



En partenariat avec



La banque d'un monde qui change

Dossier de presse

Florent Paret Agence
Tel : +33.1.53.85.88.04
f.paret@warningup.com

Margaux Proust Agence
Tel : +33.1.53.85.88.06
m.proust@warningup.com

LE PREMIER LIEU ENTIÈREMENT DÉDIÉ À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Après deux ans de recherche, de développement et d'échange avec les plus grands studios et spécialistes du marché, mk2, en partenariat avec BNP Paribas, ouvre **au sein du mk2 Bibliothèque à Paris**, le premier lieu permanent entièrement dédié à la réalité virtuelle.

mk2 VR est un écrin de design et de technologie conçu spécifiquement pour faire de la réalité virtuelle **une expérience simple, accessible et collective**. C'est aussi une prouesse technique rendue possible grâce au soutien de partenaires technologiques du secteur comme HTC Vive, Sony Playstation ou Oculus Rift. mk2 VR est équipé des casques de réalité virtuelle les plus performants actuellement sur le marché et des tout derniers simulateurs « **full body immersive** », dont Birdly®, une exclusivité encore jamais présentée au grand public.

Fictions, documentaires, jeux vidéo, simulations... mk2 VR propose une programmation éclectique et de qualité, fidèle à la signature éditoriale du groupe. Des contenus exclusifs et des avant-premières seront proposés toute l'année.

Véritable **lieu de vie et d'échange**, le concept mk2 VR s'étend sur un espace d'une surface totale de **300 m2** en s'associant au Perchoir – pionnier des bars « rooftops » de Paris – qui lancera ici son tout nouveau bar-terrasse : le perchoir mk2.

mk2 VR est conçu pour une **expérience premium de la réalité virtuelle** grâce à une installation unique au monde et plusieurs éléments de design brevetés pour l'occasion. C'est plus d'**1,5 millions d'euros investis par mk2** pour donner naissance au nouveau concept du groupe.

mk2 VR accueillera plus de **100 000 visiteurs en 2017** sur l'ensemble du site mk2 Bibliothèque.

Le monde a changé, venez l'essayer !

« Avec plus de 100 000 visiteurs attendus en 2017, le premier mk2 VR est le point de départ d'une stratégie ambitieuse du groupe mk2 dans le secteur de la VR. La réalité virtuelle est une révolution, qui va bouleverser nos usages. L'ADN du groupe mk2 est d'être à la pointe de l'innovation et de défendre une certaine idée de la création. Avec mk2 VR, nous avons voulu créer un lieu beau et performant, pour y mettre à l'honneur les meilleurs contenus. »

NOTRE PARTENAIRE PRINCIPAL : BNP PARIBAS, LA BANQUE D'UN MONDE QUI CHANGE.

Avec BNP Paribas, vous serez toujours inspirés par le cinéma.

BNP Paribas et le cinéma ont une longue histoire commune, écrite en France mais aussi en Italie et en Belgique, depuis maintenant 100 ans.

Une histoire européenne qui fait aujourd'hui de BNP Paribas la banque européenne du financement du cinéma.

Ces dernières années, le cinéma est devenu un des territoires affinitaires de la marque BNP Paribas et son engagement dans cet univers s'est considérablement développé et structuré, autour de trois piliers :

- Le financement d'œuvres audiovisuelles
- Les partenariats
- Les plateformes digitales et l'offre commerciale

BNP Paribas est impliquée à tous les niveaux de la chaîne de valeur du 7ème art afin de faire profiter au plus grand nombre des richesses du cinéma, de permettre à ce secteur de se développer, de favoriser l'émergence de nouveaux talents ou encore d'encourager les transformations du monde du cinéma. C'est donc naturellement que le Groupe s'est engagé en 2016, dans de nouveaux partenariats liés à la réalité virtuelle, nouvel univers en pleine effervescence. Après le VR Arles Festival, BNP Paribas devient partenaire du mk2 VR, première salle de réalité virtuelle en Europe.

La politique de partenariat de BNP Paribas a pour objectif d'accompagner l'extension du Groupe et de renforcer la proximité de la Marque avec le grand public, ses clients et prospects.



En partenariat avec



BNP PARIBAS

La banque d'un monde qui change

« BNP Paribas est très heureuse d'être le partenaire de mk2 pour ouvrir la première salle dédiée à la réalité virtuelle. Ce partenariat permet à la Banque de poursuivre son engagement en faveur de l'émergence des nouveaux talents et d'encourager les nouvelles écritures cinématographiques rendues possibles par l'apparition de technologies comme la réalité virtuelle. »

Bertrand Cizeau
Directeur de la communication
du Groupe BNP Paribas

QU'EST CE QUE LA VR ?

La réalité virtuelle est une technologie qui simule votre présence dans un monde virtuel afin de vous immerger totalement dans le contenu. Une fois équipé(e) d'un casque, vous avez une vision à 360 degrés. Différents types de contenus, comme les films ou les jeux vidéo, bénéficient d'un angle nouveau et d'une immersion incomparable en vous plaçant au cœur de l'action ! Grâce à des capteurs qui définissent un "espace virtuel" dans la pièce, l'expérience peut être interactive. Il est par exemple possible de se déplacer, de saisir des objets ou de communiquer dans le monde virtuel. La réalité virtuelle n'est donc pas le prolongement du cinéma mais bel et bien un nouveau médium, une nouvelle manière de communiquer.

