

IA et Danse : l'intelligence artistique en mouvement

Réflexions de la Compagnie K. Danse, Jean-Marc Matos

Art et IA / Créativité

Plutôt que d'aborder l'intelligence artificielle sous le prisme général de la créativité, cette réflexion prend pour point de départ le corps : un lieu de perception, de mémoire et de transformation. En danse, l'intelligence n'est pas une abstraction ; elle est vécue, ressentie et incarnée. Elle se déploie à travers le geste, le rythme, la tension et la relation. La question n'est donc plus seulement de savoir ce que l'IA est capable de créer, mais quelle forme d'intelligence traverse le corps, et comment celle-ci résiste aux modes de compréhension computationnels, les dépasse ou les reconfigure.



K. Danse, *Myselfs*. Credits photo : Fabien Leprieult.

Le Corps entre Danse et Intelligence Artificielle

Le mouvement humain porte en lui de multiples couches d'intention et d'ambiguïté. Un geste n'est jamais uniquement fonctionnel ; il est aussi affectif, culturel et souvent inconscient.

Le corps dansant pense sans dissocier la pensée de l'action. Il produit du savoir à travers la sensation, le poids, le temps. En ce sens, la chorégraphie devient une forme de pensée, une pensée qui ne peut être entièrement traduite en données sans perdre une part essentielle de sa nature.

À l'inverse, l'intelligence artificielle appréhende le mouvement à travers sa capture, son abstraction et la reconnaissance de motifs. Elle identifie des trajectoires, des vitesses, des probabilités. Elle peut détecter, classifier, voire prédire. Mais que lui échappe-t-il ?

Ce qui lui résiste, ce sont précisément les dimensions qui rendent le mouvement humain : l'hésitation, l'élan intérieur, la contradiction, la mémoire inscrite dans la chair.

L'IA perçoit la trace visible du mouvement, mais non les forces invisibles qui le font naître.

À la croisée de la chorégraphie contemporaine et de l'innovation numérique, la Compagnie K. Danse développe une pratique artistique qui ne se contente pas d'utiliser l'intelligence artificielle comme un outil, mais l'interroge à travers l'expérience vécue du corps en mouvement. Sous la direction de Jean-Marc Matos, ses créations intégrant l'IA remettent en question nos conceptions de la cognition, de la présence et de la machine, en imaginant des formes d'interaction qui privilégient non pas la séparation, mais la coexistence entre intelligences humaines et non humaines.



K. Danse, ETERNITY. Credits photo : Jean-Marc Matos + deep AI.

Le mouvement peut-il être compris comme une forme de connaissance capable de remettre en question les modèles dominants de l'intelligence ?

Ces œuvres explorent l'écart entre le visible et l'invisible non comme une limite, mais comme un espace de recherche artistique. Plutôt que d'utiliser l'intelligence artificielle pour reproduire ou simuler l'expression humaine, elles créent des situations dans lesquelles les intelligences humaine et machinique se rencontrent à travers le médium du corps. Les capteurs, les systèmes interactifs en temps réel et les processus génératifs ne cherchent pas à contrôler le danseur, mais à entrer en dialogue avec lui.

Nos environnements chorégraphiques mettent en avant la coexistence. Le danseur n'est ni augmenté ni remplacé ; il est repositionné comme médiateur entre différents régimes de perception. Le mouvement devient le lieu de rencontre de deux formes d'intelligence : l'une incarnée, située et expérientielle ; l'autre computationnelle, distribuée et statistique.

Dans cette rencontre, la chorégraphie s'élargit. Elle devient un système dynamique où le sens n'est plus fixé à l'avance, mais émerge de l'interaction. Le corps ne se contente pas d'exécuter : il écoute, s'adapte, résiste et se transforme en réponse à la machine. De même, la machine ne se contente pas d'exécuter un programme : elle réagit, génère et évolue dans le cadre des contraintes qui lui sont propres.

Cette approche soulève des questions culturelles et artistiques plus profondes. Le mouvement peut-il être considéré comme une forme de connaissance capable de remettre en question les modèles dominants de l'intelligence ? Que se passe-t-il lorsque la pensée n'est plus exclusivement située dans l'esprit, mais distribuée entre les corps, les environnements et les technologies ? Et comment la danse peut-elle révéler non seulement ce que l'intelligence artificielle est capable de faire, mais aussi ce qu'elle est incapable de percevoir ?

