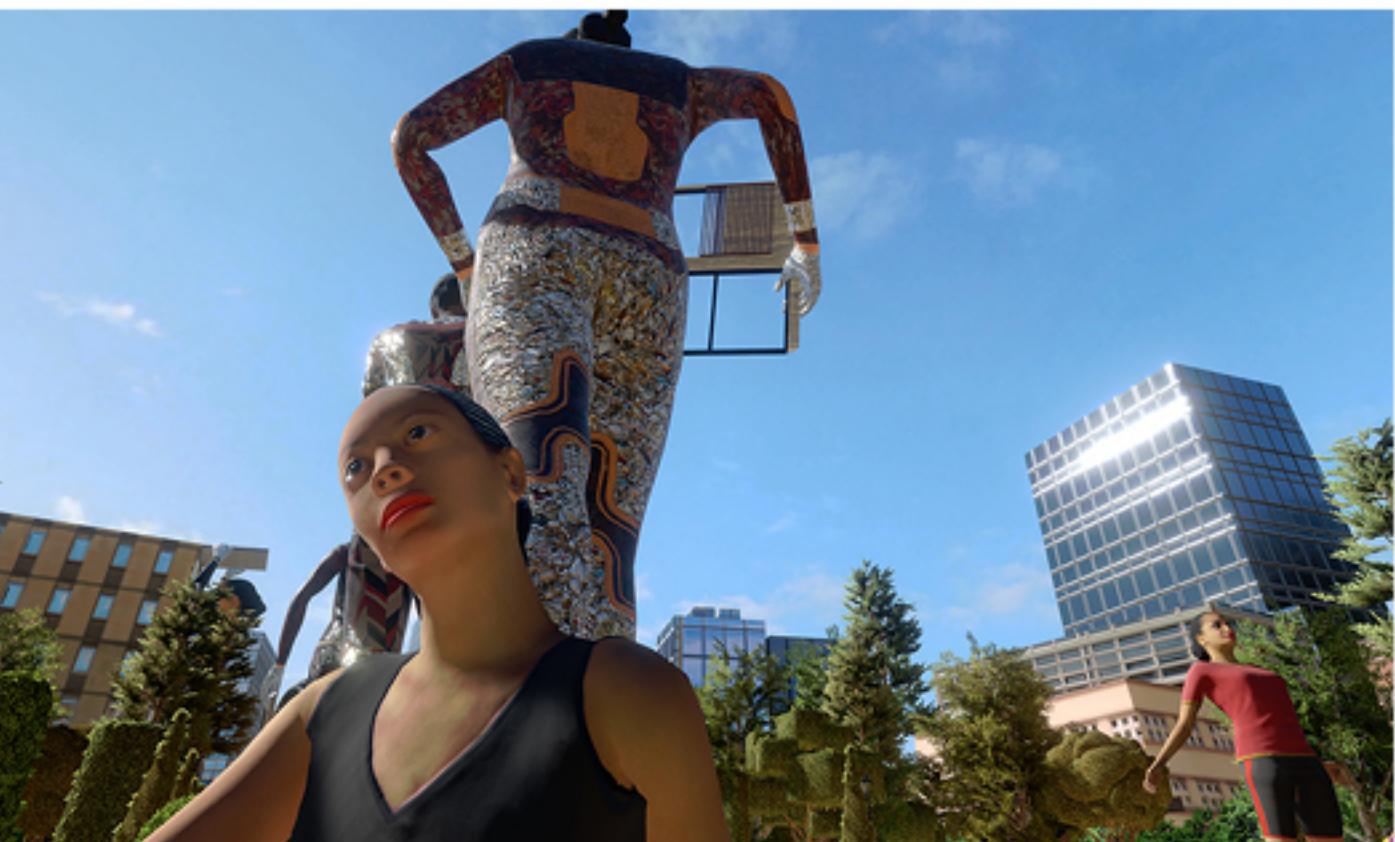


CIE GILLES JOBIN

REVUE DE PRESSE

VR_I



Cie Gilles Jobin
Rue de la Coulouvrenière 44
CH-1204 Genève
+ 41 22 331 0050
com@gillesjobin.com



NEWS HINTERGRUND MEINUNG BLOG ARCHIV



TANZ

8.03.2018



THEATER

Im Kopf von Aby Warburg



Das Theater Konstanz bringt die verstörende Geschichte von Aby Warburg auf die Bühne des Kreuzlinger Kult-X. Der Wucht des Themas wird di... [mehr](#)



Wöchentlich
in Ihrer Mailbox:
NEWSLETTER
thurgaukultur.ch

Wie ein Tor in eine andere Welt



1

Gilles Jobin gilt als einer der innovativsten Choreografen Europas. Jetzt kommt der Genfer mit einem atemberaubenden Virtual-Reality-Projekt in den Thurgau

Von [Michael Lünstroth](#)

Plötzlich eröffnet sich eine ganz neue Welt. Die Sonne steht hoch am blau-weissen Himmel, in der Ferne türmen sich riesige, rote Felsformationen auf und dazwischen laufen riesenhafte Menschen in futuristischen Anzügen in einer Wüstenlandschaft umher. Es muss heiß sein hier. Das ist freilich das einzige, was man nicht wirklich spürt. Denn das ist nicht real, das ist nur die virtuelle Realität. Es ist die Eröffnungssequenz eines 3D-Films, in den man als Zuschauer regelrecht eintauchen kann. „VR_I“, heisst er und ist eine Mischung aus überwältigender Raumerfahrung und Tanzchoreografie. Der Schöpfer dahinter ist der Genfer Choreograf Gilles Jobin. Gemeinsam mit dem Genfer Tech-Start-up Artanum hat er diese begehbare künstliche Welt erschaffen. Gerade erst war Jobin mit dem Film [auf dem Sundance-Festival in den USA](#), zuvor hatte er bei einem anderen Filmfestival in Montreal (Kanada) [zwei Preise gewonnen](#). Jetzt kommt „VR_I“ auch in den Thurgau: Im Rahmen des Festivals „[tanz:now](#)“ gastiert Jobin am 17. und 18. März mit seiner virtuellen Compagnie im Steckborner Phönixtheater.

„Der Film ist ein Versuchslabor, eine Mischung aus Performance und Installation“, sagt Gilles Jobin im Gespräch mit thurgaukultur.ch Fünf Menschen können gleichzeitig in die 20 Minuten dauernde Inszenierung eintauchen. Alles was sie dafür brauchen ist eine 3D-Brille und einen Rucksack mit der gesamten Technik. Damit können sie sich dann frei auf einer Fläche von 8 mal 5 Metern bewegen, im Raum miteinander interagieren und einer virtuellen Compagnie bei einer Chorografie zuschauen. Auf YouTube gibt es ein Video (siehe unten), das Menschen zeigt, die das Experiment wagen. Nimmt man ihre Reaktionen zum Massstab, dann muss „VR_I“ eine aussergewöhnliche Erfahrung sein. „Diese Technologie ist das Tor zu einer anderen Welt. Ich vergleich das immer mit Tiefseetauchen, da besuchen die Menschen auch Welten, die sie ohne die entsprechende Technik niemals erleben würden“, schwärmt Gilles Jobin.

ARCHÄOLOGIE

Wissenschaftler:
Pfahlbauten sind älter als
bislang gedacht



Die Pfahlbausiedlungen im Bodensee vor dem Schloss Güttingen sind offenbar älter als bislang angenommen. Das ist das Ergebnis von neuen U... [mehr](#)

KULTURPOLITIK

Raus aus der Enge, rein ins Leben



Seit Beginn der 1990er Jahren sind Atelierstipendien im Ausland eines der beliebtesten Kulturfördermittel in der Schweiz geworden. Aber w... [mehr](#)

LITERATUR

«Auf den Mainstream zu schielen wäre langweilig»



Am Donnerstag startet das St.Galler Literaturfestival Wortlaut zu seiner zehnten Ausgabe. Mitorganisator Richi Küttel über St.Galler Spez... [mehr](#)

DIE DINGE DER WOCHE

Zwei Städte, zwei Wege: Auf dem Weg zum eigenen Kulturzentrum



Der Kopf hinter dem Projekt: Choreograf Gilles Jobin. Bild: Magali Girardin

Video: Trailer zu "VR_I"

VR_I SUNDANCE FESTIVAL 2018 Official selection



Die Vorbereitungen für das Projekt waren aufwändig. Im so genannten „Captured-Motion“-Verfahren wurden sämtliche Körperbewegungen aufgenommen und so erfasst, dass sie für einen Computer lesbar werden. Das ermöglichte es erst, dass sich die Zuschauer jetzt in dem Stück bewegen und sie ihre Bewegungen auch in der virtuellen Realität beobachten können. „Für einen Choreografen ist diese Technik wie ein wahr gewordener Traum. Man kann machen, was immer man will. Mit Grössen spielen, unterschiedliche Perspektiven einbauen, Effekte einsetzen, das Setting unmittelbar verändern. Es gibt quasi nichts, was man nicht machen könnte“, erklärt der Genfer Jobin. Für ihn ist „VR_I“ der erste Film, den er in diesem Format gedreht hat. Weitere sollen folgen. Jobin ist fasziniert von der Technik.

Jobin gilt als analytischer Künstler und radikaler Zeitgenosse

Dass ausgerechnet er es ist, der hier Pionierarbeit leistet, ist nicht verwunderlich. Der 54-Jährige gilt als einer der innovativsten Choreografen Europas. **2015 erhielt er den Schweizer Grand Prix Tanz vom Bundeskulturamt.** Jurypräsidentin Esther Sutter lobte damals: „Er hat den zeitgenössischen Tanz revolutioniert (...) Jobin hat den Körper dekonstruiert, ihn zergliedert, um ihn Stück für Stück neu - und dabei höchst organisch - aufzubauen. (...) Gilles Jobin ist ein leidenschaftlicher Forscher, ein analytischer Künstler und ein radikaler Zeitgenosse“.

