

CST

COMMISSION SUPÉRIEURE TECHNIQUE DE L'IMAGE ET DU SON

La Lettre

A photograph of a woman sitting on a ledge and a man standing next to a classical building facade at sunset. The woman is in the foreground, sitting on a stone ledge, looking towards the right. The man is standing further back, next to the ornate facade of a building, looking towards the left. The sky is filled with soft, golden clouds, and the sun is low on the horizon, creating a warm, golden light. The building's facade is highly detailed with classical architectural elements.

SEPTEMBRE 2026

N°194

- ▶ LES DEUX FONT LA PAIRE : ENTRETIEN AVEC LOUIS ET SAMUEL MERLE
- ▶ CST PREMIÈRE L'ÉVÈNEMENT INCONTOURNABLE DE L'ASSOCIATION
- ▶ ENTRETIEN AVEC ESTHER MYSIUS, CHEFFE DÉCORATRICE D'HISTOIRES DE LA NUIT
- ▶ DOSSIER FILM : *LE FANTÔME DE L'OPÉRA*
- ▶ ENTRETIEN AVEC NICOLAS RUMPL, CHEF MONTEUR DE *NOTRE SALUT*
- ▶ PORTRAIT *RICHARD EDLUND* - PARTIE 2



LA CST est la première association de techniciens du cinéma et de l'audiovisuel française.

Née en 1944, elle promeut l'excellence technique qui permet l'aboutissement de la vision de l'équipe artistique et garantit que cette vision est correctement restituée sur l'écran pour l'ensemble des spectateurs. La CST organise les groupes de travail d'où émergeront les bonnes pratiques professionnelles qui deviendront des recommandations techniques, voire même des normes ou standards. La CST accompagne également les salles de cinéma qui souhaitent proposer une expérience optimale à leurs spectateurs. À ce titre, elle assure la Direction technique de plusieurs festivals, dont le Festival International du Film de Cannes.

Enfin, la CST est la maison des associations de cinéma avec aujourd'hui 25 associations membres.

La CST, forte de plus de 700 membres, est principalement financée par le CNC.

Cette Lettre est également la vôtre !

Vos contributions sont les bienvenues à l'adresse redaction@cst.fr.



SOMMAIRE

▶ ASSOCIATIF

Les deux font la paire	4
L'actualité des départements	10
CST Première, l'événement incontournable de l'association	12
81 ^e Congrès des exploitants de la FNCF	14

▶ TECHNIQUE

Draper la nuit : entretien avec Esther Mysius, cheffe décoratrice d' <i>Histoires de la nuit</i>	15
Dossier film <i>Le fantôme de l'opéra</i>	17
Du contour à la matière	29
Sortir par la porte, revenir par la fenêtre : entretien avec Nicolas Rumpl, monteur de <i>Notre salut</i>	34
La Journée CST au SATIS 2026	38
<i>Color Volume</i>	40
TRAVERSE : structurer un réseau national pour la diffusion des œuvres immersives en réalité virtuelle	44
Sommet des Arcs	48
De la billetterie à la pompe à chaleur	52
Futur du cinéma et cinéma du Futur	54

▶ ÉVÈNEMENT

Portrait Richard Edlund - PARTIE 2	57
Hommage à Jérôme JEANNET	63
Un métier trouvé, une formation qui a compté	65

▶ ET AUSSI

L'œil était dans la salle	67
Prix CST - Mademoiselle	69

CST : 9 rue Baudoin 75013 Paris • Tél. : 01 53 04 44 00 • Fax : 01 53 04 44 10 • Email : redaction@cst.fr • Internet : www.cst.fr

Directeur de la publication : Baptiste Heynemann • Rédacteur en chef : Ilan Ferry.

Remerciements aux contributeurs : Dominique Bloch, Eric Chérioux, Jean-Marie Dura, Orphée Gavoille, Mathieu Guetta, Réjane Hamus-Vallée, Sébastien Lefebvre, Melissa Rizkallah, Quentin Stallivieri.

