

Ecrit par le 18 mai 2026

# Innovation : L'Odysée sonore du théâtre antique d'Orange récompensée au CES de Las Vegas



Le spectacle de [L'Odysée sonore](#) du Théâtre antique d'Orange vient de remporter un Award de l'innovation 2024 dans le cadre du CES (Consumer electronic show) de Las Vegas. Conçu par [Edeis](#), en charge de la gestion culturelle du [Théâtre antique](#), ainsi que par la startup alsacienne [Imki](#), experte en intelligence artificielle générative, L'Odysée sonore a été récompensée dans la catégorie '[Innovation award product- Content & entertainment](#)' (contenu & divertissement).

Et c'est tout particulièrement le système d'intelligence artificielle AI Xperience de Imki, qui a été mis à l'honneur par les organisateurs du plus grand salon de l'innovation mondiale.

« Quand l'intelligence artificielle se met au service de la culture et du patrimoine. »

*Olivier Galzy, vice-président chez Edeis*

Écrit par le 18 mai 2026

« AI Xperience d'Imki est un système d'expérience audiovisuelle immersive et interactive offrant un son 3D dynamique (binaural) utilisant un suivi de tête précis et à faible latence en translation et en rotation pour les salles à grande échelle, explique le CES de Las Vegas. Les visuels de l'expérience de mapping vidéo sont entièrement conçus par une intelligence artificielle générative permettant la création rapide d'univers et de contenus précis avec une créativité et une interactivité inégalées. Le mapping vidéo est également alimenté par un moteur de jeu permettant au visiteur d'être immergé collectivement dans un monde virtuel sans les contraintes et les limitations des casques VR. »

[Lire également : L'Odyssée Sonore au Théâtre antique d'Orange : on l'a testé pour vous](#)

### **Succès pour cette première mondiale**

[Ayant succédé à Culturespaces pour la gestion du Théâtre antique](#), la société Edeis avait fait part en 2022 de son intention de développer un projet d'innovation sonore immersif afin de renouveler l'offre de visite du monument romain.

Un projet qui va prendre corps en 2023 avec la programmation de 58 soirées, de mai à décembre. Pour cette première mondiale 25 vidéoprojecteurs projettent des videomappings réalisés par intelligence artificielle sous la direction artistique du designer [Etienne Mineur](#). Le visiteur est quant à lui équipé d'un casque audio spatialisé et géolocalisé permettant la diffusion d'un son binaural, en trois dimensions. Un pari réussi pour Edeis qui a ainsi attiré [plus de 5 000 visiteurs](#) rien que sur la période estivale. Ou « quand l'intelligence artificielle se met au service de la culture et du patrimoine », se félicite [Olivier Galzy](#), vice-président d'Edeis.

