

«D'ici 5 ou 10 ans, la réalité virtuelle sera omniprésente dans notre vie»

Divertissement Les Genevois Caecilia Charbonnier et Sylvain Chagué, cadors de la branche, viennent d'ouvrir une salle dédiée à Los Angeles en collaboration avec Steven Spielberg, entre autres.

Christophe Pinol

christophe.pinol@lematindimanche.ch

Les premiers jours de tests ont fait salles comblées et la réaction du public a été incroyable. Ils sont Genevois et ont développé une technologie de réalité virtuelle proposant une immersion inégalée. Si révolutionnaire, d'ailleurs, que certains des plus grands studios hollywoodiens, ainsi que Steven Spielberg, se sont empressés de s'associer avec eux pour construire des multiplexes entièrement dévolus à la réalité virtuelle. Eux, ce sont, Caecilia Charbonnier et Sylvain Chagué. En exclusivité, alors que leur première salle vient d'ouvrir à Los Angeles, ils nous racontent ce qui attend les premiers visiteurs, mais nous font également part de leur vision du futur en la matière.

Comment vous êtes-vous retrouvés impliqués dans ce projet, en compagnie du Tout-Hollywood?

Caecilia Charbonnier: Sylvain et moi avons commencé à travailler sur la réalité virtuelle à travers Artanim, notre fondation à Genève, à la sortie du casque Oculus. On voulait apporter quelque chose de différent en combinant notre spécialité – la capture de mouvement – à la réalité virtuelle. Au départ, ce n'était qu'un projet de recherche, mais on l'a présenté à Los Angeles, au festival de Sundance, à celui de Cannes, et Hollywood s'y est intéressé. On a alors créé une start-up, spin-off d'Artanim, qui est devenue Dreamscape avec des partenaires comme Warner, MGM ou encore 20th Century Fox, en levant d'abord 11 millions de dollars, puis 30 autres en décembre dernier, dans le but de construire des multiplexes rassemblant plusieurs salles de réalité virtuelle (VR).

Et vous voilà aujourd'hui dans un grand centre commercial de L.A., à côté de Beverly Hills...

C.C.: Oui, au Westfield Mall Century City, un centre entièrement refait à neuf. On devait au départ ouvrir un espace avec plusieurs salles, certaines offrant des expériences cinématographiques spécialement déclinées pour la VR, mais la construction a pris énormément de retard et l'on se retrouve avec une seule attraction, «Alien Zoo», pour une durée d'un mois seulement.

Sylvain Chagué: Mais ça va nous permettre d'enfin tester notre attraction auprès du public. On est très impatient d'avoir ses réactions. Nous avons aussi maintenant un partenariat avec AMC (*ndlr: l'une des plus grandes chaînes de salles de cinéma des États-Unis*) pour ouvrir six multiplexes entre les États-Unis et le Royaume-Uni, ainsi qu'un autre partenaire au Moyen-Orient, où une salle devrait notamment voir le jour à Dubaï.

Décrivez-nous ce qui attend vos premiers visiteurs...

S.C.: Par groupe de six, ils sont d'abord accueillis dans un lobby, une sorte d'agence de voyages décorée à la Jules Verne, où ils vont devoir choisir leur avatar parmi neuf personnages: trois femmes, trois hommes et trois androïdes. Ils enfilent alors un sac à dos, soit un ordinateur embarqué leur permettant de se déplacer sans être relié par des câbles, leur casque de réalité virtuelle et leurs *trackers* aux mains et aux pieds. Ce sont eux qui leur permettent de voir leur propre avatar dans l'expérience, mais aussi ceux de leurs coéquipiers. À partir de là, le scénario peut commencer. Une navette les emmène jusqu'à une station spatiale en orbite abritant des créatures en voie d'extinction. Là, il faut imaginer la scène de «Jurassic Park», lorsque les personnages découvrent pour la première fois les dinosaures, mais sous un gigantesque dôme en verre, dans l'espace, avec des tas d'animaux qui viennent vous voir et que vous allez pouvoir caresser.



ArtifX SARL

Sylvain Chagué et Caecilia Charbonnier ont maintenant pour partenaires Warner, MGM ou encore 20th Century Fox.