Dans cette perspective, l'intelligence artificielle ne définit pas l'avenir de la danse. C'est au contraire la danse qui met en lumière les limites autant que les potentialités de l'IA. Le corps devient un espace critique où l'intelligence se réaffirme comme une expérience sensible, relationnelle et irréductible au calcul.

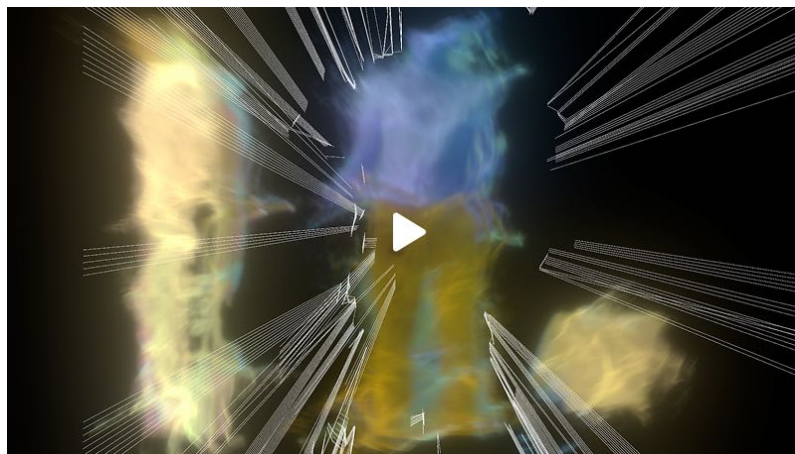
En voici quelques exemples :



K. Danse, Myselves. Credits photos : Fabien Leprieult.

[Le projet "pré-IA", "Myselves" \(2019-2025\)](#)

Cette performance (2019-2025) met en scène une chorégraphie réciproque, semi-improvisée, entre une danseuse et une entité artificielle programmée à partir d'algorithmes d'intelligence infra-langagière liés aux comportements du vivant : imitation, fuite, attaque, fusion, etc. Son corps est constitué de pixels projetés sur la danseuse et son environnement, tandis que son intelligence, volontairement située en deçà des modèles d'IA générative, s'appuie sur des algorithmes inspirés des comportements des êtres vivants. Grâce à des capteurs visuels et physiologiques, cette entité perçoit la danseuse afin de saisir ses différentes facettes et d'interagir avec elles. La performance se déploie comme un dialogue infra-verbal entre un être humain et une entité immatérielle, explorant diverses modalités relationnelles jusqu'à aboutir à une forme de réconciliation.



K. Danse, traitement graphique pour le projet F_AI_LLE. Credits photos : Clément Barbisan.

[Le projet "F_AI_LLE" \(2024\)](#)

F_AI_LLE est à la fois une performance autonome et une installation participative ouverte au public.

Ce projet chorégraphique interroge la faillibilité de l'intelligence artificielle lorsqu'elle rencontre le corps humain et entre avec lui dans un dialogue improbable. À travers une comparaison interactive entre mouvements standardisés et mouvements atypiques, il révèle les limites des systèmes d'apprentissage automatique face à la singularité du geste.

L'IA y est conçue comme une créature numérique, entraînée sur une vaste base de données composée d'environ 5 000 courtes vidéos de danse interprétées par un public très diversifié. Le « corps » de cette créature imprègne l'ensemble du dispositif scénographique et s'exprime à travers des images, une musique générative et des mots projetés. Les images se transforment en fonction des mouvements inhabituels, dissonants ou désalignés produits par les participants. Une invitation à danser autrement, dans un espace où toute prédiction devient impossible.

Les mots projetés remplissent une double fonction : ils traduisent la manière dont la machine interprète les mouvements exécutés devant elle tout en proposant aux participants des pistes de jeu corporel. Les gestes du spectateur sont captés puis interprétés par l'IA.

Plus un mouvement est reconnu comme familier, quotidien ou standardisé, plus la représentation visuelle du corps tend vers une figure humaine identifiable — un corps à montrer. À l'inverse, plus le mouvement s'éloigne des habitudes et des normes, plus cette représentation devient complexe, abstraite et imprévisible, invitant le participant à explorer le lâcher-prise et de nouvelles qualités de présence — un corps à découvrir.

