



Le casque VR, probablement le cadeau le plus couru des prochaines fêtes de fin d'année.

Mais de nombreux autres secteurs vont prendre le sujet à bras-le-corps... À commencer par l'industrie. En effet, de nombreuses applications existent pour les entreprises, notamment pour la formation du personnel ou pour améliorer des procédés de fabrication. Au début de l'année, la start-up française Middle VR a ainsi lancé Improov3, première "salle de réunion virtuelle" pour les professionnels. Avec un casque vissé sur les yeux, ingénieurs, architectes et designers peuvent visualiser et interagir en réalité virtuelle sur des modèles 3D. Le constructeur automobile Ford, quant à lui, utilise un casque fabriqué par Samsung pour aider ses designers à plancher sur de nouveaux modèles de voitures.

Dans le domaine de la santé, la première opération chirurgicale en réalité virtuelle et filmée en direct à 360° a eu lieu le 14 avril, au Royal Hospital de Londres. Une caméra située au-dessus de la table d'opération permettait aux étudiants de se déplacer eux-mêmes, où ils le souhaitent, dans le bloc opératoire... sans jamais y mettre les pieds. *"Grâce à la réalité virtuelle, même les équipements onéreux dédiés à la formation des chirurgiens ne seront plus nécessaires"*, explique Julie Mercier, cofondatrice d'Every VR, une start-up qui s'apprête à sortir un logiciel de virtualisation de chirurgie orthopédique. La prochaine étape? De véritables opérations chirurgicales réalisées à distance...

Dans le domaine de la chirurgie virtuelle, des sociétés aux noms aussi évocateurs qu'ImmersiveTouch, Touch Surgery ou Medical Realities bourgeonnent déjà aux quatre coins du monde. D'autres, comme Vivid Vision, se lancent dans les thérapies pour soigner l'amblyopie, le strabisme, les

vertiges, les troubles de l'équilibre, la peur de la route ou la perception de la verticalité. Encore plus ambitieux, le Brain and Behaviour Laboratory de l'Université de Genève, lui, tente carrément de traiter l'autisme grâce à la VR.

TÉLÉPORTE-MOI, SCOTTY!

Mais la véritable révolution visuelle sera vraiment accomplie lorsque l'image sortira pour de bon de l'écran. Ainsi, depuis des années, les chercheurs travaillent sur le principe d'un "Holodeck", inspiré du vaisseau de *Star Trek*. Dans la série, le capitaine Kirk et son équipage vivent toutes sortes d'aventures dans une grande salle permettant de reproduire n'importe quel environnement. En 2011, déjà, Sony dévoilait un système de projection capable de diffuser un film dans le salon tout entier. Murs, sol et plafond devenaient écran et le spectateur se retrouvait plongé dans l'océan ou au fin fond du Grand Canyon.

Le projet n'a jamais abouti commercialement, faute de films adaptés. Mais, en 2016, une start-up franco-américaine promet encore mieux: le premier smartphone "holographique", capable de projeter une image vivante au-dessus de son écran. Sans que l'utilisateur ait besoin de chausser un casque de réalité virtuelle pour la voir et interagir avec elle. Grâce à 64 faisceaux répartis dans différentes directions, la start-up - qui ne s'appelle pas Leia pour rien - promet de "tordre" la lumière de manière à faire croire à notre cerveau que l'image qu'il voit est en trois dimensions.

✘ Rafal Naczyk

Tous les dimanches de l'été, retrouvez nos journalistes sur le plateau de



BXen1
DIMANCHE 10 BX1 18H00