



(traverse)



**Et si la réalité virtuelle devenait
une évidence culturelle ?**



C'est le pari de TRAVERSE, un projet inédit qui déploie dès 2026 des dispositifs de réalité virtuelle dans 8 cinémas et lieux culturels à travers la France. Porté par Diversion, acteur historique de l'immersif, et un consortium engagé (*Art Explora, Futura Cinema, HACNUM*), ce projet marque un tournant : les œuvres immersives culturelles sortent des festivals pour s'ancrer dans le quotidien des territoires.

TRAVERSE répond à un enjeu majeur : démocratiser l'accès à la création immersive. Aujourd'hui, les expériences de VR restent souvent cantonnées aux métropoles ou aux événements éphémères. Avec ce réseau, ce sont les salles de cinéma de proximité, les lieux de culture qui deviennent des portails vers des univers inédits.

TRAVERSE s'adresse à tous les publics : des jeunes technophiles aux familles, en passant par les entreprises ou les publics éloignés de la culture, grâce à des tarifs accessibles et une médiation adaptée. Il s'agit de créer un rituel culturel nouveau, où la VR devient une offre pérenne, intégrée au paysage culturel local. TRAVERSE repose sur des solutions clés en main : meubles connectés, logiciels de diffusion automatisés, formations certifiées afin que les structures les moins dotées puissent proposer des séances VR sans expertise technique. Traverse propose une programmation thématique renouvelée, des kits de médiation pour les écoles et associations, et des événements spéciaux pour fédérer.

TRAVERSE fait de l'immersif une expérience collective, à l'image du cinéma ou du théâtre, tout en préservant la singularité de chaque œuvre.

TRAVERSE anticipe les enjeux de demain : réduction de l'empreinte carbone, soutien à la création française et rayonnement européen. En s'appuyant sur l'expertise de ses partenaires, le projet pose les bases d'une filière immersive durable, où technologie, culture et inclusion se rencontrent.

Camille Lopato

(traverse)

(trav

Un réseau de diffusion pour les œuvres en réalité virtuelle

À la croisée du cinéma, de l'art contemporain et des technologies immersives, TRAVERSE développe un réseau de diffusion dédié aux œuvres en réalité virtuelle. Le dispositif équipe et accompagne les cinémas et lieux culturels pour proposer à leurs publics une programmation régulière d'expériences immersives. Trois programmes par an, diffusés chacun pendant deux mois.

Une expérience immersive à découvrir !

Pensé comme un parcours, TRAVERSE articule ainsi programmation, exploration et médiation pour inscrire la réalité virtuelle dans les lieux culturels et les salles de cinéma, et favoriser sa rencontre avec les publics.

erse!

Un dispositif en 2 volets

① DES ŒUVRES EN SALLE

Une expérience intime, mais pensée pour être découverte collectivement, au sein des lieux qui font vivre la culture.

② DES STATIONS INTERACTIVES

Installées librement dans les espaces des lieux partenaires, elles prolongent la programmation.

Ce dispositif sera accompagné d'actions et de ressources de médiation, pensées pour favoriser la découverte des œuvres et leur appropriation par les publics.

→ 07 | OCT.
2026

(traverse)

Pourquoi ce format ?

TRAVERSE choisit de présenter les œuvres par programmes plutôt que de les proposer isolément. Chaque programme associe deux ou trois œuvres qui se répondent par leur univers, leur forme ou leur regard, pour composer une expérience plus riche qu'une simple succession de séances. Pensés comme des rendez-vous, ces programmes rythment la saison et permettent à TRAVERSE de faire découvrir des œuvres singulières tout en créant, autour d'elles, un véritable temps de programmation.

Pour son premier programme, TRAVERSE présente en exclusivité « **ARTOU** », le premier film 360° du réalisateur mauritanien Abderrahmane Sissako. Pour accompagner cette première œuvre immersive, ***L'Île des Morts***, primé à la Mostra de Venise, est proposé en prélude : deux visions singulières de territoires où les frontières entre les vivants et l'au-delà se brouillent.



(traversø)
VOS SÉANCES IMMERSIVES

Découvrez un programme inédit mêlant films VR et œuvres interactives.