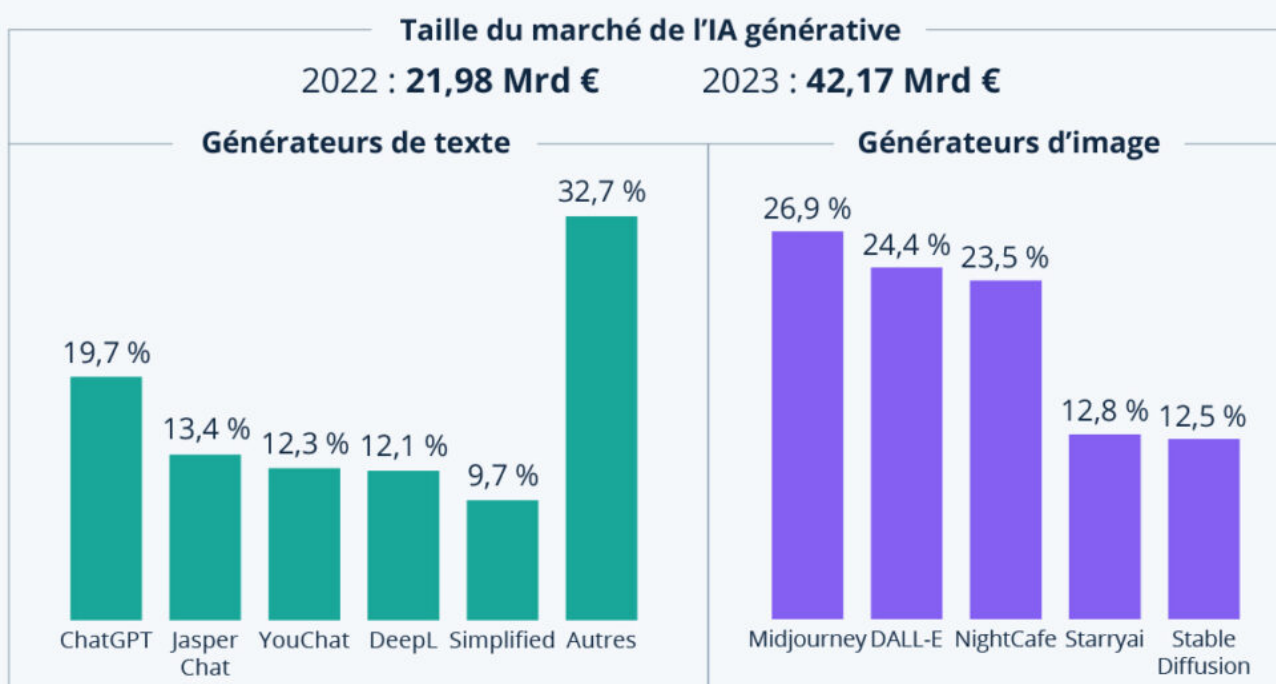
---

## **IA générative : un marché en plein essor**

Ecrit par le 18 mai 2026

# IA générative : un marché en plein essor

Chiffre d'affaires mondial du marché de l'IA générative et parts de marché des principaux outils \*



\* Parts de marché en 2022. Prévision du chiffre d'affaires en 2023 réalisée en août 2023.

Source : Statista Market Insights



**statista**

En plein essor, le marché de l'[IA générative](#) devrait atteindre un chiffre d'affaires mondial de 42 milliards d'euros en 2023, selon les prévisions des [Market Insights](#) de Statista, soit presque le double de l'année dernière (22 milliards d'euros). Sur la période 2023-2030, la taille du marché de l'IA générative devrait afficher un taux de croissance annuel de 24 %, ce qui devrait se traduire par un chiffre d'affaires annuel de plus de 200 milliards d'euros à l'horizon 2030. Dans le même temps, le nombre d'utilisateurs d'outils

Ecrit par le 18 mai 2026

d'IA générative devrait croître d'environ 250 millions cette année, à plus de 700 millions à la fin de la décennie.

Comme le détaille notre graphique, la concurrence semble particulièrement foisonnante sur le segment des [générateurs de texte](#). Le pionnier [ChatGPT](#) était logiquement en tête des parts de marché l'année dernière (près de 20 %), suivi de près par Jasper Chat (13 %), YouChat (12 %), DeepL (12 %) et Simplified (près de 10 %), alors que plusieurs autres acteurs se partageaient le tiers restant du marché. Au rayon des générateurs d'image en revanche, trois outils semblent pour le moment s'être imposés : Midjourney, DALL-E et NightCafe, avec chacun une part de marché qui avoisinait 25 % l'an dernier.

Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

---

## Les outils d'IA les plus appréciés (jusqu'à présent)

Ecrit par le 18 mai 2026

# ChatGPT séduit les utilisateurs

Pourcentage de répondants qui ont déjà utilisé/utiliseraient à nouveau les outils d'IA suivants (en %)



\* Le pourcentage renvoie aux répondants ayant déjà utilisé l'outil d'IA en question.  
Base : 1 237 répondants (18-64 ans) interrogés du 23 mars au 5 avril 2023 aux États-Unis.

Source : Statista Consumer Insights



statista

Avec ses outils ChatGPT et DALL-E, [OpenAI](#) a jusqu'à présent été le principal responsable de l'engouement autour de l'[intelligence artificielle](#). Mais avec le lancement du robot conversationnel de Google, Bard, qui sera prochainement intégré dans l'ensemble des services du géant du web, la « hype » pourrait peut-être bientôt changer de camp.

Ecrit par le 18 mai 2026

Comme le montre l'enquête Consumer Insights de Statista, [ChatGPT](#) est l'outil d'IA qui a le plus séduit les utilisateurs grand public ces derniers mois. Sur quelque 1 200 personnes interrogées en mars/avril 2023 aux États-Unis (18 à 64 ans), 21 % ont déjà utilisé le [robot conversationnel](#) ChatGPT et, parmi elles, presque l'intégralité (89 %) a déclaré qu'elle était disposée à le réutiliser.

Alternative à ChatGPT, le générateur de textes YouChat est pour le moment moins connu (10 % d'utilisateurs), mais il est presque autant apprécié (80 % sont prêts à le réutiliser). L'outil de traduction DeepL et le générateur d'images DALL-E font également partie des applications d'IA qui ont le plus séduit les utilisateurs américains récemment.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

---

## L'Odyssée Sonore au Théâtre antique d'Orange : on l'a testé pour vous

Ecrit par le 18 mai 2026



**L'Odysée Sonore, c'est le spectacle immersif et multisensoriel que propose [Edeis](#), en charge de la gestion culturelle du [Théâtre antique](#), cette année. Une expérience unique au monde alliant technologie et culture, que le public pourra découvrir à partir du 1er mai.**

« Nous sommes ravis de vous accueillir pour cette expérience exceptionnelle », lance [Olivier Galzi](#), vice-président d'Edeis, à ses invités et à la presse, qui se sont réunis le jeudi 27 avril dans l'enceinte du majestueux Théâtre antique d'Orange pour découvrir L'Odysée Sonore en avant-première.