Couverture : © SND - Full Dawa. Maquette : Cynthia Hammoumraoui • Relecture : Christian Bisan^{ss}

Impression : Corlet

Dépôt légal septembre 2026



TRAVERSE : STRUCTURER UN RÉSEAU NATIONAL POUR LA DIFFUSION DES ŒUVRES IMMERSIVES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

L'expérience cinématographique n'a cessé d'évoluer pour renforcer l'immersion du spectateur. Du son 5.1 au Dolby Atmos, des écrans géants à l'Imax, jusqu'aux dispositifs sensoriels comme la 4DX, les innovations techniques ont progressivement transformé la manière de vivre un film tout en préservant le principe fondamental de la séance collective.

L'émergence de la réalité virtuelle ouvre aujourd'hui un nouveau chapitre de la narration audiovisuelle. L'immersion n'est plus uniquement sonore ou visuelle : elle devient spatiale, offrant au spectateur la possibilité de pénétrer au cœur même de l'œuvre et d'en faire l'expérience de l'intérieur. Cette évolution soulève toutefois une question essentielle : comment rendre ces nouvelles formes de création accessibles au plus grand nombre dans des conditions de diffusion pérennes et adaptées aux lieux culturels ?

C'est pour répondre à cet enjeu qu'est né Traverse, un dispositif national qui accompagne les cinémas et lieux culturels dans l'intégration de la réalité virtuelle à leur programmation et dans la diffusion d'œuvres immersives.

Imaginé par Diversion en 2022 et expérimenté avec succès aux Pays-Bas à travers le réseau Nu:Reality, Traverse franchit aujourd'hui une nouvelle étape avec son déploiement en France. Lauréat de l'appel à projets France 2030 « Culture immersive et métavers » (opéré par Bpifrance), le projet est porté par un consortium réunissant Diversion, Art Explora, Futura Cinéma et Hacnum.

Avec une première phase de lancement prévue pour octobre 2026, l'objectif de Traverse est de déployer un réseau national de 17 cinémas et lieux culturels intégrant un dispositif complet de diffusion d'œuvres immersives en réalité virtuelle. Au-delà de l'équipement des sites, le projet entend structurer un modèle d'exploitation pérenne permettant de démocratiser l'accès à ces nouvelles formes de création sur l'ensemble du territoire.

■ Naissance du projet : s'appuyer sur l'expertise existante

Dès 2016, l'industrie cinématographique voit en la VR un nouveau langage narratif. Longtemps cantonnée à des sections spécifiques des grands festivals (Venice Immersive dans le cadre de la Mostra, *Compétition Immersive du Festival de Cannes*, GIFF, etc.), la VR est restée une niche, inaccessible au grand public faute de circuits de distribution standardisés. L'ambition de Traverse est donc de répondre à cette problématique en structurant un véritable réseau de diffusion à l'échelle nationale permettant de rendre les expériences immersives accessibles à tous. Le projet accompagne les lieux culturels et les cinémas dans l'intégration durable de la réalité virtuelle à leur programmation en proposant un modèle complet qui associe équipements, accompagnement technique, formation des équipes, programmation éditoriale, médiation et accompagnement des publics. L'objectif n'est pas de créer des lieux entièrement dédiés à la réalité virtuelle, mais de permettre aux infrastructures culturelles existantes d'accueillir ces nouvelles formes de création en s'appuyant sur leur savoir-faire, leurs équipes et leurs publics.

Traverse s'appuie sur une première expérimentation menée dès 2022 aux Pays-Bas par Diversion et son partenaire Cassette pour lancer le réseau Nu:Reality afin d'intégrer la VR dans la programmation quotidienne des cinémas traditionnels néerlandais. Ce dispositif inédit en Europe repose sur une approche hybride : le spectateur est équipé d'un casque de réalité virtuelle tout en bénéficiant de l'environnement sonore de la salle de cinéma, créant ainsi une expérience collective tout en conservant l'immersion individuelle propre à la VR.

En un an, Nu:Reality est passé de trois à sept cinémas partenaires, renouvelant ses programmes d'œuvres tous les deux mois. Les données récoltées



Journée presse du programme « *Trailblazing Taiwan* » du réseau Nu:Reality (23 juillet 2024) (Den Haag, Pays-Bas).

