Du spectacle vivant vers des expériences spectaculaires ?

Posted on 15 septembre 2026 by Chrystèle Bazin

Regards sur l'édition 2026 des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab. Comment le numérique, incluant à présent l'IA, continue-t-il de transformer les arts vivants, mais aussi, en retour, comment l'habitation artistique du numérique transforme-t-elle les technologies et notre perception ou encore notre usage des outils et plateformes numériques ? Que produit cette influence mutuelle ?

Au cours des deux journées de rencontres Chaillot augmenté x TMNlab en mai 2026, nous avons eu un aperçu de la production récente d'œuvres immersives et hybrides en France et à l'étranger, un panorama, certes subjectif, mais qui témoigne de la vitalité de la création en environnements numériques. Les échanges ont également permis de prendre la mesure du patrimoine existant de cette création hybride que ce soient avec *VR-I* de Gilles Jobin (CH), la première pièce chorégraphique mêlant danse et réalité virtuelle ; *Noire* du trio Tania de Montaigne, Stéphane Foekinos et Pierre-Alain Giraud (FR), une expérience VR de changement d'identité ; *To be a machine* de la compagnie Dead centre (UK), un spectacle, marqueur de la période COVID, auquel on assiste en distanciel, le public étant visible du comédien via une myriade d'écrans disposés dans les gradins ; *Inferno* de Bill Vorn et Louis-Philippe Demers (CA), une performance robotique et participative avec des exosquelettes ; *Le bal de Paris* de Bianca-li (SP/FR), un bal auquel public et danseurs participent à la fois physiquement et virtuellement ; ou encore *Je suis une montagne* d'Éric Arnal-Burtschy (FR), une installation visuelle, sonore et sensorielle qui ouvre des perspectives intéressantes en termes de jauge. Ces œuvres (liste non exhaustive) marquent des jalons dans la création hybride en raison de leur impact sur l'acculturation des lieux de diffusion et du public à ces formes contemporaines. Elles sont, en outre, des sources essentielles d'inspiration pour les artistes, remarque la réalisatrice Joséphine Derobe, déplorant l'accès difficile au corpus d'œuvres hybrides.

Ainsi, les œuvres sont là (cf. la liste des œuvres citées en bas de page), formant un patrimoine artistique et historique notable qui pourrait inciter à la création de lieux dédiés afin de documenter, maintenir et diffuser ces créations en environnements numériques, à l'instar des cinémathèques pour le cinéma ou des artothèques pour l'art contemporain, le tout associé à une critique artistique (et non pas uniquement technologique) que le chorégraphe Gilles Jobin appelle de ses vœux. Toutefois, ces rencontres ont questionné la pertinence d'une séparation de cette création en environnement numérique du reste de la création, arguant du fait que les artistes se sont toujours saisis des outils de leur temps, tout en reconnaissant, malgré tout, une singularité des arts vivants en environnements numériques.

« Nous ne programmons plus des spectacles mais des

expériences »

En effet, ces créations hybrides bousculent le monde du spectacle vivant dans ses manières de travailler et posent de nouvelles questions et de nouveaux défis : *« Un des projets les plus complexes qu'on ait porté au 104*, explique Julie Sanerot, aujourd'hui directrice de la Maison des Arts de Créteil, Scène nationale (MAC), *c'est Inferno de Bill Vorns. Je ne rentrerai pas dans les détails de la responsabilité juridique d'équiper le public d'exosquelettes… mais on a aussi dû former longuement les équipes d'accueil et les renforcer ».* Globalement programmer des œuvres hybrides pose de nombreuses questions, par exemple le prix du billet *: « Est-ce que je vends une exposition, est-ce que je vends un spectacle ? Non je vends une expérience. Ok, mais ça se paye combien une expérience ?* »