Dès l'entrée, tout le monde trépigne d'impatience à l'idée de découvrir ce nouveau spectacle innovant, qui représente la première étape de l'entreprise gestionnaire pour faire d'Orange la capitale de l'innovation sonore. Les invités doivent s'armer de patience car pour découvrir L'Odysée Sonore, il faut attendre que le Théâtre antique ne soit qu'éclairé plus que par la lueur de la lune.

[Lire également : 'Orange en passe de devenir la capitale de l'innovation sonore ?'](#)

**Un équipement de haute qualité**

Écrit par le 18 mai 2026

20h30. Un premier groupe, assez large et principalement composé de la presse, est appelé. 250 personnes peuvent assister à une séance de L'Odysée Sonore à la fois. Nous nous dirigeons vers l'accueil du Théâtre où l'on va nous remettre notre équipement. Une fois paré d'un casque élaboré par l'entreprise française [Focal](#), et d'un smartphone dédié au spectacle qui est accroché à notre cou, nous sommes prêts.

Direction le cœur du monument orangeois. Une fois devant la scène, tout le monde se disperse. Certains choisissent les gradins tandis que d'autres restent devant la scène. Certains profitent même de s'aventurer sur cette dernière puisque le spectacle l'y autorise. Pour le moment, seuls quelques-uns des 25 projecteurs qui servent à L'Odysée Sonore sont allumés et projettent le titre du spectacle sur le mur de scène du Théâtre, où trône fièrement la statue de l'empereur.

### Une expérience immersive

21h. La nuit est tombée, le spectacle commence enfin. Le Théâtre antique n'aura jamais été aussi plein et silencieux à la fois. Tout le monde appréhende. Une fois le casque posé sur nos oreilles, nous ne sommes plus 250, mais nous sommes seuls. La réduction du bruit alentour participe à l'immersion. Nous sommes seuls, face à l'immensité des lieux. Dans nos oreilles, les compositions et les designs sonores réalisés par [Alain Richon](#) vont alors s'enchaîner pour nous faire vivre un moment unique.

« Si les ancêtres romains nous regardaient, j'espère qu'ils se diraient que l'on est aussi audacieux qu'eux à leur époque. »

[Mathilde Moure](#), responsable de site

Du classique, à la pop, en passant par la musique électronique, certaines musiques sont familières, d'autres sont des découvertes. Vous reconnaîtrez sûrement la voix de Jacques Brel, les violons d'un concerto de Vivaldi, des airs espagnols, mais aussi des rythmes davantage contemporains.

Selon si vous faites face aux gradins ou face à la scène, le son se propagera davantage dans votre oreille gauche ou dans la droite, car le but de cette expérience est de se déplacer, afin de vivre un véritable voyage hors du temps durant 45 minutes. Vous pourriez même vous trouver entre deux chansons, avec des notes de pianos dans une oreille, et un solo de trompette dans l'autre. Ce sera à vous de choisir quelle direction prendre en fonction de vos envies, de vos préférences, ou encore de votre curiosité. Ainsi, même si l'on vient à deux ou en groupe, chacun vit une expérience unique.

Des sons et de la musique sont diffusés dans les casques. Ils peuvent différer selon notre position.

©Vanessa Arnal

### Un vidéomapping à grande échelle

Ecrit par le 18 mai 2026

Sur le plan visuel, l'effet est tout aussi impressionnant. Nos yeux regardent de partout. Nos yeux passent du mur de la scène aux gradins, sans oublier l'espace entre les deux, où les images sont projetées. Des videomappings qui ont été réalisés par intelligence artificielle grâce à la startup française [Imki](#), sous la direction artistique du designer [Etienne Mineur](#).

Au fil des minutes, nous découvrons la création du monde, les divinités, les créatures et les péripéties, ou encore la naissance des muses, à une échelle surdimensionnée. Nous déambulons parmi ces visages qui nous donnent l'impression qu'ils observent nos faits et gestes, presque qu'ils s'adressent à nous avec le regard. Puis ces personnages laissent place à des formes plus géométriques, ou bien d'autres éléments qui nous sont familiers comme le système solaire. Nous sommes parfois plongés dans le noir pendant quelques secondes avant de passer à l'acte suivant, qui lui, est haut en couleur. Les 45 minutes de spectacle sont scindées en un prélude et quatre actes.

« Ce spectacle à la fois visuel et auditif se veut être une innovation de rupture, car elle va révolutionner la mise en valeur d'un monument du patrimoine », explique Olivier Galzi. Une fois L'Odyssée Sonore achevée, le silence règne toujours, chacun s'imprègne de ce qu'il vient de vivre et essaie de garder le souvenir de chaque moment, chaque détail, ou encore chaque élément sonore.