Der Genfer, Sohn eines abstrakten Malers, hat relativ spät zum Tanz gefunden, hat sich erst als Schauspieler und Techniker probiert. „Mich haben schon immer alle Aspekte des Showgeschäfts interessiert, deshalb habe ich viel versucht“, so Jobin. Irgendwann, Jobin war Anfang 20, war ihm aber klar, dass der Tanz das ist, was ihn am meisten fasziniert: „Tanz ist nicht so intellektuell wie Schauspielerei und viel unmittelbarer. Als Tänzer bist du auf der Bühne kein Charakter. Du bist du. Und lässt Deinen Körper sprechen“, sagt Jobin. Zehn Jahre lang arbeitet er ausschliesslich



Wie etabliert man ein Kulturzentrum nachhaltig? In Kreuzlingen und Arbon gibt es zwei Projekte, die genau das versuchen. Aber dabei sehr ... [mehr](#)

AUSSTELLUNG

Weit mehr als Apfelbäume



Seit 300 Jahren ist der Thurgau ein Industriekanton – mit allen Vor- und Nachteilen, wie eine Ausstellung des Historischen Museums im alt... [mehr](#)

LITERATUR · MIT VIDEO

Flüchtling, Wohlstandssucher oder Krimineller



Im Kreuzlinger Museum Rosenegg stellte der Ermatinger Autor Adolf Jens Koemeda seinen neuen Roman „Die Absicht“ vor. Ein jungen Bosnier s... [mehr](#)

GEWINNSPIEL

Meet & Greet mit dem neuen Schweizer Shooting Star Luna Wedler



Wir verlosen 3 x 2 Tickets zur exklusiven Vorführung ihres aktuellen Films "Blue My Mind", inklusiv Apéro. [mehr](#)

als Tänzer, ab 1995 kreiert er erste eigene Choreografien. „Kritische Reflexion und Mut zur Innovation sind die Esszenen von Jobins Schaffen“, heisst es in der Begründung zur Verleihung des Grand Prix Tanz 2015. Was ihm am Tanz so gefallen hat, beschreibt der 54-Jährige selbst so: „Ich möchte immer dass es abstrakt und konkret zugleich ist: Die Ideen, die wir auf die Bühne bringen sind abstrakt, die Körper aber sind sehr konkret.“



Brille auf, Rucksack auf und los geht's: So können die Zuschauer bei "VR_I" miteinander interagieren. Bild: Cie Gilles Jobin

Es geht nicht nur um eine Technikspielerei, es geht um mehr

Bei allem Faible für die Technologie mit der er jetzt „VR_I“ geschaffen hat, Jobin geht es um mehr. Ihn interessieren die grundlegende Fragen: „Was bewirkt die Welt für mich? Wie positioniere ich mich in der Welt? Ich interessiere mich für die verschiedenen Aspekte des Körpers: der manipulierte Körper, der hospitalisierte Körper oder der Körper in Beziehung zu Raum und Materie“, sagt Jobin. Da war es fast zwangsläufig, dass er irgendwann in virtuellen Welten landen würde. Denn dort kann er seinen Gedanken und Ideen noch mehr Raum geben und sie so wachsen lassen, wie es in der Realität nicht möglich wäre. Was die Zuschauer am Ende daraus machen, überlässt er weiterhin ihnen. Er gebe keine Deutungen vor, das passiere alles im Kopf des Betrachters, meint der Choreograf. Zumindest hier gibt es offenbar keinen Unterschied zwischen virtuellen und realen Welten.

So kommt man an Tickets

Die Tickets: Wer in die Welten von Gilles Jobin eintauchen will, muss an den beiden Spieltagen 17. und 18. März einen festen Starttermin ausmachen. Das geht über das Terminkoordinierungs-Tool Doodle, hier kann man seinen Wunschtermin registrieren: <https://doodle.com/poll/9vsmbzgshpcp9b4t> An beiden Tagen gibt es Vorführungen zwischen 14 und 19 Uhr. Pro Vorführung können 5 Zuschauer teilnehmen. Man muss 40 Minuten Zeit einplanen. 20 Minuten für Vorbereitung und Instruktion, 20 Minuten dauert die Inszenierung. Eintritt: 25 Franken.

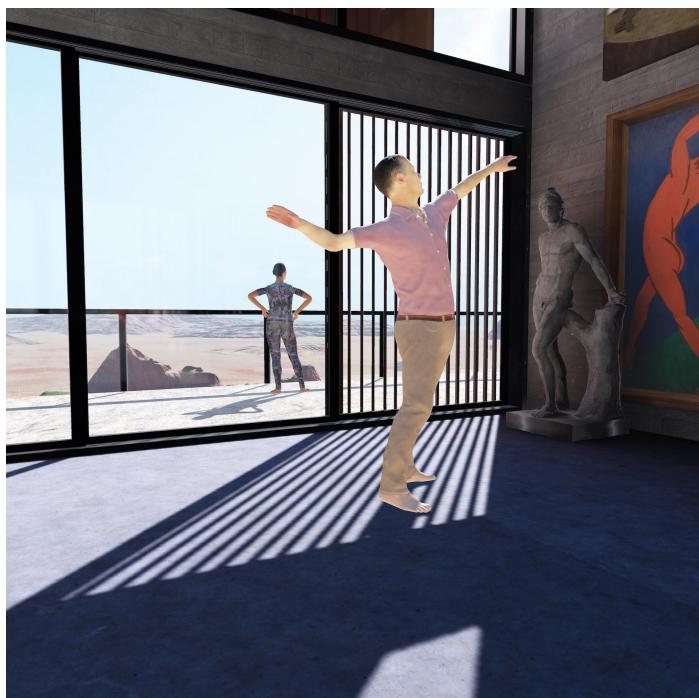
Das Projekt: Mehr zum Projekt "VR_I": <http://www.vr-i.space>

Der Macher: Mehr zu Gilles Jobin: <http://www.gillesjobin.com>

Das Festival: Mehr zum kompletten Programm des Festival "tanz:now" gibt es hier: <https://www.thurgaukultur.ch/magazin/3491/>

Bilder aus der Produktion "VR_I" (Quelle: alle Cie Gilles Jobin).





Kommentare

Füge Deinen Kommentar hinzu

Noch kein Kommentar. Sei der Erste!

*A Message From PEUGEOT***PEUGEOT 308 STYLE**Jetzt ab CHF 21 550.– mit Kundenvortei
650.– inkl. Eintauschprämie[See more](#)**Virtual Reality Gets Social: At Sundance, Proof that the Future of VR is Shared Experiences**

In this dispatch from a student at MIT's Open Documentary Lab, a look at several new VR projects that show how the technology can bring people together.

Josefina Buschmann

Feb 1, 2018 1:41 pm

**The New Frontiers scene at Sundance**[VIEW GALLERY ➔](#)

14 PHOTOS

Each year, members of MIT's Open Documentary Lab take a look at the interactive works at Sundance's New Frontiers section. This dispatch explores the social possibilities of VR.

Most [virtual reality](#) experiences are characterized by individual immersion. The viewer puts the headset

Experiences, showcasing a number of projects where participants shared their virtual journeys, ranging from animation to documentary, the projects "Chorus," "VR_I" and "Zikr: A Sufi Experience" connected different people into a common interactive VR experience, exploring ways of engaging them in this other reality.

Healthier Hair: The 8 Best Ways to Thicken Thinning Hair

Ad By Partner

See More: [Virtual Reality Finally Sold Big at Sundance: Here's What It Means for the Future of the Marketplace](#)

In "Chorus," a group of six participants goes on a nine-minute journey virtually embodying different fantastic female animated characters who fight evil at the sound of the energetic homonymous Justice song. The experience is created by Tyler Hurd, a 3D animator and a Sundance alum, and it is the second social VR production of WITHIN. Last year, they premiered "Life of Us" at Sundance — a group experience where participants transformed into different beings to playfully experience the evolution of life on earth.

In both cases, each participant is enclosed in a separate physical space but their virtual bodies encounter in the simulated environment, where they can trigger different interactions through their movements and voice. According to Chris Milk, co-founder and CEO of WITHIN, "The ability to experience a story with another person that you live together, rather than watch together... will fundamentally change not only the way we connect to stories, but the way we connect to each other." "Chorus" is going to be released later this year on the WITHIN app.

The real-time installation "VR_I" is a collective contemporary dance experience created by the Swiss artistic director and choreographer Gilles Jobin along with Sylvain Chaqué and Caecilia Charbonnier from Artamin, an organization specialized in motion capture. By mapping the body of the users through infrared cameras that follow the trackers located on their feet, hands and a computer backpack, each of them get to personify the avatar of one of the five real dancers that were created by a careful 3D rendering scan and motion capture systems.

In contrast to WITHIN projects, in this installation, the participants share the physical space and the interactions they have in the concrete place are mirrored in the virtual environment. The users are encouraged to interact with each other, hold hands, form a circle and dance, while they are transported to different places by giant virtual dancers, going from the interior of a mineral cave, the middle of a desert landscape, a modern loft on top of a hill, to an urban park full of dancers. The sound and music emerge from the encounter of each participant with the different environments and objects, and each person gets an individualized soundscape.



**Lightroom CC wurde
komplett überarbeitet!**

Nur 11.90 CHF pro Monat inkl. MwSt. [Jetzt abonnieren >](#)

In an attempt to counter the traditional depictions of Islam by shedding light on Sufism, one of its mystical branches characterized by its inclusive communitarian nature, the VR documentary "Zikr: A Sufi Revival" submerges the participants into the thoughts and rituals practiced by a Sufi community in Tunisia. The installation was placed in a room furnished with Tunisian carpets, where four participants stood in a circle. In the virtual space, they could visualize each other's hands connected through a chain of prayer beads that they could move. In a mix between 3D render individual interviews recorded with a Depthkit and 360 videos of different ceremonies, the users got close to the beliefs of different members of this community and join the the ecstatic music and dance by dancing and playing the instruments and other elements that appear in their virtual hands by pressing the Vive controllers.

For the director, Gabo Arora, a renowned VR creator with projects such as Clouds over Sidra and The last goodbye, the hope is that Zikr, "with its unprecedented level of engagement and interactivity, will allow for a more meaningful connection to Islam that goes beyond empathy and tolerance".

This piece was acquired by Dogwoof, becoming the first VR documentary to be purchased at Sundance. This not only ensures its distribution but it also supports additional development including a web VR version where people from around the world will be able to collectively experience it.

By placing the viewers in particular situations, these three VR pieces motivate the collective engagement and agency of the persons, guiding them to explore, be part and create the worlds and its narratives. But for now, the kind of interactions proposed are rather basic, grounded mainly in choreographic movements. The environments and narratives are pre-defined, thus the possibility for the users to affect these worlds is minor, and so it is the option of connecting with each other through a creative process. Even more so if you are embodying an avatar completely different from yourself and, in the meantime, trying not to get dizzy.



In spite of the emergent state of the medium, the future of VR seems to be social. Not only narrative VR projects are being developed but also investment is being placed in the advance of social network VR platforms such as Facebook's Spaces launched last year, the acquisition of the social VR start-up Altspace by Microsoft, and Mozilla development of a web-based social VR. VR is starting to leave its isolation state and transitioning to a communication tool that could be embedded in our daily lives in a not so distant future.

So now we should be asking ourselves what are the kind of connections we want to experience in these social virtual spaces? We should also beware of repeating the same "empathy machine" discourse by thinking that this social side of VR will be the real way of engaging the public, since the characteristics of the medium matter less than the projects or processes being developed. One unfavorable case was Facebook founder Mark Zuckerberg's virtual trip last year to Puerto Rico after Hurricane Maria via Spaces, which was met with harsh criticism.