L'écriture chorégraphique de **F_AI_LLE** s'appuie sur une recherche approfondie autour des gestes ordinaires et des attitudes observées chez les personnes dans des situations d'attente ou d'observation. Plus qu'une simple interaction, l'œuvre cherche à instaurer un véritable dialogue avec l'intelligence artificielle, dont les réponses demeurent fondamentalement imprévisibles malgré son entraînement.

Au-delà de cette expérience, le projet propose une réflexion sur les modes de fonctionnement de l'IA à travers le prisme du mouvement corporel. Le système est capable d'interpréter les plus infimes variations gestuelles — fragments de comportements, postures, attitudes, intentions — mais c'est précisément lorsque son interprétation échoue que surgit un espace de création.

Dans **F_AI_LLE**, l'intelligence artificielle devient ainsi un partenaire de dialogue plutôt qu'un simple générateur automatisé de formes. Entraînée sur des milliers de vidéos de danse, elle interprète autant qu'elle interprète mal les gestes des danseurs et des spectateurs. Lorsque les mouvements correspondent à des schémas connus, elle produit des représentations visuelles simplifiées, normatives et rassurantes. En revanche, lorsque ces mouvements s'écartent des modèles appris, sa reconnaissance vacille : sa faillibilité devient visible et engendre des représentations plus riches, plus complexes, qui font écho à la diversité et à l'imprévisibilité du vivant plutôt qu'à la logique statistique de l'algorithme.

En transformant les limites de l'intelligence artificielle en matière artistique, **F_AI_LLE** invite chacun à explorer des états de corps inhabituels, à renouveler sa perception somatique et à expérimenter une relation créative avec la machine, où l'erreur n'est plus un défaut, mais la condition même de l'invention.



K. Danse, F-Z 25. Credits Photos : Jean-Marc Matos.

[Le projet "F-Z 25" \(2025\)](#)

F-Z 25 associe des capteurs interactifs, une musique générative fondée sur l'intelligence artificielle et des images numériques à une performance en direct afin d'explorer l'esthétique de la disparition du corps. S'appuyant sur la détection optique des mouvements et la génération sonore pilotée par le geste, l'œuvre met en scène une rencontre poétique entre le mouvement humain et des environnements algorithmiques réactifs. Loin d'une virtualité désincarnée, **F-Z 25** propose un espace *eu-topique*, un « lieu bon » où la technologie enrichit l'expérience sensible sans jamais effacer la présence du corps physique.



K. Danse, Immortelle(s). Credits Photos : Arnaud Courcelle.

[Les projets "ETERNITY" \(2025-27\) et "Immortelle\(s\)" \(2023\)](#)

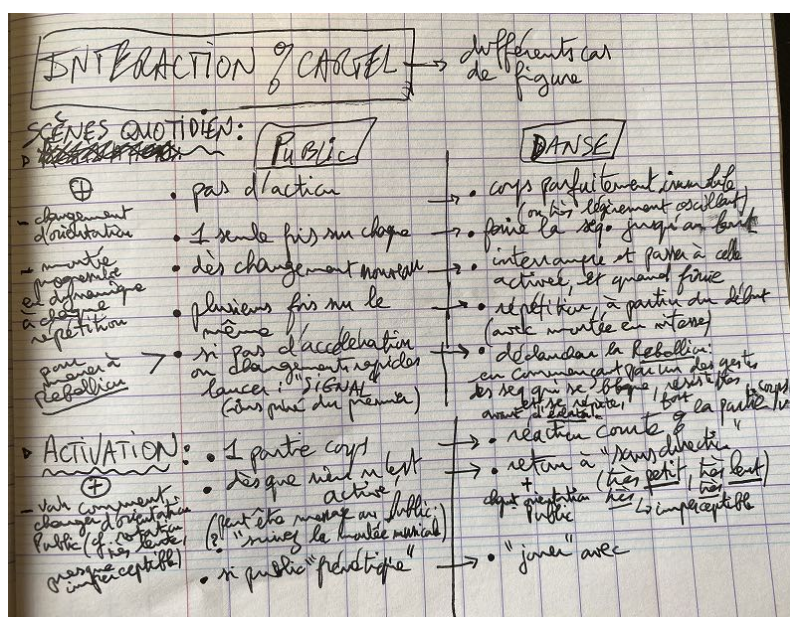
Là où **F_AI_LLE** met en lumière la compréhension incomplète que l'intelligence artificielle a du corps, **ETERNITY** (2025-2027) imagine un futur spéculatif peuplé d'êtres hybrides, des « quasi-humains », dont l'existence est médiée par une IA orchestrant la scénographie, la lumière, le son et les interactions avec le public. Dans cette installation immersive, la chorégraphie se déploie au sein d'un système de communication triangulaire réunissant danseurs, visiteurs et systèmes intelligents. La technologie n'y est jamais un simple dispositif spectaculaire : elle est intégrée à une dramaturgie de la présence et de l'émotion, explorant

la manière dont les affects humains peuvent être reflétés, amplifiés ou, au contraire, se dérober à des processus algorithmiques capables de s'adapter en temps réel aux comportements des participants.