Des images sont projetées sur le mur de la scène, au sol, et sur les gradins. ©Vanessa Arnal

### Informations pratiques

Si Edeis avait prévu une cinquantaine de séances au lancement du projet, ce sont finalement 73 soirées qui auront lieu à partir du 1er mai, et ce, jusqu'au 23 décembre. Pour découvrir le planning des séances et accéder à la billetterie, [cliquez ici](#).

Les tarifs vont de 17 à 22€ pour le spectacle. « On a voulu se tenir à un prix abordable afin de rendre la culture, mais aussi la technologie de l'intelligence artificielle, plus accessibles à tous », conclut le vice-président d'Edeis. Il est également possible de choisir le tarif combiné, au prix de 32€ (26,50€ tarif réduit, 109€ tarif famille), qui permet de visiter les monuments d'Orange le jour et d'assister à L'Odyssée sonore la nuit.

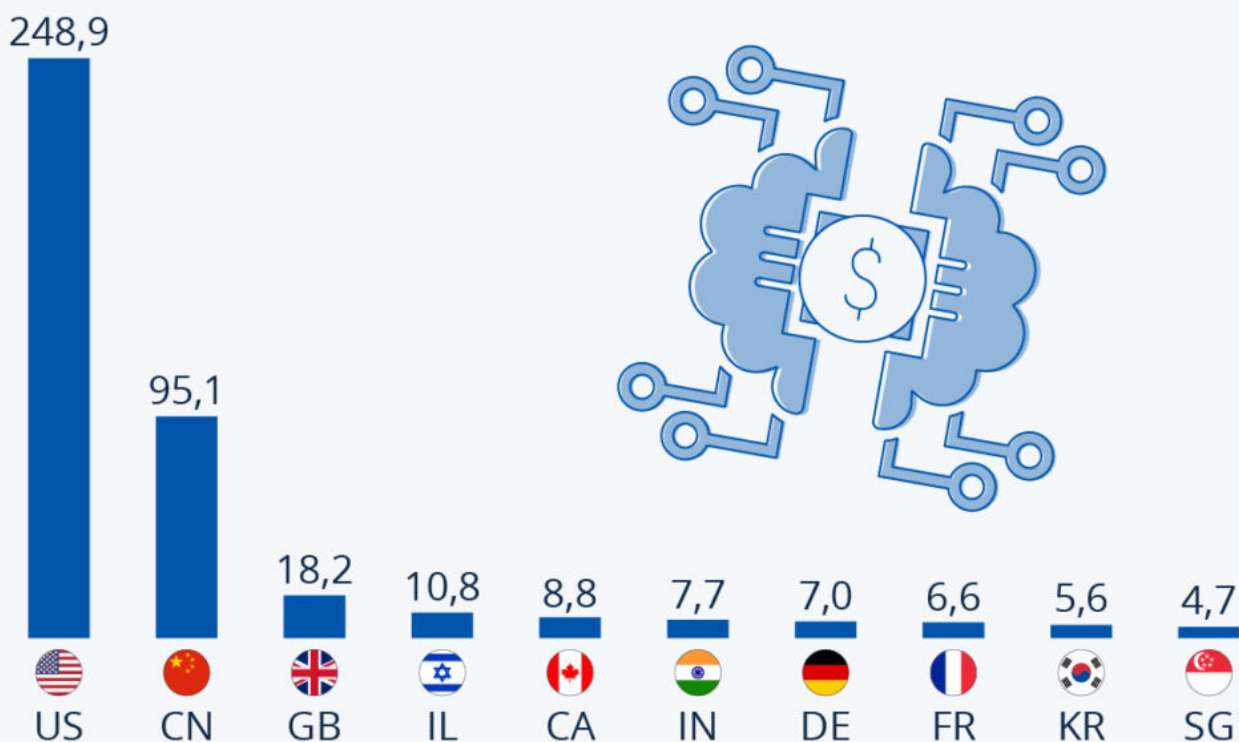
[Lire également : 'L'Odyssée sonore, un spectacle immersif unique au monde au Théâtre antique d'Orange'](#)

Ecrit par le 18 mai 2026

# Quels sont les pays où l'on investit le plus dans l'IA ?

## Quels sont les pays où l'on investit le plus dans l'IA ?

Pays avec les plus grands investissements privés dans l'IA (2013-2022), en milliards de dollars



Source : Artificial Intelligence Index Report 2023



**statista**

Ecrit par le 18 mai 2026

Aucun sujet technologique ne soulève actuellement autant de débats que l'[intelligence artificielle](#) : est-elle un danger pour l'humanité ou la solution à tous nos problèmes ? Fait-elle disparaître plus d'emplois qu'elle n'en crée ? Autant de [questions](#) qui préoccupent actuellement les experts et les citoyens.

Bien que l'intelligence artificielle évolue rapidement et qu'elle n'a pas fini de soulever des questions sur son avenir, les technologies de l'IA sont déjà utilisées par de nombreuses entreprises et organisations à travers le monde, comme le montre un autre [graphique](#) sur ce sujet.