In contrast, projects like "Family Reunions Project," which uses VR to connect separate members of immigrants families that otherwise couldn't meet, might be greatly benefitted from this type of technology, since the relations they promote are based on a profound process of engagement that goes beyond VR. That is to say, the social aspect of social VR does not lie on the collective multi-participant virtual encounters, but on the ability of a particular VR project to emotionally move and connect participants with each other and with the worlds they present.

The three Sundance social VR installations are exciting examples of what it is about to come, but we should take a critical approach to this term and its implications.

Josefina Buschmann is a documentary filmmaker and a researcher at MIT's Open Documentary Lab.

THIS ARTICLE IS RELATED TO: Film and tagged sundance, Virtual Reality, VR

Sponsored by FilmStruck

Five Classic Neo-Noirs You Can Watch Right Now on FilmStruck

From "Body Heat" to "Mona Lisa," the malleable genre continues to enthrall.

[Read More](#)



Sponsored Content



ACCUEIL > HIGH-TECH

VIDEO. VR_I, le trip extracorporel qui fait danser Sundance

ART Le chorégraphe suisse Gilles Jobin propose un trip fascinant en réalité virtuelle...

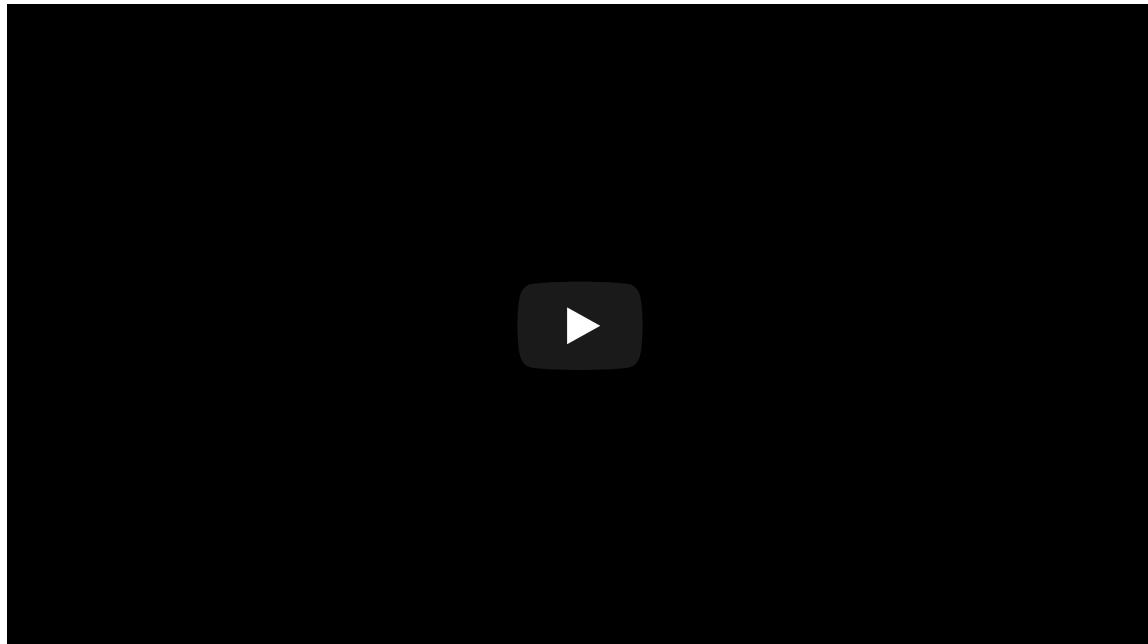
Philippe Berry |  Publié le 23/01/18 à 04h37 — Mis à jour le 23/01/18 à 09h04



L'expérience virtuelle VR_I permet notamment d'évoluer au milieu de géants de 40 mètres de haut. — ARTANIM

Et si l'art était la meilleure porte d'entrée vers le monde merveilleux de la réalité virtuelle ? Alors que HTC, Sony et Oculus misent surtout sur le jeu vidéo (<https://www.20minutes.fr/high-tech/2150859-20171013-oculus-santa-cruz-teste-realite-virtuelle-autonome-presque-matrice>) , le festival de Sundance (<https://www.20minutes.fr/dossier>

[/sundance](#)) présente une vingtaine d'expériences immersives et interactives dans le cadre de son expo New Frontier. La plus réussie, [VR_I](http://www.vr-i.space/) (<http://www.vr-i.space/>) , est une collaboration suisse entre le chorégraphe Gilles Jobin et la fondation [Artanim](http://www.artanim.ch/en/foundation.php) (<http://www.artanim.ch/en/foundation.php>) , qui permet d'évoluer au milieu danseurs et de géants. Ebourifiant.



Parce que la réalité virtuelle mobile n'en est encore qu'à ses balbutiements, on enfile à sac à dos contenant un ordinateur relié à un casque Oculus Rift, et des capteurs aux mains et aux pieds. Des caméras situées tout autour de la pièce suivent les mouvements de tout le monde en temps réel.

Change de sexe et de couleur de peau

L'expérience se vit à cinq et commence dans une grotte. Et puis le plafond se soulève et révèle une demi-douzaine de titans de 40 mètres de haut qui déambulent sans prêter attention aux fourmis que nous sommes. C'est donc ça que ressent Gulliver au pays des géants. Quand une main s'approche, difficile de ne pas s'accroupir, dans un réflexe primal de survie.

« Jolie robe », complimente un participant. Car VR_I permet de changer de sexe mais aussi de couleur de peau, pour une expérience quasi-extracorporelle, qui, selon les résultats de plusieurs études, semble augmenter notre capacité d'empathie et faire baisser notre « implicit bias » (« préjugés inconscients »). Le cerveau un peu perturbé par ce trip, on ressent le besoin de se rassurer en touchant ses bras. Ils sont toujours là.

On oublie la technologie

Changement d'échelle. Maintenant, on domine des Lilliputiens, pour des rôles inversés. Nouveau décor. Au milieu d'un parc, des humains de taille normale dansent et virevoltent avec une grâce infinie. Certains participants se laissent aller à un pas de danse. D'autres attrapent la main d'un partenaire et se joignent à ce ballet, qui prend fin après quinze minutes. On revient sur le plancher des vaches presque ému par tant de beauté.



La motion capture a permis de retranscrire avec fidélité les mouvements de plusieurs danseurs. - ARTANIM

« Je voulais avant tout travailler sur les corps et le mouvement dans l'espace », confie Gilles Jobin. Avec la solution technique de motion capture et d'immersion virtuelle d'Artanim mise au point par Caecilia Charbonnier et Sylvain Chagué, aux Etats-Unis, le chorégraphe dit avoir trouvé « la technologie idéale : celle qui s'oublie ».

En France en septembre

Présenté en première mondiale à Montréal, VR_I passera par la Suisse et la Finlande au printemps puis par la France en septembre pour la biennale de Lyon. Aux Etats-Unis, la technologie d'Artanim devrait prochainement servir de base à des attractions **dans des salles de cinéma de AMC**

(<https://www.youtube.com/watch?v=kxW5H4xj1kA>) .

✉ MOTS-CLÉS : High-Tech, sundance, réalité virtuelle



1 contribution

Ajoutez un commentaire *

- Le commentaire doit comporter 2 à 5000 caractères.
- Le commentaire ne doit pas comporter de liens externes à 20 Minutes.

Consultez [la charte](#) et [les règles de modération](#) des commentaires

ENVOYER

Alycia

nan mais c'est trop dangereux la dernière fois me suis retrouvée au milieu de l'autoroute

⌚ 23/01/18 à 05h22 ↗ 0

SIGNALER

TOUS LES COMMENTAIRES ➔

VIDEO.

VR_I, the extracorporeal trip has Sundance on its feet

ART Swiss choreographer Gilles Jobin stages a fascinating virtual reality trip...

By Philippe Berry, 20 Minutes

Published on 23/01/18 at 4:37 — Updated 23/01/18 at 9:04



The virtual experience VR_I enables viewers to move around among 40-metre high giants. – ARTANIM

What if art were the perfect gateway to the wonderful world of virtual reality? Although HTC, Sony and Oculus are mainly banking on video games, the [Sundance](#) festival has presented some twenty immersive and interactive experiences in the context of its *New Frontier* exhibition. The most accomplished, [VR_I](#), is a Swiss-made project by choreographer Gilles Jobin and the [Artanim](#) Foundation, which enables viewers to move around among dancers and giants. Breathtaking.

Since mobile virtual reality is still in its infancy, you have to wear a backpack containing an on-board computer connected to an Oculus Rift headset and sensors on your hands and feet. Cameras located all around the room follow the movements of all the participants, in real time.

Change gender and skin colour

The experience includes five people and begins in a cavern. Then, the ceiling lifts and reveals half-a-dozen 40-metre high titans moving around with no regard for the little ants that we are. This must be what Gulliver felt like in the land of giants. When a hand comes close, it is difficult not to cower in a primal reflex of survival.

“Nice dress,” says a participant. Because VR_I enables you to change your gender as well as your skin colour for a quasi-extracorporeal experience which, according to the results of several studies, apparently enhances our ability to empathise, and lowers our implicit bias. Slightly dazed by this trip, you feel the need to reassure yourself by touching your own arms: They are still there.

Forget about technology

Change of scale. Now, we dominate the Lilliputians and the roles are reversed. On a new set in the middle of a park, normal-sized humans dance and spin with infinite grace. Some participants try out a few dance moves. Others catch a partner by the hand and join the ballet, which comes to an end after fifteen minutes. You come back down to earth, almost moved by such beauty.



Motion capture technology allowed for a faithful retranscription of several dancers' movements. – ARTANIM

“My main objective was to work on bodies and movement in space”, says Gilles Jobin. With Artanim’s motion capture and virtual immersion technology developed by Caecilia Charbonnier et Sylvain Chagué in the US, the choreographer reckons he has found “the ideal technology: One that you can forget about.”

In France in September

After a world premiere in Montreal, VR_I will tour Switzerland and Finland in the spring and then France in September for the Biennale de Lyon. In the US, Artanim’s technology should soon be used as a basis for attractions in [AMC Movie Theatres](#).

