

Gilles Jobin transforme ses danseurs en avatars

Dans « Cosmogony », expérience mi-virtuelle mi-réelle, la compagnie suisse se produit en direct et à distance

REPORTAGE

GENÈVE (SUISSE) - envoyée spéciale

Alors que les théâtres rouvrent peu à peu dans le monde entier, Gilles Jobin jongle avec les fuseaux horaires sans bouger de son repaire genevois. Il est midi, vendredi 14 mai. La cuisine sent bon le croissant chaud d'un petit déjeuner à rallonge. Dans le studio de répétition cerné d'écrans, le chorégraphe et son équipe se calent tranquillement dans les starting-blocks. Trois danseurs s'échauffent : leurs justaucorps noirs sont garnis de marqueurs blancs comme des balles de ping-pong qui permettent de capturer leurs mouvements grâce à 26 caméras infrarouges.

Dans trente minutes aura lieu la première de *Cosmogony*, production numérique réalisée et projetée en direct, du 14 au 16 mai, au Théâtre Esplanade, à Singapour. « On devait le faire sur la façade d'un bâtiment mais l'opération a été annulée pour des raisons sanitaires, précise Jobin. Nous sommes donc programmés dans une salle de 2000 places, avec une jauge limitée à 100 personnes. Nous sommes à 10 000 kilomètres de Singapour. D'après des spécialistes, une telle connexion en réseau pour un show live n'a jamais été faite auparavant. »

Etonnante expérience que celle de *Cosmogony*. High-tech, avec son système de capture du mouvement et ses images vertigineuses proches d'un jeu vidéo, elle est aussi une aventure humaine, avec des interprètes en chair et en os métamorphosés sous nos yeux en avatars fabuleux. « Leurs gestes sont envoyés en réseau pour être reconstruits, en temps réel, dans le lieu d'accueil », explique Jobin. Se poser à l'intersection de la fabrication de cette production fait surgir des sensations surprenantes. On est à Genève en train d'observer les danseurs et, en même temps, on regarde la fiction numérique également visible à Singapour. « Attention, le



Proche d'un jeu vidéo par ses images, « Cosmogony » (2021) est aussi une aventure humaine avec des interprètes. © GILLES JOBIN

public s'installe ! », avertit Hugo Cahn, directeur technique. Silence dans le studio. Il est 18 h 30, à Singapour. C'est parti !

Accords de guitare, le groupe Tar Pond chante « Welcome the Spirit ». Les danseurs vibrent doucement, jouent les funambules sur un fil imaginaire, s'accroupissent soudain. Sur le grand écran derrière eux, leurs avatars en vêtements d'été déambulent sur une île pétante comme une émeraude lâchée dans la mer, avant de se rapprocher en gros plan sur fond de ciel nuageux. L'apparence erratique de leurs gestes et déplacements prend sens et forme dans l'histoire numérique qui décolle dans un paysage de buildings démesurés. Le globe terrestre s'évapore. Fin de *Cosmogony*. On entend des applaudissements éclater à Singapour. Un sentiment d'ubiquité nous saisit, tandis que Gilles Jobin et ses par-

tenaires se précipitent pour saluer devant une caméra et remercier les spectateurs singapouriens. « It went smoothly, résume Hugo Cahn. Congratulations ! »

Un noyau dur high-tech

Retour à la cuisine. Avant d'enchaîner une seconde représentation, à 14 heures, une salade de pommes de terre est la bienvenue. Gilles Jobin, content de cette « première », se retape aussi. Depuis le début de la pandémie, fort de l'énorme succès de *VR 1* (2017), sidérante immersion en réalité virtuelle sélectionnée au Festival du film de Sundance en 2018, celui qui a créé sa compagnie de danse contemporaine en 1997 a choisi le « 100 % numérique ». « Je répétais un duo, Real Time, lorsque la crise sanitaire nous a contraints à tout arrêter, raconte-t-il. Il fallait avancer, je ne pouvais pas m'imaginer en train d'attendre la réouverture

« Le virtuel ne remplacera pas le plateau. Mais il met de nouvelles scènes à disposition »

GILLES JOBIN
chorégraphe

des théâtres dont je savais qu'elle n'était pas près d'arriver. »

Vite, il commence à s'équiper et multiplie les projets. Nouvelle ère, autre méthode de travail ? Son équipe se resserre autour d'un noyau dur high-tech piloté par Camilo De Martino, directeur créatif et technologiste. Dans un bureau, Tristan Siodlak, artiste 3D, planche sur la fin de la modélisation de *La Comédie virtuelle-live* show, grosse production de réalité

virtuelle à l'affiche du Festival international du film de Venise, en 2020. Devant lui, un mood board, tableau des sources d'inspiration avec des photos et dessins de décors et de personnages. « Avec Gilles, on imagine un univers, des situations, des lieux, que l'on teste ensuite avec les danseurs, commente-t-il. Il y a beaucoup d'allers-retours pour faire avancer un projet. » « C'est très collaboratif, ajoute Jobin. Il faut créer un dialogue entre des personnes d'horizons différents. Tristan vient des jeux vidéo et moi de l'art contemporain. On crée un bac à sable et des outils pour jouer dedans tous ensemble. »

Dans le bac, les danseurs « augmentés » déploient un nouveau savoir-faire. « Lorsqu'on crée une chorégraphie, il faut veiller à ce que les capteurs restent visibles, pour que les caméras infrarouges puissent saisir les gestes, explique Susana Panadés Diaz, interprète

principale de la compagnie depuis 2005. On ne peut donc pas se toucher, se porter, ni se coucher... » Dans ce cadre strict, elle creuse une recherche affûtée sur ses avatars. « Sont-ils géants ou minuscules ? En béton ou en mousse ? », explique-t-elle. On doit se projeter à l'intérieur de ces corps numériques qui bougent dans des espaces immenses et sans cesse différents, alors que nous sommes cantonnés en réalité à une toute petite surface. »

Dans *Cosmogony*, on contemple Susana Panadés Diaz glisser d'une peau numérique à une autre. La voilà en train de dodeliner comme le gros chat « Totoro », ou de se dilater comme la géante indolente qu'elle vient d'incarner. « Je rêve parfois la nuit de mes avatars, s'amuse-t-elle. Je suis émerveillée par la façon dont cela ouvre l'imaginaire et offre de nombreuses possibilités pour la danse, malgré les contraintes. Je deviens un autre être et j'ai vraiment renouvelé mon travail d'interprète à travers ces expériences. »

Il est 14 h 30. Gilles Jobin se pose. « Le virtuel ne remplacera pas le plateau, glisse-t-il. Mais il met de nouvelles scènes à disposition. On ne peut pas laisser cet espace créatif aux jeux vidéo en ligne, qui ont beaucoup progressé dans ses pratiques à distance. Nous devons nous aussi développer des niches alternatives dans cet univers. » Les danseurs quittent le studio. « C'est vraiment étrange de penser que le spectacle est derrière nous et qu'on rentre chez soi pendant que les Singapouriens vont se coucher, souffle-t-il. C'est ce que j'appelle "tourner sans voyager". Lorsqu'on danse à 1 heure du matin à Genève pour un vrai public à Buenos Aires où il est 20 heures, c'est bizarre. C'est le nouveau jet-lag ! » ■

ROSITA BOISSEAU

La Comédie virtuelle-live show, à la Comédie de Genève et à l'Espronceda - Institute of Art & Culture, à Barcelone, les 12-13 juin et les 19-20 juin. Et en ligne pour les personnes équipées d'un casque de réalité virtuelle.