“ Il y a plus de 100 ans, lors des premières projections des frères Lumière, les spectateurs couraient hors de la salle quand le train apparaissait sur l'écran... Aujourd'hui, la réalité virtuelle provoque le même effet de sidération et bouleverse notre rapport au monde. Cette technologie pose la question du réel, de ce que nous croyons vrai, tant nos sens sont trompés et notre imagination stimulée. L'enjeu actuel pour l'industrie de la VR est de se démocratiser et de se structurer, par le contenu, en trouvant son mode d'écriture et sa manière de dire le monde. 2016 est l'an Un de la réalité virtuelle : la technique est développée, accessible, le rôle de mk2 est de la faire découvrir au public et d'encourager la création.”

Elisha Karmitz
Directeur Général de mk2

1895

Première projection de film des frères Lumière.



1956

Machine Sensorama : un simulateur donnant l'illusion de la réalité.



1968

Ivan Sutherland crée le premier casque de réalité virtuelle, l'Épée de Damoclès.



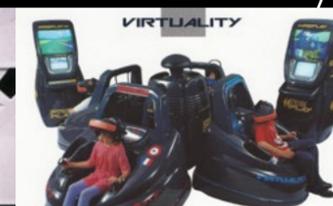
1978

Eric Howlett crée les lentilles LEEP. Encore utilisées aujourd'hui en réalité virtuelle.



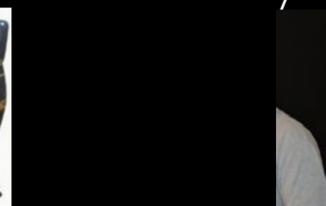
1991

Sortie du Flight Helmet, premier casque de réalité virtuelle à moins de 10 000 dollars.



1991

Sortie de Virtuality, la première expérience VR multijoueur, dans les salles d'arcade.



1995

VFX 1 : le premier casque VR grand public.



2012

Palmer Luckey crée le premier prototype de l'Oculus Rift.



2014

Facebook acquiert Oculus VR pour 2 milliards de dollars.

2016

Arrivée des casques HTC VIVE, Oculus Rift et Playstation VR sur le marché.

DES PARTENAIRES TECHNOLOGIQUES DE CHOIX

mk2 VR travaille main dans la main avec les meilleurs partenaires du secteur afin d'offrir les dernières technologies VR. Pour cela mk2 s'est entouré de HTC VIVE, Playstation VR, Oculus Rift, MSI et SOMNIACS-Birdly®.



PlayStation.VR



■ Le casque de réalité virtuelle HTC VIVE

La réalité virtuelle sur PC a récemment pris son essor grâce à la sortie en avril 2016 du premier casque VR à destination du grand public : le HTC VIVE, sans doute le casque le plus abouti à ce jour. Couplé à la puissance d'un ordinateur, il constitue un système de réalité virtuelle premier et unique en son genre. Avec le « room scaling » et le suivi de mouvement sur 360°, propre au HTC Vive, la prise en compte simultanée du cadre dans lequel l'expérience se déroule et du monde virtuel dans lequel on évolue représente une rupture technologique et se traduit par des expériences sur-réalistes. HTC donne vie à l'excellence grâce à une innovation leader dans la conception d'expérience et d'appareils portables intelligents.



■ PlayStation® VR

Le PlayStation®VR est un nouveau concept de réalité virtuelle pour PlayStation®4 (PS4™) ouvrant la porte à des expériences de jeu immersives et révolutionnaires qui vous transportent de votre salon vers des mondes incroyables. Utilisant un affichage OLED HD de pointe, des capteurs de mouvements, une détection des mouvements de la tête à 360° et un son 3D, le PlayStation®VR vous place au cœur de l'univers du jeu. Il vous permet de visualiser votre environnement virtuel et d'interagir avec lui comme si vous étiez physiquement dans le jeu.



■ Le casque Oculus Rift

En 2012, Palmer Luckey crée le premier prototype de l'Oculus Rift après une campagne Kickstarter réussie. En 2014, Facebook acquiert Oculus VR, société à l'origine de l'Oculus Rift. Après plusieurs années de développement, Oculus VR sort officiellement l'Oculus Rift en mars 2016. Soutenu par de nombreux leaders de l'industrie, l'Oculus Rift s'impose comme un acteur majeur de la scène VR.



■ La technologie Full Body Immersive par SOMNIACS-Birdly®

La technologie « Full Body Immersive » est une technologie de simulation qui combine l'engagement de l'ensemble du corps sur un appareil avec l'immersion visuelle à travers un casque de réalité virtuelle. Cette technologie permet de vivre l'expérience dans le monde virtuel la plus complète et intense qui existe actuellement sur le marché.

