

[Chaillot augmenté x Rencontre TMNlab 2025] Les tables-rondes Art vivant et environnements numériques

Posted on 10 juin 2025 by Clément Coustenoble

Comment le spectacle vivant s’empare-t-il des environnements numériques pour créer, diffuser, coopérer ou encore interroger les mutations sociétales en cours ? À travers une série de tables-rondes réunissant artistes, chercheurs, développeurs, institutions et lieux culturels, les journées Chaillot Augmenté x Rencontres TMNlab en février 2025 ont proposé un panorama critique et inspirant des pratiques émergentes et des enjeux transversaux. Cette restitution revient sur les échanges, les tensions et les perspectives qui ont nourri ces discussions, entre utopie, pragmatisme et volonté d’agir collectivement.□

[article en cours d’édition / inscrivez vous à la newsletter pour recevoir les contenus dès leur mise en ligne]

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



5 → 6 mai

Jeudi 13 février

Introduction par **Pierre Lungheretti**, directeur délégué de Chaillot – Théâtre National de la Danse, et **Marion Franquet**, présidente TMNlab, secrétaire générale de la Scène Nationale Carré-Colonne

[« Arts vivants artificiels, des questionnements archaïques et contemporains »](#) par **Marie Hélène Tramus**, professeure émérite et co-fondatrice d'Arts et Technologies de l'Image à l'université Paris 8

« **D'une technologie à l'autre, comprendre ces environnements plutôt que les occuper** » par **Anne Le Gall**, déléguée générale et cofondatrice du TMNlab, et **Clément Coustenoble**, chef de projets Communauté du TMNlab

« **Spectacle vivant, culture et Intelligence artificielle** » □ par **Elisabeth Gravi**, consultante en ingénierie culturelle et IA, Museovation

« **Création, technologies et démocratie culturelle** »

- **Jean Boillot**, directeur artistique de la cie La Spirale, ancien directeur du NEST-CDN Thionville Grand-Est (2010-2019), directeur artistique de Villa Mosellane, Centre des Nouvelles Écritures Européennes en préfiguration.
- **Samuel Arnoux**, directeur du Festival Maintenant / Electroni[k], Pôle régional de création en environnement numérique, co-président du réseau HACNUM.
- Animation : **Anne Le Gall**, déléguée générale, TMNlab.

« **Comment les environnements numériques transforment les processus d'écriture ?** »

- **Émilie-Anna Maillet**, directrice artistique et metteuse en scène, Compagnie Ex Voto à la Lune.
- **Jean-Marc Matos**, chorégraphe, Compagnie K. Danse.
- **Camille Duvelleroy**, réalisatrice de récits interactifs, Supersimone, membre du Nouveau Décameron, laboratoire de narrations augmentées initié par la compagnie La Spirale
- Animation : **Cyrielle Garson**, maîtresse de Conférences, Avignon Université

« **Artistes, publics, corps augmentés ou contraintes ?** »

- **Corinne Linder**, directrice de création pour des expériences immersives entre cirque, théâtre immersif et art numérique, Compagnie Fheel Concept.
- **Éric Minh Cuong Castaing**, chorégraphe et artiste visuel, Compagnie Shonen.
- **Tammara Leites**, artiste, développeuse, designer d'interaction, Metastories (Suisse)
- Animation : **Margherita Bergamo Meneghini**, chorégraphe et chercheuse, Compagnie Voix

Dialogue conclusif

Vendredi 14 février

Visions : « Quels nouveaux modèles de travail ? »

Dialogue entre **Julien Dubuc**, metteur en scène, cofondateur du collectif Invivo, aux croisements du théâtre, des arts numériques et de la réalité virtuelle, et **Nicolas Rosette**, coordinateur du projet Chimère (2018-2023) et Scènes augmentées (2024), animé par **Mélinda Muset Cissé**, directrice de la production, des tournées et de la coordination, Chaillot - Théâtre National de la Danse.

Visions : « Technologies, création et prospectives »

□ Dialogue entre **Justine Emard**, artiste plasticienne, professeure invitée au Fresnoy, studio national des arts contemporains, et **Adelin Schweitzer**, artiste contemporain, metteur en scène et performeur, fondateur du collectif deletere, □ animé par **Jean François Jégo**, artiste-chercheur et co-responsable de

l'INREV, Image Numérique et Réalité Virtuelle, du laboratoire Arts des Images et Art Contemporain, Université Paris 8

« Comment les publics vivent ces formes en environnement numérique ? »

- **Marie Ballarini**, docteure en sciences de l'information et de la communication et enseignante chercheuse à l'université Paris Dauphine-PSL, attachée au laboratoire DRM-MOST, co-autrice d'une « Analyse de l'Impact des Technologies de Réalité Virtuelle et Augmentée dans le Spectacle Vivant » autour du projet Scène Augmentée.
- **Cyrielle Garson**, maîtresse de Conférences en études anglophones à Avignon Université, spécialiste du théâtre américain et canadien dans le « métavers » et des pratiques associant « réalité virtuelle » / « réalité étendue » et théâtre.
- **Izabella Pluta**, chercheuse associée au Centre d'Etudes Théâtrales (CET) de Lausanne, fondatrice et responsable du « Theatre in Progress », association pour la recherche et la création en lien avec la technologie, co-autrice de l'ouvrage [*Quels rôles pour le spectateur à l'ère numérique ?*](#) (EPFL Press, 2023)
- Animation : **Marion Franquet**, secrétaire générale de la Scène Nationale Carré-Colonne, présidente du TMNlab

Keynote de Rachid Ouramdane, chorégraphe et directeur de Chaillot - Théâtre national de la Danse

« Structurer la R&D au plus près du terrain ? »

- **Pia Baltazar**, compositrice intermedia, chercheuse interdisciplinaire et directrice de la recherche-crédation à la Société des Arts Technologiques - SAT (Québec).
- **Marion Cossin**, ingénieure de recherche, HUPR - Centre de recherche sur le potentiel humain de l'École Nationale du Cirque (Québec)
- **Carla Meller**, responsable des relations internationales, Academy for Theatre and Digitality (Allemagne)
- Animation : **Clément Thibault**, directeur des arts visuels et numériques, Le Cube Garges, pôle d'innovation culturelle à Garges-lès-Gonesse

« Production et diffusion des créations en environnement numérique, quelles perspectives ? »

- **Alexandre Roux**, directeur de la stratégie et du développement, Lucid Realities / Unframed Collection.
- **Frederic Lecompte**, cofondateur, Backlight.
- **Marie Point**, directrice, Dark Euphoria.
- **Line Abramatic**, fondatrice Gengiskhan, présidente Mesden Valley.
- Animation : **Clément Coustenoble**, chef de projet, TMNlab.

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](#).



**SOMMET
POUR L'ACTION
SUR L'IA**



**AI ACTION
SUMMIT**