Kultur >

Bühne >

Virtuelles Tanztheater

Mit der VR-Brille auf der Nase das Tanzbein schwingen

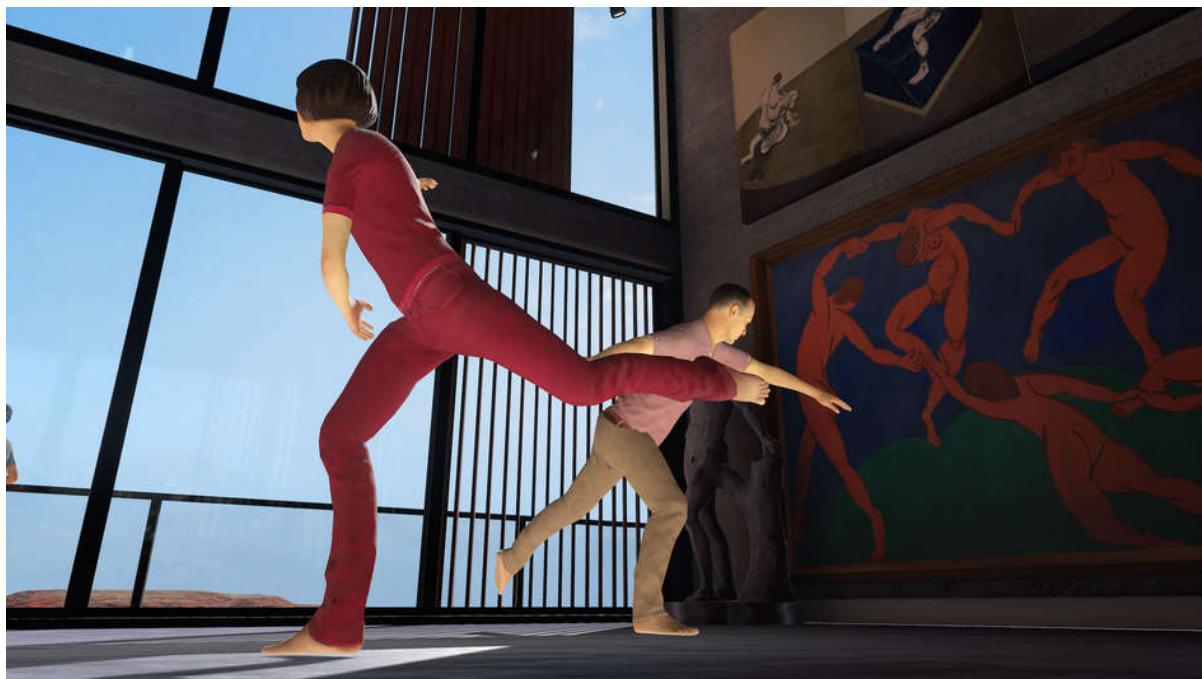
Der Genfer Choreograf Gilles Jobin hat ein virtuelles Tanzstück erarbeitet. Mit Virtual Reality-Brillen kann das Publikum in die Performance eintauchen und miteinander interagieren.

Sibilla Semadeni

Dienstag, 24.10.2017, 12:07 Uhr



Dieser Artikel wurde 6-mal geteilt.



Was ist echt – und was virtuell? In «VR_I» des Genfer Choreografen Gilles Jobin verschwimmen die Ebenen.

SCREENSHOT VR_I/GILLES JOBIN

Eine unendlich weite Wüstenlandschaft in gleissendem Sonnenlicht. Fünf Avatare stehen sich auf sandigem Boden gegenüber und geben sich die Hände. Elektronische Hände greifen dabei in Hände aus Fleisch und Blut.

Das lässt die Sinne schlackern und Hirne hüpfen, das kitzelt die Rezeptoren. Was ist echt? Was virtuell? Im neuen Tanzstück «VR_I» des renommierten Genfer Choreografen Gilles Jobin verschwimmen die Ebenen. Für die Zuschauer ein gleichsam verwirrendes wie packendes Erlebnis.

PASSEND ZUM THEMA



Multimediales Theaterstück

Kopfhörer auf, Smartphone an – das Spiel kann beginnen

Technophile Tänzer

«VR_I» ist ein Versuchslabor. Eine Mischung aus Performance und Installation. Ein 3D-Film, in den man eintauchen kann», sagt Gilles Jobin.

Gemeinsam mit dem Genfer Tech Start-Up Artanim hat der technophile Tänzer das Projekt lanciert und technisches Neuland erforscht: Fünf Menschen können gleichzeitig in seine 20 Minuten dauernde Inszenierung eintauchen und werden zu Mitmachern.

Sie können interagieren, miteinander sprechen und sich auf einer Fläche von 8x5 Metern frei bewegen. Ausgestattet mit einem Rucksack, Sensoren an Händen und Füßen und einer Virtual Reality Brille.

«Man wird ganz zum staunenden Kind» sagt eine der Zuschauerinnen hinterher – mit glänzenden Augen. «Ich könnte einen ganzen Tag in dieser Phantasiewelt verbringen», strahlt eine andere.



Choreograf Jobin will mit seinem Stück vor allem eines: Tanz für das Publikum neu und anders erlebbar machen.

SCREENSHOT VR_I / GILLES JOBIN

Bewegung digitalisieren

Für den etablierten Choreografen öffnet die Arbeit mit Virtueller Realität ein neues unbegrenztes Experimentierfeld. Die Erfassung der Bewegung im Raum, das Spiel mit Bewegung, Volumen, Größenverhältnissen befeuern seine Phantasie. «Wenn jeder Bestandteil einer Bewegung perfekt eingefangen und digitalisiert werden kann, ist das fantastisch für einen Choreografen.» sagt er.

«Wir sind Spezialisten des Volumens. Spezialisten des Raums. Des Raums zwischen Körpern. Daraus nehmen wir die Spannung und die Dramatik. Und in dieser Technik liegt unerschöpfliches kreatives Potential. Die Möglichkeiten mit diesen Mitteln zu spielen sind schwindelerregend endlos. Ich kann Figuren 30 Meter hoch oder drei Zentimeter klein werden lassen. Es reicht, es zu sagen und die Computerspezialisten setzen es um. Das ist verrückt.»

Tanz erlebbar machen

Jobin will mit seinem Stück vor allem eines: Tanz für das Publikum neu

und anders erlebbar machen. Der Zuschauer wird aktiver Teil der Choreografie. Er ist involviert: optisch, akustisch, räumlich. Er ist im Tanz drin und kann ihn von allen Seiten erfassen und erleben.

Weltweit erstmalig betritt der Genfer Choreograf solche virtuellen, digitalen Dimensionen. Und trotz aller Begeisterung für die technischen Möglichkeiten ist Gilles Jobin der Technologie nicht verfallen. Er benutzt sie zur Vermittlung.

«Mich interessiert in erster Linie die Kunst und nicht die Technologie. Ich kümmere mich um den Inhalt und behandle diesen für eine Szene auf der Bühne oder einer virtuellen Szenerie gleich», so Jobin.

Taumelnde Sinne

Von Ferne tauchen Riesen auf. 30 Meter hohe Menschen schreiten durch die Wüstenlandschaft über die Zuschauer-Avatare hinweg. Es ist Jobins Tanztruppe in elektronischer Gestalt.

Sie beäugen die staunenden Zwergenwesen neugierig, strecken die Hände nach ihnen aus. Das ist für jene wiederum wunderbar unheimlich und eine obwohl technisch evozierte, sehr sinnliche Erfahrung. Der traumtänzerische Trip in Jobins phantastische Bilderwelten lohnt sich.

Sendung: [SRF 1, Kulturplatz, 11.10.2017, 22:25 Uhr](#)

Veranstaltungshinweis

«VR_I» ist von Mittwoch, 25. Oktober bis Sonntag, 29. Oktober 2017 jeweils um 19:00 Uhr im [HEK Basel](#) zu sehen.

[SENDUNG ZUM ARTIKEL](#)

Fête du théâtre

Des géants virtuels mènent la danse

Au Forum Meyrin, Gilles Jobin dévoile un pionnier «VR_k». Récit de l'expérience et découlé de la fête

Katia Berger

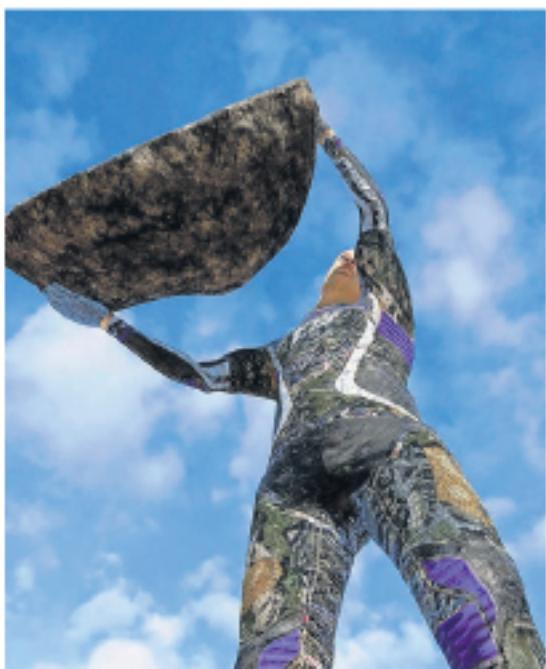
Hier colossaux encore que les marchands pluvieux accueillent à Genève au début du mois, les danseurs incorporés de Gilles Jobin. Après être basé dans l'univers de la 3D avec son film *Wemb* l'an dernier, le plus petit des chorégraphes genevois, distingué par le Grand Prix suisse de danse 2016, franchit un pas de plus dans l'expérimentation artistique des nouvelles technologies. Avec ses caméras de la fondation Aruskin, Daniel Charbonnier et Sylvain Chauvet, tous deux spécialistes dans la capture de mouvement, il a mis au point le tout-premier dispositif de réalité virtuelle appliquée à la danse. (On appelle VR / pour Virtual Reality, immersives). Les Montréalais viennent d'en découvrir la première mondiale, avec que Genève ne les laisse de jeudi à dimanche, dans le cadre de Fête du théâtre et de la programmation du Forum Meyrin. On croise une expérience sensorielle intense, pour accroître la force de la danse.

Le Festival de Danse consacrait en effet l'ensemble de la réalité virtuelle dans le cinéma, avec *Geney y armé* de Medina Alagador Gómez-Benito, «la réalité virtuelle enfin !» un peu y déclarent des derniers déliques grecs Théâtre. Peut-être. Mais aujourd'hui davantage du pays réaliste que déceptif parce, dans le domaine chorégraphique certes. Son caractère, donc. Mais aussi ce que de déconcertant.

Silencieuse, Super-échanteuse Coffe d'un théâtre unique audacieux, harnachée d'un sac à dos connecté en ordinateur, munie de capteurs sur toutes et aux pieds, vous sentez que le bâtonnier conjugue dans un univers de systèmes libres de vos incertitudes, vous pourrez vous dire les uns le moins, vous parler, mais malmené, mal manipulable si vous reconnaîtrez sous la forme des aveux qui démontrent vos apparences. Avec sa grande chance, avec une touche finale de la chose chorégraphique, vous reconnaîtrez en revanche Gilles jobin en sa propre danse, quand il agenceraient leurs 20 colosses de masques virtuels jusqu'à côté de



Il y a une fois un tour de l'acteur-pilote de l'obélisque, la réalité augmentée de «VR_k» balise du plus petit au plus grand en passant par l'effet des postures. © K.B.



