

Pierre Lungheretti : « Je suis convaincu que les IA ne se substitueront jamais à la créativité des artistes »

Posted on 29 juin 2026 by Chrystèle Bazin

Ouverture de la deuxième journée des rencontres « Art vivant et environnements numériques », co-organisées par Chaillot – Théâtre National de la Danse et le TMNlab le 5 et 6 mai 2026.

Anne Le Gall, déléguée générale du TMNlab, et **Pierre Lungheretti**, directeur délégué, Chaillot – Théâtre National de la Danse.

Le numérique n'est plus un outil en périphérie mais le milieu d'existence même du spectacle vivant, imposant aux institutions une vigilance nouvelle face aux mutations technologiques. Entre le risque d'une IA « cannibale » moissonnant les données chorégraphiques et l'opportunité de toucher des publics exclusivement digitaux, la scène doit affirmer sa souveraineté. L'ambition portée par le projet C.A.L.I.P.S.O. est de remettre l'imaginaire des artistes au cœur de l'innovation, transformant la technologie en un espace d'expérimentation libre. En protégeant les droits des créateurs et en cultivant une pensée située, le théâtre et la danse peuvent œuvrer comme des remparts de la sensibilité humaine au sein d'environnements de plus en plus automatisés.

Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot – Théâtre National de la Danse, le 6 mai 2026.

Sortir de l'émergence permanente pour habiter le milieu numérique

Les définitions des environnements numériques — transmédia, hybride, immersion — évoluent sans cesse, mais les questionnements fondamentaux demeurent. Anne Le Gall observe que le secteur semble bloqué dans une forme d'« émergence permanente » où des générations de pionniers se succèdent sans que les modèles économiques ne se stabilisent. Pourtant, le numérique transforme radicalement le spectacle vivant en redéfinissant son milieu d'existence. L'enjeu pour les structures culturelles n'est plus de se contenter d'« occuper » des espaces techniques, mais de les comprendre en profondeur. Cette acculturation est la condition *sine qua non* pour que le spectacle vivant puisse, à son tour, transformer le numérique par une approche critique et située.

L'enjeu est de comprendre les environnements numériques plutôt que de simplement chercher à les occuper. — Anne Le Gall

L'indépendance de la création comme enjeu de souveraineté

La création numérique et immersive est aujourd'hui un outil d'influence, voire un terrain d'affrontements idéologiques. S'appuyant sur les réflexions de Chloé Jarry, Anne Le Gall souligne l'impérieuse nécessité de garantir l'indépendance de ces formes pour préserver la pluralité des regards. Reconnaître les pratiques numériques comme des modes d'interrogation du monde contemporain relève d'une vision forte des politiques culturelles. Il s'agit de soutenir les auteurs sans les enfermer dans des labels marketing, afin d'opposer des voix singulières aux récits standardisés par les grandes plateformes. Cette souveraineté éditoriale est le gage d'une culture qui refuse d'être le simple client des technologies de loisir.

Réinventer la relation aux publics à l'ère de la fragmentation

Le dialogue avec les citoyens doit prendre en compte une réalité sociale tangible : 15 % de la population française a des pratiques culturelles désormais exclusivement numériques. Ignorer ces usages condamnerait les institutions à la marginalité. Des exemples concrets montrent la voie : Clémence Debaig réussissant à réunir 400 personnes simultanément lors d'un événement en ligne ou Marion Siéfert captivant une communauté en direct sur Instagram. Ces succès prouvent que la scène peut tisser des liens féconds au-delà de ses murs, à condition de mettre en place les médiations et les synergies nécessaires. Le numérique devient alors un outil de rassemblement contre la fragmentation de la société.

Protéger le vivant face à la tendance « cannibale » de la technologie

Pierre Lungheretti alerte sur une dérive majeure où la machine tend à « dévorer » les artistes. Ce constat est frappant avec l'intelligence artificielle, qui moissonne massivement des corpus de mouvements, des vidéos et des captations chorégraphiques sans que les créateurs n'en soient informés ni rétribués. Face à cette captation sauvage des données du corps, l'institution doit opposer un contrepoint ferme en mettant les droits des artistes au centre de ses préoccupations. L'IA ne pourra jamais se substituer à la sensibilité, aux parcours de vie et à la conscience organique des interprètes. Protéger ces singularités est la mission prioritaire du projet C.A.L.I.P.S.O. pour garantir une innovation éthique.

L'artiste comme moteur historique de l'innovation technologique

L'imaginaire artistique a toujours précédé et inspiré la recherche scientifique, de Léonard de Vinci et ses machines volantes aux romans de Jules Verne ou d'Asimov. Pierre Lungheretti réaffirme ce principe : les chorégraphes ne sont pas des usagers passifs, mais des vecteurs d'innovation qui redéfinissent la nature même de la danse. En s'emparant des technologies, ils explorent de nouveaux rapports à la gravité, à l'espace virtuel et à la perception du corps. C.A.L.I.P.S.O. ambitionne de sanctuariser ce champ d'expérimentation pour que l'imaginaire prime sur la machine. Cette recherche-crédation permet d'inventer des formes de représentation où le spectateur n'est plus seulement face à un corps, mais immergé dans une expérience sensorielle inédite.

Les artistes ont toujours été des vecteurs d'innovation scientifiques et

technologiques. Je suis convaincu que les IA ne se substitueront jamais à la créativité des artistes. — Pierre Lungheretti

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