La plus incroyable d'entre elles : Birdly®, issue d'un projet de recherche en design dirigé par Max Rheiner à l'Université des arts de Zurich (ZHdK), est présentée en exclusivité au mk2 VR. Elle est introduite sur le marché par la société de design et technologie suisse SOMNIACS, spin-off de l'Université des Arts de Zürich (ZHdK). Véritable révolution technologique, cette expérience vous permet de voler tel un oiseau en adoptant la position et les mouvements adéquats. Contrairement à un simulateur de vol commun, vous n'évoluez pas dans le ciel avec un joystick, une souris et beaucoup de boutons : vous incarnez simplement un oiseau ! SOMNIACS crée une expérience extrêmement vivante qui vous fait oublier instantanément les mécaniques et les codes informatiques derrière cet appareil spectaculaire.



■ Les ordinateurs MSI

Depuis sa création en 1986, MSI est un acteur important dans le monde des composants informatiques. La société a opéré un changement stratégique majeur dans les années 2000 en se spécialisant dans le GAMING PC. Avec l'aide de son équipe de recherche et développement, MSI a fait de l'innovation son axe principal de création afin d'offrir aux joueurs les plus exigeants des produits leur garantissant l'expérience la plus optimale et la plus immersive. C'est dans ce souci d'innovation que MSI a naturellement apporté son soutien technique au projet mk2 VR afin de faire découvrir la réalité virtuelle au grand public.

Configuration des ordinateurs MSI pour mk2 VR :

Aegis X-037EU
 Windows 10 Home
 Intel® Core® i7-6700K
 NVIDIA® GeForce 1080 GAMING
 8 Go GDDR5X
 DDR4 16 Go , 2133 MHz
 Disque dur 3.5" 2 To 7200 tpm + 2 x
 SSD PCIe M.2 128 Go
 801.11 ac (Killer Wireless-AC 1435)
 10/100/1000 (Killer E2400 with Killer
 Shield)



UN LIEU ENTièrement DÉSIGNÉ POUR LA VR

Situé au sein du mk2 Bibliothèque, 3ème salle de cinéma en France avec près de 2 millions de spectateurs par an, mk2 VR est le premier lieu entièrement dédié à la réalité virtuelle.

