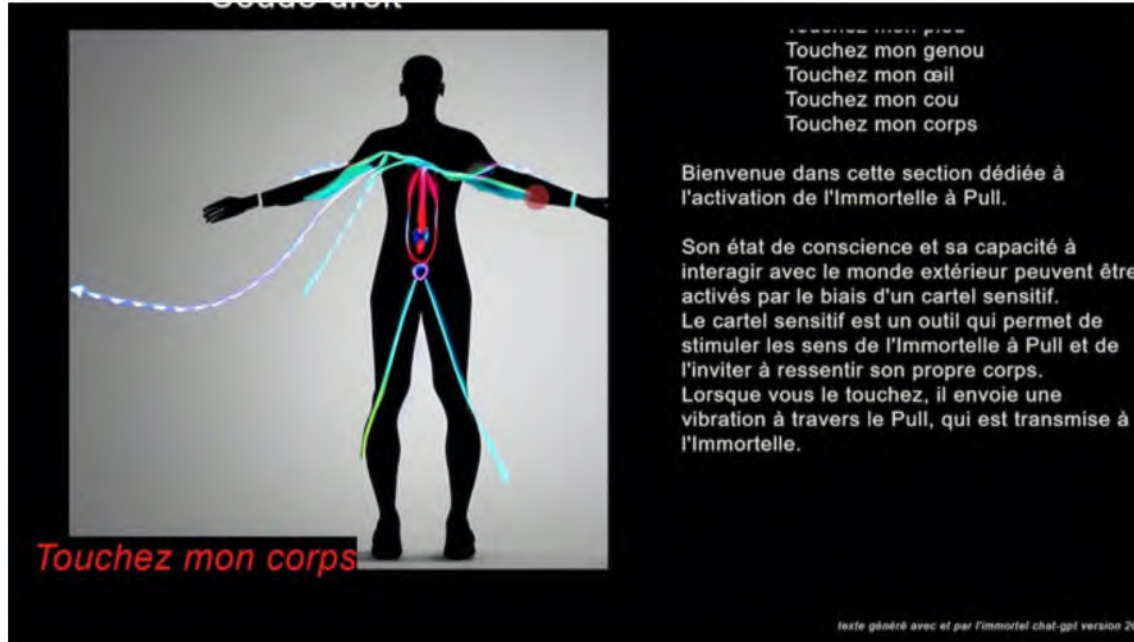
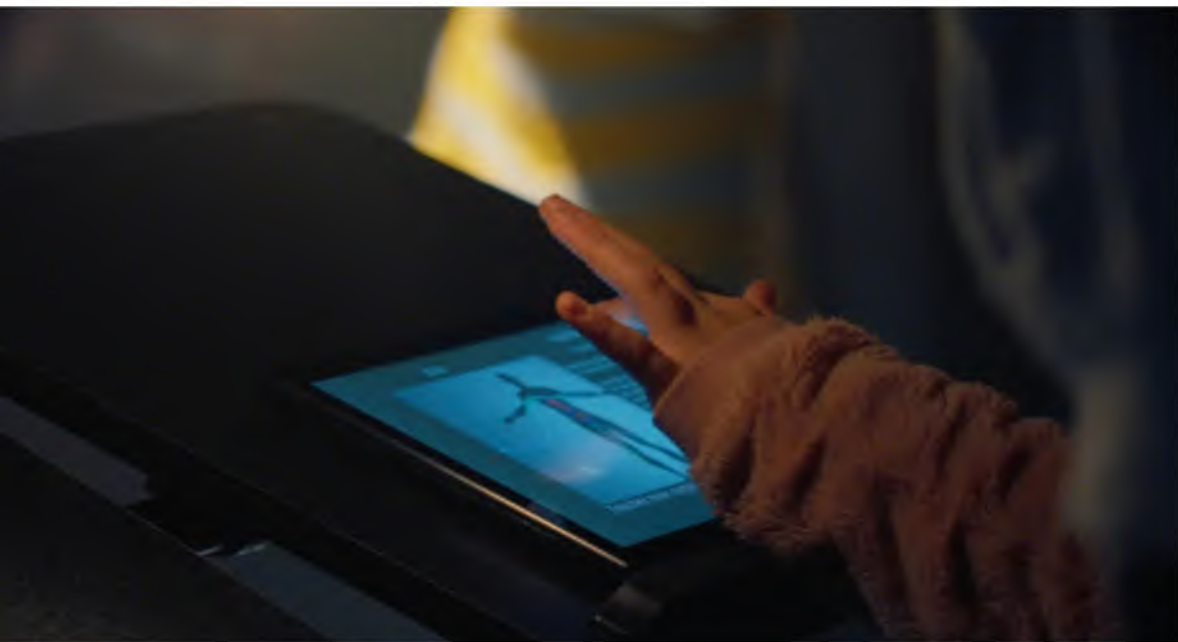


ETERNITY








A woman with curly hair, wearing a black top and a striped skirt, is performing on a stage. She is looking upwards and to the right. In the background, there is a large, stylized, light-colored face with a prominent nose and a mustache. The lighting is dim, with a blue and purple hue. The text "Création 2026-2027" is overlaid in the center of the image.

Création 2026-2027

extraits vidéo Expérience #4, janvier 2026 :

<https://vimeo.com/1161780425>

The background of the image is a close-up of crumpled, textured paper in various shades of blue, from light to dark. The paper is folded and creased, creating a complex, organic pattern. The text is overlaid on this background in a clean, white, sans-serif font.

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

ETERNITY

Le projet ETERNITY, 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 faisceau 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 azimutal, 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

Ariadna Logvinova, danseuse et performeuse

Stefan Veselinovic, danseur et performeur

Arnaud Courcelle, artiste du numérique et programmeur

Laure Lapeyre, créatrice des costumes

Clément Combes, régisseur numérique

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 ETERNITE 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 2002, 2023 et 2024, 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 : hiver-printemps-été 2025

conception avancée : 4 résidences d'expérimentations et réalisation, automne 2025
25-31 août, 13-17 oct (QDS), 24-28 nov (GAA)

finalisation : 5-15 janvier 2026, Expérience #4, 16 janvier 2026, CC Bellegarde

disponibilité à la diffusion : à partir de février 2026

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

Soutiens

Ville de Toulouse

Conseil Général de la Haute-Garonne

Le Quai des Savoirs, Toulouse

Festival Scroll, Médiathèque J Cabanis, Toulouse, 16-20 février 2027

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

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

Institut Français Paris (IF digital)

Fabrica de Creacio, Festival Ecos, Barcelone, 2026-2027

Centre culturel Bellegarde, Toulouse

Services culturels de Villeneuve-Tolosane (Toulouse Métropole)

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

Lieux de résidences : La Gare aux Artistes, La Vannerie, le Quai des Savoirs (Toulouse),
ArsFabrik (Combaillaux) – Cie Yann Lheureux

A woman with long red hair, wearing a red top and white boots, is captured in a dynamic dance pose on a stage. She is leaning forward with one leg extended. The background is dark with some architectural elements. The entire scene is framed within a larger blue, textured background.

Contacts

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





