

## Danseurs et avatars folâtrent sur scène et dans le cyberespace

Le chorégraphe Gilles Jobin a transformé son studio pour la capture de mouvement en 3D. Immersion pendant les répétitions de sa nouvelle création.



Gilles Jobin (à dr.) dans son studio, pendant la création de «RESET! Beasts and Demons», pièce pour trois interprètes sur scène et à l'écran. STEEVE IUNCKER GOMEZ

### Natacha Rossel

Trois étranges créatures évoluent, prestes et lestes, dans le Studio 44 MocapLab, au cœur de Genève. Arborant des extensions bioniques, ces silhouettes noires sont serties de petites boules blanches. Ce sont des marqueurs réfléchissants permettant aux caméras infrarouges de capturer le mouvement. Sur des écrans d'ordinateur, les corps des deux danseuses et du danseur se métamorphosent en avatars colorés.

Créateur de ce ballet numérique, Gilles Jobin trépigne. Pionnier des incursions digitales dans la danse contemporaine, le

chorégraphe genevois imagine la partition de «RESET! Beasts and Demons», bientôt à l'affiche du Pavillon ADC, à Genève (*lire l'encadré*). Dans cette performance, les mouvements des trois interprètes seront capturés en temps réel pour donner vie à leurs doubles virtuels, projetés sur des écrans.

### Tournées virtuelles

Ces territoires numériques, le Genevois les arpente depuis quelque temps déjà. «Cela fait à peine cinq ou six ans que ce qu'on fait est possible du point de vue de la technologie. La capture de mouvement

existait avant, mais les processeurs n'étaient pas suffisamment puissants pour travailler en temps réel. J'ai découvert que, grâce à cette technologie, j'avais la possibilité d'augmenter mon langage chorégraphique et d'explorer les nouveaux territoires digitaux désormais accessibles pour le spectacle vivant.» En 2020, sa pièce «VR\_I», œuvre immersive en réalité virtuelle, a même eu les honneurs de la Mostra de Venise et du prestigieux festival Sundance.

Et puis, le déclic. En pleine pandémie de Covid-19, alors que les rideaux des théâtres sont baissés, Gilles Jobin opère

un virage radical. Loin de brider la créativité de la compagnie, la crise sanitaire ouvre de nouvelles perspectives artistiques: grâce aux soutiens Covid et une aide à l'équipement de la Loterie Romande, le studio s'est mué en écrin *full digital*, équipé d'un système de capture de mouvement *high end* composé de 42 caméras infrarouges.

Parmi les œuvres créées in situ, «Cosmogony», pièce numérique dansée à Genève et diffusée en direct aux quatre coins du monde, a été présentée dans plus de 25 villes dans 13 pays et continue son périple virtuel à travers le globe. Le #Tourwithouthoutravelling («tourner sans voyager») a permis à la Cie Gilles Jobin de réduire drastiquement son empreinte carbone.

«En 2019, on a dépensé 100 tonnes de CO<sub>2</sub> pour la diffusion de nos productions. Depuis, nous n'avons plus pris l'avion pour diffuser nos productions. Et si nous dépensons de l'énergie pour faire fonctionner des serveurs, c'est sans commune mesure avec le déplacement d'une dizaine de personnes en avion.» Le gain est aussi important en termes de productivité: «Nous avons réalisé que nous passions 25% de notre temps de travail en déplacement ou à attendre dans des aéroports.»

### **Écosystème créatif digital**

Mais le Studio 44 MocapLab s'inscrit dans une visée plus large que les créations de la compagnie. En ouvrant ses portes à des

artistes qui souhaitent arpenter les territoires numériques du point de vue des arts vivants, le studio participe à la stimulation d'un écosystème créatif digital local, de portée internationale.

«Nous avons pu créer un formidable outil grâce à de l'argent public, il était évident pour nous qu'il fallait partager nos ressources, souligne le chorégraphe. On développe donc des programmes et des résidences de manière à casser le goulet d'étranglement de l'accès à un hardware, qui est souvent très onéreux. Aussi, il faut accompagner les artistes à la découverte du pipeline technologique parfois contre-intuitif de la production, et la diffusion digitale.» Dernièrement, Isis Fahmy et Benoît Renaudin, de la compagnie If, ont pu bénéficier des outils développés dans le studio pour leur spectacle «Lavinia», présenté cet automne à Lausanne et à Genève.

