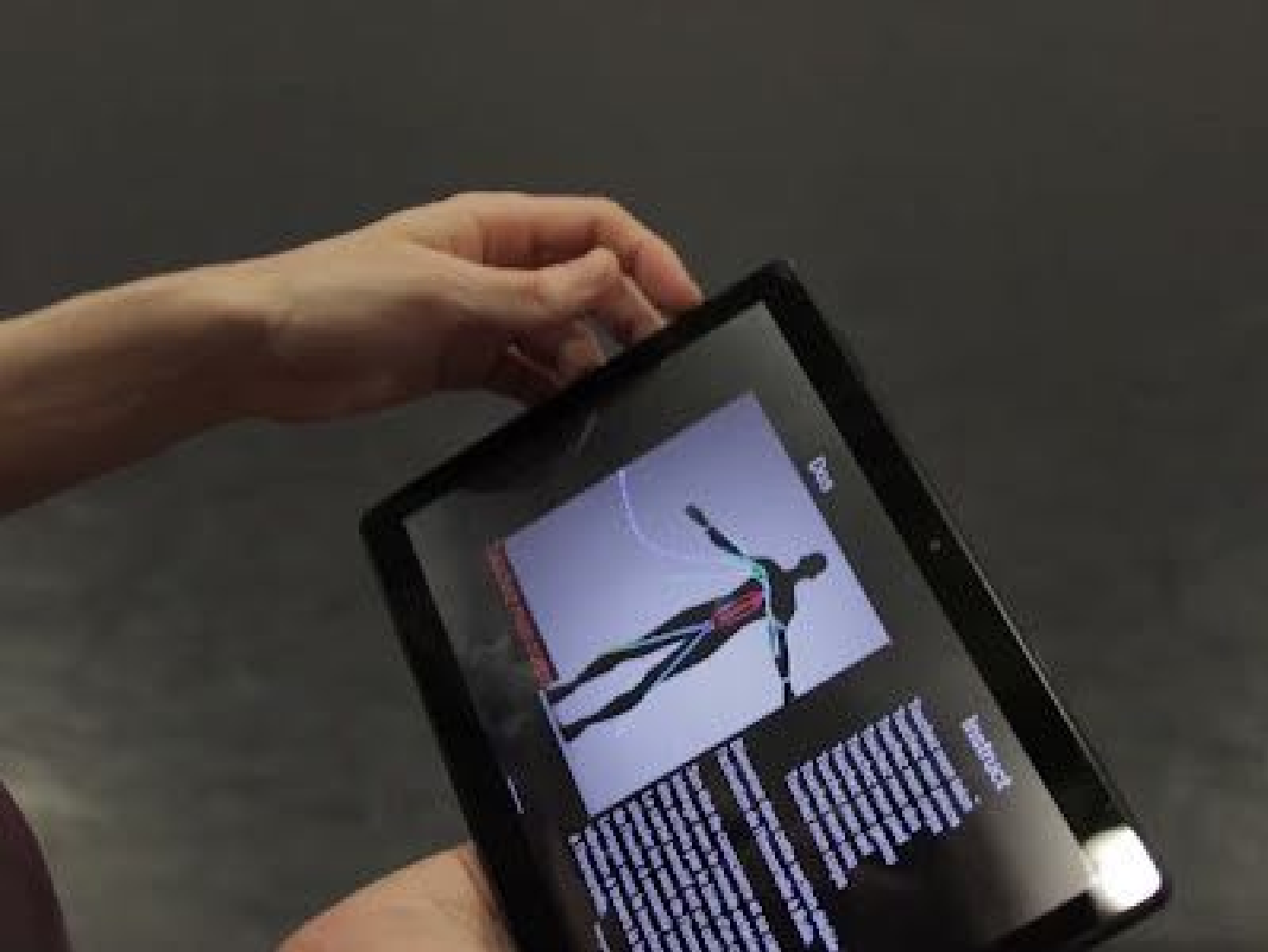


ETERNITY









Création 2025-2026-2027

extraits vidéo expérimentation, décembre 2024 :
<https://vimeo.com/1047968984>

Spectacle et Installation performative,
chorégraphique et interactive,
intégrant danse contemporaine,
intelligence artificielle (IA),
et participation du public

ETERNITY

Le projet ETERNITE, conçu par Jean-Marc Matos, en complicité avec Arnaud Courcelle, explore le thème de l'immortalité et imagine une f(r)iction chorégraphique et techno-scientifique dans un futur où des créatures immortelles, issues de technologies avancées, sont exposées comme des curiosités.

Introduction

La performance met en scène trois danseur.se.s performeur.se.s incarnant des créatures hybrides, des "quasi-humain.es", dans un espace sombre, enveloppé de faisceaux lumineux verticaux et contrôlés par une IA. Cette IA orchestre les interactions entre le public et la créature, ajustant éclairages, sons et projections en fonction des réactions de la créature et des stimuli du public. Les visiteurs-spectateurs, disposés tout autour, et pouvant circuler entre elles, peuvent interagir avec les créatures via leurs smartphones et des interfaces tactiles, influençant ainsi leurs comportements et mouvements.

Réflexion sur les émotions et la technologie

ETERNITY questionne la distinction entre émotions réelles et simulées, humanité et technologie, ainsi que le rêve d'immortalité. En offrant une expérience immersive et sensorielle, la performance invite à réfléchir sur notre relation avec les technologies dites intelligentes, tout en soulevant des enjeux sociologiques et philosophiques sur notre avenir.

