Events

VR-Festival Vrham feiert Premiere

Virtual Reality kann mehr als "nur" das Interieur von Autos zeigen – das zeigt das erste VR-Festival in Hamburg. 16 besondere Arbeiten werden hier von Künstlern präsentiert, diskutiert und prämiert.

Virtual Reality (VR) hält im Kommunikationsmix der Unternehmen immer mehr Einzug. Einen Überblick über die Möglichkeiten dieses Kanals liefert das erste VR-Festival **Vrham** in Hamburg, das im Umfeld der Triennale der Photographie Hamburg stattfindet. Angelehnt an das Motto der Triennale 'Breaking Point' zeigen und diskutieren zwischen dem 7. und 17. Juni Kreative ihre Arbeiten unter den beiden Themenaspekten 'Home' und 'Shift'. Außerdem wird im Rahmen des Events erstmals der Vrhammy Award an eine von 16 Einreichungen vergeben. Über die Preisträger entscheidet eine fünfköpfige Jury. Zum Abschluss wählt außerdem das Publikum einen weiteren Gewinner aus.

"Originalität der künstlerischen Idee, Eigenständigkeit und der innovative Umgang mit dem Medium VR spielen eine große Rolle. Und natürlich zählt auch die handwerkliche Umsetzung in Verbindung mit dem gewählten Sujet. Wie gelingt das Zusammenspiel von Schnitt, Bildgestaltung und Ton? Wie verläuft das Storytelling? Das Ganze natürlich in Bezugnahme zu unserem Festivalthema", sagt **Ulrich Schrauth**, Artistic Director des Vrham Festivals, Teil der Jury und Künstlerischer Betriebsdirektor des Hamburger Thalia Theaters, über die Bewertungskriterien.

Foto: Catrin-Anja Eichinger

Ulrich Schraut, Vrham Festival, rechnet mit neugierigen Besuchern beim ersten Vrham

Kunst inspiriert Kommunikation

Beim ersten Aufschlag erhofft sich Schraut neugierige Menschen jeden Alters, die offen sind für neue Erlebnisse und Inspirationen. Gamer sollen etwa erfahren, dass VR mehr leisten kann als Computerspiele. Und Kulturinteressierte eine neue Kunstgattung entdecken, in der sie nicht mehr vor dem Kunstwerk, sondern mittendrin stehen und selbst Teil des künstlerischen Prozesses werden.

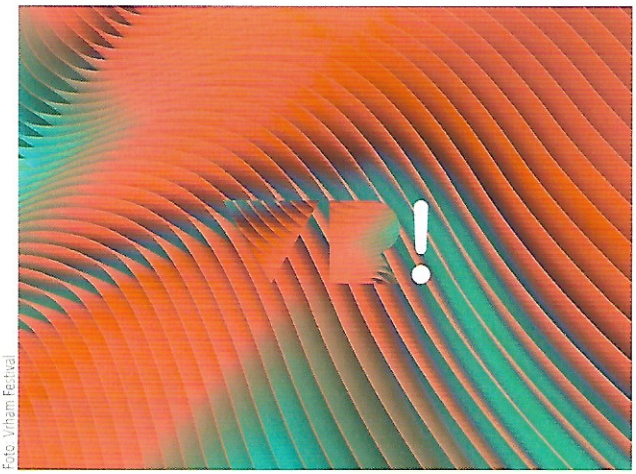

Foto: Vrham Festival

Das VR-Festival lockt neben den 16 Werken auch mit freiem Eintritt

Nicht nur der Kunst-Bereich kann hier etwas lernen, auch für die Kommunikationsindustrie gibt es Neues: "Kunst ist ein unglaublicher Motor, wenn es um Ideen, interdisziplinäre Prozesse und Grenzerfahrungen geht", erklärt Schraut. "Davon lässt sich kommerzielle Kommunikation seit jeher inspirieren. Allerdings verfügt das Business in der Regel über Mittel, von denen Künstler nur träumen können. Dass Google ein Artist-in-Residence-Programm aufgesetzt hat, bei dem Künstler mit dem neuen Tool 'Tilt Brush' in 3D zeichnen und malen können, ist diesbezüglich eine interessante Kollaboration." Unterstützer des Vrham Festivals ist unter anderem die Deutsche Telekom, die ihre Magenta VR App als Partner beisteuert. Weitere Förderer sind etwa die Zeit Stiftung, das Körber Forum, die Hamburger Kreativ Gesellschaft sowie die beiden Agenturen **elevenfifteen** und **Dope Digital**. Erstgenannte ist eine inhabergeführte Marken- und Designagentur mit Sitz in Hamburg und London, die unter anderem Standortidentitäten für Immobilien entwickelt. Dope Digital aus Winsen/Luhe um die beiden Partner und Gründer Astarte und Ciro-Andreas Buono betreut unter anderem Moebel.de, Kolle Rebbe, ProSiebenSat.1 und Leti Pharma.

Wer Blut geleckt hat, kann am ersten Vrham Festival kostenlos teilnehmen. Das Event findet im Hamburger Oberhafen in der in der Halle 2 der Stockmeyerstraße 41 statt. Weitere Informationen finden Interessierte unter www.vrham.de. (vr)