

# [Chaillot augmenté x Rencontre TMNlab 2025] Espace démo : six formes immersives à vivre, six approches du spectacle vivant en environnement numérique

Posted on 10 juin 2025 by Clément Coustenoble

En février 2025, le Théâtre National de la Danse s'est associé au TMNlab pour concevoir une rencontre professionnelle mêlant spectacle vivant et numérique. Au programme de ces deux jours : des échanges entre artistes, professionnels du spectacle vivant, de la recherche et de la tech, pour explorer et interroger les espaces immersifs et environnements technologiques – de la XR à l'IA, des écritures transmedia aux arts vivants artificiels – comme autant de possibles pour la création.

**Mais comme pour joindre le geste à la parole, participants et publics étaient aussi invités à expérimenter ces technologies dans un espace de monstration dédié : immersion sonore, captation du mouvement, réalité augmentée ou virtuelle... Chorégraphes, circassiens, dramaturges et technologues créatifs présentent des formes hybrides et recherches technologiques.**

## **SAVE THE DATE**

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

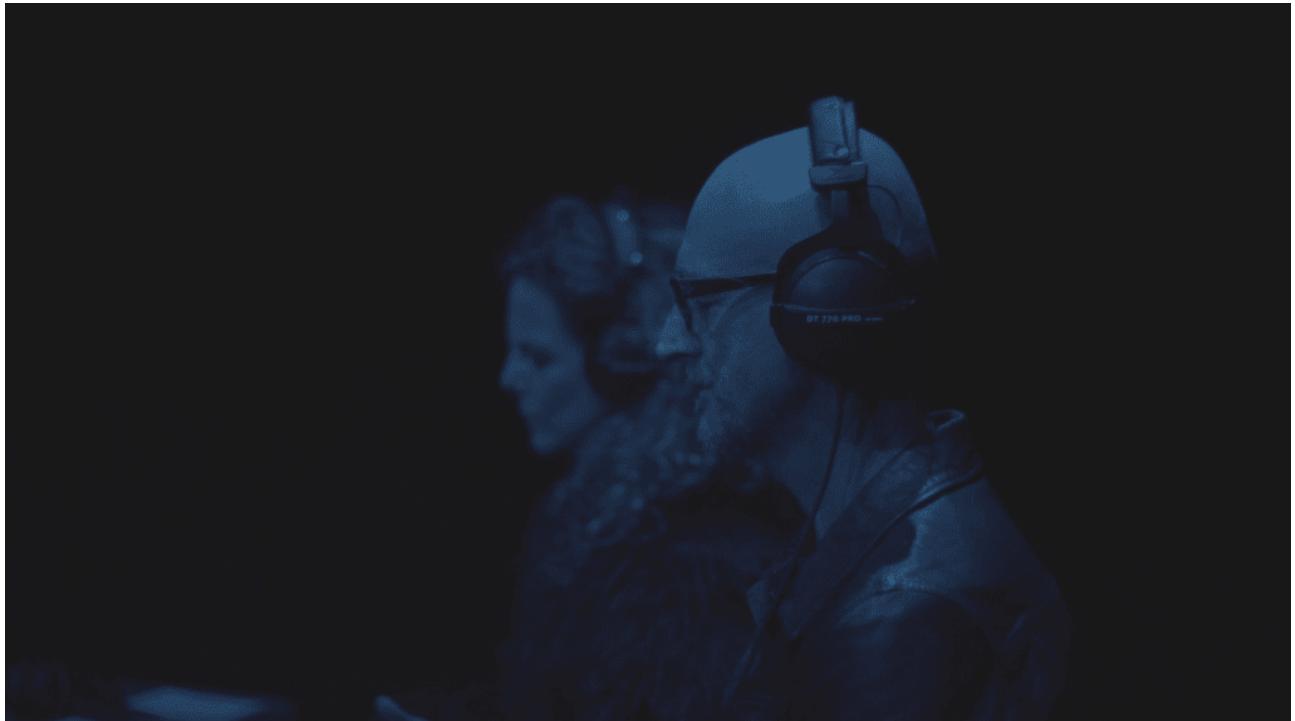
# Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab Art vivant et environnements numériques 2026

chaillot  
théâtre national  
de la danse

TMN lab

5 → 6 mai

Retour sur ces six formes et technologies vues en 2025



## MA SCÈNE NATIONALE / GÉANT GALVÁN

### Une installation sonore pour 8 casques audio autour de la création binaurale d'Israel Galván

Israel Galván signe la première chorégraphie en son binaural. Une expérience sensorielle inédite produite par MA scène nationale, projet d'un catalogue d'œuvres sonores binaurales diffusées par une station d'écoute nomade et collective.

