

# L'ÉTÉ DU FIGARO

1/5

En permettant au spectateur d'interagir, voire de se mettre dans la peau des danseurs, cette technologie ouvre de séduisantes perspectives.

ARIANE BAVELIER @arianebavelier

C'est un signe: la prochaine Biennale de la danse de Lyon en septembre inclut une section VR: elle se compose entre autres de deux spectacles en réalité virtuelle signés Gilles Jobin et Yoann Bourgeois et d'un « dansation », réunion de chorégraphes, designers et développeurs Web sur deux thèmes: comment les nouvelles technologies peuvent attirer vers les théâtres des publics qui regardent ou pratiquent la danse par le biais d'Internet et des jeux vidéo? Et comment la danse peut rencontrer la technologie pour enrichir la vie culturelle



## Quand la science bouscule l'art

Découverte, nouvelle technique, technologie de pointe, brevet... Soudain une invention change la donne. Les artistes s'en emparent. Des possibles s'ouvrent à eux, qui leur permettent de renouveler sources d'inspiration ou habitudes de travail. En culture aussi, les révolutions sont bonnes à expérimenter.

Dans *VR-I*, de la Compagnie Gilles Jobin & Artanim, les spectateurs équipés d'un casque voient naître des avatars qui évoluent dans trois paysages successifs (ci-contre et au centre).

COMPAGNIE GILLES JOBIN/BIENNALE DE LA DANSE DE LYON, 2018

percevoir comme si nous étions à l'intérieur de son corps en ayant adopté son point de vue. »

### Technique moins coûteuse

Le chorégraphe Éric Castaing, associé au Ballet de Marseille, met en application ce principe. Avec *L'Âge d'or*, il met en présence des enfants paralysés et des danseurs. Les enfants, équipés de casques de VR, sont dans les bras de danseurs: « Ils réagissent au son et au contact. On caresse leur énergie par un toucher énergétique, on les porte et ils rebougent. Une forme de danse commune s'élabore », raconte le chorégraphe. Sur la vidéo, on voit leur visage qui soudain s'illumine.

La VR révolutionnera-t-elle le monde de la danse? L'avenir reste à écrire. « Pour l'instant, on dit qu'il ne faut pas rester plus de quinze minutes en VR. Comme au début de la télévision on disait que ça rendait aveugle », explique Balthazar Auxietre d'Innerspace VR, qui a réalisé *La Péri*, ballet semi-interactif sur la musique de Paul Dukas où le spectateur doit délivrer une créature dessinée en captant les mouvements de Raphaëlle Boitel. dansen-

### Une technologie à la pointe

Le terme de réalité virtuelle (VR) remonte au *Théâtre et son double* d'Antonin Artaud. Quelques années avant les premières applications militaires, Morton Heilig construit, en 1962, un prototype de Sensorama et tourne cinq courts-métrages qui engagent la vue, l'ouïe, l'odorat et le toucher

notre rapport au sensible, débranchés. Soit on propose des outils aux artistes pour qu'ils puissent écrire avec, d'autant que, dès qu'on prononce le mot de VR, les financements affluent, poursuit Maxime Fleuriot, responsable du projet Lyon Dance VR. Celui-ci a coûté 333 000 euros, et nous n'avons investi que 20 000 euros.»

«Il est clair que si les artistes ne s'approprient pas la VR, c'est l'inadmissible du jeu vidéo qui se l'appropriera, or nous avons quelque chose à y faire», affirme le chorégraphe et cirassien Yoann Bourgeois. Sa Puce trampoline est un must, vu des millions de fois. L'artiste grimpe un escalier, se hissant une marche après l'autre en rebondissant sur un trampoline. Avec la complicité de Michel Reilhac, directeur de la section VR à la Mostra de Venise, il a créé une version en réalité virtuelle : dix spectateurs équipés d'un casque de VR partagent l'expérience sensorielle du trampoliniste. Leur voyage dans les images est prolongé dans le monde physique grâce à l'action de danseurs qui guident leur corps.