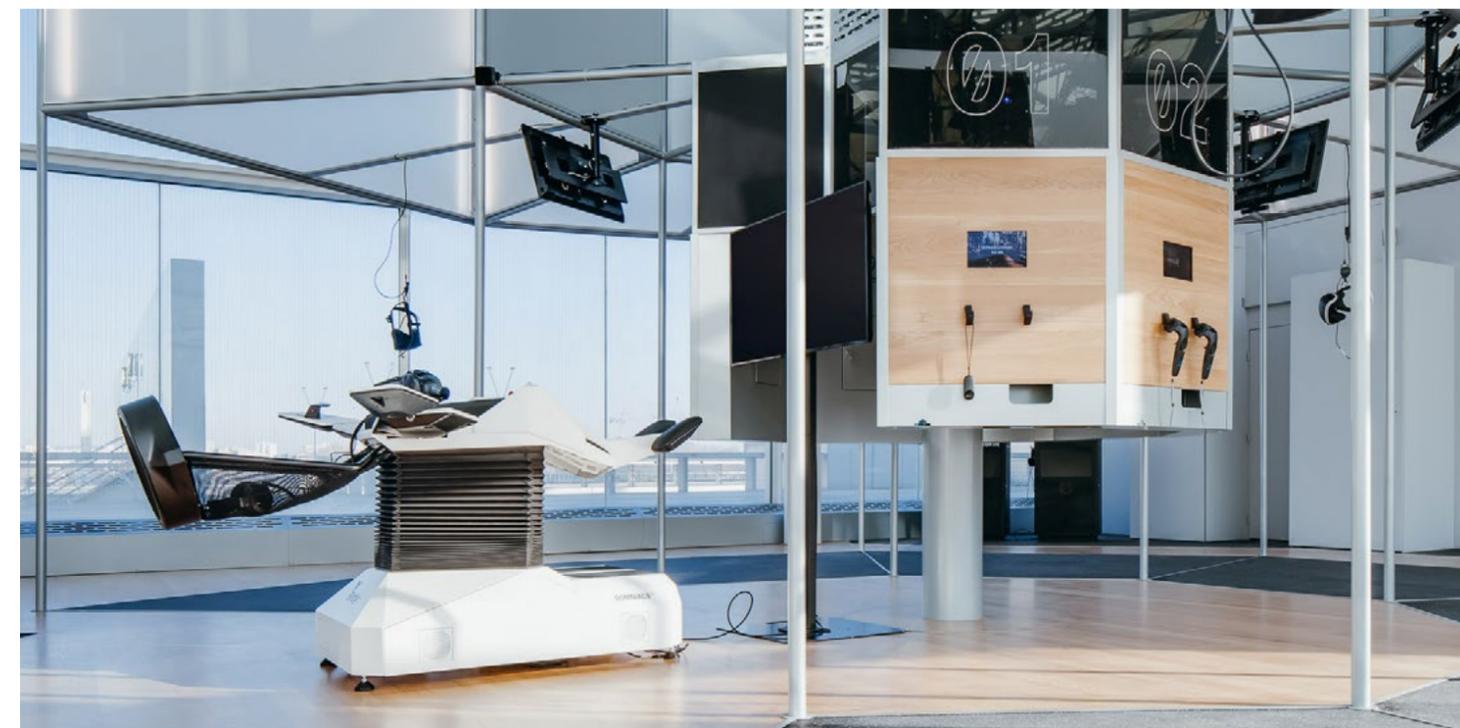
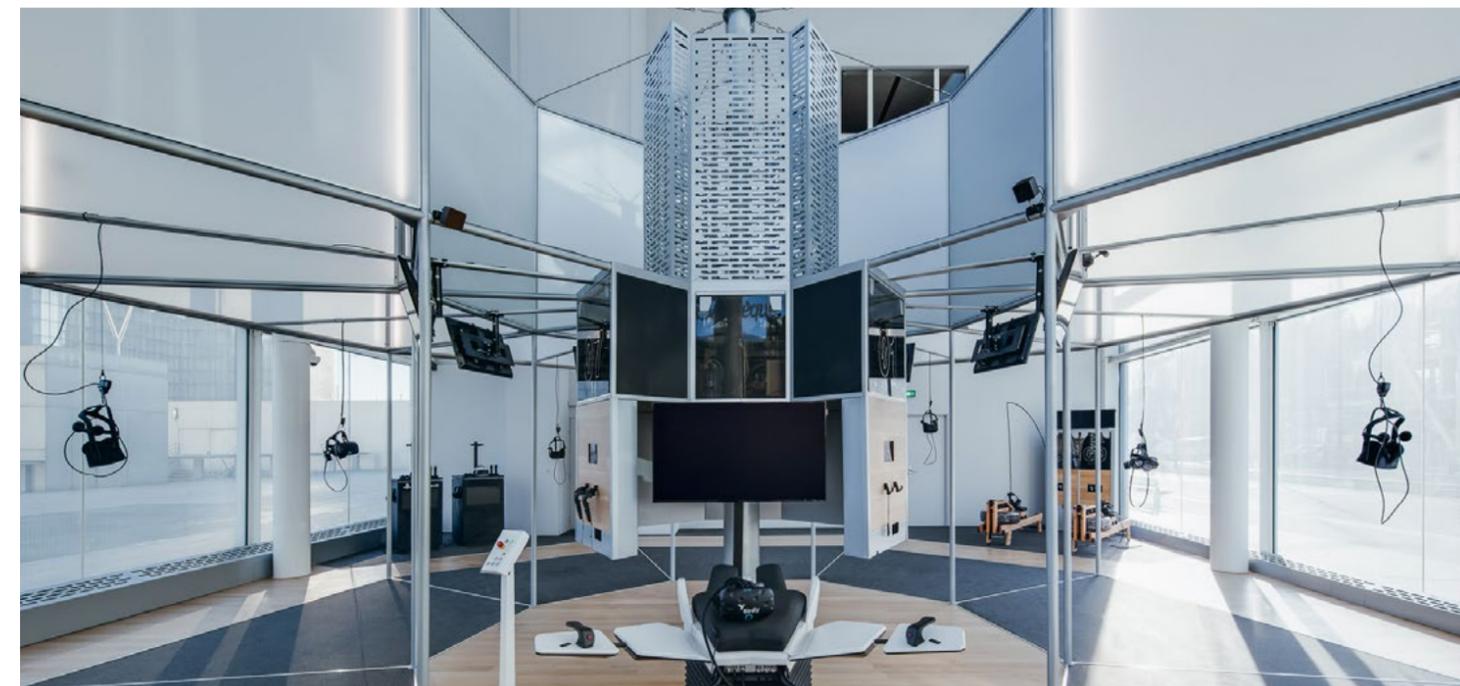
Positionné à la pointe du bâtiment dans **un cube de verre de 150m2 et de 14 mètres de hauteur sous plafond**, mk2 VR est une création architecturale avant-gardiste en bois et en acier pensée pour le confort de l'utilisateur et pour valoriser la création. Avec une vue imprenable sur la Bibliothèque Nationale de France, cette station VR s'organise en **12 « VR pods »**.

Conçu par mk2 et le studio Bonsoir Paris, mk2 VR est un espace dessiné pour favoriser l'expérience collective et faciliter la prise en main de la technologie. En entrant chez mk2 VR, vous n'avez qu'à vous immerger dans le contenu sélectionné par mk2.

Le studio Bonsoir Paris a également conçu, en partenariat avec mk2 VR, des accessoires sur-mesure en impression 3D afin de faire disparaître toutes les contraintes.

mk2 VR en bref :

- Un lieu de vie de **300 m2**
- **Au cœur du nouveau quartier 3.0** de Paris
- **12 «VR pods»**
- Les dernières technologies avec **HTC VIVE, Playstation VR, Oculus Rift et MSi.**
- **1,5 million d'euros d'investissement**
- **100 000 visiteurs attendus en 2017**



UN LIEU ENTIÈREMENT DÉSIGNÉ POUR LA VR

B • **Bonsoir Paris** est un studio créatif fondé en 2011 qui suscite la curiosité en rendant l'impossible logique. Son travail aspire à réunir l'art, la science, le design et la technologie, plaçant la recherche et l'innovation au cœur de ses réalisations. Afin d'offrir des réponses inattendues, le studio combine une approche originale avec une expertise technique rigoureuse qu'il applique au design d'espace comme d'objet, aux spectacles, à la photographie et la réalisation de films ou encore le graphisme.

