

La Tribune de Genève, 01/11/2018, « Au GIFF, le cinéma du futur devient réel »

[https://www.tdg.ch/culture/cinema/giff-cinema-futur-devient-reel/story/21402783?fbclid=IwAR2HBMLXexW7EvV1t-Dsg845io\\_LFFzXnmfsLrKHBGp7nPKcGEA2oZEJom8](https://www.tdg.ch/culture/cinema/giff-cinema-futur-devient-reel/story/21402783?fbclid=IwAR2HBMLXexW7EvV1t-Dsg845io_LFFzXnmfsLrKHBGp7nPKcGEA2oZEJom8)

## Au GIFF, le cinéma du futur devient réel

**Depuis 2014, le festival genevois dédie l'une de ses sections à la réalité virtuelle ou VR. Il sera de nouveau à la pointe cette année. Explications.**

Pascal Gavillet  
Publié: 01.11.2018, 07h24



La réalité immersive permet d'explorer des mondes inconnus ou parallèles.

Getty Images

Deux consonnes pour une révolution: VR. Virtual reality, ou «réalité virtuelle» en français. Un domaine peut-être aussi novateur et riche en bouleversements que l'a été l'invention du cinéma, en 1895. Cette année-là, un soir de décembre, des spectateurs égarés sortent en hurlant d'un café parce qu'une locomotive leur fonce dessus. Ainsi naquit le septième art. Par une illusion.

-----

## Lire aussi l'éditorial: Le GIFF, un festival qui rayonne

-----

Aujourd'hui, la VR offre à son tour des perspectives inouïes et peut-être infinies, même s'il est encore un peu tôt pour parler de révolution, numérique cette fois. Depuis plusieurs années, le GIFF – acronyme de «Geneva International Film Festival», coup d'envoi vendredi soir – lui dédie une section à part entière. Il est l'un des rares festivals à avoir attrapé le phénomène au tournant. À avoir saisi l'importance de ce qui au départ pouvait passer pour un gadget sophistiqué et peu utilisable au quotidien. «La VR, c'est l'une des technologies immersives qui permet au spectateur de devenir acteur et d'interagir avec ce qu'il vit», explique Emmanuel Cuénod, directeur artistique du GIFF. «Nous lui dédions une section à part entière depuis 2014 et nous avons été les premiers en Suisse à le faire.»

Cette année, on pourra explorer les profondeurs sous-marines à la recherche d'un homme disparu. Recueillir la parole de plusieurs combattants ennemis qui se font face. Survoler une forêt millénaire en quête d'animaux des temps anciens. S'immerger dans un étrange restaurant japonais où défilent plats et boissons liés à une vieille affaire de meurtre. Se promener dans des musées d'art ou d'histoire naturelle. Là aussi, tout n'est qu'illusion. Mais dans cette réalité augmentée qu'est la VR, le champ des possibles devient énorme, à l'instar des proliférations fictionnelles qu'offre le cinéma.

Au GIFF, à l'intérieur de la section dédiée au digital, la VR se déclinera à son tour en plusieurs volets qu'il convient de détailler un peu. La compétition internationale d'œuvres immersives – probablement la plus attrayante pour le public, car quelque part la plus novatrice – permet à celui qui tente l'expérience de se retrouver plongé au cœur d'une réalité alternative. Et parfois même d'interagir avec elle. Ce sera le cas avec «The Enemy», conçu par le photjournaliste Karim Ben Khelifa et l'un des points fort du festival, une installation ambitieuse dans laquelle on fera face à différents couples d'ennemis. Ce sera le cas aussi avec «Hanna la Rouge», dans lequel on pourra tenter d'influer sur la grève générale suisse de novembre 1918.

### Théâtre immersif

Il y a ensuite les œuvres en VR où l'on est davantage spectateur, et passif par rapport à ce qu'on découvre. Dès lundi 5, le GIFF propose même une pièce de théâtre en réalité immersive, «24/7». Peut-on alors encore parler de cinéma élargi? Pas vraiment, dans la mesure où les processus techniques diffèrent fondamentalement, y compris dans la réception de l'œuvre. Au sein d'un parterre de spectateurs au cinéma. Ou seul dans un casque vissé sur le crâne avec la VR. C'est d'ailleurs l'un des points qui rend encore celle-ci peu accessible. Elle nécessite un appareillage, un harnachement particulier, des gens pour s'en occuper, voire pour assurer la régie de l'expérience. Tout cela n'est pas forcément léger et simple à manipuler. De plus, les installations de VR nécessitent un espace. On le voyait bien à Venise récemment: la Mostra loue carrément une île entière pour y installer une section qui ne cesse de se développer. Pour rappel, Gilles Jobin et son formidable «VR\_I» en était l'un des invités d'honneur.