ARTOU & AUTRES RÉCITS DE PASSAGE

2 FILMS VR

ARTOU



un film VR d'ABDERRAHMANE SISSAKO

L'ÎLE DES MORTS

un film VR de BENJAMIN NUEL



2 ŒUVRES INTERACTIVES

GLOOMY EYES

une œuvre interactive de
FERNANDO MALDONADO & JORGE TERESO

EMPEREUR

une œuvre interactive de
MARION BURGER & ILAN J. COHEN



À DÉCOUVRIR
DÈS LE 7 OCTOBRE 2026

ARTOU ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR ABDERRAHMANE SISSAKO. PRODUIT PAR OMAR SY & MARYVONNE LE MEUR. UNE PRODUCTION KOROKORO EN CO-PRODUCTION AVEC FRANCE TÉLÉVISIONS - JEANNE MARCHALOT - A. BAHN - FRANÇOIS LE GALL - DUNE VISION - KESSEN - FATOUMATA TALL. AVEC LE SOUTIEN DU FILM COMMITTEE AT MEDIA CITY QATAR AVEC LA PARTICIPATION DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC) AVEC LE SOUTIEN DU FILM FUND LUXEMBOURG. PRODUCTION EXÉCUTIVE MAURITANIE - KESSEN - FATOUMATA TALL / DUNE VISION. IMMERSIVE PRODUCTION & POST-PRODUCTION PIERRE CATTAN / SMALL BANG VENTES INTERNATIONALES DIVERSION. © 2026 KOROKORO - FRANCE TÉLÉVISIONS - DUNE VISION - A. BAHN

L'ÎLE DES MORTS RÉALISÉ PAR BENJAMIN NUEL. PRODUIT PAR LES PRODUITS FRAIS EN COPRODUCTION AVEC ARTE. EMPEREUR RÉALISÉ PAR MARION BURGER, ILAN J. COHEN. PRODUIT PAR ATLAS V, REYNARD FILMS, FRANCE TÉLÉVISIONS EN ASSOCIATION AVEC ALBYON. GLOOMY EYES RÉALISÉ PAR FERNANDO MALDONADO, JORGE TERESO. PRODUIT PAR ATLAS V, ARTE, 3DAR, VIVE ORIGINAL.

Soutenu
par



Porté par le
consortium réunissant

diversion



HACnum
RÉSEAU NATIONAL
DES AFRICAINES ET AFRICAINES

(traversø)



Écrit et réalisé par ABDERRAHMANE SISSAKO • Produit par OMAR SY & MARYVONNE LE MEUR • Une production KOROKORO • En co-production avec FRANCE TELEVISIONS — JEANNE MARCHALOT a_BAHN — FRANÇOIS LE GALL DUNE VISION — KESSEN FATOUMATA TALL • Avec le soutien du FILM COMMITTEE AT MEDIA CITY QATAR • Avec la participation du CENTRE NATIONAL DU CINEMA ET DE L'IMAGE ANIMEE (CNC) • Avec le soutien du FILM FUND Luxembourg • Production Exécutive Mauritanie — KESSEN FATOUMATA TALL / DUNE VISION • Immersive production & post-production — PIERRE CATTAN / SMALL BANG • Ventes internationales DIVERSION • Festival | Mostra di Venezia : Venice Immersive | Première Internationale • France, Mauritanie | 2026 | 26:00 minutes.

© 2026 Korokoro • France Télévisions • Dune Vision • a_Bahn

ARTOU



Synopsis

Après le décès de leur père en Europe, une fratrie de trois sœurs et trois frères exauce la volonté du patriarche : celle d'être enterré à côté de son père, dans son sommeil éternel, dans son village natal en Mauritanie.

Abderrahmane Sissako



Abderrahmane Sissako signe une œuvre humaniste et engagée, qui explore les relations complexes entre le Nord et le Sud autant que le destin d'une Afrique malmenée. Réalisateur et scénariste mauritanien de renommée internationale, Il navigue entre les cultures et les continents. Abderrahmane Sissako est l'un des cinéastes majeurs du cinéma africain contemporain. Récompensé à Cannes pour *Bamako* et *Timbuktu*, il a également signé *Heremakono* et *La Vie sur Terre*. Avec ARTOU, il signe sa première œuvre en 360°.





© "ARTOU", d'Abderrahmane Sissako.