Tout le dégradé d'une 5e édition qui démarre ce soir

● Aux débuts traditionnels, spectacles, rencontres, lectures et autres hors les murs proposés gratuitement aux Genevois un long week-end d'octobre, la Fête du théâtre ajoute cette année le plaisir de quelques nouveautés. Ainsi de déclinaisons dans tous genres, toujours près à leur des passerelles où c'est possible - et naturellement -, les représentations ouvrent la confrontation aux langues étrangères, à savoir l'anglais, l'espagnol, le portugais, relayés par la bouche de Michelle Miller - sans compter la projection d'un film en japonais. En plus de ces performances visuelles à traduire les commentaires aux spectateurs, il y a également le Rhône pour inventurer Rive droite - Lignon, Grand-Saconnex,

Gex, Chambéry - qu'il y ait ou non difficulté sur le plan délinéaire. Pour inverser les générations entre eux, la filière primaire va proposer notamment le projet «Rêveries de la Cité» en plein préau du Cycle des Grandes Comœtuves; les personages historiques des principaux banchons engagés sont de leur temps fidèles.

Des jeunes ayant passé le cap des bancs d'école se retrouvent quant à eux en reporters. À la faveur d'un partenariat avec l'association Scène active, les membres de cette dernière auront en effet levé la main pour les rédactions scolaires les images et commentaires qu'ils auront glanés au gré des animations vissées.

En plus de prolonger l'appréciation romande l'an

dernier - aux accès au programme du festival de Vevey et de Vidy-Lausanne s'ajoutent désormais des projections du Benoîte Bourguignon et du Petit Théâtre stéphanois - la programmation des spécial Genes comprend des créations conçues en verre, vaste étendue et abstraites. La diversité n'est pas à voir belle celle.

Mais l'accès sera surtout permis cette édition sur la relève en matière d'arts plastiques.

Si nécessaire avec la collaboration du Théâtre du Loup parmi les jeunes compagnies qui encourent le concours suisse Primo (Four-coups cabaret Major), trois spectacles gorgés de fraîcheur seront accueillis dans la nuit à 19 h. Demi, paradoxalement, un hommage à la vieillesse par le

Zürichois Oliver Roth, Mr Thrax. C'est section Nouvelle génération lorsqu'enfin le Théâtre de l'Ulysse, avec sa Mondialveraf dévoile la figure subversive de la soirée. Mais que le Musée d'art et d'histoire de la ville des traboules, la dépendance de la Manufacture Isabelle Waseron se jouera de la synthétique magie dans l'air par cocher l'enjeu des œufs.

Pour les personnes qui

s'ennuient parfois dans un théâtre, j'emmène celui d'apprendre les techniques du fil, de se familiariser avec l'art du clown, de se faire aider par l'irobatte (plastique ou de se faire assurer une déclinaison d'humour), comme assister et recommander la lecture de riche programmes sur www.mediasuisse.ch. K.B.

«VR_k» Théâtre Forum Meyrin, cl 12 au 14 oct., www.mediasuisse.ch

© K.B. - DR

LE COURRIER

L'essentiel, autrement.

[ACCUEIL](#) • RÉGION • SUISSE • INTERNATIONAL • CULTURE • SOCIÉTÉ • DOSSIERS • OPINIONS

SUISSE

CULTURE

SCÈNE

Spectacle

Plongée dans le mouvement

Mardi 03 octobre 2017 Cécile Dalla Torre

Le chorégraphe Gilles Jobin propose avec VR_1 une immersion virtuelle dans la danse. Sidérante expérience à vivre bientôt au Théâtre Forum Meyrin

«Je compare souvent l'expérience à la plongée sous-marine», explique Gilles Jobin dans son studio genevois de la Coulouvrerière. Ce jour-là, nous sommes cinq à vivre cette immersion inédite dans le monde de la danse. Le dispositif conçu par les Genevois d'Aralan n'est pas prévu pour davantage de participant-e-s. On harnache un sac à dos qui contient un ordi et déterminera notre avatar (femme, homme, Noir, Blanc, etc.), avant d'enfiler des marqueurs sur ses baskets et sur le revers de la main, puis de mettre un casque sur les oreilles.

En chaussant des lunettes de réalité virtuelle, on est vite propulsé dans un univers en mouvement permanent. La première impression est celle d'un fond marin, au milieu de rochers sombres. La lumière jaillit ensuite, l'horizon se dégage et l'on atterrit au cœur de l'Arizona sous un ciel azuré qui s'étend à perte de vue.

là, des géants en justaucorps vont et viennent autour de nous. On reconnaît les traits de Gilles Jobin ou de Susana Panadés Diaz. D'autres interprètes (Victoria Chiu, Dya Naidu et Tidiani N'Diaye) complètent le tableau. Tout bouge autour de soi, les danseurs d'une part, mais aussi les décors qui se montent et redémontent au-dessus de nos têtes.

La danse est partout

Ce qui frappe avant tout, c'est ce jeu d'échelle voulu par le danseur et chorégraphe, par lequel on se croit devenu poussière vivante ou miniature, observant des créatures gigantesques évoluer tout en souplesse autour de nous. Sensation inouïe, qui s'inverse un peu plus tard lorsque les danseurs eux-mêmes deviennent des petites figurines chorégraphiques de trois centimètres de haut.

Les toiles de fond se multiplient, tantôt dans un musée où la célèbre ronde de danseurs de Matisse trône sur un pan de mur. La danse est partout, dans une salle à l'étage où un couple virevolte à droite de l'image. Tout va vite et l'on est absorbé par les images mouvantes qui nous propulsent ensuite dans les parcs des villes habitées par ces mêmes danseuses et danseurs, et d'autres encore.

Positionné à l'intérieur d'un rectangle d'environ 40 m² (8 m par 5 m), on se déplace sol-même à sa guise au milieu des quatre autres avatars ou coéquipiers de voyage, sous l'œil de seize caméras infrarouge. «On est réellement immergé dans un espace virtuel», avait prévenu Gilles Jobin. Pas de doute, le dépaysement est total, pour autant que l'on reste dans le périmètre délimité au sol par une bande blanche, en l'occurrence pour voir chroniqueuse sous l'apparence d'un homme blanc en jean et pull roulé. L'expérience, sidérante, est inoubliable.

L'infiniment petit

Gilles Jobin avait déjà travaillé sur l'infiniment petit, en résidence au CERN il y a quelques années. Depuis, il poursuit ses recherches sur la réalité virtuelle, intégrant des pans d'animation 3D dans ses pièces. VR_1, sa nouvelle échappée virtuelle présentée en avant-première à



VR_1 joue sur les rapports d'échelle, entre des danseurs géant et des miniatures dansantes.
De Gilles Jobin

[A+ A- PDF](#)


Il reste 4 article(s) en libre consultation

Notre structure associative nous libère de la pression d'actionnaires.



Abonnez-vous

L'édition PDF

Le coin des abonnés

Soutenez
le courrier!
investissez en lecture



LES DESSINS DE VINCENT

Publié le

Couleurs cachées

THEATRE MUSICAL POUR TOUS-ES.
CRÉATION IMMÉDIATE D'ART QUART MONDE
SUISSE. DIRECTION ARTISTIQUE ET
ARRANGEMENTS MUSICAUX JEAN-MARIE
DUPY ET MICHEL TRAMBOUR

Un enfant prend conscience de l'injustice vécue par sa famille qui lutte chaque jour contre l'insécurité et la violence de la misère. Grâce à des gestes de résistance et de solidarité, des chemins s'ouvrent alors à lui. Une invitation à la cohésion plutôt qu'à l'exclusion.

* DATE INSCRIPTION DES SPECTACLES : AVANT LE 10 OCTOBRE À :
QUART-MONDE
QUART-MONDE.ORG

Publié le

Montréal cette semaine, est en quelque sorte le prolongement de son duo FORÇA FORTE avec Busa Panadés Diaz, qui nous immergeait tantôt dans des déserts arides par la vidéo, tantôt dans l'espace sidéral par les images en 3D. Entre-temps, il s'est aussi essayé au cinéma avec Womb, son film de danse en stéréoscopie (3D) créé l'an passé (à revoir aussi au Théâtre Forum Meyrin). De quoi faire bouger réellement – ou virtuellement – les lignes en danse contemporaine. I

Du 12 au 15 octobre, le 12 de 18h à 20h; le 13 de 18h à 20h et de 21h45 à 22h45; le 14 de 14h à 16h20 et de 17h30 à 20h; le 15 de 11h à 14h et de 16h à 17h30, Théâtre Forum Meyrin (GE), www.forum-meyrin.ch; 25-29 octobre, HeK-Maison des arts électroniques, Bâle; puis en avril et en mai à L'Arsenal de Lausanne.



Le Courrier



Spectacles
Publié Jeudi 8 octobre 2015



Deux prix pour la création en réalité virtuelle du chorégraphe Gilles Jobin



Le chorégraphe et danseur Gilles Jobin, ici en octobre 2015 lors des répétitions de son spectacle "Quantum". [Gaëtan Bally - KEYSTONE]

"VR_I", le nouveau spectacle de danse contemporaine en réalité virtuelle immersive du chorégraphe genevois Gilles Jobin, a été primé au Festival du nouveau cinéma de Montréal.

Le spectacle a remporté le Grand Prix Innovation pour l'œuvre la plus novatrice destinée aux nouvelles plateformes et le Prix du public pour la meilleure performance en réalité virtuelle, indique jeudi dans un communiqué la Compagnie Gilles Jobin. "VR_I" a été présenté en première mondiale à Montréal du 6 au 10 octobre.

Ce spectacle, qui mêle art et technologie, a été conçu avec la collaboration d'Artanim, un centre genevois de recherche spécialisé dans la capture du mouvement.

Cinq danseurs virtuels

Equipé d'un casque de réalité virtuelle et d'un ordinateur embarqué, le spectateur est plongé, via un avatar, dans un univers particulier où évoluent cinq danseurs virtuels.

Après avoir été joué du 12 au 15 octobre en première suisse au Théâtre Forum Meyrin, "VR_I" sera donné à Bâle à la Maison des Arts électroniques du 25 au 29 octobre. Des séances supplémentaires sont par ailleurs prévues à Meyrin (GE) du 8 au 11 novembre.

the eighth nerve

OFFICIAL ORGAN OF THE SYMBOLIC SOUND CORPORATION

Search

Oct
02
2017

VR_I: social, free roaming virtual reality

Conference, Dance, Event, Festival, Game, Installation, Sound Design, Sound for picture, Virtual Reality



Gilles Jobin's *VR_I* — an immersive virtual reality contemporary dance experience with a 3D sound track created entirely in Kyma.7 — has its world premiere from 6 to 10 October 2017 at the Festival du Nouveau Cinéma in Montreal. Unfolding on multiple, parallel space and time scales, *VR_I* immerses you in a wordless experience of the continuum from infinite to infinitesimal, leaving you with a new sense of perspective on your place in the universe.