À Genève, différents espaces – notamment à Pitoëff, lieu stratégique de tout l'événement – sont entièrement dédiés au digital et à ces œuvres immersives. Enfin, il convient d'ajouter encore à cet ensemble les séries web, qui ont leur compétition et dénotent une effervescence de talents. Comment tout cela va-t-il évoluer? La VR supplantera-t-elle le cinéma? Aura-t-elle un impact comparable à l'avènement meurtrier du parlant dans le septième art? Les innombrables questions qu'appelle la VR, que ce soit en termes de technicité ou de création, n'ont pour l'heure pas de réponse, sinon des hypothèses purement subjectives. On ne peut en effet pas encore savoir quelles directions les concepteurs de VR vont prendre. Privilégieront-ils les retombées commerciales? La dimension artistique?

### Un avenir incertain

Dans le domaine des jeux vidéo, la sortie planétaire et événementielle, il y a quelques jours, de «Red Dead Redemption 2» surfe sur les deux terrains. Le cinéma, lui, a clairement choisi son camp, même si les exceptions sont nombreuses. Pour la VR, on ne saurait encore dire. «En VR domestique, les chiffres ne sont pas encore très bons, nous apprend Emmanuel Cuénod. Et il est très difficile de savoir quel sera l'avenir du genre. Soit il va faire flop, comme la télévision en 3D, soit il va percer. Mais pour cela, il va falloir résoudre les nombreux impondérables techniques qui se posent. En revanche, l'engouement pour tout ce qui est immersif va perdurer. L'idée de pouvoir rentrer dans un écran est quelque chose qui plaît depuis l'invention du cinéma.» Il ne nous reste plus qu'à expérimenter tout cela dans les jours qui viennent. Mais autant vous prévenir, les places s'arrachent. Au point que certaines installations «affichent» déjà presque complet.

-----

«Highlight Screenings» reste la section phare de l'événement



Emmanuel Cuénod, directeur artistique du GIFF.

À la fin du mois de septembre, la Ville de Genève annonçait une augmentation substantielle de la subvention annuelle qu'elle accorde au GIFF (ainsi qu'au FIFDH). Tout en mettant l'accent sur le caractère unique d'une manifestation qui, mine de rien, possède déjà une aura internationale que d'autres pourraient lui envier. Mais malgré son rôle de pointe en VR (lire ci-dessus), le GIFF reste avant tout un festival de cinéma et de séries où sont privilégiées les premières suisses. Il y aura donc des films inédits en Suisse, Greenaway et Frears en personne, du Fassbinder, du Godard et tout plein d'autres choses. On y parlera de la beauté d'une télé qui brûle, on débattrà des films, on méditera, un peu mais pas trop, et on s'en mettra surtout plein les rétines.

«Notre section «Highlight Screenings» n'est désormais composée que de premières suisses», témoigne Emmanuel Cuénod (photo), d'un calme olympien quelques jours avant le coup d'envoi. «Nous avons désormais posé cette très ambitieuse section comme une plateforme de lancement des films pour la Suisse.» C'est en effet dans cette section que les choix seront les plus cornéliens. Entre ces grands rescapés vénitiens que sont les derniers films de Carlos Reygadas, le monumental «Nuestro tiempo», et de Frederick Wiseman, son impressionnant «Monrovia, Indiana», et ces découvertes cannoises qui arrivent enfin – «Un couteau dans le cœur» de Yann Gonzalez, sulfureux film d'ouverture (lire ci-contre), «Ash Is Purest White» de Jia Zhangke, «Mirai» de Mamoru Hosoda –, il reste encore un peu de place. Ce qui permettra peut-être de visionner les derniers opus de Catherine Corsini, Steve McQueen, Naomi Kawase, Kim Ki-duk, Tsai Ming-liang, Julie Bertuccelli – qui a orchestré une rencontre entre Deneuve et sa fille, Chiara Mastroianni, dans «La dernière folie de Claire Darling» – ou encore Jacob Berger, dont on verra enfin «Dévoilées», avec Julie Gayet et Marthe Keller.