées de figures avant-gardistes et de leurs citations, une introduction du thème par les invités, un dialogue entre intervenants nourri par des cartes « clash » et des questions inspirées de grandes écoles de pensée, puis une discussion ouverte avec les participants.



Collision entre Etienne Klein et Christian Durieux, 23 janvier 2025.



Collision entre Lucie Campagnolo et William Rapin, 17 juin 2025.



Collision entre Sylvain Tesson et Raphael Domjan, 8 avril 2025.

LES «COLLISIONS» EN 2025:

Le 23 janvier 2025, au Couvent des Récollets, la première Collision s'est tenue autour du thème « Penser l'impossible : quand l'imaginaire scientifique redéfinit les stratégies industrielles et collectives », avec **Étienne Klein** et **Christian Durieux**.

Les échanges ont interrogé la relation entre imagination et connaissance dans la manière dont nous pensons l'innovation et les futurs possibles.

Étienne Klein a rappelé l'importance de s'appuyer sur des connaissances solides pour éviter que l'imagination ne fasse basculer la vérité dans une forme de subjectivité, tandis que Christian Durieux a défendu la nécessité de cultiver l'imagination tout en restant ancré dans le réel.

La discussion a également largement porté sur leur bande dessinée commune, L'Éternité béante, qui a servi de point d'appui concret pour explorer les liens entre science, fiction et représentation du temps.

Les intervenants ont notamment montré comment ce projet éditorial permet de rendre accessibles des concepts scientifiques complexes tout en ouvrant un espace d'interprétation et de projection.



ETIENNE KLEIN

Physicien et directeur de recherche au CEA, il est professeur à l'École Centrale de Paris et directeur du Laboratoire de Recherche sur les Sciences de la Matière (LARSIM).

CHRISTIAN DURIEUX

Auteur et illustrateur belge de bande dessinée, il est reconnu pour ses récits sensibles et son travail d'illustration.



Le 8 avril 2025, au Musée national de la Marine, une deuxième Collision a réuni **Sylvain Tesson** et **Raphaël Domjan** autour du thème « La manière dont l'audace individuelle et l'innovation collective peuvent nous aider à relever les défis de notre temps ».

Le dialogue a fait émerger deux visions complémentaires de l'avant-garde contemporaine : l'une mettant en avant la nécessité de préserver une relation sensible, contemplative et poétique au monde, l'autre soulignant le rôle de l'innovation technologique et de l'esprit pionnier pour répondre aux grands défis environnementaux et sociétaux.

Les échanges ont notamment interrogé la notion de progrès, rappelant qu'il peut être porteur d'avancées majeures tout en comportant des ambivalences qui invitent à un regard critique.

Ils ont également mis en lumière l'importance de préserver ce qui pourrait sembler « inutile » dans nos sociétés productivistes, comme l'art, la contemplation ou la beauté, qui demeurent pourtant essentiels à l'équilibre humain et à la capacité d'imaginer d'autres futurs.

Enfin, la discussion a insisté sur la nécessité d'agir face aux enjeux écologiques sans attendre des solutions parfaites, en acceptant l'expérimentation et l'imperfection comme conditions de l'action.



SYLVAIN TESSON

Écrivain-aventurier dont les récits interrogent notre rapport au monde, il présentera son ouvrage *Les Piliers de la mer*, consacré aux derniers sanctuaires préservés de la planète.

RAPHAËL DOMJAN

Pionnier de l'aventure solaire et initiateur de PlanetSolar, il porte une vision de l'exploration alliant innovation technologique et conscience environnementale.



Le 17 juin 2025, au MOB, une nouvelle Collision a réuni **Lucie Campagnolo** et **William Rapin** autour du thème « Comment l'exploration de l'espace peut révolutionner notre avenir sur Terre ? ».

Cette rencontre a permis d'interroger la puissance de l'imaginaire spatial comme moteur d'innovation et de projection collective.

Les intervenants ont rappelé combien la conquête spatiale, au-delà de sa dimension technologique, constitue un puissant vecteur d'émerveillement et un lien entre générations, tout en ayant déjà transformé notre quotidien à travers de nombreuses applications.

Les échanges ont également soulevé les enjeux éthiques et politiques liés à l'appropriation des ressources spatiales et à l'émergence de nouvelles frontières technologiques, invitant à penser les responsabilités collectives qui accompagnent ces avancées.

Enfin, la discussion a mis en avant l'importance de préserver une part d'inconnu dans la recherche et dans l'exploration scientifique, condition essentielle pour continuer à ouvrir de nouveaux horizons.



LUCIE CAMPAGNOLO

Ingénieure et docteure en électronique spécialisée dans le spatial, elle dirige aujourd'hui l'accélérateur européen de start up spatiales SpaceFounder.

WILLIAM RAPIN

Chercheur en astrophysique au CNRS à l'Institut de recherche en astrophysique et planétologie de Toulouse, il est spécialiste de l'exploration et de l'étude des surfaces planétaires.



ILS SOUTIENNENT L'AVANT-GARDE