Dans quels pays mise-t-on le plus sur l'intelligence artificielle ? Le graphique ci-dessous, basé sur les [données](#) du rapport « 2023 AI Index Report » de l'université de Stanford, montre les pays où les sommes les plus importantes ont été investies dans des entreprises d'IA entre 2013 et 2022. Les États-Unis arrivent largement en tête avec un montant de 248,9 milliards de dollars, suivis par la Chine (95,1 milliards de dollars) et le Royaume-Uni (18,2 milliards de dollars). Au huitième rang, la France suit de près l'Allemagne avec des investissements de 6,6 milliards de dollars sur cette période.

En 2022, les investissements les plus importants dans l'IA ont été réalisés dans le domaine de la médecine et de la santé (6,1 milliards de dollars), selon le rapport.

De Claire Villiers pour [Statista](#)

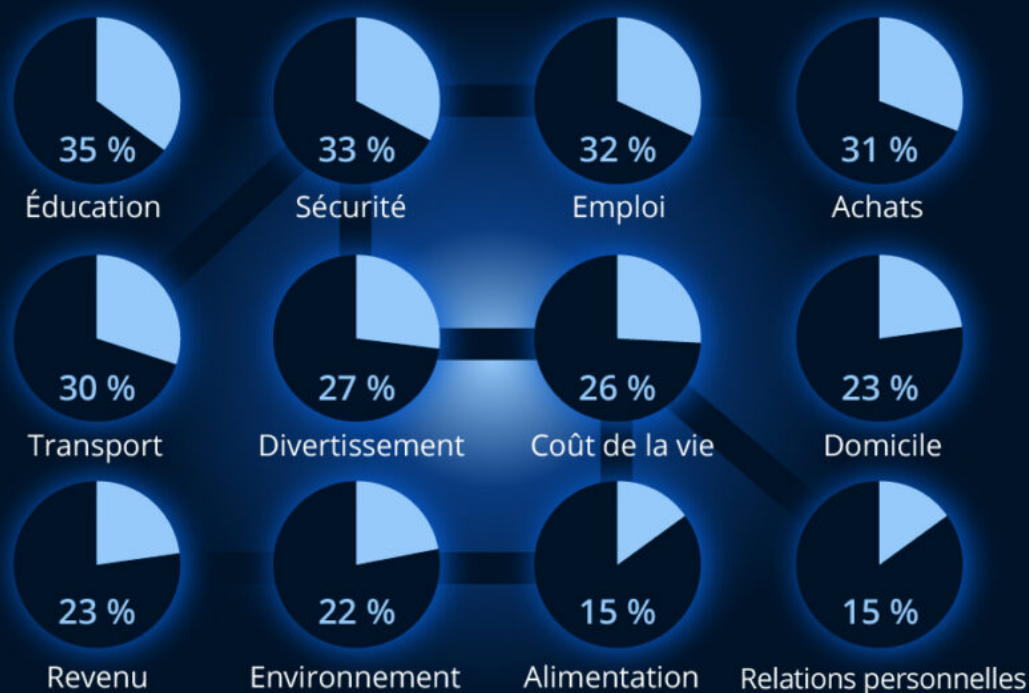
---

## Intelligence artificielle : comment va-t-elle changer nos vies ?

Ecrit par le 18 mai 2026

# IA : comment va-t-elle changer nos vies ?

Part des répondants pensant que l'usage de l'IA aura un fort impact dans les domaines suivants dans les années à venir



Nombre de répondants (16 - 74 ans) dans 28 pays : 19 504.  
Étude réalisée en novembre et décembre 2021.

Source : Ipsos



statista 

L'ascension fulgurante de [ChatGPT](#) a marqué un tournant pour l'[intelligence artificielle](#), car elle a permis aux gens ordinaires d'expérimenter l'IA en faisant l'expérience directe de ses étonnantes capacités. Même s'il existe encore des limites, ChatGPT fournit des résultats impressionnants et fait prendre conscience au grand public du chemin parcouru par l'intelligence artificielle.

Ecrit par le 18 mai 2026

Lors de l'annonce de leurs plans de restructuration en début d'année, Alphabet et Microsoft ont tous deux décrit le passage à l'IA comme l'un des plus grands défis auxquels ils doivent faire face. Le PDG de Microsoft, Satya Nadella, a même parlé d'un « changement de plateforme imminent », faisant probablement référence aux services basés sur l'IA comme prochain grand changement technologique après le passage à la téléphonie mobile.

Mais quels changements les consommateurs attendent-ils de l'utilisation accrue de l'intelligence artificielle et quels domaines de la vie seront les plus susceptibles d'être affectés au cours des trois à cinq prochaines années ? Ipsos a mené une [enquête](#) mondiale sur ce sujet fin 2021, dont les résultats sont résumés dans le graphique ci-dessous.

