

LE TEMPS



Une géante de 35 mètres de haut sortie d'un jeu vidéo menace le spectateur immergé dans «VR_I», odyssée de vingt minutes à peine qui émerveillent.

© Cie Gilles Jobin

SPECTACLE

L'odyssée pour géants de Gilles Jobin

Le chorégraphe suisse offre ces jours à Lausanne un voyage virtuel au pays des titans, servi par la technologie de la fondation genevoise Artanim. Ce pas de danse hallucinant marque durablement le spectateur

5 minutes de lecture

📌 **Scènes**

Alexandre Demidoff

Publié lundi 30 avril 2018 à 19:51, modifié lundi 30 avril 2018 à 19:51.

Un rêve à plusieurs. En bande, en couple ou en solo. Un qui file et qu'on garde dans un coin du cerveau, qu'on se raconte sur le divan entre quatre yeux, comme un voyage qu'on aurait fait dans une capsule spatiale, comme une plongée au cœur d'un écrin de coraux. Au Théâtre de l'Arsenic, à Lausanne, le chorégraphe Gilles Jobin offre ces jours un pas de danse qui marque la psyché, ouvert à tous, même à ceux – et surtout à ceux – pour qui la scène contemporaine est une galaxie intimidante.

Transport dans un centre commercial

Mais de quelle sorcellerie parle-t-on? De celle que Gilles Jobin, cet artiste qui a transformé la danse en Suisse au début des années 2000, a imaginée avec le centre de recherche genevois Artanim. Cette fondation fait figure de référence dans le

domaine de la réalité virtuelle. Elle excelle aussi dans ce qu'on appelle la capture de mouvement. Alors quoi? Cette virée, on ne l'a pas vécue à l'Arsenic, mais au centre commercial de Meyrin, un samedi d'hiver où on se sentait d'humeur cosmonaute.

L'équipement pour la traversée

Devant vous, entre la Migros et une droguerie, une aire de 8 mètres de longueur sur 5 de largeur: la piste de décollage si on veut. Autour, des caméras infrarouges – seize en tout qui captent le mouvement des participants (*lire ci-dessous*). Un technicien accueille les visiteurs par groupe de cinq. Il faut s'inscrire, la liste est longue, mais le dispositif est irrésistible. Cet après-midi là à Meyrin, parents, ados goguenards, enfants étourdis se succèdent, juste après avoir rempli le caddie. Un membre du staff vous tend un casque et de grosses lunettes, mais aussi des marqueurs à fixer sur les pieds et les mains, et encore un sac à dos. A l'intérieur, la boîte à merveilles: un ordinateur qui va libérer dans un instant un monde hallucinant.

Vos avatars en scène

Vous ne vous en doutez pas, mais vous venez de basculer dans une autre dimension. Vos compagnons de voyage donnent l'impression d'avoir changé de corps, vous-même aussi, même si vous ne vous voyez pas: des avatars ont pris le relais. Soudain, un pied gigantesque: un colosse vous jauge du haut de ses 35 mètres. Un autre bientôt, visage d'androïde, armure robotique, se détache dans un ciel suroxygéné. Chacun de ses pas ébranle ce jardin de Crésus, avec ses arbustes taillés par des doigts d'argent, ses allées qui filent vers un canyon lointain.

Cinq danseurs fantômes

Mais voici que cinq danseurs slaloment comme l'anguille autour de vous. On voudrait en attraper un. Il vous traverse tel Casper le fantôme. Certains de ces visages sont familiers: celui de la danseuse Susana Panades Diaz, de Gilles Jobin. Plus tard, l'artiste vous racontera comment ils ont répété pendant quatre semaines en studio cette danse, pour que toutes les parades du corps soient réelles, avant d'être traitées par Artanim. Au-dessus de vos têtes, les géants viennent de se saisir de blocs jupitériens. Ils dressent des murs, vous serez bientôt leurs prisonniers, dans une villa de milliardaire – les décors sont signés Jean-Paul Lespagnard.