In partnership with ArtaNim Foundation and utilizing their motion-capture and VR technology, VR_I is a pioneering work in social, free-roaming virtual reality. As many as five people can enter the experience together and see their own and each other's bodies as avatars sharing the same virtual world as the characters (the dancers).

In *VR_I*, music emerges from the environment: wind in the desert transitions to a humming chorus sung by giants; wind chimes in the art-filled loft organize themselves into 5/8 rhythms as columns rise up from the floor, only to dissolve back into wind chimes again as the columns recede; in the city park, bird songs are echoed in flute melodies, and cicadas transform themselves into rhythmic patterns over tambura-like drones.

Each spectator hears an individualized soundscape, and there is no way to *really* know what everyone else is experiencing (just like in real life). Sounds and musical elements are positioned in space and attached to objects, giving each spectator a unique mix as they move through the space, culminating in upwardly spiraling Shepard-tones that swirl around and lift up the listeners as they contemplate their own place in the continuum from infinite to infinitesimal.

66

In beauty I walk

With beauty before me I walk
With beauty behind me I walk
With beauty above me I walk
With beauty around me I walk

— from the Native American Diné Blessing Way

Related Sites

- Symbolic Sound
 - Eighth Nerve Archive
 - Vimeo Kyma Channel
 - Soundcloud Kyma Group

Latest News

Tweets by [@SymbolicSound](#)

Symbolic Sound

Apparently, attending a live concert wearing an EEG cap causes your delta waves to sync up with those of other concertgoers;) [scien...
news.org/article/brain-...](http://scien...)

Brain waves of concertgoers s...
During a live musical performanc...
scien...

  14h

Symbolic Sound
@SymbolicSound 

Optical Sound: A microphone controls two mirrors to amplitude modulate a laser beam which optically encodes audio onto a plasmonic nanostructure as either a waveform or a spectrum which can be played back using standard

Events

Mar 2018

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
← Feb 2018				Apr 2018 →		

Archives

- [March 2018](#)
 - [February 2018](#)
 - [November 2017](#)
 - [October 2017](#)
 - [August 2017](#)
 - [July 2017](#)
 - [April 2017](#)
 - [March 2017](#)
 - [February 2017](#)
 - [December 2016](#)
 - [November 2016](#)



Choreography: Gilles Jobin
Dancers: Susana Panadés Díaz, Victoria Chiu, Tidiani N'Diaye, Diya Naidu, Gilles Jobin
3D Music & Sound Design: Carla Scaletti
Costumes: Jean-Paul Lespagnard
3d modeling: Tristan Siodlak
Animation: Camilo de Martino
3D Scans & Motion Capture: Artanim
VR Platform: Artanim

For tour dates and booking information, visit: vr-i.space

Posted by SSC at 11:59 am

Sorry, the comment form is closed at this time.

Bach meets Kyma

Course on Design Patterns for Sound and Music

- [October 2016](#)
- [September 2016](#)
- [August 2016](#)
- [July 2016](#)
- [June 2016](#)
- [April 2016](#)
- [March 2016](#)
- [February 2016](#)
- [January 2016](#)
- [November 2015](#)
- [October 2015](#)
- [July 2015](#)
- [June 2015](#)
- [April 2015](#)
- [March 2015](#)
- [February 2015](#)
- [January 2015](#)
- [November 2014](#)
- [September 2014](#)
- [July 2014](#)
- [June 2014](#)
- [May 2014](#)
- [April 2014](#)
- [February 2014](#)
- [January 2014](#)
- [December 2013](#)
- [October 2013](#)
- [September 2013](#)
- [August 2013](#)
- [July 2013](#)
- [June 2013](#)
- [April 2013](#)
- [March 2013](#)
- [February 2013](#)
- [January 2013](#)
- [December 2012](#)
- [November 2012](#)
- [October 2012](#)
- [September 2012](#)
- [August 2012](#)
- [July 2012](#)
- [June 2012](#)
- [May 2012](#)
- [March 2012](#)
- [February 2012](#)
- [January 2012](#)
- [December 2011](#)
- [November 2011](#)
- [October 2011](#)
- [September 2011](#)
- [August 2011](#)
- [July 2011](#)
- [June 2011](#)
- [May 2011](#)
- [April 2011](#)
- [March 2011](#)
- [February 2011](#)
- [January 2011](#)
- [December 2010](#)
- [November 2010](#)
- [October 2010](#)
- [August 2010](#)

Categories

- [!\[\]\(cce35a2c52529b070361b2523157f4e1_img.jpg\) Advertisement](#)
- [!\[\]\(6aa823e13d214f4083c5d148abf3da05_img.jpg\) Blog](#)
- [!\[\]\(8d3d693487378e33d290e41995e578b9_img.jpg\) Broadcast / Webcast](#)
- [!\[\]\(dd3466581ac35989f122541e849edcc3_img.jpg\) Controllers & Instruments](#)



Bild © Cie Gilles Jobin 2017

28. Oktober 2017, 12:00 Uhr

Jonas Egli

Die Flucht nach vorne: Das HeK inszeniert kurzzeitig Gilles Jobins virtuelle Realität

Genug vom Basler Alltag? Genug von der Welt? Die Nase voll von der Realität? Dann flüchten Sie! Im «Haus der elektronischen Künste» ist das noch bis Sonntag möglich. Gilles Jobins Installation «VR_1» sprengt den Rahmen von dem, was Sie bisher als virtuelle Realität gekannt haben.

Gilles Jobin ist ein Schweizer Tänzer und Choreograph, dessen neuestes Stück sich der physischen Welt gänzlich entzieht. Den Tanz «VR_1», den er mit vier Tänzern und Tänzerinnen einstudiert hat, ist nur für jene zu sehen, die sich im Keller des HeK im

READ ON THE WEB

<http://barfi.ch/News-Basel/Die-Flucht-nach-vorne-Das-HeK-inszeniert-kurzzeitig-Gilles-Jobins-virtuelle-Realitaet>



■ ART 1 Octobre 2017

Quand la danse fait appel à la réalité virtuelle

PAR MATHIEU HOFFSTETTER /MATHIEU-HOFFSTETTER Après un film en 3D, le chorégraphe genevois Gilles Jobin continue d'explorer de nouveaux univers. Sa nouvelle création, VR_I utilise des dispositifs de réalité virtuelle embarqués pour plonger des spectateurs acteurs dans une série de scènes saisissantes.



(<http://www.bilan.ch/sites/default/files/styles/photoswipe/public/story/1062721/dsc04354.jpg?itok=aoapR2f3>)

Le nouveau spectacle de Gilles Jobin plonge le spectateur dans un autre monde. (Crédits: Cie Gilles Jobin)



Il ne découvre pas les nouvelles possibilités que la technologie offre aux créateurs. Mais le chorégraphe [Gilles Jobin](http://www.gillesjobin.com/spip.php?page=home) (<http://www.gillesjobin.com/spip.php?page=home>) n'en continue pas moins d'explorer avec fascination et intérêt les nouvelles solutions. Après son film WOMB en 2016, produit en 3D, il s'est penché ces derniers mois sur la réalité virtuelle. Et il a pu compter sur une start-up romande à la pointe dans ce domaine, [Artanim](http://www.artanim.ch/fr/) (<http://www.artanim.ch/fr/>).

Lire aussi: [De Kubrick à la réalité virtuelle](http://www.bilan.ch/techno-plus-de-redaction/de-kubrick-a-realite-virtuelle) (<http://www.bilan.ch/techno-plus-de-redaction/de-kubrick-a-realite-virtuelle>)

«Je me suis intéressé à la stéréoscopie, avec les volumes des corps, les espaces

READ ON THE WEB

<http://www.bilan.ch/techno-plus-de-redaction/danse-appel-a-realite-virtuelle>

Réalité virtuelle et spectacle vivant :

Première partie : la danse

Maxence Grugier

Situé à la jonction des arts numériques, de la recherche et de l'industrie, le Laboratoire Arts & Technologies de Strasbourg contribue activement aux réflexions sur les technologies numériques dans leur diversité (modélisation, d'images et d'objets numériques, sons) et leurs impacts sociaux. Dans la continuité de la collaboration mise en place dans le cadre des JSEA, il s'associe avec les Éditions AS pour une série d'articles. Tout au long de l'année, ces articles aborderont de multiples sujets liés aux technologies numériques, art et design, et proposeront un point de vue sur la future des pratiques artistiques, en particulier dans le champ du spectacle vivant.

À l'ère des environnements immersifs et de la réalité virtuelle, la danse relève de nouveaux défis en matière d'écriture, d'accès, de chorégraphie, et s'interroge sur les relations entre science, recherche et création artistique au service d'œuvres hybrides et novatrices. Spectacle "vivant" par excellence, la danse est plus que jamais le lieu de toutes les rencontres et expériences rapprochant l'individu et la technique. Avec l'avènement de la réalité virtuelle dans de nombreux domaines de la création, quelles surprises nous réservent encore la danse ?



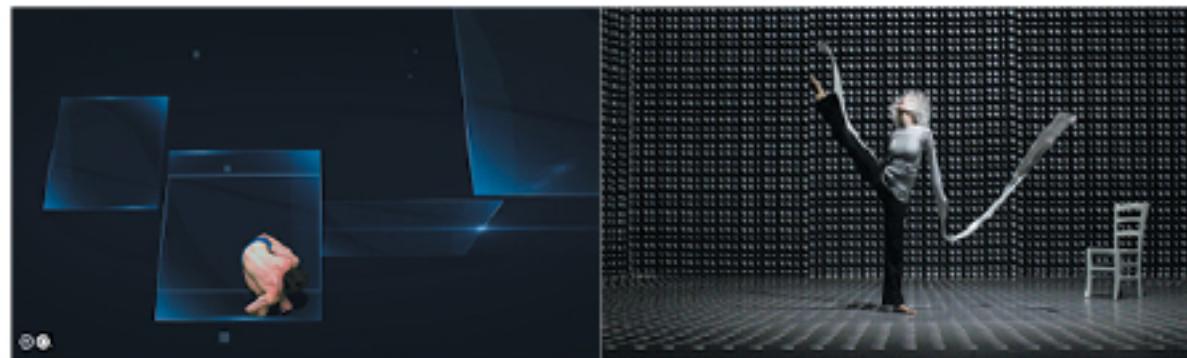
Asthe - Photo © Gwendoline Bachir

Depuis un peu plus de deux ans, le terme "réalité virtuelle" est partout. Impossible de lire un compte-rendu de festival, la chronique du concert d'un groupe connu, ou encore l'évocation du choc esthétique provoqué par une pièce donnée en Avignon, sans y voir aborder les thèmes d'immersion, de participation ou de l'incontournable "innovation" qu'est censée apporter cette technologie (en passe de devenir

un modèle de représentation du monde) dans le domaine du spectacle vivant. Danse, musique, théâtre, toutes les disciplines sont touchées. Cependant, quand on parle de "réalité virtuelle" (ou RV), de quoi est-il question ? Quelles sont les modalités des bouleversements proposés (imposés ?) par l'arrivée de ces nouvelles technologies ? Quels sont leurs véritables impacts sur les approches

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS

ARTS & TECHNOLOGIES



Artnou - Photo © Gwendoline Bachini

M. et Mme Riba - Photo © Pascal Elliott

artistiques concernées, qu'il s'agisse de scénographie, de chorégraphie ou d'écriture ? C'est à ces questions que nous tenterons de répondre dans un dossier traitant de la réalité virtuelle et ses applications dans le spectacle vivant, dossier qui comprendra trois parties dont la première partie, ici, est consacrée à la danse.