Jean-Matthieu Nastorg a travaillé en étroite collaboration avec mk2 et le Studio Bonsoir Paris pour réaliser le projet mk2 VR. Diplômé de l'École d'Architecture de Paris-Belleville, il fonde son propre studio en 2014. Travailler sur le bâti existant et redonner une identité à des sites modestes en recréant des lieux de vie et d'échange caractérisent sa démarche. En 2015, il réalise notamment le restaurant BIIIM! au sein du mk2 Quai de Loire, et se voit confier la rénovation des cinémas mk2 Odéon côté St Michel, mk2 Bastille côté Beaumarchais, mk2 Beaubourg et prochainement du nouveau mk2 Bastille côté Saint-Antoine.



Le Perchoir s'associe à mk2 pour l'ouverture d'un **nouveau bar-terrasse** : le Perchoir mk2. Situé au pied du mk2 VR, le Perchoir fait le choix de la complémentarité et joue avec les codes de l'ancien et du moderne. Dans la lignée de tous les établissements du groupe, Le Perchoir propose un lieu de détente et de dépaysement dans un cadre hors du commun.

À l'image des technopoles d'inspiration nippone, Le Perchoir présente un univers aux accents d'Extrême-Orient, en parallèle des nouvelles formes de divertissement proposées au sein de mk2 VR. La décoration, agencée par le duo de décoratrices Les Autruches, rend hommage à l'Asie, à travers des collections de la maison Asiatide, où les objets traditionnels sont réinterprétés dans la grande tradition de l'Orient.

Les fameuses recettes de cocktails des Hommes de Bar accompagnent les dim-sums et petits paniers pimentés, sur fond de musiques du monde sélectionnées par Karl du collectif Radiooooo. Des DJ sets sont également prévus du jeudi au samedi.

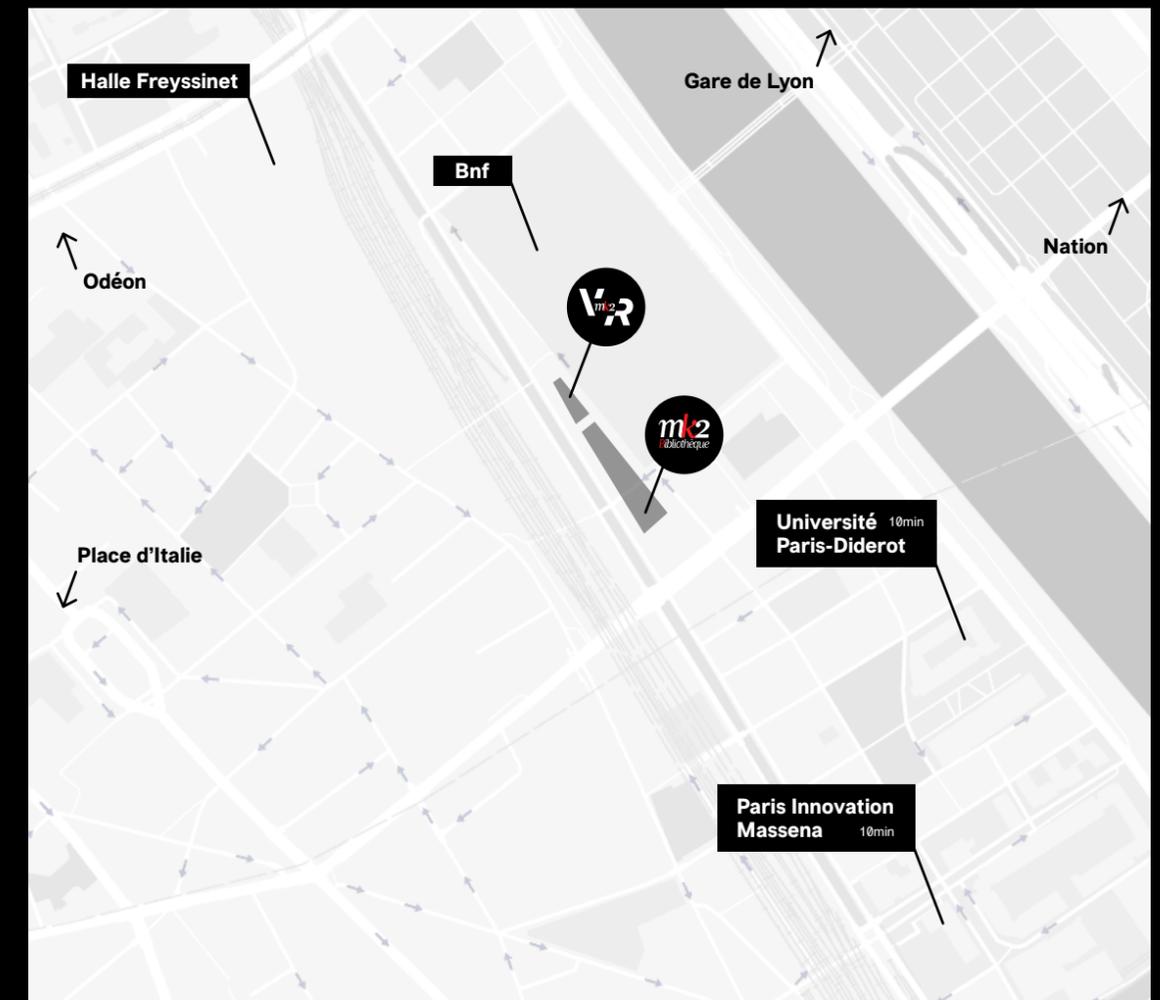
Les autres établissements du Perchoir : Le Perchoir (75011), le Perchoir Marais (BHV Marais, 75004), Le Pavillon Puebla (75019), La passerelle (92100).