Également ancré dans une fiction spéculative tout en restant profondément enraciné dans une recherche sur le corps, **Immortelle(s)** (2023) plonge le public dans un avenir où un être hybride — à la fois humain et intelligence artificielle — vit confiné, observé et soumis au regard des visiteurs. Sa quête pour retrouver une part d'humanité donne naissance à une chorégraphie sensible de la mémoire, de l'étrangeté et du désir. En faisant de l'intelligence artificielle à la fois un personnage et un partenaire de la narration collective, **Immortelle(s)** transforme la machine, d'abstraction technologique, en une véritable présence relationnelle, capable de renvoyer au public sa propre présence comme ses propres absences.

Ces deux créations sont des performances immersives, participatives, interactives et conçues spécifiquement pour les lieux qui les accueillent. Elles relèvent d'une science **f(r)iction** post humaine où le public est projeté dans un futur possible et peut, à sa guise, agir sur des êtres hybrides et dialoguer avec eux. Ces « organorgs » — organismes réinventés, mi-organiques, mi-artificiels — sont enfermés pour l'éternité dans des capsules protectrices ou des faisceaux de lumière. Ils ne sont qu'un exemple parmi une multitude d'**Immortelle(s)** relégué.e.s aux marges de leur société.

À travers ces rencontres, les œuvres mettent en scène le dialogue entre deux formes d'intelligence : l'une artificielle, algorithmique et distribuée ; l'autre corporelle, sensible et incarnée. Elles interrogent ainsi les conditions d'une coexistence où la technologie ne remplace pas l'humain, mais devient le révélateur de ce qui fait l'irréductible singularité de son expérience.



Esquisse pour les tablettes tactiles interactives dans ETERNITY. Credits Photos : Jean-Marc Matos.

2084, d'autres temps, d'autres usages.

Les Immortels sont devenus des animaux de cirque, enfermés dans des cages et exhibés à la gloire d'une technologie passée. Les visiteurs peuvent les observer et les provoquer, comme ils le feraient avec des singes dressés. Ces êtres incarnent une forme d'intelligence artificielle sophistiquée, des « presque-humains » capables de ressentir, de se souvenir et de chercher un lien avec ceux qui les regardent.

Les Immortels tentent de raviver des souvenirs oubliés. Ils luttent pour renouer avec une expérience humaine qui leur échappe. Ils attendent leurs visiteurs, espérant une rencontre, un échange, une reconnaissance...

Le dispositif scénographique prend place dans un espace immersif à trois murs, entièrement vidéo-projeté. Les spectateurs interagissent avec ces créatures à travers des écrans tactiles, des casques audio et des interfaces de contact, devenant à leur tour acteurs d'une relation ambiguë entre observation, empathie et domination.

À travers cette inversion troublante des rapports entre humains et machines, **Immortelle(s)** et **ETERNITY** interrogent ce que signifie être vivant, être sensible et être reconnu comme une présence.

"Love is the Turing test. [...] This is how we verify life."
Catherynne Valente, *"Silently and Very fast"*

"Like diamonds we are cut with our own dust."
John Webster, *"The Duchess of Malfi"*

"Thus, age by age – oh, how soon, my Lord? – Under the art and nature's scalpel, Our spirit screams, and flesh is worn. By giving birth to the sixth sense's organ."
Nikolai Gumilev



K. Danse, F_AI_LLE, Skopje Dance Festival. Credits Photos : Matea Risimkin.

IA et Danse : Intelligence Incarnée, Faillibilité et Coexistence

L'intelligence n'est pas exclusivement cognitive, linguistique ou computationnelle. Elle émerge à travers l'ensemble du vivant — dans le mouvement, la sensation, le comportement, l'adaptation et les échanges relationnels. Si les intelligences artificielles contemporaines, telles que les grands modèles de langage ou les outils de création générative, simulent certains fragments de la cognition humaine, elles n'habitent qu'une partie très limitée de ce que les systèmes vivants savent et accomplissent. Ce qui demeure largement inexploré est l'intelligence du corps : cette infra-langue du mouvement, des tensions, des modalités relationnelles et des motifs comportementaux qui ne peuvent être réduits à des symboles ou à du texte.