Historique d'un nouvel accès au monde

L'idée d'une immersion au sein d'un film, d'une pièce de théâtre, d'un spectacle de danse ou d'un ballet, mais aussi celle d'une participation plus "active", si l'on peut dire,

au spectacle, n'est pas nouvelle. En 1973, on parle déjà de réalité "artificielle", terme inventé par l'artiste Myron Krueger à propos d'installations artistiques immersives. Le terme "virtual reality" (réalité virtuelle), quant à lui, est inventé dans les années 80 par Jaron Lanier, informaticien américain, musicien, et activiste des premières heures d'Internet, également fondateur de VPL Research, une des sociétés pionnières dans la commercialisation de casques d'immersion en réalité virtuelle. Mais c'est Ivan Sutherland qui le premier, en 1968, conçut un système équivalent à ce que nous connaissons aujourd'hui (casque avec accès à la RV). Une technologie surnommée "l'épée de Damoclès", à cause de la disposition de cette inquiétante structure

Rideaux de scène - Rideaux étoilés - Systèmes d'accroche et levage
Location - Vente - Installation - Confection sur mesure

Blackout
3 rue Jean Martin
93400 Saint Ouen
Tél : +33 (0)1 40 11 50 50
Fax : +33 (0)1 49 48 18 24
info@blackout.fr

www.blackout.fr



Anhita - Photo © Ewendeline Bachini

pendue au plafond au-dessus de l'utilisateur. Encore avant, en 1958, l'Américain Morton Heilig créait le Sensorama, un dispositif permettant de visualiser des films en trois dimensions. Plus près de nous, c'est de 1985 à 1990 que le projet View, dirigé par Scott Fisher, voit le jour au Massachusetts dans les laboratoires du MIT. On y élabora les premières interfaces de réalité virtuelle autonomes sans fil, sous forme de casques. Ce sont les ancêtres des Oculus Rift (aujourd'hui propriété du groupe Facebook), Hololens (Microsoft), VR Gear (Samsung) et maintenant 360 VR (LG), proposés aujourd'hui à la vente.

Réalité virtuelle, de quoi parle-t-on ?

Le monde de la réalité virtuelle se décompose actuellement en trois écoles correspondant à trois sortes d'environnements —et approches— différents :

- La réalité virtuelle (RV). Il s'agit d'un dispositif d'immersion dans un univers artificiel généré par ordinateur, se substituant à la réalité physique par le biais d'un casque (ou masque) qui coupe entièrement l'utilisateur du monde extérieur ;
- La réalité augmentée (RA). C'est un dispositif numérique permettant de voir le monde réel autour de soi, "augmenté" de données et d'informations diverses (géolocalisation, informations touristiques, œuvres artistiques implantées dans le paysage, ...) à l'aide de lunettes (de type Google Glass), de son smartphone ou de tablettes (par exemple, le jeu Pokemon GO est une application de la réalité augmentée) ;
- La réalité mixte (RM). Elle se présente comme une troisième voie. Il s'agit d'un dispositif permettant d'intégrer pleinement des éléments numériques virtuels en trois (et bientôt quatre) dimensions, dans le monde réel, à travers un écran transparent, permettant ainsi une interaction totale (action-réaction) avec ses artefacts virtuels dans le réel.

La multiplicité des projets présentés dans ces domaines ne portera à choisir le terme générique de "réalité virtuelle" (en précisant pour chacun d'eux s'ils relèvent de la RV, RA ou RM, dans la présentation).

RV et danse, un point de vue

L'arrivée de technologies comme la réalité virtuelle pose de nombreuses questions et semble imposer de nouvelles règles. En vérité, il ne s'agit que d'une apparence car ce sont ces techniques initialement créées dans un but commercial qui sont le plus souvent détournées de leurs buts originels par les artistes. C'est ainsi que sont nés les nombreux exemples que nous découvrons ci-après : une appropriation de technologies émergentes par l'artiste. Ce n'est donc pas une intuïtion de la réalité virtuelle dans la danse, mais la danse —et en général, tout le spectacle vivant— qui s'empare de la RV et l'utilise pour le compte de la création. La réalité virtuelle, qui a pour objectif d'immerger le spectateur dans un environnement nouveau, propose surtout un nouvel accès à la performance dansée, plus proche, plus vivant et parfois même participatif. Même si la notion de danse en environnements virtuels renvoie aux mouvements de personnages artificiels qui sont avant tout des images générées par ordinateur, il faut bien garder en tête que les mouvements de ces images proviennent de la capture de la gestuelle de véritables danseurs, traités informatiquement de manière à garder un caractère naturel et authentique. Si y a bouleversement des standards du spectacle vivant, c'est toujours du réel que provient cette mutation. Le corps du performer conserve la place centrale qui est la sienne.

Danse et RV, renouvellement des écritures

Au travers de l'utilisation des technologies de la réalité virtuelle, nous assistons à l'entrelacement de nouvelles



Capture d'écran pour VR_J, Cie Gilles Jobin



Image numérique de VR_J, Cie Gilles Jobin - Document © Cie Gilles Jobin

écritures alliées à l'émergence de nouvelles esthétiques. Celles-ci participent de différentes approches. La première peut être inspirée de la dynamique et de l'esthétique héritée du jeu vidéo ou des plates-formes du type Second Life¹⁰. Dans ce cas, la performance est entièrement réalisée par des avatars¹¹. C'est par exemple, le choix du danseur et chorégraphe suisse Gilles Jobin qui s'inspire de cette esthétique en proposant une immersion du spectateur dans un environnement virtuel pour son tout nouveau projet VR_J¹², réalisé entièrement en 3D immersive et visible uniquement avec un casque de type Oculus. VR_J est une performance chorégraphique en réalité mixte dans laquelle le public peut tourner autour de danseurs artificiels animés par des algorithmes, eux-mêmes générés par une banque de données de captations de mouvements de vrais danseurs. Le spectacle est à la fois dans l'univers virtuel et dans le lieu de présentation de la performance, puisque les spectateurs/acteurs bougent également au rythme du déplacement des danseurs. Les stans de la danse, elles aussi, investissent le domaine de la RV. Soutenue par Dassault Systèmes et son laboratoire, le Lives¹³, Marie-Claude Pietragalla se lancait dès 2013 dans l'expérimentation en immersion 3D avec *M. et Mme Réve*. Cette fois, ce sont les danseurs, équipés de capteurs permettant l'interaction avec leur environnement, qui sont plongés dans un univers artificiel en 3D "plaque" sur le plateau. C'est la seconde option offerte au chorégraphe désireux d'investir ce champ de création. Ici, le danseur n'est pas une image informatique mais un véritable performer plongé dans une virtualité simulée. Seul le décor est artificiel. Une option également privilégiée par les artistes numériques Adrien Mondot et Claire Bardainne dans les spectacles de danse *Hakuna* et *Pax*. L'idée étant, chez Mondot et Bardainne, comme chez Pietragalla, d'amener le virtuel dans le réel grâce aux technologies de la capture de mouvements assistées de logiciels open source comme *OpenNI* (développé par Mondot). Cette seconde approche, moins participative (la relation entre le public et la scène n'est pas remise en cause), est pour l'heure toujours plus fluide et plus séduisante. Cependant, les techniques évoluent rapidement et l'écriture suit.

Sortir du plateau : un défi ?

Malgré de nombreux efforts dans ce domaine, le modèle classique du plateau sur lequel évoluent les artistes actifs face au public passe reste difficilement dépassable. À titre d'exemple, 360° (un film pour environnement virtuel

réalisé avec les nouvelles caméras permettant de filmer à 360°), de la chorégraphe espagnole Blanca Li, a longtemps été présenté comme "une expérience virtuelle et chorégraphique" (Arte TV, 2015). Pour autant, en plongeant le spectateur équipé d'un casque Oculus Rift dans son ballet exubérant¹⁴, l'artiste espagnole ne change pas la donne. Toujours passif, le public n'est que le témoin dist¹⁵ des évolutions frénétiques des danseurs dans un film performance pour casque de RV. Même chose chez Richard James Allen et son *Entanglement Theory*, une création vidéo de 2011¹⁶ pour univers virtuels de type Second Life, basé autour d'une pièce dansée accessible en ligne. Ici, le chorégraphe fait évoluer son danseur équipé de capteurs et calque ses mouvements sur ceux d'un avatar réalisé en 3D par ordinateur. Là encore, l'accès à la performance laisse le spectateur en retrait, au contraire de VR_J de Jobin. Des projets visant à repenser l'accès à l'œuvre voient pourtant le jour, à l'exemple de *Night Fall*, ballet en RV, création du Dutch National Opera & Ballet. Ce projet récent (2016) tente une véritable immersion du spectateur au sein de l'œuvre. Celui-ci est invité par un avatar à se placer au centre du spectacle et évolue au milieu des danseurs, accompagné d'un violoniste. *Night Fall* évoque un intérêt pour la multiplication des points de vue (spectateur, danseur) que l'on retrouve dans *Miniatures*, une pièce dansée de la Cie Mulleras initiée en 1999. Composée d'une cinquantaine de mini-chorégraphies présentées en vidéos et consultables sur Internet (www.mulleras.com), *Miniatures* était déjà une tentative, avant-gardiste pour l'époque, de sortir du dispositif scénique traditionnel. Pensée comme une performance autant que comme une installation numérique, l'idée de *Miniatures* était de créer une œuvre originale, mais également un espace de création virtuel en réseau (chaque chorégraphe ou danseur pouvant contribuer à la collection de "miniatures" présentées). Une manière originale (et pionnière) d'utiliser les nouveaux médias, tout en participant à amener la danse sur d'autres territoires et proposer d'autres sensations¹⁷.