Le mot « expérience » a son importance, car une expérience est difficile à imaginer si on ne l'a pas vécue au préalable, aussi, cela implique de « *produire, programmer [et communiquer] sans voir* », souligne Julien Dubuc. Cette dimension expérientielle serait, en fait, une des mutations clé du spectacle vivant au contact des technologies numériques, car elle sous-tend un changement dans la relation à l'œuvre et au public. Le spectateur devient contributeur et participe à l'écriture et au déroulement d'une œuvre, il est même parfois « vedette » de l'histoire, relève la journaliste Rosita Boisseau, menant l'action individuellement ou en coopération avec d'autres. L'espace scénique se dilue et s'augmente d'autres espaces : espaces virtuels bien-sûr mais aussi espaces annexes du théâtre, en particulier pendant les phases d'onboarding (accueil et équipement du public avant une expérience VR/XR) et d'offboarding (atterrissage, récupération de l'équipement et échanges). « *Ces expériences créent un lien plus sensible avec le lieu en tant que bâtiment, puisque le public est rarement dans les gradins face à la scène, mais souvent sur le plateau ou dans une loge, dans un couloir, etc. Le bâtiment participe à l'œuvre elle-même, créant une relation autre entre le public et le lieu, le théâtre* », détaille Séverine Bouisset, directrice de la scène nationale des Gémeaux. Ces expériences modifient également les grilles de programmation – les spectacles peuvent-être plus courts et avec des jauges réduites, ce qui conduit les théâtres à multiplier le nombre de séances (plages horaires d'ouverture plus larges).

« Toutes ces pratiques, en fait, elles sont transformatrices »

Du point de vue des pratiques artistiques, comment se traduit ce glissement du spectacle à l'expérience ? Les artistes s'appuient sur l'engagement du corps des spectateurs dans le récit et la proximité des dispositifs de diffusion visuels et sonores pour produire un sentiment d'immersion et de déconnexion avec la réalité, créant « *des mondes totalement enveloppants, engageants, qui ouvrent des possibilités narratives sensorielles totales, et qui peuvent aller chercher des choses de l'ordre de la performance, du spectacle vivant, du cinéma* », explique la réalisatrice Joséphine Derobe. « *Le fait que la VR soit à deux centimètres de l'œil, du tympan et donc de notre cerveau, renvoie à quelque chose de très psychique et très hypnotique, proche des rêves* », ajoute le metteur en scène Frédéric Deslias. Toutefois, les technologies immersives ne suffisent pas à engager le corps du spectateur ou à le faire sortir de son corps, précise la réalisatrice Singing Chen, qui souligne la difficulté d'éviter que le public reste

spectateur, se contentant de regarder ce qui se passe à 360 degrés. Pour y parvenir, les artistes tentent, par exemple, de brouiller les frontières entre réalité et fiction. Dans *Afterimage for tomorrow*, Singing Chen combine une expérience hybride entre VR et un spectacle de danse, le tout dans un même espace extérieur : « *la projection en VR démarre juste avant la tombée de la nuit, ainsi il fait nuit lorsque les spectateurs ôtent leur casque. Le danseur qu'ils ont vu en VR se trouve alors, physiquement là, devant eux. Cette bascule du jour vers la nuit produit une sensation d'irréalité telle que nombre d'entre eux ont l'impression que le danseur en réalité virtuelle est plus réel que celui qu'ils voient en vrai* », raconte la réalisatrice taïwanaise. Cette recherche du trouble entre un dispositif artificiel (esthétique digitale reconnaissable de la 3D et de la VR/X) et la réalité d'une présence, Gilles Jobin l'a trouvé grâce aux progrès de la motion capture en temps réel, qui permet, à présent, « *de ressentir complètement l'humanité du danseur ou de la danseuse à travers son avatar* ». Cet être hybride entre humain et machine, « *qui est à la fois nous et tout à fait d'autre* », raconte la chorégraphe Natacha Paquignon, produit une étrangeté familière, une forme d'altérité avec laquelle il devient possible de dialoguer, et qui peut nous aider à projeter une relation avec ce qui n'est pas humain (le vivant non-humain par exemple).

