

# De Venise a Geneve, la realite virtuelle dessine un futur pour les spectacles vivants

par [Fabrice Delaye](#)



Depuis 2016, la Mostra de Venise présente des œuvres conçues pour la réalité virtuelle dans le cadre de Venice VR Expanded. Cette année, cette compétition qui présente 44 œuvres, est entièrement en ligne à cause de la pandémie. Pour faciliter l'accès à une audience qui n'est souvent pas équipée de casque VR, elle a ouvert 16 lieux dans le monde qui permettent au public d'accéder à ces œuvres. En Suisse, cet accès est possible depuis la [Comédie de Genève](#). Et, en collaboration avec le chorégraphe Gilles Jobin,







«La réalité virtuelle offre une audience tout à coup globale à une œuvre théâtrale, chorégraphique ou musicale. Elle ouvre un nouveau champ de possibilités en incluant de nouveaux talents aux spectacles vivants. Non seulement des informaticiens mais aussi des architectes ou des concepteurs de jeux.»

L'adoption des casques de réalité augmentée et les différences entre ces plateformes qui ne permettent pas une diffusion universelle des œuvres restent cependant des limites.

Selon Liz Rosenthal:

«Le storytelling est aussi un défi dans des œuvres de réalité virtuelle qui plongent les spectateurs dans un univers où ils peuvent évoluer à 360 degrés. Mais c'est aussi un champ d'expérimentation passionnant.»

Liz Rosenthal considère qu'un réseau social en réalité virtuelle comme VR Chat, qui permet de discuter avec les avatars des réalisateurs des projets présentés à Venice VR Expanded et même de participer à des fêtes (virtuelles et underground), offre un gros potentiel pour des événements tels que les festivals.