Une ressource publiée sur tmnlab.com

Gilles Jobin : « On a besoin d'avoir ces outils, on ne peut pas faire confiance à un laboratoire technologique ayant des ambitions commerciales »

Posted on 29 juin 2026 by Chrystèle Bazin

La recherche artistique en environnement numérique ne se limite plus aux seuls laboratoires technologiques mais s'incarne désormais dans des écosystèmes hybrides mêlant studios d'artistes, festivals-laboratoires et incubateurs institutionnels. Face aux coûts prohibitifs et aux contraintes de propriété intellectuelle des studios commerciaux, les créateurs revendiquent une autonomie technique et financière pour maîtriser l'intégralité de leur « pipeline » de production. Cette mutation transforme radicalement les métiers, faisant émerger des figures de « technologues créatifs » capables de naviguer entre le code et le plateau. L'enjeu majeur reste la création d'espaces de réflexion théorique et de réseaux de diffusion pérennes pour sortir ces œuvres de l'exceptionnalité et les inscrire dans le temps long de la culture.

Où sont les espaces de recherche artistique et comment se connectent-ils ?

Jonathan Thonon, adjoint à la direction générale – directeur des relations internationales et du développement, Théâtre de Liège ; **Gilles Jobin**, danseur et chorégraphe ; **Emanuela Righi**, productrice, Novaya.

Animation **Line Abramatic**, fondatrice Gengiskhan, présidente Mesden Valley

Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot – Théâtre National de la Danse, le 6 mai 2026 dans le cadre de la deuxième édition des journées de rencontre « Art vivant et environnements numériques » (5 et 6 mai 2026).

Retrouvez toutes les restitutions Chaillot x TMNlab 2026 en cliquant ici.

La pluralité des espaces de recherche

Jonathan Thonon souligne que l'espace de recherche n'est pas uniquement matériel. S'il peut s'agir d'un laboratoire physique, c'est aussi et surtout un espace de pensée dramaturgique et de capital humain. Le festival Impact à Liège fonctionne ainsi comme un lieu où l'on teste, où l'on a le droit de rater, et où l'on interroge la technologie non par fascination, mais pour ce qu'elle déplace chez le spectateur. Ces lieux sont des espaces de « friction » nécessaires entre artistes, ingénieurs et universitaires pour faire jaillir l'inattendu.

> *Mon rôle, c'est de créer de la friction. Et je suis convaincu que c'est aussi le rôle des artistes de créer de la friction dans le monde, c'est-à-dire de créer des zones de ralentissement pour créer quelque chose de nouveau.* — **Jonathan Thonon**

L'impératif d'autonomie face aux « boîtes noires » technologiques

L'expérience de Gilles Jobin illustre la nécessité pour les artistes de posséder leurs propres outils de travail. Après avoir perdu la licence d'un spectacle à cause d'un partenaire technologique aux ambitions commerciales, il a fait le choix d'équiper son propre studio à Genève. Cette autonomie permet de s'affranchir des « boîtes noires » logicielles et des coûts de location prohibitifs, tout en garantissant la pérennité et la mobilité internationale des œuvres.

> *On a besoin d'avoir ces outils, on ne peut pas faire confiance à un laboratoire technologique ayant des ambitions commerciales.* — Gilles Jobin

L'hybridation des métiers et la co-formation

Le développement de projets immersifs comme « Noire » (Novaya) ou les pièces de Gilles Jobin impose de créer de nouveaux métiers. Emanuela Righi explique comment Novaya forme des informaticiens codeurs aux grammaires du cinéma et du théâtre, les transformant en régisseurs de tournée capables d'intervenir sur le code comme sur le plateau. À l'inverse, les danseurs et chorégraphes s'initient à l'intégration technique dans les moteurs de jeu. Cette acculturation réciproque est cruciale pour que la technologie disparaisse derrière le récit.

Le rôle structurant des incubateurs et du soutien institutionnel

Les institutions comme le 104 (via LE 104 Factory) ou le Centre Pompidou jouent un rôle de « port d'attache » pour les créateurs. Ils offrent de l'espace pour le prototypage et une légitimité indispensable pour tester les œuvres grandeur nature auprès des équipes et du public. Emanuela Righi rappelle que le système d'aides publiques en France est un atout majeur car il permet d'acheter du « temps de recherche », ce luxe de se poser des questions fondamentales avant d'entrer dans la phase de production industrielle.

> *En hybridant des univers différents, on apprend les uns les autres, on fabrique des objets différents et on crée aussi de nouveaux métiers.* —**Emanuela Righi**

Le manque d’espaces théoriques et de critique spécialisée

Un constat partagé est la fragilité de la critique d’art et de l’analyse théorique autour des œuvres numériques. Gilles Jobin déplore que les spécialistes de la danse se soient parfois détournés de ces formes, laissant un vide dans l’analyse esthétique du mouvement digitalisé. Il y a un besoin pressant de recréer des espaces de réflexion théorique pour connecter ces pratiques à l’archéologie des médias et à une véritable pensée critique, afin que l’immersion soit reconnue comme un nouveau chapitre de l’histoire des arts vivants.

Vers une immersion collective et durable

Jonathan Thonon et Emanuela Righi insistent sur la nécessité de déplacer le spectateur, qui devient un visiteur ou un « interacteur ». L’enjeu se déplace vers l’immersion collective, plus viable économiquement et plus proche de l’essence du théâtre que la VR individuelle. Cette recherche porte aussi sur les modèles de distribution : il faut inventer des systèmes capables de s’adapter à des lieux variés, tout en formant les personnels de billetterie et d’accueil pour que l’expérience commence dès l’entrée dans le bâtiment.

La danse comme « dernière frontière » de la digitalisation et l’humanité de l’avatar

Gilles Jobin souligne que la danse et les arts du mouvement sont les derniers à être véritablement digitalisés, car cette mutation exigeait des processeurs suffisamment puissants pour traiter le mouvement en temps réel. Pour lui, l’ordinateur n’est pas un espace de déshumanisation, mais un nouvel espace de création et d’augmentation, s’inscrivant dans la continuité des recherches chorégraphiques des années 60 qui investissaient les parcs ou les toits. Loin de s’opposer au vivant, la capture de mouvement permet paradoxalement de révéler l’humanité de l’interprète : à travers l’avatar, le spectateur perçoit la démarche, la qualité de mouvement et la singularité physique du danseur, prouvant que c’est la « vie » insufflée par le corps qui donne tout son sens à la donnée numérique.

Cet article a été rédigé avec l’appui de l’IAgen.

Save the date : Prochaine édition des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab les 12 et 13 mai 2027 – Pré-inscription ⬇

Email

Prénom

Nom

Institution/Structure

Fonction

☐ J'accepte d'être suivi.e par des pixels de suivi dans les emails à des fins d'amélioration - moins et mieux ! - de nos communications TMNlab (ouverture, consultation des contenus...).

S'inscrire