Cette imbrication entre réel et virtuel, présence et distance, humanité et altérité, semble toujours avoir le même attendu : renouveler notre regard sur nous-mêmes individuellement et collectivement, avec ce désir de tout artiste que nous ne soyons plus tout à fait la même personne avant et après l'expérience. Ainsi, l'intention artistique n'est pas nouvelle, mais elle profite de nouveaux outils pour y parvenir. En effet, pour tordre légèrement la pensée du philosophe Hartmut Rosa, l'artefact numérique est ici utilisé non pas pour nous mettre à distance du monde mais de nous-mêmes afin de nous inviter, par le jeu d'un miroir déformant, pour reprendre l'idée d'Alexandre Whitley, à entrer en résonance avec notre propre humanité. C'est en ce sens qu'il faut entendre le terme d'expérience ou une autre expression qui est revenue maintes fois pendant les rencontres, celle d'œuvres qui déplacent le public. L'intention est donc de produire des « *œuvres transformatrices* », déclare Marie-Pia Bureau, directrice de l'Office National de la Diffusion Artistique (ONDA), à la fois pour le public et pour le secteur : « *Face à la grande anxiété du secteur vis-à-vis de son avenir dans 20, 30 ans ou 50 ans, ma conviction c'est que ce sont ces œuvres et les questions qu'elles posent qui vont nous aider à nous transformer* ».

Si les technologies numériques et l'IA semblent donc bien influer sur l'ensemble du secteur de la création artistique, que ce soit dans son organisation, mais aussi dans son esthétique et dans la capacité nouvelle donnée aux artistes de transformer une personne ou une société par l'art, ces rencontres ont également mis en exergue la réciproque : l'habitation artistique des technologies vient transformer le numérique et notre relation aux technologies.

« Le bricoleur, c'est celui qui se situe entre l'artiste et l'ingénieur »

Bon nombre d'artistes présents sur scène lors de ces rencontres se considèrent comme des bricoleurs. « *Cette figure du bricoleur*, nous dit Jonathan Thonon, adjoint à la direction générale du théâtre de Liège, *se situe entre l'artiste et l'ingénieur* » et produit de la friction, là où les

industries technologiques cherchent à créer de la fluidité. Cette friction fait émerger « *des zones de ralentissement essentielles pour pouvoir créer quelque chose de nouveau* », estime-t-il. Ainsi, le musicien Mathieu Chamagne fabrique son propre instrument, un cadre « Apertures » qui produit des sons en fonction du mouvement des mains, et qui, par rebond, renouvelle la manière de manipuler les outils numériques, nous libérant des interfaces classiques (claviers, souris, boutons, etc.) et de notre manière de jouer d'un instrument de musique (piano, guitare). Autre exemple, le duo suisse Isis Fahmy et Benoît Renaudin a fait appel à un studio 3D pour leur projet Lavinia. Ce dernier a créé un personnage de femme stéréotypée alors que l'objet de la pièce était de ressusciter une figure féministe historique. Cette mauvaise expérience les a conduits à adopter une approche beaucoup plus artisanale de la 3D pour leur projet suivant Futur[s]. *« Ne connaissant pas grand-chose à la 3D, je me suis mis à modeler des personnages avec de la pâte Fimo que nous avons ensuite scannés. Ce prototype, qui a ensuite été retravaillé dans des logiciels 3D, nous a permis de créer une esthétique hyper particulière et en phase avec la B.D. qu'on adapte* », raconte Benoît Renaudin. Ainsi, cette habitation artistique du numérique peut contribuer à lutter contre les biais technologiques à travers le développement d'un artisanat des technologies.