La terrasse sera ouverte :
Du mercredi au samedi
de 16h à 2h
Et le dimanche de 16h
à minuit



Au cœur du nouveau quartier 3.0 parisien

Le mk2 VR est situé à la pointe du mk2 Bibliothèque, 3ème plus grand complexe cinématographique français. Au cœur du nouveau quartier 3.0 de Paris, ce cinéma, lieu de vie incontournable, a toujours misé sur l'innovation. Situé aux pieds de la Bibliothèque Nationale de France et à moins de 10 minutes de la Halle Freyssinet, le plus grand campus de start-up au monde qui ouvrira prochainement ses portes, le 13ème arrondissement de Paris est définitivement tourné vers l'innovation.



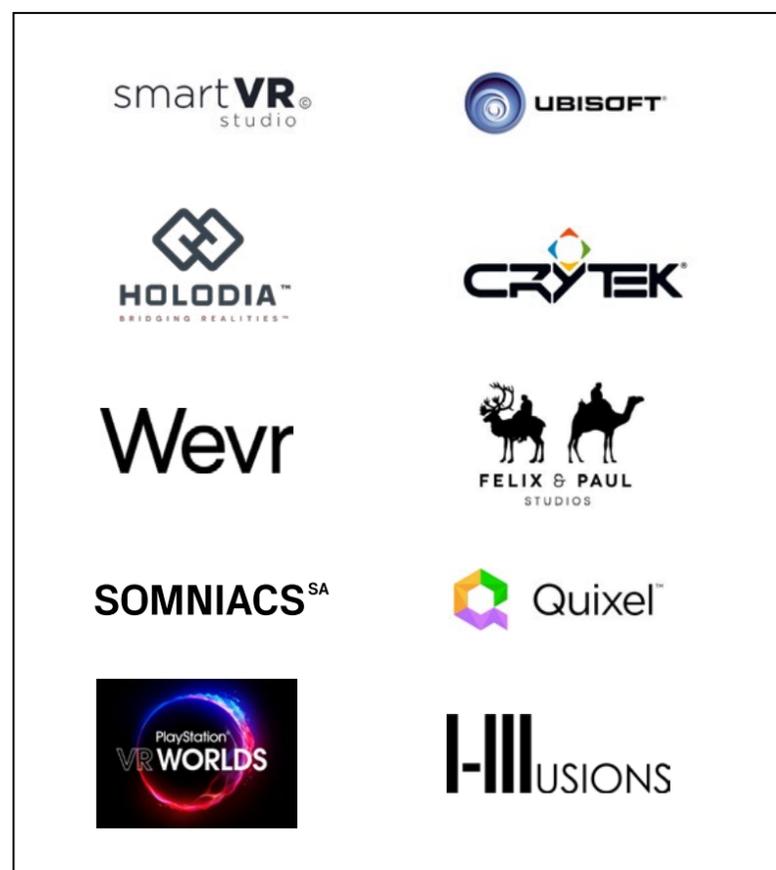
LA QUALITÉ DE LA PROGRAMMATION mk2 AU SERVICE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le meilleur de la réalité virtuelle

Lieu de culture et de divertissement, mk2 VR sera **rythmé tout au long de l'année** par la programmation d'**exclusivités** et d'**avant-premières** dévoilées le mercredi.

Fidèle à sa réputation, mk2 met à l'honneur les créations des plus grands studios internationaux de VR. **Fictions, documentaires, simulations, jeux vidéo**, en observation ou en interaction... Tous les genres seront représentés.

Les studios de créations partenaires du projet



Birdly by SOMNIACS

En exclusivité au mk2 VR

Expérience « full body immersive » sur simulateur Birdly®

mk2 VR vous fait voler avec Birdly®

Issu d'un projet de recherche en design à l'Université des arts de Zurich (ZHdK), en Suisse, Birdly® a vu le jour en 2013. Max Rheiner, alors responsable du programme « Interaction Design » de ZHdK, dirige une équipe constituée de chercheurs en design et d'élèves pour travailler sur des concepts visionnaires et des prototypes précoces liés au rêve de voler. Début 2015, Max Rheiner, Fabian Troxler et Thomas Tobler s'associent à Michel Zai (CEO) pour fonder la société SOMNIACS - un spin-off de l'Université des Arts de Zürich (ZHdK) pour répondre à la demande de Birdly® et réfléchir au déploiement de la prochaine génération de réalité virtuelle, de réalité augmentée et d'expériences interactives.