Le Studio 44 MocapLab permet aussi de tisser des liens entre les arts vivants et les métiers du numérique. «On a engagé de jeunes professionnels, notamment des diplômés et diplômées de l'ECAL et de la HEAD», souligne Gilles Jobin. Des développeurs, des artistes 3D, issus pour la plupart du jeu vidéo et des médias interactifs. «Ils et elles maîtrisent la technologie, mais on doit les initier aux spécificités du spectacle vivant, créer un langage et des références communs. Notre démarche s'inscrit dans une dynamique va-

lorisant l'emploi, l'innovation, la formation et les nouveaux métiers du spectacle vivant. On le sait peu, mais danseurs et danseuses sont des interprètes «naturels» pour la capture de mouvement! En les formant à ses spécificités, on leur offre aussi de nouvelles opportunités professionnelles, notamment dans le domaine du jeu vidéo.»

Cet élan risque toutefois d'être réfréné: le projet de transformation étant arrivé à son terme, cette source pécuniaire s'est tarie. «On ne sait pas trop comment on va pouvoir continuer à accueillir des artistes en résidence sans moyens de fonctionnement, déplore le chorégraphe. On a un lieu hyperinnovant et unique au monde, géré par des artistes pour des artistes, mais comment concevoir un programme cohérent pour le développement d'un écosystème créatif régional sans soutien pérenne?»

Pourtant, Gilles Jobin l'affirme: «Les arts du mouvement vivent enfin leur révolution digitale. Nous sommes au début d'une nouvelle ère pour le spectacle vivant de créer des œuvres hybrides.» Au Pavillon ADC, «RESET! Beasts and Demons» aura valeur de manifeste: «Cette pièce est la conclusion de ces cinq ans où nous avons énormément travaillé sur le digital, et aujourd'hui on amène tout ça sur scène.»

---

Genève, Pavillon ADC, du 23 au 27 janv.  
Rens. 022 329 44 00. [www.pavillon-adc.ch](http://www.pavillon-adc.ch)



**De l'infrarouge est projeté sur des capteurs placés sur les costumes.**



**Les gestes sont découpés en «bits» et envoyés dans le cyberspace.**

# Bêtes et démons en trois dimensions

● En pleine création de «RESET! Beasts and Demons», Gilles Jobin décrit les contours de cette pièce hybride pour deux danseuses et un danseur, à voir au Pavillon ADC, à Genève.

## Quels sont les thèmes de cette création?

Le terme de «reset» fait écho à la période du Covid, lorsqu'on s'est dit qu'il fallait repenser le monde. Finalement, ce «reset» n'a pas vraiment eu lieu. Quant aux «beasts» («bêtes») et «demons» («démons»), ils évoquent les monstruosité apparues pendant la pandémie, un «sous-monde» conflictuel et clivé.



**Gilles Jobin**  
Chorégraphe

## Comment décririez-vous cet objet scénique?

«Objet scénique», c'est une bonne description! Est-ce que les spectatrices et spectateurs assistent à une pièce scénique, un tournage virtuel ou une combinaison des deux? Nous travaillerons sur plusieurs couches de réalité qui se télescopent. Il y a aussi quelque chose

d'assez fascinant de voir ces deux danseuses et ce danseur se démultiplier sous forme d'avatars et passer d'un écran à l'autre, d'assister à la fabrique du spectacle...

## Que racontent ces avatars?

Ils parlent du passage entre le réel et le virtuel. Les avatars virtuels sont-ils les «Doppelgänger» virtuels des corps réels sur le plateau? Mais cela reste poétique, très visuel et la musique de POL et Simone Aubert sera jouée en direct sur la scène. L'univers est proche du jeu vidéo, donc il y a des aussi des références pour le jeune public (ndlr: dès 8 ans).. **NRO**