

Virtual Reality & Arts Festival : Hambourg, cité de la réalité virtuelle

Guilhem Caillard

Number 320, October 2019

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/92686ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Caillard, G. (2019). Review of [Virtual Reality & Arts Festival : Hambourg, cité de la réalité virtuelle]. *Séquences : la revue de cinéma*, (320), 41–41.

Virtual Reality & Arts Festival

Hambourg, cité de la réalité virtuelle

GUILHEM CAILLARD

«**Dissolution**» : c'était le thème du Virtual Reality & Arts Festival de Hambourg (VRHAM!), une manifestation allemande entièrement consacrée à la réalité virtuelle. Cet événement unique en son genre a été fondé par l'artiste et gestionnaire culturel Ulrich Schrauth, précédemment à la barre du Thalia Theatre, cette institution hambourgeoise nommée d'après la muse Thalie. Du 7 au 15 juin 2019, le «Oberhafenquartier» de la ville d'Hambourg, réputé pour ses décors post-industriels et son vivier artistique, a accueilli ce qui est désormais considéré comme le plus important événement international consacré à la réalité virtuelle en Allemagne. En 2018, le festival avait déjà su convaincre 4000 spectateurs, un résultat plus qu'honorable pour une première édition, largement soutenue par le partenaire principal, Telekom (Magenta VR App).

Selon Schrauth, qui est à l'origine de cette initiative, «VRHAM! permet aux visiteurs de se familiariser avec la réalité virtuelle à partir de perspectives variées». Le directeur artistique rappelle volontiers que l'art en général tend en permanence vers l'immersion du spectateur; la réalité virtuelle est donc une extension naturelle de cette aspiration, c'est même par exemple l'expression la plus aboutie du caractère immersif et inclusif du théâtre ou du cinéma.

En 2019, VRHAM! a créé trois grands volets, conçus comme autant de façons de «consommer» la réalité virtuelle. Le plus important, «VREXHIBITION», consistait en plusieurs installations individuelles déployées à travers les espaces du *Magenta VR-Lounge* et de l'*interactive playground*. «VRHAM! Live» misait pour sa part sur les expériences collectives. Ainsi, les installations pouvaient être partagées entre deux spectateurs (*Meet Juliet*, *Meet Romeo*, conçu par les Allemands Björn Lengers et Marcel Karnapke de CyberRäuber) ou aller jusqu'à réunir 30 spectateurs (*Let's VRHAM! Together – A Virtual Live Concert*, la première production maison du festival durant laquelle trois musiciens ont effectué une interprétation musicale improvisée). Enfin, le dernier grand volet, «VRHAM! On Top», a déployé des installations extérieures gratuites invitant les spectateurs débutants à se familiariser avec l'art de la réalité virtuelle.

Pour ceux désireux d'en apprendre davantage sur cette industrie florissante, les débats organisés dans la section «DISCOURSE» s'interrogeaient notamment sur les liens entre la réalité virtuelle et la musique, ou encore sur la teneur politique de certaines installations documentaires. À ce niveau, VRHAM! a mis en avant



deux œuvres particulièrement remarquées. D'une part, *Home After War*, écrit et réalisé par Gayatri Parameswaran, une coproduction Allemagne-USA-Suisse-Iraq découverte lors de la plus récente Mostra de Venise, proposait une immersion poignante à Falloujah, cité récemment libérée de l'emprise de Daech où des explosifs cachés menacent encore la vie des habitants. D'autre part, la production allemande *Paris Terror – Die Geiseln Vom Hyper Cacher*, de Ricarda Saleh, repoussait habilement les frontières du journalisme télévisuel en direct. Ainsi, le spectateur a pu se replonger en plein cœur de la prise d'otages visant notamment des Juifs survenue en janvier 2015 en France. À noter l'esthétique sobre et épurée des séquences d'animation intensifiant les témoignages face-caméra des survivants. L'angle 360° utilisé dans cette œuvre permettait au spectateur d'évoluer au sein de clichés réels des lieux du drame, ainsi que parmi les victimes et leurs récits avec une époustouflante sensation de direct, tandis que les otages sont tenus captifs dans les chambres froides de l'épicerie.

Au terme de cette édition, les bien nommés VRHAMMY Awards ont récompensé la meilleure œuvre sélectionnée : *The Forest* de Kelsey Boncato et Daniel Oldham. Le jury était pour sa part constitué de la Québécoise Myriam Achard, bien connue du milieu (elle est commissaire d'expositions et directrice des relations publiques et des communications du Centre Phi à Montréal), Astrid Kahmke (productrice et spécialiste des mondes virtuels au Bavarian Film Centre) ainsi que Michel Reilhac (réalisateur basé à Amsterdam, programmeur de la section VR de la Biennale de Venise). Une solide présence professionnelle apportant un autre sceau d'approbation à cet événement précieux qui est résolument tourné vers l'avenir. ▲