L'intention de Birdly® est donc de réaliser un des rêves les plus anciens et primaires : voler. Grâce à la technologie de la réalité virtuelle et de la robotique, Birdly® vous plonge dans une expérience intégrale. La nature immersive et interactive de Birdly® sert un objectif simple : jouir de la liberté ultime d'un oiseau et explorer intuitivement le ciel.

“ SOMNIACS is excited to team up with MK2 to create high class VR experiences with and for Birdly. mk2 company convinced us with a fantastic track record: MK2 understands how to combine sophisticated story telling with innovative technology and strong design. Their full focus is always on the complete audience experience. That's exactly what makes the difference between empty VR promises and real cultural impact... ”

Max Rheiner
Founder and CTO of SOMNIACS



The Walk by smartVR Studio

Expérience de simulation sur HTC VIVE

Faites le grand saut ! Sensations fortes garanties.

Vous voilà propulsé(e) à 300m du sol, en plein Manhattan, et vous n'avez pas le choix : il vous faut faire un aller-retour sur une poutre, au-dessus du vide. Plus vraie que vraie, cette expérience vous offre une vue splendide sur la ville, des sueurs froides et d'intenses émotions... Aussi drôle à jouer qu'à regarder !



Homebound Joyride by Quixel

En exclusivité au mk2 VR

Expérience de simulation sur Oculus Rift.

Seul(e) dans l'espace, à vous de rentrer sain et sauf sur terre.

Plongez-vous dans la plus belle et frissonnante expérience de VR réalisée à ce jour. Vivez une suite d'événements catastrophiques dans le froid du vide spatial, alors que vous foncez à grande vitesse vers la Terre. Quand le désastre s'abat sur vous, votre unique mission est de vous en sortir aussi vite que possible.



The Climb by Crytek

En exclusivité au mk2 VR

Expérience de simulation sur Oculus Rift, également compatible avec Oculus Touch.

Atteignez de nouveaux sommets lors de l'ascension en solo !

Ressentez les sensations exaltantes de l'escalade en réalité virtuelle. Conquérez les formations rocheuses inspirées de zones naturelles d'Amérique du Nord, d'Europe et d'Asie. Explorez et profitez de la vue ou battez-vous pour le meilleur score et l'ascension la plus rapide dans le classement.



Eagle Flight® by Ubisoft

Première collaboration étroite avec Ubisoft

Expérience de vol sur PlayStation®VR

Le ciel est à vous, élevez-vous dans les cieux de Paris pour une expérience inédite...

50 ans après la disparition des humains, la faune et la nature se sont réapproprié la ville de Paris pour en faire un terrain de jeu urbain à vous couper le souffle. Dans la peau d'un aigle, vous planerez au-dessus de ses monuments emblématiques, vous plongerez à travers ses rues étroites et prendrez part à d'intenses duels aériens pour protéger votre territoire.



Assassin's Creed® VR by Twentieth Century Fox

En exclusivité au mk2 VR du 9 au 31 décembre 2016.

Expérience immersive sur Oculus Rift,
tirée du film Assassin's Creed®.



Star Wars™ Battlefront™ Rogue One™ : Mission X-WING VR by Electronic Arts

En exclusivité au mk2 VR.

Expérience de jeu sur PSVR.

Incarnez un pilote rebelle et maîtrisez le combat spatial dans un monde virtuellement immersif avec Star Wars Battlefront Rogue One : Mission X-wing VR.

Inspiré du prochain film Rogue One : A STAR WARS Story, les joueurs devront combattre aux confins de l'espace.

Enfilez votre casque et découvrez des combats à 360° à bord d'un X-wing !



Holofit by Holodia

Expérience Full Body Immersive sur rameur mk2 VR en collaboration avec le studio Holodia, vous propose une version multijoueur inédite, spécialement développée pour une expérience exclusive.

Quand le rameur se transforme en voyage dans des contrées lointaines.

Naviguez en rameur dans une sélection de paysages virtuels variés, incluant des îles tropicales paradisiaques, le Grand Canyon, la banquise en Antarctique, le jardin d'Eden et encore bien d'autres environnements à découvrir. Seul(e) ou à deux, faites la course ou profitez simplement du paysage à votre rythme.



Space pirate trainer by I-illusion

Expérience de jeu sur HTC Vive

Entraînez-vous à battre un maximum de drones !
 Vous vous souvenez des bornes d'arcade des années 80 ? Imaginez si vous pouviez vous immerger dans le jeu.

Space Pirate Trainer vous met directement dans le jeu, combattant d'incessantes vagues de drones avec toutes les armes et gadgets dont peut rêver un(e) pirate de l'espace.

Utilisez vos boucliers pour parer les tirs de lasers ne sera pas suffisant, vous devrez également vous déplacer dans l'espace si vous voulez atteindre le haut du classement !



Ocean Descent by Sony London Studio

Expérience immersive sur PlayStation®VR

Enfilez votre combinaison de plongée pour une descente dans les profondeurs de l'océan.

