

## Danse & réalité virtuelle « VR\_I », Cie Gilles Jobin & Artanim Théâtre de la Comédie, le 14 avril 2019

Pour notre quatrième sortie culturelle, nous nous retrouvons à la Comédie de Genève, un dimanche en début d'après-midi pour vivre une expérience de réalité virtuelle dansée appelée « VR\_I » par son créateur et chorégraphe Gilles Jobin.

### Piano et rires cristallins

Nos participants arrivent très ponctuels, comme d'habitude et nous les accueillons au café du théâtre en écoutant la Gymnopédie no 1 d'Erik Satie.

Cette écoute nous permet une douce transition intérieure au milieu de l'agitation ambiante. Elle nous prépare à entrer dans la réalité virtuelle qui nous attend. Elle nous permet aussi de faire le lien avec la dernière pièce que nous avons vu ensemble, « Youkizoum » et le piano, qui était très présent dans le spectacle.

Puis nous échangeons sur l'œuvre artistique que nous allons découvrir. Ismaël nous raconte qu'il est déjà venu voir « VR\_I » la semaine dernière avec une collègue, mais qu'il ne savait pas que c'était ce que nous verrons ensemble aujourd'hui ! Nos éclats de rire retentissent sous le vaste plafond du café.

Le son cristallin de notre joie partagée attire les regards amusés des personnes aux alentours et Gilles Jobin, en personne, s'approche de nous. Curieux, il écoute d'abord notre conversation, puis s'approche encore et prend la parole. Là, en chair et en os, il nous présente la performance à laquelle nous allons assister et nous invite à monter, en faisant le guide. Quelle chance !



Enthousiastes, nous montons à l'étage en ascenseur. Patricia semble un peu inquiète ; elle n'est pas très rassurée par cette réalité virtuelle.

### Préparation avant le décollage

Nous voyons d'abord 4 personnes qui déambulent dans un petit espace carré, délimité dans la salle. Elles portent un sac à dos, des lunettes-écrans, des casques avec un micro, des drôles de gants et des espèces de chaussettes, qui, nous l'apprendrons plus tard, sont des capteurs pour donner vie à nos avatars dans le monde virtuel.

Le quatuor, dont deux personnes sont en chaise roulante, partage des appréciations et s'exclame : « oh c'est beau », « tu as vu là... regarde ! »

Gilles Jobin nous fait signe de nous rapprocher des techniciens, qui sont au fond de la salle, derrière une table d'écrans, d'ordinateurs et de machines. « Voilà ce qu'ils voient » nous dit

Gilles. Nous découvrons alors sur l'écran de l'ordinateur le monde dans lequel évolue ces 4 personnes.



C'est étrange ; là où elles se trouvent, il n'y a rien, et pourtant pour elles, tout semble si réel.

L'heure tourne et c'est à notre tour. Comme il n'y a que 5 personnes qui peuvent participer en même temps, nous faisons deux groupes. Jenny, Samuel, Laure, Alessia et Ian commencent.

Ils sont habillés par les soins des techniciens des capteurs, des casques d'écoute et des lunettes 3D. Pour les personnes en chaise, le sac à dos est placé sur les poignées. Gilles Jobin nous explique que les techniciens d'Artanim, développeurs de la technologie de la réalité virtuelle, ont dû créer rapidement des avatars de personnes en chaise, après la venue d'un public à mobilité réduite.

Pour le groupe resté en observateur, c'est un délice de voir nos compagnons s'amuser et s'exclamer. Jenny dit : « et mais il faudrait danser ! ça donne envie de danser non ?! »



Puis soudain, elle s'inquiète ; Samuel ne semble plus réagir. Serait-ce une absence épileptique ? Rapidement, Jenny enlève ses lunettes, enlève les lunettes de Samuel. Elle lui pose la main sur l'épaule : « ça va ? ». Samuel sourit. Ce n'est pas une absence, il est juste sidéré, hébété par la puissance et la beauté de l'expérience. Ouf, le voyage virtuel peut reprendre, plus de peur que de mal !