(notamment lors du programme *Trailblazing Taiwan* à l'été 2024) prouvent l'intérêt du public : 90,5 % des spectateurs recommanderaient le cinéma VR et 85,1 % souhaitent y avoir accès plus souvent. Fort de ces indicateurs prometteurs, cette expérience constitue le socle sur lequel s'appuie le développement de Traverse en France.

■ L'impulsion France 2030 et la structuration du modèle

Pour confirmer sa valeur sur le marché français, le dispositif a été présenté lors de deux événements clés : au Festival des Arcs en décembre 2024 devant les professionnels, puis au grand public lors du NewImages Festival au Forum des Images en avril 2025.

Le 18 mai 2025, le projet franchit un cap institutionnel en devenant lauréat de l'appel à projets France 2030 – Culture immersive et métavers. Traverse devient un dispositif soutenu par le gouvernement français.

Porté par un consortium réunissant Diversion, Art Explora, Futura Cinema et Hacnum, le projet Traverse associe des compétences complémentaires couvrant l'ensemble de la chaîne de diffusion : ingénierie et déploiement technique, exploitation de formats immersifs, programmation artistique, accompagnement des lieux culturels, développement des publics et animation du réseau professionnel. Cette approche collaborative constitue l'une des forces du projet. Chaque partenaire intervient sur son domaine d'expertise afin de proposer un modèle reproductible, durable et adapté à la diversité des territoires.

À terme, Traverse ambitionne de constituer un réseau national puis européen de cinémas et de lieux culturels capables d'accueillir régulièrement des programmes d'œuvres immersives en réalité virtuelle.

■ Les enjeux techniques du dispositif Traverse

L'intégration de la réalité virtuelle soulève de nombreux défis techniques.

L'enjeu dépasse largement la simple mise à disposition de casques VR. Il s'agit de concevoir un dispositif capable de garantir simultanément la synchronisation des contenus, la synchronisation sonore pour les salles de cinéma traditionnelles, la stabilité des connexions réseau, la gestion des casques, leur déploiement et leur maintenance, ainsi que la fluidité des opérations d'accueil des publics entre les séances.

Traverse développe ainsi une chaîne d'exploitation complète, pensée pour répondre aux contraintes des lieux culturels. Les protocoles de déploiement, les outils logiciels de pilotage, la formation

des équipes et les procédures d'exploitation sont conçus pour permettre une intégration simple de ces nouveaux usages afin d'enrichir l'offre des lieux culturels sans bouleverser le fonctionnement quotidien des lieux culturels.

L'objectif est de faire de la réalité virtuelle un format de diffusion à part entière, répondant aux mêmes exigences de qualité, de fiabilité et de confort que les autres dispositifs techniques aujourd'hui présents dans les salles de cinémas et lieux culturels.

■ Vers de nouveaux langages audiovisuels

Au-delà de l'aspect technologique et logistique, Traverse défend avant tout une vision culturelle.

En proposant au public des séances d'environ trente minutes composées d'une sélection d'œuvres immersives, le dispositif invite à découvrir de nouvelles formes de narration où le spectateur devient pleinement acteur de son expérience. À la croisée du cinéma, de l'art numérique et des technologies immersives, ces créations explorent de nouveaux rapports à l'image, au son et à la narration.

À l'heure où les pratiques culturelles évoluent et où les modes de diffusion se diversifient, Traverse entend contribuer à l'émergence d'un réseau capable d'accompagner durablement ces nouveaux langages audiovisuels. Plus qu'un projet technologique, il s'agit d'une infrastructure culturelle pensée pour favoriser la rencontre entre les œuvres immersives, les professionnels et les publics, et pour inscrire la réalité virtuelle dans le paysage culturel français.

■ Lancement à l'automne 2026

Traverse sera lancé le 7 octobre prochain dans quatre cinémas (La Salamandre de Morlaix, Le Lux de Caen, Le Concorde de la Roche-sur-Yon, L'Arvor de Rennes) et deux lieux de culture (Le Cube de Garges, l'Arche de Villerupt). Le premier programme proposera, entre autres, la première œuvre immersive du cinéaste mauritanien : Abderrahmane Sissako.

Melissa Rizkallah

Chargée de communication chez Diversion



Traverse : Cinema VR au Forum des Images dans le cadre du NewImages Festival 8^e édition (9 avril 2025). (Paris, France).