Plongez à la découverte de l'océan, protégé(e) par une cage anti-requins et enfoncez-vous dans les profondeurs de l'océan pour contempler la faune et la flore tout autour de vous et sous vos pieds.

Au cours de votre périple, admirez les splendeurs de la vie marine, percez un secret perdu et affrontez des dangers extrêmes.



Introduction to VR by Felix & Paule

Expérience contemplative sur Oculus Rift.

mk2 s'associe avec le talentueux studio de création de contenus en réalité virtuelle Félix & Paul Studios pour présenter en exclusivité ses productions en France au sein du mk2VR.

« Introduction à la Réalité Virtuelle », sélection des meilleurs documentaires de leur catalogue, sera le premier contenu présenté au lancement de mk2 VR. D'autres titres seront annoncés prochainement.

■ QUI ?

Celles et ceux qui viennent seul(e)s, à deux, entre amis, en famille ou avec leur entreprise, les curieux(ses), les enthousiastes, les passionné(e)s, les sceptiques, les perplexes, les blasé(e)s, les geeks et les moins geeks, les puristes et les néophytes, les rêveurs(ses), les voyageurs(ses) et les aventuriers(ères), les enfants et les parents sont invités à découvrir et à échanger autour de la réalité virtuelle.

mk2 VR est un lieu ouvert à tous les publics et accessible aux enfants dès 6 ans, accompagnés de leurs parents.

Vous êtes nombreux(ses) ? Privatisez une partie du lieu pour profiter d'une heure ou plus, rien que pour vous.

Et pour les entreprises ? Les équipes de mk2 sont à votre disposition pour organiser l'événement qui vous ressemble. Team building, formations, conférences, anniversaires, ou encore soirées privées, mk2 VR accueille toutes les occasions, de 10 à 200 personnes.

■ QUAND ?

mk2 VR est ouvert du mercredi au dimanche ainsi que les jours fériés et tous les jours pendant les vacances scolaires.

Mercredi de 18h à 23h

Jeudi de 18h à 23h

Vendredi de 18h à 23h

Samedi de 14h à 23h

Dimanche de 14h à 20h

■ OÙ ?

162 avenue de France

75013 Paris, FR

Entrée par la pointe du mk2 Bibliothèque

■ COMMENT ?

Achat uniquement sur place au mk2 VR :

20 minutes : 12 euros

40 minutes : 20 euros

Privatisation sur demande www.mk2vr.com

L'HISTOIRE DE **mk2**

Emblème du cinéma d'auteur mondial, mk2 est une **société familiale fondée en 1974** par Marin Karmitz et aujourd'hui dirigée par ses fils Nathanaël et Elisha Karmitz. **mk2 défend une cinématographie de qualité et crée des lieux de vie et de découvertes créatives.**

La société s'est construite autour de trois métiers : la production, la distribution et l'exploitation de salles. Rythmée par l'engagement politique et culturel de son fondateur Marin Karmitz, dont elle porte les initiales, l'identité de mk2 se distingue par **la volonté de donner la parole à ceux qui ne l'ont pas, défendre une vision du monde singulière et créer un modèle d'alternative culturelle unique au monde.** mk2 a produit plus de 100 films, constitué un catalogue de 600 titres des plus grands réalisateurs, de François Truffaut à Charlie Chaplin, et exploite un réseau de **26 cinémas en Europe.** mk2, c'est également **240 nominations et plus de 160 prix.**

La première moitié des années 2000 marque un tournant dans l'activité d'exploitation du groupe, avec l'ouverture en 2003 du complexe **mk2 Bibliothèque.** Émergeant au cœur d'un quartier en construction, aux pieds de la Bibliothèque Nationale de France, il est entièrement aménagé en étroite collaboration avec des designers comme Martin Szekely qui y crée le siège pour deux : le Loveseat™.

Le cinéma mk2 Bibliothèque est aujourd'hui la **3ème salle de cinéma en France,** accueillant plus de **2 millions de spectateurs par an.** Il présente une programmation diverse qui permet un décloisonnement du cinéma, en l'ouvrant sur toutes les formes d'expression de la culture. Composé de **20 salles, un store, deux restaurants-café et le premier emplacement de food truck à Paris ;** c'est plus qu'un cinéma, c'est un véritable lieu de vie et de rencontres intellectuelles et émotionnelles.

Toujours à la pointe de l'innovation, mk2 ouvre le 9 décembre 2016 au sein du mk2 Bibliothèque le premier lieu dédié à la réalité virtuelle.

www.mk2pro.com



Lexique

■ La réalité virtuelle

(en anglais, virtual reality ou VR) est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement. La réalité virtuelle reproduit artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat.

■ Une vidéo 360°

est une vidéo immersive permettant aux individus la visionnant d'avoir une vue à 360°. La vidéo 360° reproduit dans le domaine de la vidéo le principe de la photo panoramique.

■ « VR Pod »

Espace réel dédié à l'usage d'un casque de réalité virtuelle, permettant de se déplacer et de faire l'expérience du contenu en toute sécurité.



En partenariat avec



La banque d'un monde qui change

Contact

162 avenue de France
75012 Paris
www.mk2vr.com

@mk2VRX
#neverlivedbefore
#futureisnow