Cette intelligence incarnée — que Jean-Marc Matos et son proche partenaire artistique Antoine Schmitt nomment « pré-IA » — devient la matière artistique et l'ancrage conceptuel d'une recherche chorégraphique.

Notre pratique ne considère pas l'IA comme une technologie décorative ou simplement instrumentale. Elle devient au contraire un partenaire relationnel — imparfait, non omniscient, mais capable de faillibilité, de résonance et de réponse. À travers cette rencontre, l'intelligence n'est plus quelque chose qui s'observe à distance, mais une expérience vécue à travers le mouvement, la perturbation et la négociation.

Dans **Immortelle(s)** (2023), la réflexion se déplace vers les questions de coexistence et de mémoire. Un être hybride — à la fois humain et algorithmique — habite un environnement immersif évoquant des futurs spéculatifs d'une longévité artificielle et d'une forme d'étrangeté existentielle. Les spectateurs franchissent des seuils relationnels avec cet être, dont les comportements sont façonnés à la fois par des données d'apprentissage et par des contingences corporelles. L'œuvre interroge ainsi les récits d'immortalité et de maîtrise technologique, suggérant qu'une coexistence entre humains et intelligences artificielles implique vulnérabilité, malentendus et échanges affectifs, plutôt qu'une simple quête d'optimisation.

Dans **F_AI_LLE** (2024), l'incapacité de l'IA à classer certains mouvements devient le point de départ de la création. Entraînée sur de vastes corpus de danses, la machine tente d'interpréter les gestes mais « échoue » lorsqu'elle rencontre des écarts, des micro-variations ou des subtilités corporelles non normatives. Ces erreurs ne sont pas considérées comme des défauts à corriger, mais comme des ouvertures permettant au corps d'affirmer son imprévisibilité. Elles invitent danseurs et spectateurs à explorer le mouvement comme une forme d'intelligence *active, abductive et sensible*. L'œuvre transforme ainsi les limites de l'IA en une esthétique de la déstabilisation, où la faillibilité de la machine devient un partenaire créatif.

F-Z 25 (2025) met en avant l'extension perceptive et la résonance somatique. À travers la reconnaissance gestuelle, la génération sonore et les environnements visuels immersifs, l'œuvre cartographie l'interaction entre le système sensoriel du corps et des dispositifs réactifs. Plutôt que de réduire le corps à une succession de points de données, **F-Z 25** considère le corps en mouvement comme un espace d'émergence continue — un générateur d'états qualitatifs qui résistent aux catégorisations préprogrammées. Ici, l'IA n'est pas une instance qui dirige la forme, mais un miroir de l'incertitude : elle amplifie les tensions subtiles, les plis de la posture, les rythmes de la respiration et les contours imprévisibles de la présence en direct.

ETERNITY (2025–2027) élargit cette recherche vers un écosystème scénographique immersif dans lequel la chorégraphie est co-composée par les corps, les environnements projetés, les paysages sonores et les processus d'intelligence artificielle adaptatifs. La performance se déploie dans un champ triangulaire d'interactions entre danseurs, spectateurs et systèmes intelligents. Chaque geste, regard ou proximité alimente des modules d'IA qui modulent la lumière, l'image et les dynamiques spatiales, créant une architecture vivante de la perception. **ETERNITY** transforme ainsi l'espace scénique en un organisme partagé, où l'intelligence est distribuée entre les corps et les technologies, et où les spectateurs deviennent acteurs d'une négociation permanente.

À travers ces œuvres, une même philosophie se dessine : l'IA n'est pas mobilisée pour remplacer la créativité humaine, mais pour la questionner et la révéler. Plutôt que d'automatiser la chorégraphie, l'approche de K. Danse positionne l'IA comme une collaboratrice dont les limites, les erreurs d'interprétation et les capacités de réaction deviennent des forces créatives essentielles. Cette démarche rejoint les réflexions contemporaines autour de la danse et des technologies, où les artistes explorent l'IA non comme un substitut au danseur, mais comme un catalyseur permettant d'élargir la compréhension du corps et les possibilités esthétiques.

