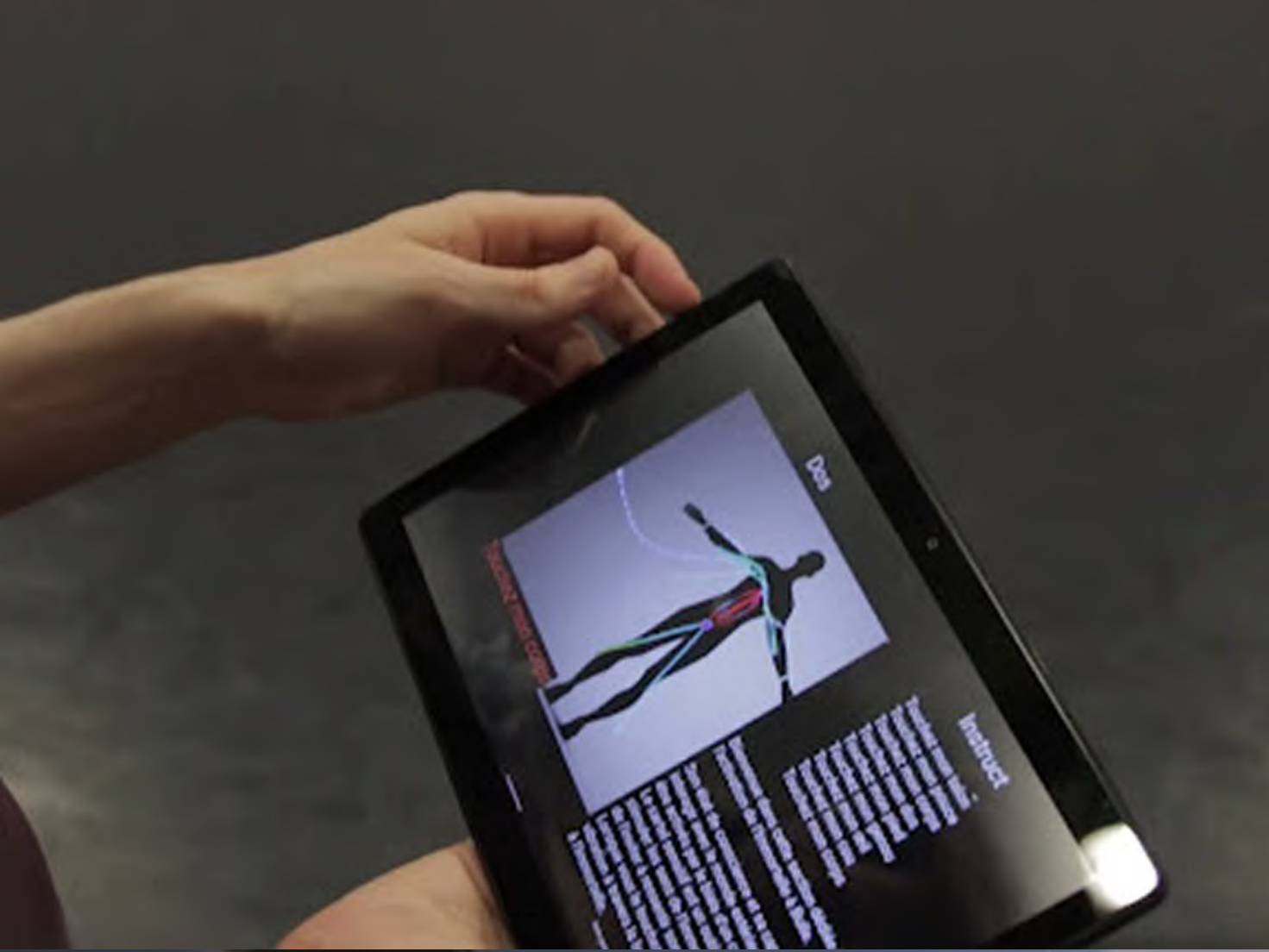



ETERNITE









Projet de création - recherche - 2025-2026

extraits vidéo performance expérimentale - prototype, décembre 2024 :

<https://vimeo.com/1047968984>



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

ETERNITE

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 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

ETERNITE 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.

Scénographie XR

L'ensemble du dispositif scénique comprenant les créatures « immortelles » enfermées dans leurs colonnes de lumière azimutales, le public lui-même en libre circulation entre elles, ainsi que les surfaces de projections vidéo au sol et sur les murs environnants, constitue la scénographie d'une expérience en réalité mixte XR. Dans cet environnement certains membres du public pourront vivre un périple parallèle, via des informations supplémentaires concernant les créatures liées au scénario, des bribes de récits, des invitations visuelles et sonores personnalisées, la présence des créatures sous forme d'avatars (tournage préalable en motion capture) changeants d'apparence selon l'action du public, et autres contenus audio-visuels accessibles dans les casques VR.

Équipe prévisionnelle de réalisation

Jean-Marc Matos, chorégraphe

Laure Lapeyre, comédienne et performeuse

Stefan Veselinovic, danseur et performeur

Ariadna Logvinova, danseuse et performeuse

Arnaud Courcelle, artiste du numérique et programmeur

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,

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

Methodologie

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 prévisionnel de création - recherche

- Pré-conception – préparations diverses à distance : printemps-été 2025
 - Recherche, développement, tests et expérimentations : automne 2025
 - Conception avancée : décembre-janvier 2025
 - Résidences de recherche : février-juin 2026
 - Suite du développement, tests et expérimentations avancés : septembre-octobre 2026
 - Présentation des résultats : novembre-décembre 2026
- réalisations prévisionnelles : décembre 2025 - décembre 2026
étapes intermédiaires de présentation au public : à partir de février 2026

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

Soutiens prévisionnels de future production

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

Médiathèque José Cabanis, Toulouse

Centres culturels Bellegarde et La Brique Rouge, Toulouse

Services culturels de Villeneuve-Tolosane (Toulouse Métropole)

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

Lieux de résidences envisagées : La Gare au Artistes, La Vannerie, ArsFabrik (Combaillaux)



Contacts

Jean-Marc Matos

kdmatos@orange.fr

06 11 77 54 56