Cet artisanat répond également au besoin d'autonomie des artistes vis-à-vis des questions technologiques. Gilles Jobin, après s'être heurté à une impossibilité de continuer à exploiter un de ses spectacles, en raison d'un problème de brevet, a décidé de créer son propre studio de motion capture et d'internaliser les compétences technologiques dans sa compagnie. On pourrait multiplier les exemples de ce genre (programmation d'outils, constitution de son propre dataset pour l'IA, etc.). Cet artisanat des technologies permet donc de s'émanciper des licences et des boîtes noires numériques. Il permet aussi d'être plus sobre en ressources et de s'adapter aux multiples besoins et configurations du spectacle vivant. Ainsi, la chorégraphe Clémence Debaig arrive dans les lieux culturels avec des projets clé en main afin de ne pas dépendre des équipements sur place. La productrice Marie Point confirme un virage vers des systèmes autonomes et suffisamment légers pour être « tournables ». Enfin, cette volonté d'autonomie au sein des équipes artistiques fait émerger un nouveau métier, celui de technologue créatif, dont il sera intéressant de suivre l'évolution.

Plus largement, cette habitation artistique du numérique, qui a conduit au développement d'un artisanat des technologies dans le sillage de l'open source et des communs numériques, nous montre que d'autres manières de concevoir et d'utiliser le numérique sont accessibles, enthousiasmantes et à rebours des modèles et des logiques dominantes de l'économie numérique que la majorité des artistes des arts hybrides dénoncent, ou tout au moins questionnent.

« Les artistes sont les trotskystes du système numérique »

« *L'économie numérique (tout comme le capitalisme) repose sur l'aveuglement des conditions de possibilité, c'est-à-dire qu'il est indispensable de maintenir le consommateur dans l'incapacité de voir ce qu'il est nécessaire de faire pour que le système fonctionne* », analyse le géographe Michel Lussault. Or, en bricolant ou en détournant les technologies, les artistes

révèlent des logiques sous-jacentes et en exposent les failles pour déconstruire les discours de performance et d'automatisation. Ainsi, le chorégraphe Gilles Jobin met en scène la technologie en harnachant ses danseurs de capteurs de mouvement, pour que le public puisse faire le lien entre les gestes des danseurs et ceux des avatars, entre la sueur des humains et la synthèse numérique, questionnant le degré réel d'automatisation promis par les fabricants de technologies qui s'appuient en fait sur le travail humain. Rendre visible le travail humain derrière les technologies numériques est d'autant plus vital avec l'arrivée des plateformes d'IA génératives qui le masquent derrière une apparente simplicité d'usage — le prompt. Pierre Lungheretti dénonce ainsi des technologies dévoreuses d'artistes : « *L'IA moissonne des corpus de mouvements captés, de vidéos de spectacles, des captations chorégraphiques, sans même que les artistes en aient été informés et encore moins rétribués* ». De nombreux penseurs du numérique alertent depuis longtemps sur cette invisibilisation du travail humain, notamment le sociologue Antonio Casilli autour des travailleurs du clic ou encore le sociologue David Gaborieau qui voit dans les manutentionnaires des plateformes logistiques des *marketplaces*, les ouvriers des temps numériques. Les artistes viennent donc incarner et rendre sensible les recherches académiques, à l'instar du projet L'Or d'Amazon, une expérience immersive de Pierre-Alain Giraud qui nous plonge dans un gigantesque centre de distribution du géant américain, et dont l'écriture et la musique sont inspirées de l'Or du Rhin de Wagner où, « *du fond de la terre, des esclaves façonnent l'or qui sera bientôt dérobé par les dieux* », une métaphore à peine voilée des géants du numérique et de l'IA dérobant le travail et les données de milliards d'humains.