«Le Tout-Hollywood est venu tester notre démo. Ils sont hyper-enthousiastes et pensent que c'est le futur du cinéma»
Sylvain Chagué

C.C.: En gros, vous êtes sur une plateforme volante qui va se déplacer dans différents endroits du zoo. Mais avec des interactions possibles. Par exemple, la plateforme vibre et grâce à des ventilateurs, on a vraiment l'impression de se déplacer. Elle est dotée de barres physiques, que l'on peut donc réellement agripper pour éviter de perdre l'équilibre. En forêt, on va découvrir d'autres créatures, dont une mante religieuse version «Alien» qui nous crache au visage. En réalité, c'est un système qui nous pulvérise de l'eau sur la figure. Des odeurs se déclenchent aussi à certains moments; il y a une mante robotisée qui simule une créature que l'on va pouvoir caresser et, à la fin, il faudra collaborer avec vos équipiers pour échapper à un gigantesque monstre... C'est assez complexe de synchroniser tout ça.

Comment s'est passée votre collaboration avec Steven Spielberg?

C.C.: Il a été l'un des premiers à entrer dans le financement de Dreamscape. «Alien Zoo» est une idée qui avait initialement été discutée pour le cinéma à l'époque où lui et notre partenaire Walter Parkes travaillaient ensemble à Dreamworks. Spielberg a suivi le projet de près.

Comment votre nouveau moyen de divertissement est-il perçu à Hollywood?

S.C.: Toute l'industrie est consciente que le ci-

néma, dans sa forme actuelle, n'apporte plus assez d'avantages par rapport à ce que l'on peut avoir à la maison avec une belle installation de home cinéma. Ils cherchent donc une nouvelle forme de divertissement, beaucoup plus immersive, capable de motiver les gens à sortir de chez eux pour acheter des billets. Ces derniers jours, le Tout-Hollywood est venu tester notre démo. Ils sont hyper-enthousiastes et pensent que c'est le futur du cinéma.

Comment le travail au sein de Dreamscape est-il réparti, entre Genève et Los Angeles?

C.C.: Le cœur technologique de la plateforme de réalité virtuelle continue d'être développé par Artanim. Celui-ci combine un système de capture de mouvement avec les casques de réalité virtuelle et permet ainsi à plusieurs utilisateurs de partager le même espace virtuel, d'interagir avec les éléments physiques dans la salle ou encore de voir leur propre corps dans l'expérience. L'équipe de Dreamscape à Genève est, quant à elle, responsable d'en faire un produit fini et de développer tous les autres outils technologiques et logiciels indispensables pour opérer et déployer ces multiplexes de VR à une grande échelle. Quant à la partie artistique, en gros, toute la partie visuelle 3D, est réalisée à Los Angeles. C'est logique, on est à Hollywood!

Comment voyez-vous l'avenir de la VR?

S.C.: Aujourd'hui, elle va de pair avec la réalité augmentée (AR). Pour moi, ce sont vraiment des technologies qui vont révolutionner le monde et très probablement devenir omniprésentes dans les cinq ou dix prochaines années, avec des applications très larges, du divertissement aux applications professionnelles, comme la téléprésence, une sorte de visioconférence améliorée où chacun aura son casque et pourra converser de manière très naturelle avec les autres comme s'ils étaient dans la même pièce. Avec un facteur social important si vous parlez avec votre famille à l'autre bout du monde.

C.C.: Mais à Artanim, on expérimente aussi beaucoup de choses, notamment dans le domaine médical. On s'est, par exemple, spécialisé dans la reconstruction tridimensionnelle de l'anatomie et on utilise la capture de mouvement pour analyser les gestes d'un patient ou d'un athlète. L'idée est de pouvoir fusionner l'anatomie et leurs mouvements, afin de réaliser des simulations personnalisées, des diagnostics ou de la planification chirurgicale. Et, en y ajoutant de la réalité augmentée, on pourrait alors visualiser les organes d'un patient en transparence. Imaginez: vous avez un patient allongé dans la salle d'opération, le chirurgien enfle son casque, il y voit en temps réel une reconstruction en 3D du patient et peut alors naviguer dans le corps humain de façon plus aisée, sans toucher les organes vitaux... Voilà le futur qui nous attend! ●

En dates

1981

Naissance

Caecilia Charbonnier naît le 7 décembre, à Genève. À 15 ans, elle entame une carrière de joueuse de tennis professionnelle.

1986

Naissance

Sylvain Chagué naît le 25 septembre, à Paris. Très vite, il est passionné de technologie numérique et de cinéma.

2011

Les débuts du rêve

Fascinés par les premiers travaux de capture de mouvement sur des films comme «Le seigneur des anneaux», tous deux créent Artanim.

2016

L'accomplissement

Ils avaient peur qu'en Suisse le marché soit trop limité pour leurs ambitions... Et les voilà qui mettent sur pied Dreamscape avec les plus grandes majors hollywoodiennes.