De Claire Villiers pour [Statista](#)

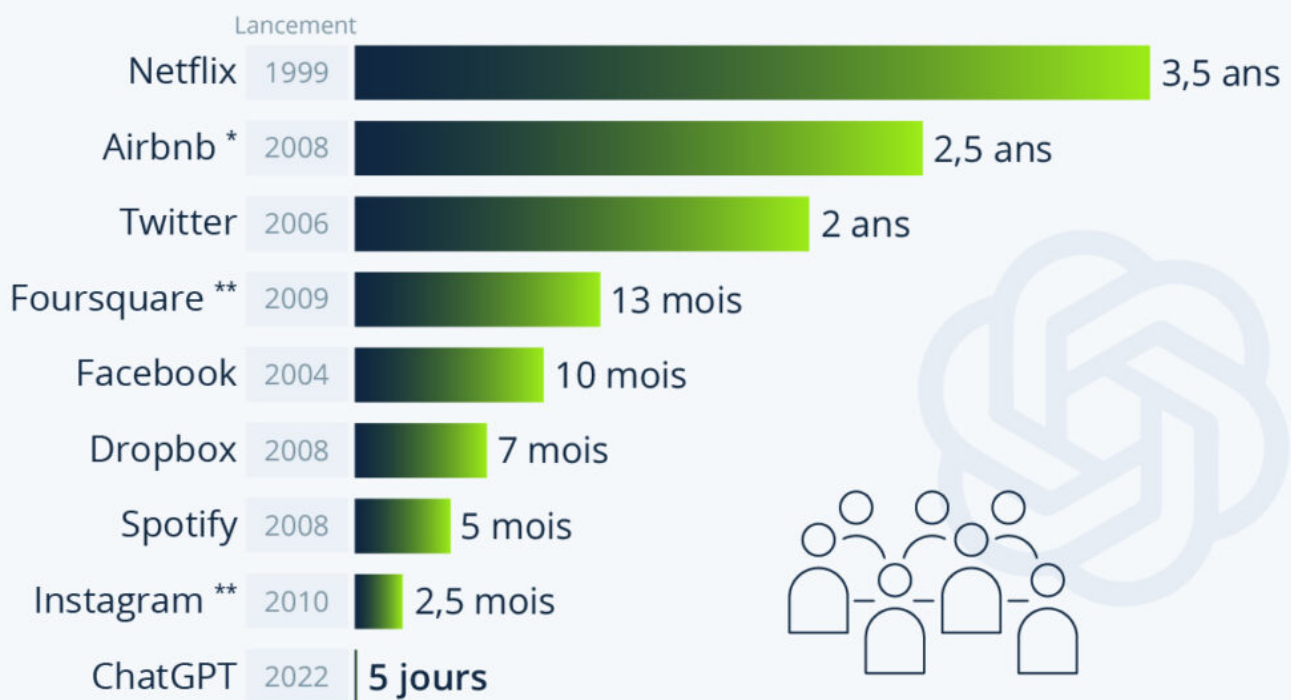
---

## ChatGPT a attiré un million d'utilisateurs en cinq jours. Qu'en est-il d'autres plateformes populaires ?

Ecrit par le 18 mai 2026

# ChatGPT a attiré un million d'utilisateurs en quelques jours

Temps qu'il a fallu à certains services/plateformes en ligne pour atteindre 1 million d'utilisateurs



\* 1 million de nuitées réservées \*\* 1 million de téléchargements

Sources : communiqués des entreprises via Business Insider/LinkedIn




Selon des informations provenant du service lui-même, après son lancement en novembre 2022, l'assistant virtuel ChatGPT a attiré un million d'utilisateurs en seulement cinq jours. Ce robot conversationnel basé sur l'[intelligence artificielle](#) peut produire des textes semblables à ceux écrits par des humains. Il est utilisé pour toutes sortes d'usages : rédaction d'articles, de poèmes ou de travaux universitaires, mais également la traduction, l'écriture de code informatique et la résolution d'équation

Ecrit par le 18 mai 2026

mathématique. Selon le fondateur de Microsoft, Bill Gates, les logiciels d'IA comme ChatGPT représentent le plus grand changement technologique à venir et pourraient remplacer dans un futur proche de nombreux emplois. [Microsoft](#) a confirmé hier un investissement de plusieurs millions de dollars dans la société américaine OpenAI, qui développe ChatGPT.

D'autres services en ligne populaires ont généralement mis plusieurs mois (voire années) à atteindre le seuil du million d'utilisateurs. [Spotify](#) et Dropbox ont atteint ce cap relativement rapidement, respectivement en cinq et sept mois, car il s'agit de plateformes qui, comme ChatGPT, offrent une utilisation pratique immédiate. À l'exception d'[Instagram](#), qui a attiré un million d'utilisateurs en deux mois et demi, les autres réseaux sociaux (Facebook, Twitter) ont mis plus de temps à atteindre ce seuil. Cependant, la plupart des services présentés dans notre graphique ont été créés il y a plus de quinze ans, ce qui met en lumière une autre évolution que l'on peut déduire de ces données. Avec la digitalisation croissante de l'économie, les [innovations tendent à se diffuser plus rapidement](#) dans la population.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

---

## L'Odyssée sonore, un spectacle immersif unique au monde au Théâtre antique d'Orange

Ecrit par le 18 mai 2026



**L'Odysée sonore**, c'est le premier pas vers l'ambition d'**Edeis**, en charge de la gestion culturelle du **Théâtre antique**, de faire d'Orange la scène de l'innovation sonore. 58 soirées durant lesquelles le public fera l'expérience d'un spectacle immersif et multisensoriel unique au monde.