La technologie, qui n'est rien d'autre qu'une fabrication humaine, rappelle Marco Donnarumma, permet de décrypter les mécanismes à l'œuvre dans notre société. Il propose des performances, qu'il nomme « *antisomatiques* », afin de déconstruire les automatismes du corps. Il se met régulièrement en scène avec une prothèse robotique sur son visage qu'il a lui-même fabriqué et qui lui obstrue la vue — finalement un peu comme un casque de réalité virtuelle. Il est alors contraint de se mouvoir uniquement en fonction des vibrations émises par la prothèse. Cette hybridation humain-robotique l'aide à *« désapprendre tout ce que nous savons du corps et de ses relations à la technologie pour imaginer de nouvelles façons de vivre avec* ». En luttant contre le déterminisme des machines, il cherche, en miroir, à dénoncer les mécanismes déterministes de notre société (discriminations, stéréotypes, violences, etc.).

Cette posture technocritique des artistes numériques est peu comprise au sein du secteur culturel, déplore Marie-Pia Bureau, qui constate la persistance d'un plafond de verre pour ces artistes en raison d'une image du numérique qui continuerait à opposer de façon caricaturale (art) vivant et (art) numérique, ce qu'elle trouve absolument injuste puisque les artistes sont bel et bien « *les trotskistes du système* » numérique, portant une critique sociale de l'intérieur, à la manière des lanceurs d'alertes, et proposant une alternative au monde numérique actuel, via d'autres outils, d'autres usages et d'autres imaginaires de notre relation aux technologies.

« Maintenant, je dis juste : on fait du théâtre »

Il ressort de ces deux jours passés à décortiquer les influences mutuelles entre numérique et spectacle vivant que nous sommes arrivés à un tournant où la distinction technologique des œuvres perd de son sens, estime Rachid Ouramdane. Car le numérique n'est plus un

accessoire ou un outil, il est devenu un milieu de vie et de travail pour la création comme pour la société toute entière. Franck Bauchard, coordinateur des politiques numériques à la DGCA du Ministère de la Culture, le confirme : « *Il n'y a plus de hors technologie, il y a simplement des degrés différents, ce qui fait qu'il est impossible aujourd'hui d'opposer le réel et le virtuel. Ils s'enchevêtrent de manière inextricable. C'est pourquoi, les pratiques artistiques deviennent des métaphores de ces réalités hybrides* ». Sarah Ellis, la directrice de l'innovation de la Royal Shakespeare Company, renchérit : « *La technologie n'est pas le futur, elle est le présent* » et la productrice Marie Point enfonce le clou : « *un théâtre qui ne s'intéresse pas à ce que le numérique fait à la société n'est pas un théâtre du présent, mais un théâtre du passé* ». La conclusion revient à Julien Dubuc, qui a décidé d'abandonner l'adjectif immersif : « *maintenant, je dis juste : on fait du théâtre* ».

En conclusion, étant donné que les pratiques artistiques en environnements numériques ne sont plus une exception mais une commodité (à des degrés différents cela dit) et que les artistes « numériques » ne voient plus trop le sens d'être étiquetés « numériques », il est peut-être temps de considérer la création immersive, hybride, performative, participative, interactive, etc., comme l'expression contemporaine de la création artistique qu'elle vienne du théâtre, de la danse, de la musique ou des arts visuels. Cette création contemporaine, quel que soit le nom que les historiens de l'art lui donneront, garde la particularité de s'émanciper des formats et disciplines artistiques classiques et s'articule autour d'un dispositif qui s'intéresse tout autant au processus de création qu'à la représentation de cette création.