Écrit et réalisé par BENJAMIN NUEL • Produit par LES PRODUITS FRAIS • Thématique : DOCUMENTAIRE • France | 2018 | 08:00 minutes • Festival | LA BIENNALE DI VENEZIA : Meilleure Scénario VR (2018) • Festival | CHINA INTERNATIONAL NEW MEDIA SHORT FILM FESTIVAL : Meilleur Court-Métrage VR (2018).

L'île des Morts

■ Synopsis

Un voyage hors du temps, depuis un appartement banal vers notre destination finale, guidé par Charon, le passeur des Enfers. L'horizon est le même pour chacun, immuable, inévitable. La question est, de tous temps, dans toutes les civilisations, toujours la même : qu'il y a-t-il après ? Y a-t-il seulement quelque chose ?



ISLE OF THE DEAD

A VR FILM BY BENJAMIN NUEL

LES
PRODUITS
FRAIS

arte
360 VR

(traverseø)

Les stations interactives

- Des séances individuelles ou collectives d'expériences interactives.
- La station est déployée dans le hall ou espace d'exposition du cinéma ou lieu culturel.
- Une station peut accueillir 2 à 4 spectateurs.
- Programme de 30 minutes composé de 1 ou 2 expériences.
- 8 à 16 créneaux par semaine.

①



②

① EMPEREUR est une expérience interactive et narrative en réalité virtuelle nous invitant à voyager au cœur d'un cerveau : celui d'un père devenu aphasique. Dans un rendu monochrome et inspiré par l'animation traditionnelle, cette histoire intime est envisagée sous l'angle d'un périple aux accents surréalistes, qui propose d'explorer l'aphasie comme un pays lointain.

② Quand le soleil s'est lassé de la bêtise humaine, il a décidé de disparaître pour ne plus jamais se lever. Plongez dans un monde mystérieux où la nuit est devenue éternelle. Les ténèbres ont réveillé les morts. Zombies et humains se livrent un combat acharné. Au milieu de ce chaos, un garçon zombie, Gloomy, et une fille mortelle, Nena, osent jouer avec l'amour. Alors que tout semble les opposer, leurs sentiments l'un pour l'autre pourraient représenter la dernière lueur d'espoir.

Les médiations

Traverse développe des kits de médiation à destination des lieux partenaires du réseau, pour faciliter l'accueil et l'accompagnement des publics autour des séances de réalité virtuelle. Ces ressources s'adressent aux personnels d'accueil, aux médiateurs culturels, aux enseignants et aux encadrants associatifs. Le kit personnel d'accueil rassemble les essentiels pour prendre en main les casques, accueillir les spectateurs et lancer une séance dans de bonnes conditions.

Le kit médiateur donne les clés pour présenter les œuvres, les inscrire dans la programmation du lieu et nourrir les échanges avec les publics.

Enfin, les outils de médiation approfondie permettent aux enseignants et encadrants associatifs de préparer la séance et de prolonger l'expérience en classe ou en atelier. Ces contenus accompagneront également les formations en ligne proposées par le consortium aux professionnels du réseau. Certaines activités créatives pourront enfin être mises à disposition des familles et du grand public pour prolonger l'expérience au-delà de la séance.