Quand le passé résonne avec le futur. C'est la devise qu'a prononcée Edeis lors de sa [reprise de l'exploitation culturelle du Théâtre antique](#) en 2022. « Edeis avait beaucoup d'ambition et les promesses se tiennent », a affirmé Yann Bompard, maire d'Orange. C'est ainsi qu'a débuté l'annonce du spectacle 'L'Odysée sonore', qui va rythmer l'année 2023.

Écrit par le 18 mai 2026



De gauche à droite : Lucie Schnoebelen (responsable communication d'Edeis), Frédéric Rose (fondateur d'Imki), Mathilde Moure (reponsable de site), Yann Bompard (maire d'Orange), Jonathan Argenson (adjoint à la culture et à la logistique des manifestations), Alain Richon (compositeur et designer sonore). ©Vanessa Arnal

58 soirées sont prévues de mai à décembre. Et c'est une première mondiale. Ce sera la première fois que le public pourra assister à un spectacle immersif qui éblouira ses yeux grâce à un videomapping réalisé par une intelligence artificielle, et ses oreilles grâce à un son binaural, en trois dimensions, diffusé dans un casque audio spatialisé et géolocalisé.

### Un spectacle tout public

Durant ce spectacle dont les visiteurs seront les maîtres, ils pourront parcourir 3000m<sup>2</sup> et découvrir, au fur et à mesure de leur parcours, différents visuels et différentes musiques durant 45 minutes. Selon la direction que chacun prendra, il découvrira un univers à part entière, qui mêlera l'histoire à la richesse musicale de notre monde. Cahcun vivra cette expérience sous un angle différent.

Ce spectacle retracera l'histoire, depuis la naissance du son, jusqu'aux grandes orchestrations. Cette histoire aura un prélude et quatre actes durant lesquels, en plus de la musique, le public découvrira la création du monde, les divinités, les créatures et les péripéties, ou encore la naissance des muses, à la manière d'Ulysse dans l'Odyssée d'Homère. « Nous espérons émerveiller toutes les générations avec

Ecrit par le 18 mai 2026

L'Odyssée sonore », explique Mathilde Moure, responsable de site.

### La technologie au service d'une expérience hors du commun

En tout, 25 vidéoprojecteurs permettront la projection des videomappings réalisés par intelligence artificielle sous la direction artistique du designer [Etienne Mineur](#). « L'intelligence artificielle est un moteur créatif », explique [Frédéric Rose](#), fondateur de la startup alsacienne [Imki](#), experte en intelligence artificielle générative. Ainsi, chaque acte du spectacle aura son identité visuelle. « La créativité est sans limites, l'intelligence artificielle générative a une vraie capacité de renouvellement, les visiteurs pourront découvrir et redécouvrir le Théâtre antique », ajoute Frédéric Rose.



Ecrit par le 18 mai 2026



DR

Côté son, Edeis s'est adressé à [Alain Richon](#) pour les compositions et tous les designs sonores, et à l'entreprise française [Focal](#) pour le déploiement des casques innovants haute définition. Ces derniers sont géolocalisés et spatialisés, les visiteurs découvriront donc des détails sonores cachés au sein du Théâtre antique selon s'ils décident d'avancer, d'aller à droite ou à gauche, ou encore de rebrousser chemin. Du classique, à la pop, en passant par la musique électronique, le public n'est pas au bout de ses surprises.

### **Un rayonnement nouveau pour le monument**

Avec ce spectacle unique au monde, Edeis espère faire rayonner le Théâtre antique et la ville d'Orange aux niveaux national et international. La durée de visite du monument sur la journée sera allongée, notamment en été puisque le soleil se couche plus tard et le parcours de L'Odysée sonore ne peut se faire que de nuit, ou presque.

« Notre objectif est de faire d'un des plus vieux monuments à ciel ouvert au monde, un des plus modernes. »

[Mathilde Moure](#), responsable de site

Ecrit par le 18 mai 2026

Ainsi, des pass pour découvrir le Théâtre antique de jour et de nuit vont être mis en place. Les tarifs du spectacle, eux, vont de 17€ à 22€ par personne. Le premier spectacle aura lieu le lundi 1er mai prochain de 20h à 23h et promet de vous en mettre plein la vue, et les oreilles !