Immersion/participation/sensations

La question de l'immersion et de la participation du public plongé dans une scénographie fabriquée entièrement pour le spectateur est au cœur du travail de la chorégraphe et danseuse Gwendoline Bachini (Cie L.A.C.R.L à Toulon). Cette artiste française, un temps installée à Berlin, fait partie d'une nouvelle génération de créateurs new media



M. et Mme Rêve - Photo © Pascal Elliott

qui unissent arts et sciences. Avec *Animo*, un projet multimédia de danse interactive, elle propose une immersion en temps réel du spectateur, qui devient réellement acteur de sa "chorégraphie" en se dédoublant dans un espace virtuel. La création d'une image en quatre dimensions du spectateur/acteur (il peut tourner autour de son propre avatar), intégrée dans l'univers artificiel conçu par l'artiste, permet une proximité encore jamais expérimentée auparavant. Pour exister, *Animo Project* demande un travail d'accompagnement d'entreprises extérieures au domaine des arts et spectacles. Ce projet illustre la dynamique art/science désormais à l'œuvre au sein du spectacle vivant puisqu'il est mené conjointement par l'INRIA (Institut national de recherche en informatique et en automatique) et le CITA (Cité de l'image en mouvement), accompagné par le Laboratoire(s) Art-Science, spectacles et arts numériques (ARC). Du côté de la réalité augmentée, on doit évoquer *L'âtre integral*, une création du danseur et chorégraphe Gaël Domengen, accompagné du poète Donation Garnier pour le laboratoire du Ballet Malandain de Biarritz. En adoptant un registre de commandes gestuelles adaptées du jeu vidéo, ce "poème dansé", évoluant autour de l'idée de la triade danseur/arbres/eau, plonge le spectateur équipé de lunettes de type Google Glass dans un univers au sein duquel il observe les évolutions chorégraphiques "augmentées" d'éléments de synthèse créés en 3D qui occupent l'espace scénique. Réalisée en collaboration avec l'université de Bordeaux, l'INRIA de Grenoble et l'ESTIA (Ecole supérieure des technologies industrielles avancées) de Bidart, *L'âtre integral* est une des premières expériences art/science pertinentes en matière d'univers réalité augmentée et danse. C'est aussi un effort pour repenser les possibles interactions entre nouvelles technologies et création, ainsi qu'une expérience de déplacement du dispositif scénique. La scène disparaît au profit d'un nouvel espace, abandonnant le traditionnel "plateau" pour investir un territoire



M. et Mme Rêve - Photo © Pascal Elliott

vierge, prétexte à l'interaction et à l'immersion. On le voit, la question des nouvelles technologies occupe désormais pleinement la scène des arts vivants. Pour autant, les initiatives présentées ci-dessus ne sont évidemment que quelques exemples parmi ceux qui sont actuellement en cours de création. Même si leur usage semble lentement se systématiser, en la matière tout reste encore à faire.



** M. et Mme Rhei - Photos © Pascal Elliott

Si les artistes sont au cœur de cette révolution technique aussi bien qu'esthétique, il est cependant intéressant de constater à quel point la technique incite au renouvellement des académismes (en mettant à mal la relation unilatérale entre l'artiste/acteur et le spectateur/observateur) et aux frottements inattendus entre méthodologie créative et recherche scientifique. Une union de plus en plus féconde, qui replace l'art dans sa fonction première : celle d'offrir un espace d'expression à l'imaginaire grâce à l'usage de la technique.

- Monde virtuel en 3D où les participants nommés "résidents" peuvent se rencontrer, créer et dialoguer
- Incarnation numérique des utilisateurs dans les univers virtuels
- vimeo.com/171371003
- Pour *L'Atelier Immersive Virtual Experience Space*
- vimeo.com/122757497
- www.numerikdanza.tw/tr/video/4030_entanglement-theory
- www.mullersa.com/minilatures/accueilmin.html

ColorSource Console

Les pupitres ColorSource sont conçus pour fonctionner avec les dernières technologies.

Il vous suffit d'actionner un potentiomètre pour exécuter des effets d'éclairage, mélanger des couleurs LED et – avec les pupitres AV – piloter des effets audio et vidéo. Vous pouvez désormais utiliser votre système d'éclairage ... avec brio.

Pour en savoir plus, visitez:
www.etcconnect.com/ColorSource

Rendez-vous aux JTSE 2016 sur le stand AVAB n°138-139/160-161
au Dock Pullman ou à la Boîte Noire n°7 au Dock Eiffel

Distributrice France Ambi Technic France, Paris
tel +33 (0)1 4048 3535 • ambitech@orange.fr • www.ambi.fr

ETC.

VR_I

Pièce de danse en VR immersive

Info sur le projet

Mandant :
Cie Gilles Jobin

Année :
2017

Catégories

animation 3D | scanner 3D
danse | vicon
réalité virtuelle

share



Résumé

VR_I est une pièce de danse contemporaine en réalité virtuelle immersive dont l'objectif est de questionner notre perception de la réalité. Grâce à la technologie de Réalité Virtuelle Immersive développée par Artanim, un espace virtuel total peut être créé. Munis d'un casque de réalité virtuelle les visiteurs évolueront librement au même niveau que les danseurs virtuels. Le but est de créer une pièce 100% virtuelle où des spectateurs réels sont immergés réellement dans un univers virtuel.

Première au Théâtre Forum Meyrin, 13-14 octobre 2017.

Plus d'informations sur la technologie de Réalité Virtuelle Immersive [Id](#).

Crédits

Un projet de la Cie Gilles Jobin et Artanim

Production
Cie Gilles Jobin

Chorégraphie
Gilles Jobin

Danseurs
Susana Panadés Diaz, Gilles Jobin (en cours de distribution)

Costumes et décors
Jean-Paul Lespagnard

Sound design
Carla Scaletti / Symbolic Sound

Environnements virtuels
Gilles Jobin et Camilo De Martino

Scans 3D et capture de mouvement
Artanim

Plateforme VR et technologie immersive
Artanim

Avec le soutien de La Loterie Romande, Fonds Mécénat SIG, Fondation Meyrinnoise du Casino.



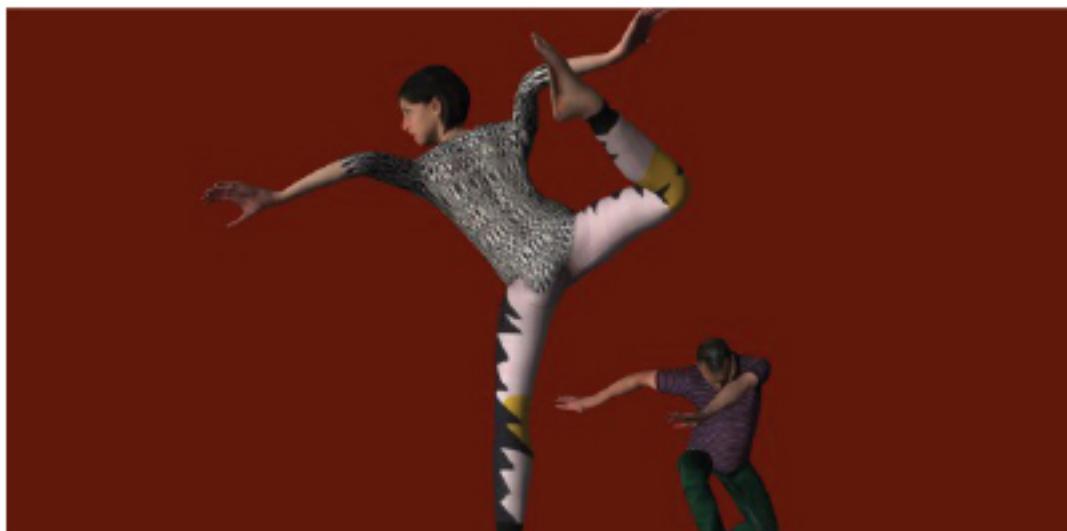
EXPERIMENTA

Salon Arts Sciences Technologies – Grenoble



VR_I

Accueil / Installations / VR_I



VR_I

Maison Minatec, 1er étage

VR_I est une pièce de danse contemporaine en réalité virtuelle immersive dont l'objectif est de questionner notre perception de la réalité. Grâce à la technologie de Réalité Virtuelle Immersive développée par le partenaire Artanim, espace virtuel total sera créé. Munis d'un casque de réalité virtuelle les visiteurs évolueront librement au même niveau que les danseurs virtuels. Le but est de créer une pièce 100% virtuelle où des spectateurs réels sont immergés dans un univers virtuel. Les visiteurs pourront découvrir une démonstration du projet en cours de développement.

Artiste : Gilles Jobin, chorégraphe, Carla Scaletti, compositrice, Jean-Paul L'espagnard, costumes virtuels. Susana Panadès Diaz et Gilles Jobin.

danseurs virtuels

Scientifiques: Sylvain Chagué, Caecilia Charbonnier, Artanim Genève (Scans 3D et capture de mouvements, Plateforme VR et technologie immersive)

Partenaires : En collaboration avec Artanim Genève, Symbolic Sound

Champaign USA, Production Cie Gilles Jobin Genève

La Compagnie Gilles Jobin est soutenue par la Ville de Genève, la République et Canton de Genève, Pro Helvetia Fondation suisse pour la culture

CET ARTICLE FAIT PARTIE DE LA CATÉGORIE INSTALLATIONS ET EST LIÉ AU THÈME IMMERSION, RÉALITÉ VIRTUELLE.

Connected Show dans l'émission Tracks / ARTE le 17/02/2017

The screenshot shows the ARTE website's Tracks page. At the top, there's a navigation bar with icons for 'PI. TRACKS', 'ÉPISODES', 'CARNET', 'L'ÉMISSION', and social media links. Below the navigation is a banner for the episode dated 17 February 2017, featuring thumbnail images of various guests: 'TRACKS AND CO', 'BIA', 'TOM CASH', 'RENA LARK', 'PAUL G RADER', and 'KATIE MEGA'. To the left of the main content area, there's a video player showing four people in a studio setting. A green progress bar at the bottom of the video player indicates the show has been running for 1 hour and 50 minutes. The video player also displays the title 'NRJ - GILLES JOBIN Connected show'. On the right side of the page, there's a sidebar titled 'DERNIÈRES ÉMISSIONS' listing three previous episodes: '14 Novembre 2016', '28 Octobre 2016', and '28 Octobre 2015'. Below this is a 'Tweets by @tracks_ARTE' section with a tweet from the official account.

TRACKS

17 février 2017

TRACKS AND CO BIA TOM CASH RENA LARK PAUL G RADER KATIE MEGA

DERNIÈRES ÉMISSIONS

14 Novembre 2016

28 Octobre 2016

28 Octobre 2015

Tweets by @tracks_ARTE

Tracks • @tracks_ARTE
Dans ce 6e épisode des questions qu'on ne se pose pas, Laurent Garnier clash Johnny Hallyday. Inclus une info CONSPP

