

Entretien avec Elisha Karmitz - «L'espace MK2VR va devenir une référence dans le monde»

PROJECTION & DIFFUSION, PEOPLE, CINÉMA // mercredi, 01 mars 2017 // Rédigé par Emma Mahoudeau-Deleva



Producteur, distributeur international et exploitant de salles de cinéma en France et en Espagne, le groupe MK2, créé par Marin Karmitz et dirigé par Nathanaël et Elisha Karmitz, lance un nouveau concept, unique au monde : MK2VR. Un espace entièrement dédié à la réalité virtuelle, niché au bout du MK2 Bibliothèque (Paris, XIIIe).

Présentation de ce lieu ouvert au public par Elisha Karmitz, directeur général de MK2 Agency et de MK2 Holding.*

Emma Mahoudeau-Deleva : Comment décririez-vous le concept de MK2 VR ?

Elisha Karmitz : Notre but, dans ce premier espace MK2VR, est que les personnes puissent venir découvrir des expériences de réalité virtuelle sur des sessions de 20 minutes au prix de 12 € ou de 40 minutes à un tarif de 20 €. Comme l'espace est inséré dans le bâtiment du MK2 Bibliothèque, il est connecté aux deux salles de cinéma et au bar Le Perchoir. Cette petite échoppe en bois décline une thématique asiatique. On pourra y déguster des Din Sum et des cocktails dans une ambiance digne de celle ressentie aux pieds des tours à Bangkok ! Ce lieu va aussi être ouvert à la privatisation, les entreprises pourront y proposer des formations, du team building. Nous proposons aussi du consulting en VR.

E. M-D. : Quelle est la stratégie de MK2 dans la réalité virtuelle ?

E. K. : Notre point de départ est une stratégie ambitieuse afin de développer le monde de la VR. Nous allons poursuivre les métiers que nous connaissons déjà en les appliquant à l'univers de la VR : la création et l'exploitation de lieux, la production et la distribution internationale de contenus et le conseil en communication et en événementiel. Nous avons investi 1,5 million d'euros dans le développement du concept MK2VR (création du lieu et développement de la distribution et de la production) avec notre partenaire BNP Paribas qui nous accompagne dans cette aventure. C'est une première étape. Nous avons ensuite beaucoup d'ambition. Nous pensons accueillir sur le site de réalité virtuelle du MK2 Bibliothèque près de 100 000 visiteurs. Nous serons le plus gros opérateur mondial de VR. Nous ne comptons pas nous arrêter là !

E. M-D. : Quelles technologies avez-vous choisies pour faire découvrir la VR aux spectateurs ?

E. K. : Nous avons installé les trois technologies les plus abouties de VR : l'Oculus Rift, l'HTC Vive et la PlayStation VR. Cette dernière fonctionne avec la console PlayStation. L'Oculus Rift et l'HTC Vive sont pilotés par des PC MSI Aegis X i7, dotés de cartes graphiques NVIDIA de dernière génération (GeForce 1080). Celles-ci permettent d'avoir les meilleures expériences en VR

avec la plus grande fluidité. Le système est entièrement réversible. La technologie n'est rien sans le design. Nous avons vraiment essayé de montrer que la VR peut être simple et accessible à tous. L'utilisateur entre ainsi dans un lieu qui n'est pas cloisonné et dans lequel ne traîne aucun fil. Les câbles des casques sont accrochés en haut, en laissant tout le sol dégagé ; cela offre un confort aux spectateurs et enlève le risque de se prendre les pieds dedans ! L'idée est de vraiment offrir des espaces totalement interactifs, permettant une vraie expérience collective. On peut ainsi voir ce que les autres expérimentent sur des écrans, c'est un vrai moment de sociabilité et non une expérience solitaire. L'expérience collective est vraiment créée par cette mise en scène des utilisateurs.

E. M-D. : Combien de personnes peuvent-elles simultanément vivre cette expérience ?

E. K. : Douze postes sont installés, mais nous allons limiter le nombre de personnes à quinze afin que les utilisateurs puissent avoir une expérience optimale.

E. M-D. : Pouvez-vous nous décrire le parcours-client ?

E. K. : Vous entrez dans l'enseigne commune du Perchoir MK2 et de MK2VR, puis retirez votre pass RFID à la caisse MK2VR. En cas d'affluence, et si vous n'avez pas réservé votre séance, il vous sera proposé d'acheter votre pass pour la prochaine session disponible. Une fois à l'intérieur de l'espace MK2VR, vous pouvez faire le tour de l'ensemble des expériences et voir celle qui vous tente le plus. Quand vous avez choisi, vous badgez votre pass sur les bornes d'activation placées au centre de l'espace. Vous serez alors identifié. Votre carte RFID va en effet permettre aux bornes de vous reconnaître en tant que client, puis de quantifier le temps qu'il vous reste. Avant de commencer, un tutorial expliquera les démarches pour chaque expérience (mettre les contrôleurs, saisir le casque, l'ajuster à sa taille, etc.). Du personnel de MK2VR sera aussi à votre écoute pour vous guider.