Cependant, ces œuvres qui engagent le public dans une expérience artistique sont-elles finalement plus transformatrices qu'une pièce de théâtre ou de danse qui propose un rapport classique entre des interprètes sur scène faisant face à un public (ou l'inverse) ? « *Pas si sûr* », prévient la journaliste Rosita Boisseau, qui questionne la pertinence d'opposer spectacle et expérience. Elle nous rappelle que la posture du spectateur assis sur son siège dans le noir permet, en fait, de créer une qualité d'attention, de libérer un espace mental propice à une prise de recul, et à l'émergence d'émotions, ce que ne permettraient pas les œuvres immersives qui nous mettent constamment en action et en attente : « *Notre attention est en perte de vitesse, tout comme notre capacité de concentration qui s'effiloche dans un monde où tout va plus vite, où on scrolle de plus en plus vite sur les images de notre téléphone pour finalement ne plus s'arrêter sur grand-chose* » déplore-t-elle. C'est la raison pour laquelle le metteur en scène Frédéric Deslias a décidé d'abandonner les casques de réalité virtuelle dans son projet *Sleep for Earth* : « *Quand on est dans un casque VR, on est dans un état de veille. Même si l'image est noire, on se dit qu'une image va arriver. C'est un peu comme laisser son smartphone allumé. On a trouvé que le casque de VR idéal pour ce projet, c'était finalement le masque de sommeil, un masque qui occulte totalement la lumière et qui favorise l'apparition d'images mentales* ».

Rosita Boisseau pointe, enfin, dans les débats, une confusion récurrente entre être actif et être libre, comme si la liberté de mouvement dans un dispositif immersif garantissait la liberté de penser. Or, nous dit-elle, « souvent, je me sens dans un piège d'images, de mouvements que j'active moi-même, et je ressens une forme d'enfermement voire d'emprise du récit sur moi, qui finalement me donne peu de liberté d'action et de réflexion ». Ainsi, le fait de pouvoir agir sur notre parcours et notre environnement dans les œuvres immersives, comparé au déroulé

d’un spectacle sur scène sans interaction possible sur le récit, peut nous donner l’illusion d’une liberté et nous masquer la façon dont les dispositifs technologiques orientent et contrôlent nos actions et notre attention. Certains artistes se saisissent déjà de cette question du déterminisme et de l’emprise technologique, à l’instar de Frédéric Deslias et de ses masques de sommeil, d’Isis Fahmy et Benoît Renaudin et de ses personnages 3D en pâte à modeler ou encore d’Adelin Schweitzer dans le test Sutherland qui choisit de nous rendre aveugle avec un casque VR. D’autres comme Marco Donnarumma ou Gilles Jobin se confrontent physiquement aux rênes algorithmiques qui contraignent, sans qu’on s’en rende compte, nos corps et nos sens, rendant visible la technologie et nous rappelant qu’elle n’est jamais neutre. Ces artistes dessinent, en fait, les contours d’une éthique de la liberté dans les expériences immersives et numériques : comment laisser aux participants une réelle liberté d’action, d’improvisation dirait Mathieu Chamagne, au sein des expériences VR ? Comment laisser nos imaginaires et notre pensée divaguer dans des dispositifs qui ne cessent de nous interpeller pour capter notre attention et la diriger ?

Cette éthique de la liberté comme critique sensible des technologies s’annonce déterminante dans un monde où la manipulation des émotions, des faits et de l’histoire a pris une ampleur industrielle avec l’appui de technologies de plus en plus accessibles et puissantes. Pourtant, la création artistique hybride est en crise, comme l’ensemble du secteur culturel, en raison de baisses brutales de financements publics. Comment survivre à cette nouvelle donne économique ? Ce sera l’objet de notre second article sur ces deux jours de rencontre : S’adapter au marché de l’immersif ou défendre l’exception culturelle ? (à venir)

Liste des œuvres numériques et hybrides citées lors des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab 2026

VR (Réalité Virtuelle)+

- *Afterimage for tomorrow* – Singing Chen.
- *The man who couldn’t leave* – Singing Chen.
- *The clouds are two thousand meters up* – Singing Chen.
- *Les Aveugles* – Julien Dubuc (Invivo).
- *24/7* – Julien Dubuc (Invivo).
- *Discordance* – Clémence Debaig.
- *Marga(M)* – Divya Kasturi.
- *The Roaming* – Mathieu Pradat.
- *Meet Mortaza* – Joséphine Derobe.
- *Moi Fauve* – Joséphine Derobe.
- *Kancica* – Joséphine Derobe.
- *White Out* – Frédéric Deslias (adaptation d’Alain Damasio).
- *L’Infini* – PHI & Félix & Paul Studios.
- *All That Remains* – Craig Quintero.

