



Une séance 360° au Festival des Arcs

TRAVERSE LA VR SE DÉPLOIE DANS LES CINÉMAS

Des œuvres en réalité virtuelle vont être programmées régulièrement en salles à partir d'octobre, grâce au dispositif national lauréat de France 2030. Pour faire découvrir une nouvelle forme de création, avec un accompagnement technique et humain.

Le 7 octobre, les premières séances 360° proposées par Traverse auront lieu dans plusieurs cinémas et lieux culturels à travers la France, avec *Artou* d'Abderrahmane Sissako, après sa première mondiale au Festival de Venise. Le nom du réalisateur de *Timbuktu* dit beaucoup de l'ambition de Traverse : il ne s'agit pas juste de proposer un divertissement immersif, mais de valoriser une nouvelle expression artistique, de façon régulière et sur tous les territoires. Pour ça, le collectif Traverse accompagne les salles de A à Z : en les équipant du matériel nécessaire, en formant les équipes et en distribuant ce que l'on peut appeler « des "films 360" ou "œuvres immersives", mais pas des "contenus" », souligne Camille Lopato, fondatrice de Diversion. Sa structure est à l'origine du projet, nommé d'abord Territoires Immersifs, puis Traverse depuis qu'il est porté par un consortium réunissant Diversion, Futura Cinema, HACNUM (Réseau national des arts hybrides et cultures numériques) et la fondation Art Explora. Il s'agissait en effet, au-delà de l'envergure de l'entreprise, de se regrouper pour répondre à l'appel à projet du gouvernement "Culture Immersive et Métavers" dans le cadre de France 2030 [voir le *Boxoffice Pro* du 28 mai 2025].

L'expertise de diversion et l'expérience du réseau Nu:Reality

Lauréat en mai 2025, le projet a donc bénéficié de l'expertise de Diversion pour se développer. La société est spécialisée depuis dix ans dans la diffusion d'œuvres immersives à travers la prestation événementielle – notamment pour des festivals de l'ampleur de Cannes et Venise –, et la distribution/vente internationale d'œuvres. « J'ai

travaillé quelques années dans la distribution [chez Chrysalis], ce qui a facilité le dialogue entre les industries immersive et cinématographique », relate Camille Lopato, dont la structure travaille à la fois sur « le hardware et le software, mais aussi sur la partie promotionnelle ». Dès 2022, Diversion a ainsi équipé trois salles de cinéma aux Pays-Bas dans le cadre du projet Nu:Reality. « En trois ans, nous sommes passés de trois à sept salles, ce qui nous a décidés à déployer le modèle en France. Avec l'idée que la VR ne soit plus cantonnée à de l'événementiel, mais fasse partie de la proposition pérenne des cinémas. »

L'expérience néerlandaise a permis de se confronter aux défis technologiques et humains, mais avec davantage de lieux, des programmations plus longues et des programmes plus exigeants, « il fallait une capacité plus forte en terme de formation et de "service après-vente" »... et donc trouver des partenaires et des financements, ce qui a été possible avec l'appel à projet "Culture Immersive et Métavers".

17 lieux d'ici 2027

L'ambition de Traverse est d'équiper 17 lieux d'ici 2027, soit le nombre qui pourra être subventionné par la Banque Publique d'Investissement (BPI) via France 2030. La première saison sera lancée en octobre dans trois cinémas art et essai, La Salamandre de Morlaix, Le Lux de Caen et Le Concorde de La Roche-sur-Yon, dans le CinéMo de la fondation Art Explora mais aussi à L'Arche de Villers-les-Écluses et au Cube de Garges-lès-Gonesse, le pôle d'innovation culturelle de la ville. Car Traverse entend « faire dialoguer l'industrie cinématographique et les



Notre ambition, c'est que la VR fasse partie du paysage culturel français au même titre que le cinéma

Camille Lopato

institutions culturelles, à travers une proposition commune en termes de curation, de médiation et de communication ». En cela, la coordination de Futura Cinema a été décisive, pour informer et relier les réseaux et associations régionales de salles et différents lieux culturels. Si des discussions avaient eu lieu avec les circuits en amont du projet, Traverse se déploiera donc principalement dans des cinémas art et essai, « d'autant que nous proposons un accompagnement pédagogique pour toutes les œuvres, et donc à des cinémas très attachés à la médiation. Cela pourrait sembler contre-intuitif, mais la réalité virtuelle a besoin d'une présence humaine : la discussion après la séance fait partie intégrante de l'expérience du spectateur. » Et surtout, Camille Lopato souligne que ces séances s'adressent à un public de tout âge. « Aux Pays-Bas, nous avons observé que les gens venaient beaucoup en famille : la VR favorise un dialogue entre générations. C'est crucial, et c'est assez beau. »