Les lieux de diffusion

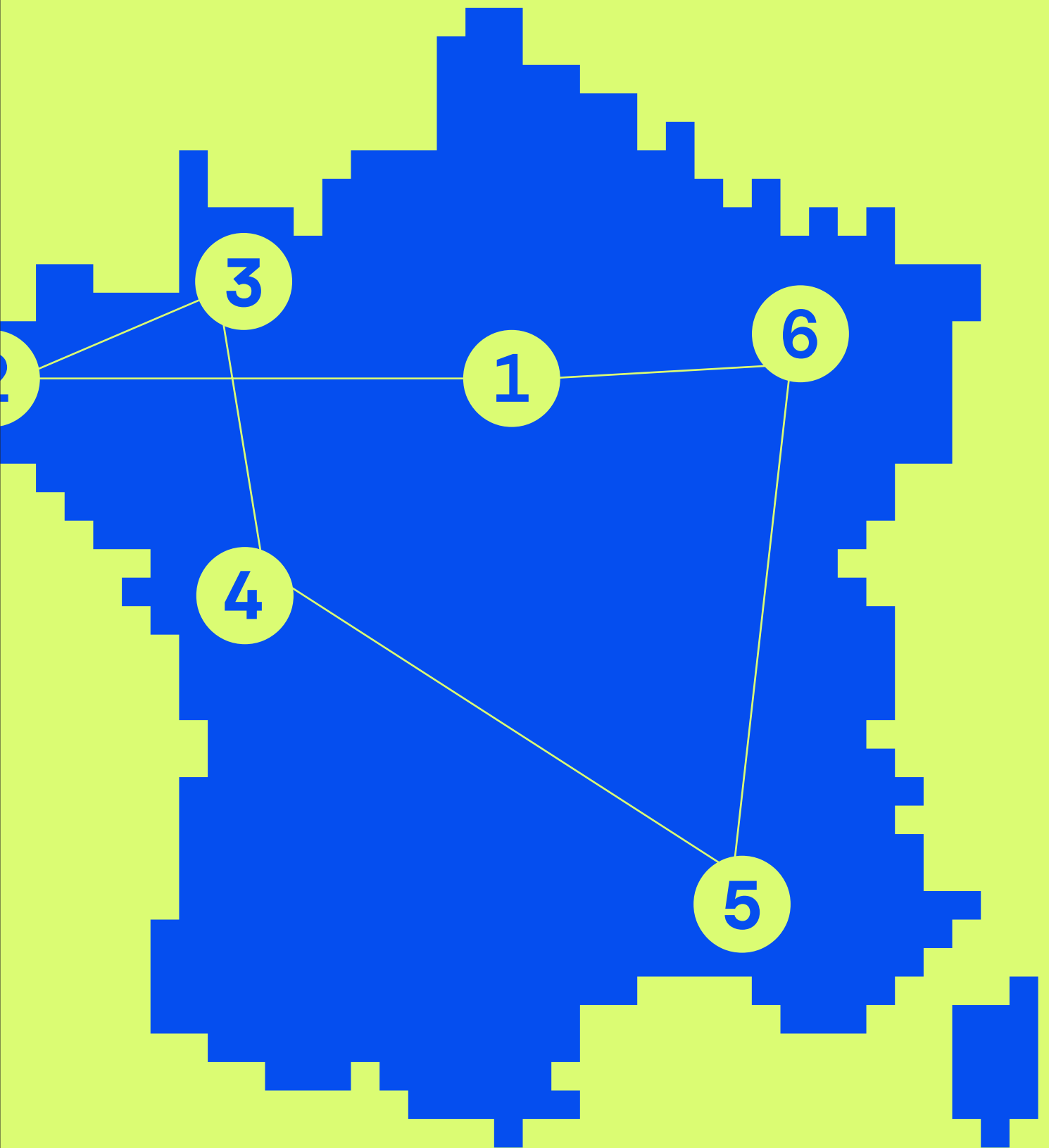
TRAVERSE accompagne les lieux partenaires dans la durée, de l'installation à la programmation, en passant par la formation des équipes, la médiation, la communication et la maintenance. Le projet permet aux cinémas et lieux culturels de diversifier leur offre, d'attirer de nouveaux publics et de générer de nouvelles recettes, tout en bénéficiant d'un accompagnement adapté à leurs besoins.

Rejoindre TRAVERSE, c'est aussi intégrer un réseau national de lieux de diffusion, partager des savoir-faire et participer au rayonnement de la création immersive sur l'ensemble du territoire. Pour sa première saison, le réseau réunit plusieurs lieux implantés dans différentes régions françaises :

- ❶ Le CUBE, Garges-lès-Gonesse
- ❷ Cinéma La Salamandre, Morlaix
- ❸ Cinéma LUX, Caen
- ❹ Cinéma Le Concorde, La Roche-sur-Yon
- ❺ La Citadelle de Marseille
- ❻ L'Arche, Villerupt
- ❼ Le CinéMo, cinéma mobile

Ces premiers partenaires constituent les points d'ancrage d'un réseau appelé à se développer dans toute la France, avec 17 lieux prévus d'ici la 3ème saison.





TRAVERSE est porté par un consortium réunissant *Diversión*, *Art Explora*, *Futura Cinema* et *HACNUM*, et bénéficie du soutien de France 2030 dans le cadre de l'appel à projets " Culture immersive et métavers".

Contact Presse

Claire Viroulaud ♦ 06 87 55 86 07
claireviroulaudpresse@gmail.com