À travers ces recherches, nos œuvres révèlent une dimension fondamentale de la rencontre entre intelligence machinique et expression humaine : l'intelligence elle-même ne peut être réduite au traitement de données ou à la précision algorithmique. Elle émerge et s'éprouve dans la relation, l'imprévisibilité et l'incarnation. Dans ces expériences chorégraphiques, l'IA ne fait pas disparaître le corps ; elle le réfracte, l'amplifie et nous invite à repenser ce que signifie « bouger avec l'autre » — humain, numérique ou imaginé — dans un présent partagé.

Notre philosophie générale traverse l'ensemble de ces créations : l'intelligence artificielle n'est ni une omniscience abstraite, ni une menace pour la créativité humaine.

Elle agit comme un interlocuteur relationnel dont les limites, les erreurs d'interprétation et les processus d'adaptation rendent visibles les qualités uniques du vivant incarné.

La danse, à la fois méthode et métaphore, refuse ainsi l'imaginaire désincarné d'une pure computation. Elle affirme le mouvement comme intelligence, l'erreur comme ressource esthétique et la coexistence comme condition chorégraphique.

Ainsi, la rencontre entre corps et systèmes numériques ne constitue pas un espace de remplacement, mais un espace de transformation : un lieu où la sagesse incarnée et la réactivité machinique se rencontrent pour produire des formes spéculatives, poétiques et profondément humaines. Notre travail invite à repenser l'intelligence elle-même comme un processus vécu, relationnel et émergent — une intelligence qui se déploie dans l'interaction entre la peau, l'algorithme, la sensation et la présence partagée.



K. Danse, ETERNITY, Expérience #4A performance-installation, chorégraphique et interactive intégrant danse contemporaine, intelligence artificielle (IA), immersion sensorielle, et participation du public. Credits Photos : Loïc Matos.

Réflexion conclusive

À l'intersection de la danse et de l'intelligence artificielle, ce qui émerge n'est pas un ensemble d'outils ou d'innovations qu'il s'agirait simplement de résumer, mais un champ de tensions, de rencontres et de questions ouvertes. L'intégration de l'IA dans les processus chorégraphiques — qu'il s'agisse de génération, d'analyse, d'interaction ou d'environnements immersifs — ne se contente pas d'élargir ce que la danse peut faire. Elle transforme notre manière de comprendre ce qu'est la danse et quel type d'intelligence elle porte en elle.

Dans les œuvres présentées ici, ces technologies ne recherchent ni la fluidité parfaite ni la maîtrise totale. Elles révèlent au contraire des zones de friction : des délais, des écarts, des erreurs d'interprétation. Le capteur ne saisit pas tout. Le système ne comprend jamais complètement. Et c'est précisément dans ces imperfections qu'apparaît quelque chose d'essentiel. La méconnaissance, le décalage ou l'échec de reconnaissance ne sont pas

des défauts à corriger, mais des conditions d'exploration — des ouvertures à travers lesquelles peuvent émerger de nouvelles formes de présence et de relation.

Que sait le corps qui échappe à toute capture ? Quelles formes de mémoire, d'intention ou de sensation demeurent illisibles pour les systèmes computationnels ? Si l'IA lit le mouvement comme une donnée, le corps dansant affirme au contraire son opacité — la complexité irréductible de l'expérience vécue. Dans cet espace, la faillibilité ne s'oppose pas à l'intelligence ; elle en devient une composante essentielle.

La danse offre ainsi une autre manière de penser l'intelligence elle-même. Non pas comme une propriété localisée dans une entité unique — humaine ou machinique — mais comme un phénomène distribué, relationnel et continuellement en mouvement. L'intelligence se déploie entre les corps, entre les systèmes, entre les moments de perception et de méprise.

Plutôt que d'apporter des réponses définitives, les œuvres présentées ici ouvrent un territoire mouvant de recherche : pouvons-nous accueillir ce qui n'est pas entièrement compris, ce qui ne peut être totalement capturé ? L'erreur peut-elle devenir une forme de dialogue ? Et le corps en mouvement — fragile, sensible et toujours en transformation — peut-il nous apprendre à reconnaître l'intelligence là où elle résiste aux définitions établies ?