Quand ça s'arrête, les participants disent : « c'est déjà fini ? » Le temps semble suspendu en réalité virtuelle, il file à toute vitesse.

### **Deuxième groupe : Samuel, Patricia, Julie, un collègue de Jenny, Michèle**

Voici le récit d'une médiatrice (rédactrice de ce carnet de bord par ailleurs), qui plonge et se noie dans l'expérience, virtuelle heureusement : « Très sceptique et réfractaire à l'idée d'entrer dans une réalité virtuelle, je dois bien avouer que j'ai été rapidement saisie par le côté ludique et que j'ai adhérée avec joie et délice à la proposition. J'avais sans cesse envie de toucher les personnages et les objets qui se trouvaient autour de moi. Je n'ai saisi que du vent ! Toutefois l'expérience virtuelle n'en a pas été moins intense et réelle ! »

Patricia, courageuse, se prête au jeu. Elle s'assied dans un des coins délimités de l'espace virtuel. Elle commence le voyage avec nous. Rapidement, elle choisit de cesser l'expérience. Elle préfère nous voir évoluer dans ce monde qu'elle ne peut plus voir sans les lunettes 3D.



### **Retour vers le réel**

Au terme de nos voyages virtuels, Laure propose de se placer sur un baromètre de satisfaction, qui commence par « j'ai pas du tout aimé », en passant par « c'est intéressant, mais pas très plaisant », « ni chaud, ni froid » et qui finit par « c'est génial ».

Puis nous demandons : pensez-vous que la réalité virtuelle est un chemin vers le bonheur ? Ismaël, Samuel et Alessia répondent par « oui, un peu » et Patricia par « non, moi, j'ai rien senti ».

Ismaël soulève le fait qu'il faut s'habituer au virtuel, prendre des repères dans cette dimension et qu'un temps d'adaptation est nécessaire. C'est pourquoi il est satisfait d'avoir pu vivre deux fois l'expérience.

Il poursuit en disant que cette performance nous montre la technologie de demain, qui deviendra peut-être la norme. Il conclue toutefois qu'il préfère l'expérience réelle, dans la vraie vie !

Patricia dit que le virtuel peut nous couper de la réalité et c'est ce qui lui fait peur.

Ian dit qu'il faut vivre l'expérience du virtuel pour la comprendre. Michèle décrit son trouble lorsqu'elle a saisi la main d'Ismaël ; comme tous les sens sont accaparés et bluffés par la réalité virtuelle, le touché est venu lui rappeler une réalité d'une autre dimension. Ses sens dépistés alors semblaient ne plus savoir à quelle réalité se vouer !

Tous affirment que l'expérience a réveillé l'esprit joueur qui sommeille en nous et qu'il a été plaisant de jouer ensemble dans cette dimension nouvelle.

A la question : est-ce qu'on peut imaginer qu'on puisse visiter une ville sans s'y déplacer, nos regards interrogateurs et sceptiques se croisent un instant. Ian brise le silence et répond que le voyage virtuel est intéressant pour visiter des lieux imaginaires, irréels.

Autour d'un goûter qui nous rappelle notre réalité physiologique bien ancrée dans nos corps, Jenny nous offre la recette du bonheur qu'Alessia et Samuel ont écrit.

### Recette du Bonheur :

2kg d'heureux  
5 tonnes d'amour  
10 amis  
9 tonnes de rire  
Tout le temps jouer  
Trop de câlins  
20 bisous  
50kg coquin  
Beaucoup parler

Préparation :  
Amis mélangés avec amour.  
Assembler, rire et jouer,  
Mettre les bisous et des câlins,  
Ajouter un peu de coquin, de paroles et  
Soyez heureux !

Alessia et Samuel s'amuse beaucoup à la lecture de la recette par Laure. Nous sommes tous d'accord pour conclure que l'expérience virtuelle, que nous venons de vivre ensemble, colle à la recette du bonheur apportée !