

« Une chose est certaine, l'IA va tout changer et c'est une chance pour la culture d'affirmer une fois de plus sa place. » Élisabeth Gravil

Posted on 21 novembre 2025 by Chrystèle Bazin

Lors des journées Chaillot Augmenté x Rencontre TMNlab 2025, Élisabeth Gravil, consultante en ingénierie culturelle et IA, et fondatrice de Museovation, a proposé une mise en perspective de l'IA.

De l'onde de choc AlphaGo en 2016 à l'IA générative d'aujourd'hui, l'IA devient un enjeu culturel autant qu'économique et politique. Elle appelle les institutions à conjuguer discernement, expérimentation et coopérations (artistes, publics, recherche), afin d'éviter une nouvelle fracture et d'ouvrir des communs de l'IA.

Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot - Théâtre National de la Danse, jeudi 13 février 2025

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

Élisabeth Gravil pose d'emblée le cadre : « **L'intelligence artificielle** était un enjeu économique, on a prouvé récemment que c'était un fort enjeu politique. **Mais plus que tout, elle va devenir un enjeu culturel. Comment nous, institutions, allons-nous l'embrasser** — dans nos organisations, auprès des artistes, auprès des publics ? ».

Élisabeth Gravil revient sur la défaite en 2016 de Lee Sedol, considéré comme le meilleur joueur du monde à l'époque, face à AlphaGo, l'ordinateur surpuissant de Google. Le 36^e coup d'AlphaGo sidère le champion et stimule toute la communauté du Go. L'important pour lui n'est pas d'avoir perdu mais qu'AlphaGo ait joué un coup contraire à toutes les règles du jeu de Go que les grands maîtres pratiquent depuis des millénaires. L'algorithme de Google a donc ouvert de nouvelles perspectives aux joueurs de Go. « L'intelligence artificielle, en fait, est le

miroir de nous-mêmes », analyse Élisabeth Gravil.

Depuis **2022**, avec le déploiement massif de l'IA générative, la tension s'accentue entre un **ordonnancement algorithmique** du monde et une **humanité** faite de fragilités et d'ambivalences : « **Nous sommes faits de chair et d'os, d'émotions, de chaos.** » Entre fascination et sentiment de déclassement, « l'IA générative s'empare du dernier bastion qui nous définit, celui de la créativité », explique-t-elle. Les philosophes appellent cela notre « quatrième blessure narcissique », d'autres parlent plutôt de « quatrième décentrement ».

Face à ce questionnement existentiel, « **une chose est certaine, l'IA va tout changer**, mais nous ne savons pas par quel bout prendre cette équation qui a tant d'inconnues », constate Élisabeth Gravil qui voit dans cette incertitude, **une chance pour la culture d'affirmer une fois de plus sa place**, parce que la culture questionne et ouvre le champ des possibles : « Quelles réflexions pouvons nous nous proposer à nos publics, à nos artistes ? Comment investir ces territoires inconnus ? ».

Pour saisir cette chance, la culture doit rester fidèle à ses **missions culturelles, sans immobilisme**. « **Nous devons faire entendre un discours critique — au sens du discernement** — et envisager des **innovations de rupture**. » Condition sine qua non : **reprendre la main** sur nos **données**, nos **outils**, nos **cadres**. « **Il va falloir accompagner les artistes** dans l'usage et la compréhension de l'IA, **défendre leurs droits**, et **aider nos publics** à naviguer dans des eaux encore troubles. »

Cap stratégique : faire de l'IA une **ressource commune**. Éviter l'élitisme qui créerait une nouvelle fracture numérique et travailler l'IA comme un **commun** : accès aux **données d'entraînement** variées, diversité d'**algorithmes** (transparence, empreinte carbone), **accès aux infrastructures** (GPU). Les musées ouvrent des voies ; le spectacle vivant doit s'y engager pour peser dans les choix techniques et politiques.

Trois **enjeux** structurants :

1. **Compréhension/formation** : urgence à comprendre, pas à se précipiter ; combattre fantasmes et rejets.
2. **Exploration** : multiplier les **bacs à sable** et incubations pour tester usages et cadres.
3. **Communs créatifs** : co-construire des outils **accessibles, collectifs**, porteurs de sens.

La politique culturelle de l'IA passe par la **médiation**, par des **alliances** avec chercheurs, ingénieurs, philosophes, et par la consolidation de valeurs démocratiques et environnementales. Avec une finalité : élargir les **imaginaires** du présent, avec et contre la machine.

Cet article a été rédigé avec l'appui de l'IAGen, d'après la retranscription textuelle du podcast.

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](#).