En définitive, la rencontre entre danse et intelligence artificielle ouvre de nouvelles perspectives créatives et artistiques. Elle offre aux danseurs et aux chorégraphes des outils, mais surtout de nouveaux espaces de pensée, pour explorer, déplacer et repousser les frontières de leur pratique. L'enjeu n'est pas de confier la création à la machine, mais d'utiliser cette rencontre pour révéler autrement la richesse, la complexité et l'inépuisable inventivité du corps humain.

Références littéraires et spéculatives

Bablet, Mathieu. Carbone & Silicium.

Damasio, Alain. Furtifs.

Dick, Philip K. Ubik.

Dos Santos, J. R. Immortal.

McEwan, Ian. Machines Like Me.

Valente, Catherynne M. Silently and Very Fast.

Van Vogt, A. E. Le Cycle du non-A.

Webster, John. The Duchess of Malfi.

Corps, Mouvements, Gestes, Images, et Incarnation

Belting, Hans. Pour une anthropologie des images. Paris: Gallimard.

Creissels, Anne. Le Geste emprunté.

Leroi-Gourhan, André. Le geste et la parole.

Merleau-Ponty, Maurice. Phenomenology of Perception. 1945.

Varela, Francisco J. *Autonomie et connaissance*. Paris: Seuil.

Varela, Francisco J. *Connaître*. Paris: Seuil.

Varela, Francisco J., Evan Thompson, and Eleanor Rosch. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. 1991.

Danse, Chorégraphie, et Neuroscience

Carmona, Carla. "Dance and Embodied Cognition: Motivation for the Enactivist Program."

Higa, Paula. "The Interface of Artificial Intelligence and Dance." *Proceedings of the Hawaii University International Conferences*, 2022.

Philippe-Meden, P., and V. Roche-Fogli, eds. *Spectacle vivant et neurosciences*.

Stevens, Catherine J., and Fatima Wachowicz. "The Role of Attention, Perception and Memory Processes in Choreographic Cognition: Issues for Research and Analysis."

Systèmes Humain–Machine, Analyse du Mouvement, et Machines Sentientes

Bienkiewicz, M. M. N., A. P. Smykovskyi, T. Olugbade, S. Janaqi, A. Camurri, N. Bianchi-Berthouze, M. Björkman, and B. G. Bardy. "Bridging the Gap between Emotion and Joint Action." *Neuroscience & Biobehavioral Reviews* 131 (December 2021): 806–833.

Kolykhalova, K., G. Gnecco, M. Sanguineti, G. Volpe, and A. Camurri. "Automated Analysis of the Origin of Movement: An Approach Based on Cooperative Games on Graphs." *IEEE Transactions on Human-Machine Systems* 50, no. 6 (November 2020): 550–560.

Nahmad Vazquez, Alicia, and Wassim Jabi. "Investigations in Robotic-Assisted Design: Strategies for Symbiotic Agencies in Material-Directed Generative Design Processes."

Reinhardt, Dagmar. "Entangled-Complex Bodies and Sensate Machines."

Sales, Felype R. "The Philosophy of Neuroscience."

Förster, Yvonne. "Effects of the Neuro-Turn: The Neural Network as a Paradigm for Human Self-Understanding."

Bruff, Kyla. "Merleau-Ponty, Foucault, Deleuze: Thinking the Lived, Utopic Body (without Organs)."

Philosophie, Technologie, et Pensée Posthumaine

Ganascia, Jean-Gabriel. *Le mythe de la singularité*.

Harari, Yuval Noah. *Homo Deus*.

Haraway, Donna. *A Cyborg Manifesto*.

Haraway, Donna. *Staying with the Trouble*.

Haugeland, John. L'esprit dans la machine: Fondements de l'intelligence artificielle. Paris: Odile Jacob.

Hoquet, Thierry. Les presque humains.

Kyrou, Ariel. Dans les imaginaires du futur.

Lyotard, Jean-François. La pensée sans corps.

Sloterdijk, Peter. Écumes: Sphères III.

Stiegler, Bernard. Pharmakon.

IA, Cognition, et Conscience Machinique

Hofstadter, Douglas. Ma thémagie. Paris: Inter Éditions.

Kontos, John. "Artificial Intelligence, Machine Consciousness and Explanation." Academia Letters, 2021.

Korsakova-Kreyn, Marina. "Emotion, Embodied Cognition, and Artificial Intelligence." Academia Letters, no. 2883, 2021.