- *VR-I* – Gilles Jobin.
- *Beast and Demons* – Gilles Jobin.
- *Virtual Wombs* – Anan Fries & Malu Peeters.
- *Les falaises de V.* – Laurent Bazin (GengisKhan).
- *Future Rights* – Alexander Whitley.

XR (Réalité Mixte / Augmentée)+

- *Blur* – PHI, Riverbed Theater (Craig Quintero) & Onassis Culture.
- *Noire* – Novaya (Tania de Montaigne, Stéphane Foenkinos, Pierre-Alain Giraud).
- *Futur[s]* – Isis Fahmy & Benoît Renaudin (adaptation de Yannis La Macchia).
- *Hinterlands* – Rebecca Evans & Clémence Debaig.
- *Invisible Party* – Natacha Paquignon.
- *MOA (My Own Assistant)* – Charles Ayats & Frédéric Deslias (adaptation d'Alain Damasio).
- *Montmartre la nuit* – Novaya.
- *L'Or d'Amazon* – Novaya.
- *Libre Isadora* – Joséphine Derobe.
- *Rivière* (titre provisoire) – Isis Fahmy & Benoît Renaudin.

IA (Intelligence Artificielle)+

- *The Trial against Humanity* – Peer Perez Øian & Anders Hasmo.
- *Latency* – Natacha Paquignon.
- *Amigdala* – Marco Donnarumma.
- *Sleep for earth* – Frédéric Deslias & Li-Cam.

Métavers+

Arte Riff Mountain (île Fortnite) – Arte, Hellfest & SoWhen (Maud Clavier).

Performance, Théâtre et Installation Hybride+

- *Je suis une montagne* – Éric Arnal-Burtschy.
- *Mirror* – Alexander Whitley.
- *Cosmogony* – Gilles Jobin.
- *Inferno* – Bill Vorn & Louis-Philippe Demers.
- *Le bal de Paris* – Blanca Li.
- *Zulu Time* – Robert Lepage.
- *Elseneur* – Robert Lepage.
- *Jet Lag* – Marianne Weems.
- *The Rite of Spring* – Alexander Whitley.

- *Rabbit Hole* – Julien Dubuc (Invivo).
- *Black Out* – Julien Dubuc (Invivo).
- *La Fin du présent* – Julien Dubuc (Invivo).
- *I dance* – Pierre Giner.
- *Bother* – Clémence Debaig (Unwired Dance Theatre).
- *Join me inside* – Clémence Debaig.
- *Automata* – Clémence Debaig.
- *Strings* – Clémence Debaig.
- *Results May Vary* – Clémence Debaig.
- *Remote intimacy* – Clémence Debaig.
- *Where we meet* – Clémence Debaig.
- *Soft Love* – Frédéric Deslias.
- *Je crée, je vous dis pourquoi* – Aurélie Van Den Daele.
- *To be a machine* – Dead Center.
- *La Veilleuse* – Cie 14:20.
- *On m'a trouvé grandi* – Cie 14:20.
- *Passengers* – Guillaume Marmin.
- *Aperture* – Mathieu Chamagne.
- *Volumes* – Mathieu Chamagne.
- *Playformance* (format de performance vidéoludique) – Collectif Sous les Néons (Nicolas Ligeon).
- *L'Arbre de Mia* – Jean Boillot.

Save the date : Prochaine édition des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab les 12 et 13 mai 2027 – Pré-inscription ⬇

Email

Prénom

Nom

Institution/Structure

Fonction

☐ J'accepte d'être suivi.e par des pixels de suivi dans les emails à des fins d'amélioration - moins et mieux ! - de nos communications TMNlab (ouverture, consultation des contenus...).

S'inscrire