### «L'espace entre les corps»

Avec VR-1, première réalisation du genre présentée au festival américain de Sundance en 2018, et lauréat du grand prix de l'innovation et du prix du public au festival Nouveau Cinéma de Montréal en 2017, le Suisse Gilles Jobin peint le pays des merveilles avec la même palette que Lewis Carroll. Les spectateurs équipés d'un casque voient naître des avatars qui évoluent dans trois paysages successifs. Ils y sont des géants de 35 mètres ou des Lilliputiens. Surtout, ces avatars entrent en dialogue gestuel avec ceux des autres personnes qui vivent l'expérience, en même temps qu'eux ou avec les danseurs de la compagnie de Gilles Jobin, dont le mouvement est incrusté dans ces décors. «Pour les spectateurs, la surprise, c'est d'être intégré et de se trouver immédiatement en phase avec le monde proposé qui n'est pas violent ou terrifiant comme dans certaines expériences de VR. En sortant, la plupart des gens évoquent une plongée sous-marine dans les mers du Sud», explique Gilles

# La réalité virtuelle entre dans la danse

Jobin. Il est surprenant que le langage chorégraphique, qui, dans un théâtre, n'est pas toujours accepté par les spectateurs, ne pose plus du tout question, que le spectateur ait 40 ou 90 ans. Pourtant, l'histoire que l'on déroule est signifiante sans être narrative comme dans la plupart des pièces de danse contemporaine. En VR, le langage chorégraphique devient universel et compréhensible.»

Le chorégraphe explique utiliser les moyens du théâtre pour effectuer les changements de décors et de dimensions en douceur, évitant ainsi que les spectateurs soient saisis de vertige. Il se compare à Georges Méliès, réfléchissant en homme de théâtre aux débuts du cinéma. Un échange doit s'instaurer paisiblement entre les spectateurs et le monde où ils sont immergés. «L'apport des chorégraphes à la VR est précieux : on travaille sur l'espace entre les corps et pas uniquement sur la place des corps dans l'espace où dans le cadre comme les gens de cinéma. J'ajouterais en parenthèse que pour des danseurs, pouvoir observer notre propre corps dansant en volume de l'extérieur est une expérience incroyable», confie-t-il.

Réalité virtuelle, mixte ou augmentée, ces nouvelles techniques se distinguent du cinéma par le fait que les mouvements du spectateur sont pris en compte et lui donnent l'impression d'être réellement en action dans le monde virtuel. «L'action est un élément essentiel de notre perception, analyse Alain Berthoz, professeur au Collège de France, à la chaire de physiologie de la perception et de l'action. Plusieurs sens sont impliqués dans l'expérience de réalité virtuelle : la vision, l'audition, et le «sens haptique» qui est la combinaison du sens du toucher et de la perception des forces en jeu dans tout mouvement. Mais l'expérience de la VR ébran-

ple des déplacements de la tête et du corps. Elle met donc en jeu notre sixième sens, qui est le sens vestibulaire, c'est-à-dire la mesure des mouvements de la tête par les canaux semi-circulaires et les otolithes de l'oreille interne, fondamentaux pour notre orientation dans l'espace. Dans la VR, il y a aussi, par le fait de l'immersion, une véritable illusion d'être présent dans le monde virtuel ; et en particulier lorsqu'il y a des avatars, souligne Alain Berthoz. Un phénomène remarquable est que le sujet peut très bien s'identifier à un avatar. Il ne se perçoit plus dans le monde réel en train d'observer une autre créature dans le mode virtuel. Il devient lui-même l'avatar et adopte le corps de l'avatar comme son propre corps, perçoit le monde à sa place, etc. Cette identification avec un danseur virtuel évoque la propriété d'empathie, c'est-à-dire la possibilité de nous

## Chrono DE COPPELIA AUX ROBOTS

1870

Inspiré par Hoffman, Arthur Saint-Léon fait de l'automate Coppélia l'héroïne d'un ballet.

1999

Merce Cunningham dans Biped fait danser ses interprètes avec leur double capté en motion capture.

2013

Dans Robot! Blanca Li fait évoluer sur scène des danseurs et des robots bien maladroits.

2018

La Biennale de la danse de Lyon crée une section VR

de nouvelle vague d'innovations en 2013 permet à la VR de se développer. Outre les jeux vidéo, la VR est utilisée aujourd'hui dans les domaines les plus variés. Dans l'industrie automobile, par exemple, il s'agit de trouver le geste idoine pour peindre des voitures sans gâcher de peinture, dans la chirurgie, elle sert à s'entraîner à des opérations, etc.

A. B.



RETROUVEZ DEMAIN La boîte magique de William Reeves

La Puce ballet semi-interactif de Baltha Auxietre, dans lequel le spectateur doit délivrer une créature dessinée en captant les mouvements de Raphaëlle Boitel, danseuse et cirassienne.

tourner un spectacle vivant. Il permet aussi au spectacle de se produire dans maints théâtres à la fois, de dépasser le problème des voyages, des blessures et des fatigues. Une nouvelle page s'ouvre ? ■ Pour tester l'expérience, rendez-vous à Lyon Dance VR à la Biennale de Lyon du 13 au 23 septembre