Deux prix à Montréal

«Créer une pièce en réalité virtuelle où le spectateur est ainsi immergé, personne ne l'avait jamais fait», s'enthousiasme Gilles Jobin. Le festival Sundance, à Montréal, vient de saluer la prouesse en décernant deux prix à *VR_I*, le Grand Prix innovation et

celui du public pour la meilleure performance. La pièce s'arrache, au Forum Meyrin et à Helsinki hier, à la Biennale de la danse à Lyon cet automne, aux Etats-Unis l'année prochaine.

Extension du domaine de la scène

Divertissement de haut vol alors, que ce *VR_I*? Ce serait méconnaître le travail de Gilles Jobin que de réduire ainsi cette traversée. Au Théâtre de l'Usine à Genève dans les années 1990, puis à l'Arsenic, il reformulait déjà le geste et son espace, s'inspirant des bancs de poissons, disait-il parfois, pour accéder à ce qu'il appelait une organicité de mouvement. Dans *Womb* (2016), film en 3D, lui aussi très remarqué, il fuguait au sein d'un univers psychédélique, en combinaison zébrée, escorté des danseurs Martin Roehrich et Susana Panades Diaz. *VR_I* poursuit cette extension du domaine de la scène.

Plus de limites

«J'ai appris qu'il existait à Genève un studio spécialisé dans la capture du mouvement, Artanim donc. J'en étais resté aux expériences de Merce Cunningham, avec des tonnes de câbles reliés aux interprètes. Or, avec Artanim, j'ai découvert que la technologie était devenue plus légère et qu'elle offrait des perspectives incroyables. A partir de là a germé le projet d'un spectacle qui associerait des créatures fantastiques et des danseurs virtuels. Le problème qui s'est posé, c'est que tout était possible: je pouvais faire voler le spectateur, le projeter sur Mars, etc. Il a fallu se fixer des règles du jeu.»

Trois règles

Premier impératif: éviter les déplacements brusques ou trop amples, de nature à donner le mal de mer au spectateur; dans la même logique, ne pas dépasser vingt minutes, durée au-delà de laquelle, on peut être indisposé. Deuxième exigence: que les danseurs virtuels et les visiteurs partagent la même réalité, rivés au sol les uns et les autres. Troisième principe: ce sont les titans qui changeront les décors, jusqu'à la construction finale d'une villa.

Effusions après le frisson

«Mon intention n'était pas de démocratiser la danse contemporaine, raconte Gilles Jobin. Mais ce qui est beau, c'est qu'elle est complètement intégrée à l'expérience et qu'elle n'est un obstacle pour personne. Il arrive que les participants dansent avec les danseurs virtuels. A la fin, ils se racontent ce qu'ils ont traversé.» Souvent, ils s'embrassent à la sortie. Beaucoup reviennent, pour reprendre le fil du songe. C'est ainsi que Gilles Jobin marie Sigmund Freud et cette diablesse de Lara Croft.

VR_I, Lausanne, Théâtre de l'Arsenic, jusqu'au 6 mai, plusieurs séances par jour.

Secrets de fabrication d'une équipée sidérante

Se sentir double soudain. Sur le tapis de *VR_I*, le spectateur cohabite avec son avatar: autre visage, autre peau, autre identité. Presque soi, mais pas tout à fait. Pour parvenir à ce prodige, Gilles Jobin et la fondation genevoise Artanim ont disposé seize caméras infrarouges autour de l'aire de jeu, 8 mètres de long sur 5 mètres de large. «Elles captent le mouvement à partir de six marqueurs placés sur chaque participant, explique Caecilia Charbonnier, cofondatrice d'Artanim. Des algorithmes permettent, à partir de cette information, de créer instantanément l'animation complète de votre avatar en 3D.»

L'enjeu? Donner au visiteur l'impression d'évoluer au cœur de cette réalité virtuelle, poursuit la chercheuse. Cette technologie est un aiguillon. Gilles Jobin a d'autres projets. «*VR_I* a coûté 350 000 francs environ, soit le prix de certaines créations scéniques», explique-t-il. Pour le moment, il entend suivre ses géants dans leur conquête. La saga commence à peine.

Alexandre Demidoff
@alexandredmdff

Journaliste culturel, critique de théâtre et de danse.
