

# Marco Donnarumma : « Briser le déterminisme des technologies est un langage artistique qui lutte contre le déterminisme de notre société »

Posted on 29 juin 2026 by Chrystèle Bazin

*Table ronde « Potentialités artistiques des technologies : paroles d'artistes, partie 1 » , dans le cadre de la deuxième édition des journées de rencontre « Art vivant et environnements numériques », co-organisées par Chaillot - Théâtre National de la Danse et le TMNlab le 5 et 6 mai 2026.*

Avec **Natacha Paquignon**, danseuse et chorégraphe, **Anders Hasmo**, dramaturge, **Peer Perez Øian**, metteur en scène, **Mathieu Chamagne**, musicien et compositeur, et **Marco Donnarumma**, artiste performeur.

Animation **Chrystèle Bazin**, journaliste

**Le plateau devient un laboratoire de recherche active où l'intelligence artificielle et la robotique ne sont plus des gadgets, mais des partenaires d'écriture. Du procès de l'humanité par une IA en Norvège à la capture des battements de cœur pour créer de la musique, les artistes détournent les outils industriels pour interroger notre organicité. Entre l'esthétique du bug et la résistance à l'algorithme, la scène affirme sa capacité à transformer la technologie en un espace de relation sensible et critique. L'enjeu n'est plus la prouesse technique, mais la préservation du flou et de l'imprévisibilité du vivant au cœur d'environnements de plus en plus automatisés.**

*Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot - Théâtre National de la Danse, le 5 mai 2026.*

## Panorama des œuvres des artistes invités

### L'altérité non-humaine comme partenaire de mouvement

L'intelligence artificielle n'est pas traitée comme un simple exécutant de tâches, mais comme une entité « non incarnée » qui force l'humain à redéfinir son propre mouvement. Natacha Paquignon utilise cette relation pour sonder les limites entre nature et culture. Dans son projet [Latency](#), elle développe une « kinésphère », sorte de bulle de communication virtuelle qui traduit le langage chorégraphique pour la machine. Ce protocole ne cherche pas à imiter les

danseurs, mais à créer un dialogue hybride où l'IA agit comme un révélateur : en observant comment la machine interprète ou échoue à saisir le geste, l'artiste parvient à définir avec plus de précision ce qui constitue l'essence irréductible de la danse humaine.

*L'intention au départ, c'était de créer une relation avec cette forme d'intelligence non humaine, non incarnée [...] pour voir comment cela modifie notre relation au monde. — Natacha Paquignon*

### **Le théâtre comme forum citoyen face au « tsunami » de l'IA**

Le duo norvégien composé de Peer Perez Øian et Anders Hasmo transforme la scène du Norske Teatret en un tribunal fictionnel. Leur pièce [The Trial against Humanity](#) met en scène Omnitron, une IA incarnée par un modèle de langage qui intente un procès à l'humanité. En intégrant des experts (informaticiens, philosophes, biologistes, juristes) dès la phase de création, ils ont transformé le plateau en un laboratoire de recherche active. Cette méthode permet de déconstruire les mythes autour de l'IA, et pour le public de confronter ses espoirs et ses peurs dans un cadre collectif et artistique, le théâtre redevient un espace de réflexion politique.

*Le théâtre pourrait être l'un des meilleurs endroits pour réfléchir à ces questions — Anders Hasmo*

*Je voulais aborder l'une des questions les plus brûlantes de notre époque : comment cette intelligence artificielle façonne non seulement nos vies, mais aussi nos esprits. — Peer Perez Øian*

### **La lutherie numérique pour libérer l'improvisation**

Mathieu Chamagne développe des dispositifs invisibles qui captent le mouvement dans l'espace, comme son cadre [Aperture](#). Ici, le geste ne rencontre aucun obstacle physique : le visiteur manipule des objets sonores virtuels par simple déplacement des mains. L'invention d'interfaces sur mesure vise à supprimer l'intimidation liée à l'apprentissage d'un instrument classique, plaçant l'immédiateté sensorielle au centre de l'œuvre. Cette approche transforme la technologie en une « pré-composition » qui attend d'être jouée. Dans l'installation VR [Volumes](#), le public pétrit littéralement la matière sonore en 3D grâce au suivi de la tête (tracking), transformant l'outil numérique en un levier d'improvisation pure où le plaisir du jeu prime sur la maîtrise technologique.

### **Désapprendre le corps pour briser les déterminismes**

**Marco Donnarumma** utilise la technologie comme un outil de déconstruction visant à briser les habitudes motrices et ce qu'il appelle les « **névroses chorégraphiques** ». Avec son instrument *Xth Sense*, il emploie des capteurs biométriques pour amplifier les sons internes du

corps — muscles, cœur, sang — et les transformer en matière musicale live. Il prône une **performance « antisomatique »** en utilisant, par exemple, une prothèse robotique placée sur le visage qui bloque la vue : forcé de s'accorder aux vibrations des moteurs pour comprendre son environnement, l'interprète doit abandonner ses schémas de comportement habituels. Au-delà du défi physique, cette démarche a pour but de **briser l'approche déterministe des technologies** (fondée sur le binaire 0 et 1) pour proposer un langage artistique capable de **faire face au déterminisme de notre société**. En subvertissant les codes de la machine sur scène, il crée un récit qui s'oppose aux logiques binaires et aux préjugés qui structurent nos interactions sociales contemporaines

*Briser le déterminisme des technologies est un langage artistique qui lutte contre le déterminisme de notre société. — Marco Donnarumma*

## **Le rebond esthétique face aux failles de la machine**

### **Focus 404 : quand vient le bug**

Les artistes s'adaptent aux erreurs et à l'instabilité des systèmes, en les valorisant comme des espaces du sensible. **Marco Donnarumma** crée délibérément des dispositifs « voués à casser » pour contester la logique de perfection des machines, considérant que l'échec est une composante naturelle de toute technologie humaine. Cette dramaturgie de la faille se retrouve dans l'expérience de **Peer Perez Øian et Anders Hasmo**, où les lenteurs de la machine ont permis de valoriser la latence comme un temps de réflexion crucial pour les spectateurs. De même, **Natacha Paquignon** revendique cette latence comme la condition même d'une relation sensible, préférant retrouver le « flou » et l'incertitude du vivant plutôt que de viser une performance algorithmique parfaite. Enfin, **Mathieu Chamagne** choisit de ne pas lutter contre les limites physiques de ses capteurs, mais de composer avec elles comme on le ferait avec les contraintes d'un instrument de musique classique, laissant ses installations en renouvellement perpétuel au gré des interactions imprévues du public

### **La résistance du vivant face à l'automatisation des contenus**

Mathieu Chamagne souligne que voir des humains faire des choix fragiles et incertains sur scène reste irremplaçable. Pour ces artistes, la technologie ne doit pas devenir un outil de production automatisé, mais rester un milieu ouvert à l'expérimentation. En fabriquant leurs propres outils ou en constituant leurs propres jeux de données (datasets) plutôt qu'en utilisant des solutions industrielles « sur étagère », ils préservent une autonomie créative. Cette résistance au déterminisme algorithmique garantit que la scène reste un espace où l'on cultive le flou et la singularité du vivant.

*Continuer à voir des gens faire des choses sur scène, ou laisser les gens expérimenter par eux-mêmes, me conforte dans l'idée que remettre l'interprétation humaine au centre garde tout son sens face à l'IA. — **Mathieu Chamagne***

*Cet article a été rédigé avec l'appui de l'IAgen.*

---

## **[12 et 13 mai 2027 : Prochaine édition des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab](#)**

Email

Prénom

Nom

Institution/Structure

Fonction