O'Connell, Mark. To Be a Machine: Adventures Among Cyborgs.

Shani, Itay. "Three Misconceptions Concerning Strong Embodiment."

Trujillo Amaya, Julian Fernando. "Radical Embodied Cognitive Science."

Cognition Incarnée, Perception, et Environnement

Aziz-Zadeh, Lisa, and Richard B. Ivry. "Embodied Cognition and Motor Imagery." 2009.

Damasio, Antonio. Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain. 1994.

Damasio, Antonio. The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. 1999.

Foglia, Lucia, and Robert A. Wilson. "Embodied Cognition." 2013.

Glenberg, Arthur M., and Michael P. Kaschak. "Grounding Language in Action." 2002.

Hostetter, Autumn B., and Martha W. Alibali. "Visible Embodiment: Gestures as Simulated Action." 2008.

Lakoff, George, and Mark Johnson. Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought. 1999.

Panksepp, Jaak. Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions. 1998.

Wellsby, Michele, and Penny M. Pexman. "Developing Embodied Cognition: Insights from Children's Concepts and Language Processing." 2014.

À propos de l'artiste

Jean-Marc Matos est chorégraphe, né à Bogotá. Voyageur ayant vécu dans huit pays, il vit et travaille aujourd'hui à Toulouse, en France. Formé à la danse moderne (au Venezuela, puis auprès de Merce Cunningham) et à la danse postmoderne américaine (Lucinda Childs, David Gordon, etc.) à New York, il développe des projets chorégraphiques hybrides — performances interactives, créations en ligne, œuvres pour l'espace public — tout en menant de nombreuses actions de médiation et de transmission.

Il s'intéresse aux projets qui mettent en tension le corps et les technologies numériques afin de développer un langage chorégraphique porteur de sens. Ses créations interrogent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps et ses relations avec les machines, tant abstraites que concrètes.

Jean-Marc Matos explore les croisements féconds entre composition chorégraphique, mathématiques, réalité virtuelle, robotique, intelligence artificielle et danse via Internet. Il crée des performances immersives telles que **ETERNITY**, **F_AI_LLE**, **F-Z 25**, **MYSELVES**, **Gameplay Level2**, **Magh***, **Monster** ou **Metaphorá**, et développe également des projets participatifs comme **Immortelle(s)**, **RCO**, **BodyFail**, **Narcissus Reflected** ou **Errance**. Il réalise par ailleurs des œuvres destinées à l'espace public, parmi lesquelles **Roue**, **La Lune et au-delà OL** et **Fées3**.

Ses œuvres ont été présentées dans des lieux culturels majeurs tels que Le Cube, la Fondation EDF, la Pyramide du Louvre, CENTQUATRE-PARIS ou encore la Scène de Recherche de l'ENS Paris-Saclay dans le cadre de la Biennale Némó, ainsi que dans de nombreux festivals internationaux, dont Romaeuropa Festival et le FIAV Festival International des Arts Vidéo.

Il a été artiste en résidence à la Bogliasco Foundation en 2017 (lauréat Dance Fellowship, Gênes/New York). La même année, il reçoit le Pulsar Open Art Prize pour son projet danse et intelligence artificielle **BodyFail**. Il est également lauréat de l'appel à projets « Phare » de La Diagonale Paris-Saclay pour **RCO** et participe à plusieurs projets européens : **Metabody** (2013–2016), **WhoLoDance** (2016–2018), **Bodynet-Khoros** (2022–2025) et **CSGO-Best** dans le cadre du programme AEPYDEA (2024–2026).

Il a également obtenu plusieurs soutiens de l'Eurorégion Pyrénées Méditerranée pour les projets **DisT-Dance** (2021), **Ada ArtEina** (2023) et **Cos(ArtEina2)** (2025), ainsi que l'aide « Cultures Connectées » (projet **ANDS**, 2022) et l'aide aux pratiques culturelles expérimentales de la Ville de Toulouse et de la DRAC Occitanie pour **DANS/E** (2023).

Jean-Marc Matos a créé près de cinquante chorégraphies présentées en France et à l'international, en Europe, Amérique centrale et du Sud, aux États-Unis, au Canada, en Afrique, en Asie centrale et en Asie.

Il est directeur artistique de la Compagnie K. Danse.

K. Danse

www.k-danse.net/

+33(0)611775456