<https://www.youtube.com/watch?v=EQEdXgFZMJc>

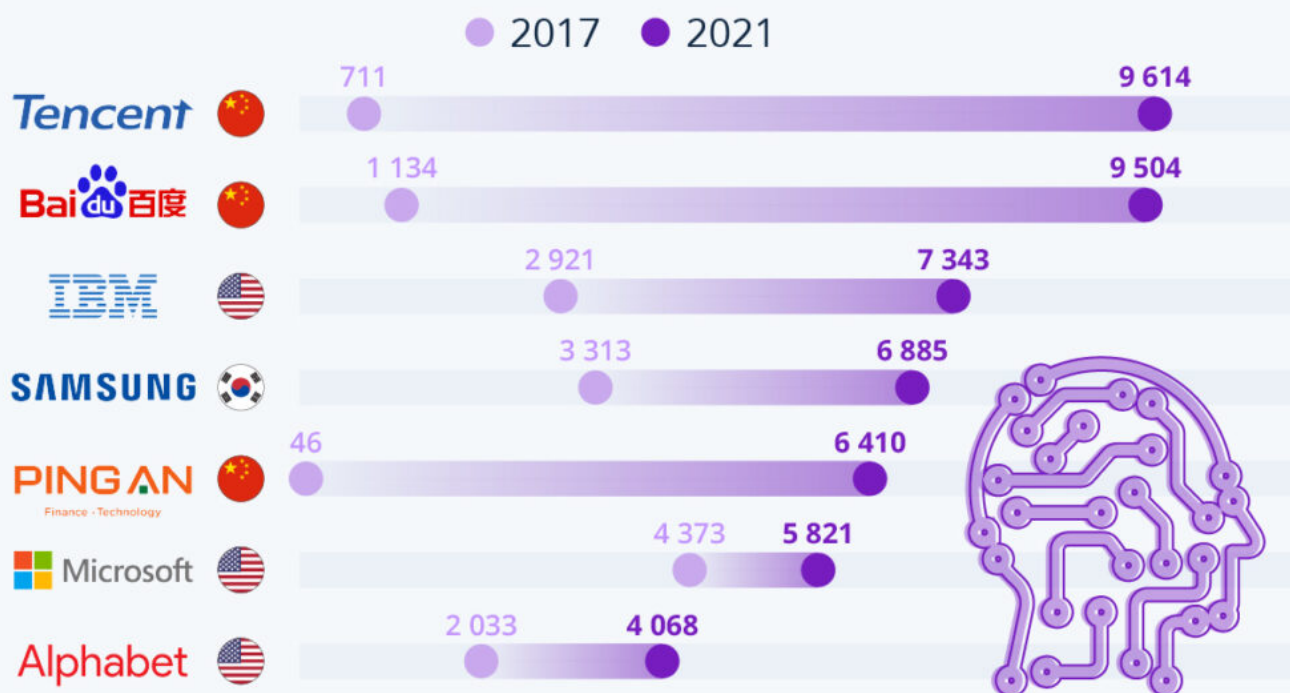
---

## Course à l'IA : la montée en puissance de la Chine

Ecrit par le 18 mai 2026

# Course à l'IA : la montée en puissance de la Chine

Nombre de familles de brevets actives dans le domaine de l'IA et de l'apprentissage automatique détenues par société \*



\* Sélection des entreprises avec plus de 4 000 familles de brevets en 2021.

Source : LexisNexis PatentSight



statista

La Chine poursuit sa montée en puissance dans la [recherche mondiale](#) – et cela est particulièrement visible dans le domaine de l'[intelligence artificielle](#), où l'on observe un essor spectaculaire des dépôts de brevets chinois ces dernières années. Il y a tout juste cinq ans, en 2017, les trois plus grands détenteurs de familles actives de brevets dans ce secteur étaient les groupes américains Microsoft et IBM, ainsi que le sud-coréen Samsung. Mais depuis, les géants technologiques chinois ont pris les devants dans la

Ecrit par le 18 mai 2026

course à l'IA.

Comme le montre ce graphique basé sur le répertoire « [PatentSight](#) » de LexisNexis, Tencent et Baidu sont devenus les plus grands propriétaires de brevets dans l'apprentissage automatique et l'IA en 2021, avec chacun plus de 9 000 familles actives détenues (famille : ensemble de brevets couvrant le même contenu technique). Au troisième rang, on retrouve l'américain IBM, avec plus de 7 000 familles. Parmi les cinq sociétés qui en possèdent le plus, trois sont désormais basées en Chine.

La plus prolifique d'entre elles ces dernières années est le géant chinois de l'assurance et de la banque, Ping An, dont le nombre de familles de brevets détenues est passé d'une quarantaine à plus de 6 000 au cours des cinq dernières années. Parmi les outils d'IA récemment développés par la société, on peut citer un logiciel d'analyse des micro-expressions faciales (clignements de l'œil, tics involontaires, etc.), dont Ping An se sert pour évaluer les déclarations de sinistre que ses assurés lui envoient par vidéo.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)