



LOISIRS Culture

On a testé Le survol de New York

VIRTUEL. La tête dans les étoiles, nos journalistes casqués ont virevolté de Manhattan à l'Afrique dans les nouvelles salles du MK2 et à la Géode. Bluffant et très physique.

PAR VINCENT GAUTIER

Un grand écran, une salle obscure, des bandes-annonces et, bien sûr, un film. C'est l'expérience classique d'un spectateur dans un cinéma. Ce ne sera plus forcément le cas dès demain au MK2 Bibliothèque. Dans ce multiplexe côtoyant la bibliothèque François-Mitterrand à Paris (XIII^e), l'exploitant de salles a décidé de se lancer dans la réalité virtuelle avec MK2 VR, un espace de 150 m² consacré à cette technologie. Avec à la clé la promesse d'une programmation qui ne cessera d'évoluer au fil des semaines.

Que vous optiez pour une séance de vingt ou quarante minutes, difficile de passer à côté de l'attraction phare du lieu. Elle se trouve à l'entrée et s'appelle Birdly. Casque sur la tête et allongé sur un appareil aux allures de machine volante imaginée par Leonard de Vinci, le joueur se transforme en oiseau planant au-dessus de Manhattan. Ici, pas



Une séance de rameur dans n'importe quel décor.

de réel objectif à atteindre. Seules les sensations de vol comptent. Pour prendre de la vitesse, rien de plus simple : il suffit de battre des ailes avec l'aide de ses deux bras !

EN FACE-À-FACE AVEC UN DINOSAURE OU... LE BASKETTEUR LEBRON JAMES

Les volets placés sous les mains permettent quant à eux de virer à droite ou à gauche, ce qui est

très pratique pour se frayer un chemin entre les gratte-ciel new-yorkais. Penchez-vous vers l'avant et vous entamerez une descente en piqué décoiffante, d'autant qu'un ventilateur simule le souffle du vent. Pendant quelques instants, vous pourrez même revivre une scène mythique du cinéma en admirant King Kong juché au sommet de l'Empire State Building.

Si vous souhaitez garder les



LP/GUILAUME GEORGES

MK2 Bibliothèque (Paris XIII^e), mardi. Allongé les bras dépliés tel un oiseau, on peut survoler Manhattan. Pour prendre de la vitesse, rien de plus simple, il suffit de battre des ailes.

pièdes sur terre, une dizaine d'options s'offre aux visiteurs. Pourquoi ne pas débiter par une courte introduction à la réalité virtuelle ? Il est seulement nécessaire de bouger la tête pour se retrouver nez à nez avec un dinosaure ou face au basketteur LeBron James. Mais dans la majorité des cas, pas question de garder les mains dans les poches. Il faut même les lever bien haut dans le jeu *The Climb*, puisqu'elles servent à escalader les parois les plus ardues. Une prise mal assurée et la chute (virtuelle, rappelons-le) est garantie. Les

amateurs de blockbusters ne sont pas laissés de côté. Dans *X-Wing VR Mission*, le joueur campe un pilote de vaisseau spatial dans l'univers de « *Star Wars* ». De quoi patienter quelques jours avant la sortie, sur grand écran, de « *Rogue One* », nouvelle entrée dans la saga. *Assassin's Creed VR* fait également office d'immersion avant l'heure dans le prochain film avec Marion Cotillard et Michael Fassbender, prévu pour le 21 décembre, et lui-même adapté de la célèbre série de jeux vidéo. La boucle est bouclée.

Pratique

LES ADRESSES

A la Géode, 26, avenue Corentin-Cariou, à Paris (XIX^e). Au

MK2 Bibliothèque, 162, avenue de France à Paris (XIII^e).

POUR QUI ? A partir de 10-12 ans à la Géode. Enfants à partir de 6 ans acceptés au MK2 s'ils sont accompagnés de leurs parents.

QUAND ? Mercredi, samedi, dimanche (et tous les jours en vacances) à la Géode. Au MK2 (à partir de demain), du mercredi au vendredi de 18 à 23 heures, le samedi de 14 à 23 heures et le dimanche de 14 à 20 heures (ouvert les jours fériés et tous les jours en vacances).

COMBIEN ? 9 à 12 € (16 € le billet couplé à un film ou une expo) la séance d'au moins 45 min à la Géode. Attention, réservation obligatoire (Lageode.fr). Au MK2, 12 € la séance de 20 min, 20 € la séance de 40 min (mk2vr.com).