Scénographie et chorégraphie

La mise en scène comprend un espace illuminé azimuthal, avec des projections vidéo au sol, où les créatures immortelles, plongées dans un sommeil profond, s'éveillent pour réagir aux stimuli extérieurs. La danse, inspirée par des recherches en biomécanique et neurosciences affectives, explore un corps "post-anatomique", aux rythmes dissociés et mouvements désalignés.

Rôle crucial de l'intelligence artificielle

L'IA analyse les interactions avec le public et génère en temps réel des réponses sous forme de textes, images, sons et lumières projetés dans l'espace et sur les murs environnants. Cette interaction triangulaire entre les créatures, l'IA et le public fait de chaque représentation une œuvre unique, évoluant selon l'engagement et les attitudes des spectateurs.

Contexte dramaturgique

Projetée en 2084, l'histoire imagine un monde où la guerre contre la mort a été remportée, entraînant la mise en confinement des êtres immortels par leurs créateurs. Dans ce cadre, l'immortel, un spécimen humanoïde sophistiqué, tente de se reconnecter à l'humanité, offrant au public une ultime opportunité d'explorer ses émotions et son existence.

Recherche chorégraphique et innovations technologiques

Jean-Marc Matos s'appuie sur des recherches en dissociation des mouvements corporels et variations rythmiques pour représenter l'immortalité.

Arnaud Courcelle se concentre sur l'intégration de l'IA, incluant l'utilisation de capteurs et de programmation générative pour une scénographie interactive.

Équipe de réalisation

Jean-Marc Matos, chorégraphe

Laure Lapeyre, comédienne et performeuse

Stefan Veselinovic, danseur et performeur

Evane Duguet, danseuse et performeuse

Arnaud Courcelle, artiste du numérique et programmeur

Clément Combes, artiste vidéo numérique

Flaure Diallo, créatrice des costumes

Guilhem Cléry, créateur des lumières

Loïc Matos, vidéo et photos

Engagement écologique et sociétal

Les artistes visent une approche durable :

Minimisation de l'impact environnemental des outils numériques et des déplacements.

Utilisation de logiciels libres à faible consommation d'énergie.

Réduction de l'usage de plastiques et encouragement au DIY (Do it yourself).

Promotion de conditions sociales et salariales justes pour tous les collaborateurs.

Accès gratuit ou à tarif réduit aux ateliers et présentations, selon les financements disponibles.

En combinant poésie, technologie et performance,

ETERNITY invite à une contemplation spéculative de l'immortalité, où l'humain et la machine se rencontrent et se questionnent mutuellement.

Méthodologie

1. Création artistique : Collaboration entre chorégraphe, danseurs, et artiste numérique pour concevoir une performance où une communication à deux directions s'instaurent entre le public participant et les "créatures" dansantes : le public reçoit des invitations à intervenir sur les créatures, elles y répondent, en retour, les réactions des interprètes modifient les messages initiaux et influent sur l'environnement visuel et sonore.

Développement du dispositif scénographique et technologique : Conception et création d'un dispositif équipé de capteurs sonores et corporels intelligents capables de détecter les mouvements et les intentions des interprètes.
Programmation des tablettes tactiles, style cartels de musée, pour la participation du public à distance.

3. Expérimentation et itérations : Tests du dispositif dans un cadre expérimental pour affiner les interactions entre la danse et la technologie, en tenant compte des retours des participants.

4. Performance publique : Présentation de la performance ETERNITY dans des lieux artistiques pour offrir au public une expérience immersive et poétique unique de la relation entre l'humain et la technologie.

Le projet s'appuie sur un ensemble d'expérimentations, réalisées en 2023, 2024 et 2025, autour d'un dispositif pilote ayant donné d'excellents résultats tant par sa réussite artistique que par sa robustesse technologique.

Calendrier de création

- Pré-conception – préparations diverses à distance : automne 2025
- Recherche, développement, tests et expérimentations : automne 2025 - hiver 2026
- Conception avancée et tests avec premiers publics : janvier-juin 2026
- Résidences de recherche création, expérimentations et tests avec public participant : octobre-décembre 2026
- Suite du développement, tests et expérimentations avancés : janvier-juillet 2027
- Premières publiques : automne 2027 (saison 2027-2028)

Voir portfolio de la performance - installation : <https://www.k-danse.net/portfolio/eternite/>

Soutiens

Projet Européen AEPYDEA (CSGO Best) France/Bulgarie/Grèce (2025-2026)

Projet Européen Bodynet-Khoros France/Espagne/Grèce (2022-2025)

Institut Français Paris (IF digital)

Projet Euro régional Cos(ArtEina2) Occitanie/Iles Baléares/Catalogne
(Festival Ecoss, Barcelone)

Ville de Toulouse

Conseil Général de la Haute-Garonne

Le Quai des Savoirs, Toulouse

Centre culturel Bellegarde, Toulouse

Services culturels de Villeneuve-Tolosane (Toulouse Métropole)

Théâtre le Kiasma, Castelnau-le-Lez

LAAS (Laboratoire d'analyse et d'architecture des systèmes-CNRS, Toulouse)

InfoMus, Casa Paganini, Centre de Recherche, Gênes, Italie

Lieux de résidences : Le Quai des Savoirs, La Gare au Artistes, La Vannerie (Toulouse),
ArsFabrik (Combaillaux)

A person stands in the center of a digital art installation. The room is dark, with vibrant, colorful projections (red, blue, and white) on the walls, ceiling, and floor. The projections create a sense of depth and movement. The person is silhouetted against the bright light of the projections. The overall atmosphere is futuristic and immersive.

Contacts

Jean-Marc Matos
kdmatos@orange.fr
06 11 77 54 56

