

Tribune de Genève, le 07/12/2020, « Sculpteur de réalité virtuelle, Tristan Siodlak pratique un métier rare »

<https://www.tdg.ch/sculpteur-de-realite-virtuelle-tristan-siodlak-pratique-un-metier-rare-556842944098>

Sculpteur de réalité virtuelle, Tristan Siodlak pratique un métier rare

Entre graphisme et jeux vidéo, il met son talent au service de plusieurs studios, dont celui de la C^{ie} Gilles Jobin.

Pascal Gavillet

Publié: 07.12.2020, 08h16



Tristan Siodlak dans son atelier: «Ce que je fais se rapproche de l'illustration, mais en 3D.»

Laurent Guiraud

3D ou réalité virtuelle ne naissent pas miraculeusement du Saint-Esprit au bon gré de studios désireux de conquérir un marché en expansion. Manière de dire qu'il ne faut pas oublier qu'il y a des hommes derrière tout ça. Des créateurs, souvent des artistes. «J'ai horreur de tous les métiers», écrivait Rimbaud. Celui de Tristan Siodlak est malaisé à définir. Car encore peu courant, si tant est qu'on puisse l'appeler un métier. «Ce que je fais se rapproche de l'illustration, mais en 3D», répond l'intéressé lorsqu'on lui rend visite dans l'atelier qu'il occupe dans le studio de la [C^{ie} Gilles Jobin](#), son actuel employeur. «Mon travail se situe entre la technique et l'artistique, mais même mes parents ne comprennent pas ce que je fais au juste.»

L'idée de réaliser le portrait de Tristan Siodlak, 31 ans, est née d'un constat. Depuis quelques années, on parle de plus en plus de VR (ou *virtual reality*) à Genève, notamment grâce au GIFF ([Geneva International Film Festival](#)). Mais aussi à travers Gilles Jobin, dont la création «VR_I» a fait le tour du monde, non sans transiter par la Mostra de Venise. L'an passé, toute la ville a également couru tenter l'expérience de «Genève 1850», création d'[Artanim](#) qui permettait de remonter le temps et de s'immerger dans une Genève historique et révolutionnaire, cela au Musée d'art et d'histoire. Hélas, les places sont parties comme des petits pains et l'accès à l'œuvre n'était pas une mince affaire. Tristan Siodlak était de tous ces projets. Il est également l'un des artisans de la Comédie virtuelle (pour l'instant annulée à cause du Covid), nouvelle création de Gilles Jobin qui permet à ses utilisateurs de déambuler dans le nouveau théâtre de la Comédie avec des casques. Fabriquer des personnages, leur environnement, puis faire en sorte qu'ils s'animent et interagissent, y compris avec celui qui expérimente l'œuvre, tel serait, dans ses grandes lignes, le quotidien du jeune homme. «Pour résumer très grossièrement, mon travail consiste à créer du contenu visuel via des logiciels qu'on doit acheter. Lorsque je crée un personnage, je dois d'abord le sculpter. Comme lorsqu'un menuisier fabrique un meuble. Puis lui donner des textures. Pour les rendus animés en 3D, il y a ensuite une partie filmée. Comme chez Pixar, par exemple. Et certaines étapes sont de véritables casse-têtes.»

À Genève grâce à Facebook

«J'ai mis environ huit ans pour arriver où j'en suis aujourd'hui, raconte-t-il. Et de faire en sorte que ma passion devienne ma profession.» Actuellement, ils seraient une trentaine comme lui à Genève à œuvrer dans l'ombre. «Il y a aussi pas mal de studios à Genève. Et même une école, le [SAE Institute](#). Mon parcours est relativement classique. Je suis né à Lyon et j'étais plutôt un mauvais élève avant de trouver ma voie artistique. À partir de là, j'ai passé un bachelor d'animateur et d'infographiste 3D en trois ans. Par la suite, j'ai travaillé dans différentes boîtes, pour des jeux vidéo ou de la pub, surtout. Genève, j'y suis arrivé il y a cinq ans. En fait, j'ai répondu à une annonce sur Facebook. On cherchait un profil qui me correspondait et qui s'approchait de ce que je voulais faire. C'est comme ça que j'ai débarqué. D'abord chez Artanim (*ndlr*: motion capture center), puis chez Gilles Jobin, qui collabore aussi avec ce studio, du reste. Les gens pensent souvent qu'on doit avoir un bagage scientifique ou même informatique considérable, mais en fait non. Pour faire ce que l'on fait, pas besoin de savoir manier les scripts. Mon travail est plus proche de celui d'un chef-opérateur que d'un technicien. Je conçois par exemple des hologrammes et le choix des possibilités est énorme. C'est ça qui me plaît. Ensuite, lorsqu'il s'agit de modéliser un personnage, puis de le mettre à plat, ce peut être fastidieux, car très répétitif.»

La VR freinée par le Covid

Si Tristan Siodlak crée pour l'instant au jour le jour et au gré des mandats qu'on lui confie, il n'arrive pas encore complètement à se projeter dans l'avenir, même s'il se voit bien créer un studio de jeux vidéo indépendant dans dix ans. Il en est d'ailleurs un gros consommateur. «J'y joue beaucoup. Évoluer dans un univers inconnu, comme en immersion, reste toujours quelque chose d'assez dingue. En revanche, je teste assez peu de VR, sinon pendant les festivals. Au GIFF, j'ai à peu près tout expérimenté. Les jeux, c'est différent. Après huit heures de travail derrière un écran, je peux encore sans problème jouer trois heures. En revanche, je n'aime pas tout en numérique. Lire un livre sur une liseuse, je trouve ça insupportable, par exemple.» Un peu geek mais pas nerd pour autant, Tristan constate, à l'instar de la plupart des activités culturelles, que la VR subit un frein à cause du Covid. «En plus, tout le monde n'a pas un casque VR chez soi. En revanche, utiliser l'application Zoom est à la portée de tout le monde. Ici, nous sommes aussi touchés que d'autres. Car je travaille pour une compagnie qui a des dates, donc un calendrier.» Pour la Comédie virtuelle, Tristan y a travaillé quasi seul depuis mai 2019. «Le but, c'était de modéliser le futur bâtiment et d'y ajouter du contenu numérique. Grâce à la section VR de Venise (*ndlr*: qui a justement été accueillie cette année pendant la Mostra à la Comédie), on a pu aller au bout du projet.» Projet qui avait été prolongé, et qu'on espère retrouver dès la fin du confinement.