Une billetterie CNC, et un partage à 50 %

Ces six lieux vont proposer une programmation régulière, avec 3 à 6 séances par semaine, payantes avec billetterie CNC – hormis pour le CinéMo, financé par la fondation Art Explora et qui propose des séances gratuites. Le partage des recettes est le même que pour les films : 50 % pour le lieu et 50 % pour le consortium, qui rémunère les ayant-droits. La programmation est établie par Traverse, via un comité – composé des membres du consortium et de représentants des lieux – qui visionne les œuvres, et élabore une sélection commune. « *Ce sont les mêmes œuvres qui seront diffusées partout – certaines étant déjà au catalogue de Diversion, d'autres pour lesquelles nous négocions les droits de diffusion avec le producteur – ce qui permettra de communiquer au niveau national.* »

Les programmes “360°”, d’une durée de 30 minutes environ, sont composés de 2 ou 3 œuvres – fiction, documentaire, animation... – et une séance VR peut accueillir jusqu’à 30 personnes. La saison Traverse s’étendra sur six mois, avec un renouvellement des programmes tous les deux mois, offrant le temps nécessaire pour développer des animations, des actions avec le public scolaire... et le bouche-à-oreille.

Mouna Adili, chargée du marketing, coordonne actuellement la conception des affiches et des teasers pour les premiers programmes. Des vidéos montrant la préparation du matériel et notamment les nouveaux casques, sont aussi prévues pour alimenter les réseaux sociaux. Ce qui, bien sûr, n’empêche pas chaque lieu de gérer en local sa communication et sa médiation.

Une installation pour la salle et des stations interactives

Pour les lieux participant au dispositif, l’installation technique consiste en un “meuble connecté”, avec un ordinateur, un routeur et 35 masques, qui permet la synchronisation avec le système sonore et les enceintes du cinéma. L’équipe de Traverse prévoit deux journées de formation dans chaque lieu : une première qui s’adresse à tous les personnels, sur l’histoire de la réalité virtuelle et la médiation, et une seconde, davantage destinée aux projectionnistes, pour la partie technique. Le matériel est mis à disposition contre une redevance annuelle payée par le lieu, qui couvre aussi les licences logicielles, les droits d’exploitation des œuvres, la communication et l’accompagnement global.



Traverse équipe les lieux

Traverse propose également des stations interactives, qui font appel à d’autres technologies et sont installées dans le hall ou l’espace d’expo du lieu. Dans ce cas, une séance peut accueillir de 2 à 4 spectateurs, pour des programmes de 25 à 35 minutes composés d’une ou deux expériences, et là encore avec un billet payant. « *Les programmes ne sont pas ceux proposés en salle, mais y font écho par leur thèmes, les lieux culturels proposant en général les deux solutions.* » Celle des stations peut être plus souple, car accessibles à tout moment et ne mobilisant pas la salle.

Bien sûr, l’idée est de pérenniser le modèle au-delà de 2027 et du soutien de France 2030. Le dispositif étant quand même assez onéreux, il nécessitera probablement des aides complémentaires, éventuellement du CNC ou un financement par les lieux eux-mêmes.

L’ambition de Traverse, en tout cas, « *est que la VR fasse partie du paysage culturel français au même titre que le cinéma* », résume Camille Lopato. *Et nous sommes très heureux d’organiser une tournée avec Abderrahmane Sissako, qui sera en France en octobre à l’occasion de la sélection de son film à Venice Immersive, pour lancer la saison 1.*

Cécile Vargoz

Les séances 360° : Saison 1

Programme 1 (oct-nov. 2026)

Artou de Abderrahmane Sissako

Documentaire (France/Mauritanie, 2026, 26 mn)

Production : France Télévisions, a_Bahn, Dune Vision

Producteurs : Omar Sy, Maryvonne Le Meur

L’île des Morts de Benjamin Nuel

Documentaire (France, 2018, 8 mn)

Production : Les Produits Frais

Programme 2 (déc - janv 27)

Recoding Entropia de François Vautier

Production : Culturespaces Digital®

Fantastique (France, 2020, 8 mn)

Une Eau la Nuit de Chélanie Beaudin-Quintin

Production : Art et Essai.

Fiction (2024, 10 mn)

Flow de Adriaan Lokman

Production : Valk Productions, en coproduction avec

Lucid Realities

Fiction (Pays-Bas/France, 2023, 16 mn)

Programme 3 (fév-mars 27)

Missing Pictures (*The Seven Story Building*) de Clément

Deneux & Lai Kuan-Yuan

Production : Atlas V, ARTE France, BBC, PTS, Serendipity

Films, Wild Fang Films, Giiioi

Fiction (Taïwan/France, 2022, 12 mn)

Ayahuasca (*Kosmic Journey*) de Jan Kounen

Production : Atlas V, a_BAHN, Small

Fiction (France/Luxembourg, 2019, 20 mn)

Ferenj (*A Graphic Memoir*) de Ainslee Alem Robson

Production : Ainslee Alem Robson & Liam Young

Documentaire (Éthiopie/USA, 2020, 9 mn)



Au programme des stations interactives, Gloomy Eyes, de Fernando Maldonado et Jorge Tereso



Artou d'Abderrahmane Sissako