E. M-D. : Peut-on commander l'achat de la session par Internet ?

E. K. : Oui, d'ici à quelques jours, vous pourrez réserver en ligne sur www.mk2vr.com.

E. M-D. : À partir de quel âge peut-on tenter les expériences du MK2VR ?

E. K. : L'accès est possible aux enfants à partir de six ans, accompagnés par un adulte. Nous avons déjà prévu d'organiser des événements promotionnels, des rendez-vous ou des cycles spéciaux sur des thématiques particulières, notamment à destination des enfants et des parents le mercredi en début d'après-midi ou le samedi matin. Nous leur proposerons ainsi des contenus vraiment adaptés. Nous avons des expériences de VR courtes. Nous avons réalisé des tests et nous nous sommes renseignés auprès de spécialistes ; nous prenons des précautions. Nous considérons que cette technologie va être disponible partout. Dès l'âge de six ans, les enfants ont envie de la découvrir, et nous n'avons pas de raison de les en priver si, d'un point de vue médical, il n'y a aucun risque.

E. M-D. : Qui sont ces spécialistes ?

E. K. : Philippe Fuchs, professeur à l'école des Mines, spécialisé en réalité virtuelle et en réalité augmentée, nous a beaucoup conseillés et nous a suggéré cette limite d'âge. Nous avons aussi consulté des spécialistes aux États-Unis. Nous avons visité de nombreux studios de création, notamment au Canada où ils ont une forte expérience en VR. Nous voulions comprendre leurs problématiques, leur manière de créer car le MK2VR est un lieu tourné vers les créateurs. Nous entendons répondre à leurs besoins et attentes.

E. M-D. : Et côté architecture et décoration ?

E. K. : Tout ce qui est présenté dans l'espace MK2VR a été développé exclusivement pour ce concept. Les éléments de design sont ainsi propres à chaque expérience, selon le mode de tenue de la manette, de l'activation du jeu, mais aussi des règles d'hygiène. Nous avons travaillé avec le studio Bonsoir Paris, mais aussi avec l'architecte de nos salles MK2, Jean-Mathieu Nastorg. Nous avons voulu créer un design chaleureux, où la technologie est mise en valeur avec des éléments en bois et des matériaux plus organiques.

E. M-D. : Pourquoi avez-vous fait le choix de la VR et non pas de la réalité augmentée ?

E. K. : En réalité augmentée (AR), il n'y a aujourd'hui pas le même choix de contenus. Selon moi, l'AR va surtout être une offre très applicative dans la vie quotidienne. Il n'y aura sûrement plus de distinction profonde entre la VR et l'AR dans les années à venir. La VR est une technologie disponible que les gens ont envie de découvrir. L'AR n'est pas encore prête pour ce type d'exploitation.

E. M-D. : Quels contenus allez-vous proposer ?

E. K. : Tous les genres. Des films en 360, des documentaires, des simulations en jeu vidéo... Ces contenus vont être renouvelés toutes les semaines, avec un à quatre nouveaux. À l'instar de la programmation d'une salle de cinéma, nous bâtissons une programmation afin d'avoir une offre variée et évolutive. Nous suivrons aussi l'actualité et proposerons des contenus en avant-première ou en exclusivité comme BattleFront (Star Wars, Disney), Assassin's Creed (Ubisoft). MK2 va aussi produire des contenus. Nous travaillons beaucoup avec les studios québécois Félix & Paul (Le Cirque du Soleil), dont nous allons présenter des vidéos en 360, avec les Français d'Ubisoft qui vont pouvoir présenter leurs innovations en VR. Nous venons d'intégrer dans notre programmation de lancement, The Climb, un jeu de simulation d'escalade du studio Crytek. Nous présentons aussi une innovation en exclusivité, le Birdly.

E. M-D. : Qu'a cette machine de si particulier ?

E. K. : Le Birdly, développé par Somniacs, permet de simuler la sensation du vol. Nous allons produire et développer un catalogue de contenus pour cette machine extraordinaire. MK2 est en effet le distributeur et revendeur officiel du Birdly en France. Nous pouvons aussi la proposer en location lors d'événements privés.

E. M-D. : Quel est l'avenir du MK2VR ?

E. K. : MK2VR est un concept ; nous allons le développer dans nos autres salles en France et en Espagne. Notre volonté est avant tout de commercialiser le concept en lui-même et qu'il vive en dehors de nos salles. Il se marie avec des espaces de sociabilité, que ce soit des bars, des galeries d'art, des lieux de culture et de loisirs... C'est la première étape de notre stratégie en VR. L'ouverture d'autres espaces est dans notre logique. Nous attendons les résultats et le retour d'expérience sur cette salle. Nous avons fait nos preuves dans le monde de la VR et nous espérons que les studios viendront vers nous. L'espace MK2VR va devenir une référence dans le monde.