Lauréate de l'appel à projet France 2030, une expérience augmentée du spectacle vivant, MA scène nationale offre aux créateurs un nouveau terrain d'expérimentation pour enregistrer et réaliser des œuvres sonores binaurales. Celles-ci intégreront un catalogue qui sera diffusé lors de séances d'écoute au cœur d'un dispositif spécialement conçu pour vivre une expérience collective et individuelle.

En savoir plus sur <https://www.mascenenationale.eu/station-decoute-nomade>



## COMPAGNIE FHEEL CONCEPT - HOLD ON

### Une expérience de réalité virtuelle de cirque contemporain entre création et médiation.

Une expérience de réalité virtuelle qui vous transporte au cœur d'un spectacle aérien. Glissez-vous dans la peau de l'artiste et laissez-vous envahir par le trac, la joie, ou encore l'adrénaline. Au-delà d'un film en réalité virtuelle, c'est un voyage sensoriel, inspiré d'une expérience de vie de Corinne Linder. Un moment où la chute semble inéluctable, et qui, lorsqu'elle survient, suspend à jamais la grâce de l'instant.

En savoir plus sur <https://www.fheelconcepts.com/holdon-projet-fr>



## COMPAGNIE AU BORD DU CORPS / REVEALITY

### « The Invisible Party », une installation chorégraphique « muséale » en réalité augmentée

*The Invisible Party* est une installation chorégraphique en réalité augmentée. Deux danseuses invisibles à l'œil nu semblent sortir d'une toile. Guidé par l'application mobile Revy, le public déclenche cette performance qui questionne notre perception de la réalité et de l'espace, le lien entre visible et invisible, nos identités multiples. Un monde digital peut-il nous donner une conscience plus aigüe de notre sensibilité corporelle ?

En savoir plus sur <https://reveality.io/fr/> et  
<https://www.natachapaquignon.com/the-invisible-party>



## UNFRAMED COLLECTION / VR SHOWCASE

Unframed Collection est la première plateforme de distribution B2B d'expériences immersives et interactives dédiée aux institutions culturelles : musées, lieux de patrimoine, galeries et centres d'art, médiathèques et institutions éducatives.

Unframed Collection offre à ses partenaires et abonnés un catalogue éditorialisé d'œuvres immersives, ainsi qu'un ensemble de services sur-mesure (formation, mise en réseau, maintenance, etc.).

En savoir plus sur <https://unframed-collection.com/fr>



## **BACKLIGHT STUDIO / AR51**

**Une technologie avancée de motion capture en temps réel pour l'art, le spectacle vivant et les expériences interactives**

AR51 propose une technologie avancée de motion capture alliant précision et fluidité, adaptée à des expériences immersives interactives. En associant innovation technique et créativité, AR51 permet de capturer les mouvements en temps réel pour les intégrer à des univers numériques, offrant des performances uniques pour l'art, le spectacle vivant et les expériences interactives.

En savoir plus sur <https://backlight.fr/> et <https://ar-51.com/>



## ATELIER DARUMA x DARK EUPHORIA

### « LIFE », de nouveaux outils de restitution du spectacle vivant

Soutenu par le programme France 2030, le projet LIFE propose la création d'outils fiables de restitution du spectacle vivant basés sur les nouveaux usages de la Motion Capture et de la Performance Capture : une gamme complète de captations de très haute fidélité de la performance d'un ou de plusieurs acteurs, musiciens, danseurs ou performeurs (corps, visage, mains, vêtements, voix).

En savoir plus sur <https://www.dark-euphoria.com/project/life/> et <https://www.atelierdaruma.com/>

# Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab Art vivant et environnements numériques

chaillot  
théâtre national  
de la danse TMN lab

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](#).

