

Interview de Fabien Barati, spécialiste de la réalité virtuelle et co-fondateur de Emissive.



Fabien Barati

Bonjour Monsieur Barati, pourriez-vous vous présenter à mes lecteurs et nous présenter la société Emissive ?

Bonjour, je suis directeur général d'Emissive, j'ai fondé la société avec mon associé Emmanuel Guerriero en 2005. Nous sommes une équipe de 25 personnes spécialisés dans la création d'expériences immersives, c'est-à-dire que nous créons des applications et des installations qui permettent aux utilisateurs de se projeter dans un monde virtuel et d'interagir.

Nous accompagnons les entreprises vers l'adoption de ces nouvelles technologies qui vont permettre d'améliorer voire de transformer leur manière de communiquer, de former ou d'anticiper. Pour ce faire, nous utilisons notamment la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

Depuis quand Emissive est devenue ce grand spécialiste en environnement 3D pour réalité virtuelle et augmentée ?

Nous baignons dans ces technologies depuis la création de la société. C'est une chance d'avoir accès à des dispositifs de visualisation et d'interaction innovants et dont la qualité ne cesse de croître. Nous testons tout ce qui nous tombe sous la main pour pouvoir proposer à nos clients des installations uniques. Les contenus que nous créons sont compatibles avec une multitude d'équipements, et même des dispositifs qui sortiront dans le futur. Les casques de réalité virtuelle nouvelle génération en font partie.

Avec l'arrivée des nouveaux casques de Fabien Barratti, spécialiste de la réalité virtuelle et co-fondateur de Emissive et bien sur Oculus, prévoyez-vous une augmentation sensible de votre activité de créateur d'environnements ?

Oui, nous voyons déjà l'impact de ces nouveaux casques sur notre activité. De nombreuses entreprises testent et s'équipent des pré-versions de ces périphériques pour des événements ou pour former leurs salariés. Les musées y voient aussi un fort potentiel pédagogique. Lorsque ces casques vont sortir dans le commerce et toucher le grand public, on peut s'attendre à une explosion de la demande de contenu 3D. Nous réfléchissons aussi aux nombreux usages futurs qui peuvent bénéficier à de nombreux domaines comme la collaboration à distance ou la CAO.



Laurent Amar chez Emissive.

De tous les casques avec lesquels vous avez travaillé, quel est celui qui vous a le plus séduit ?

Pour l'instant, c'est le Vive de HTC qui est le plus intéressant mais le Rift d'Oculus et le PlaystationVR ne sont pas en reste. On va voir dans les prochains mois une bataille technologique entre ces trois constructeurs. Ils essaient tous d'implémenter des fonctionnalités innovantes qui feront pencher la balance en leur faveur. Et Apple et Google vont probablement s'inviter dans la partie.

N'oublions pas les casques sans fil qui reposent sur l'utilisation de smartphones comme le Samsung Gear VR. S'ils permettent, dans quelques mois ou années, de bénéficier des mêmes expériences qu'avec les casques filaires, l'absence de câble est un énorme atout.

L'utilisation de ces casques pourrait-il servir, entre autre, à visiter des demeures, des musées, ou des domaines qu'un acheteur souhaiterait acquérir ?

Les casques permettent à leurs utilisateurs de se projeter dans n'importe quel lieu, existant ou fictif. De plus, il n'est pas seulement spectateur, il devient acteur. Visiter des musées ou des appartements est déjà une réalité. On peut aussi imaginer se retrouver dans l'atelier d'une grande marque de maroquinerie pour en saisir le savoir-faire et l'excellence. Grâce à la réalité virtuelle, un technicien pourrait s'entraîner à réaliser des interventions sur zones dangereuses. Et pourquoi ne pas se retrouver au milieu du Colisée de la Rome antique ou à l'intérieur d'un mécanisme de montre. Les usages sont infinis, tout est possible !

Ne craignez-vous pas, pour vos utilisateurs, un effet d'addiction à ces mondes virtuelles, et prévoyez-vous des alertes en cas d'utilisation trop prolongées, comme un arrêt automatique ?

Je ne pense pas que nous aurons ce problème car nous nous adressons essentiellement aux entreprises ou aux grandes institutions avec des applications professionnelles. En revanche, c'est un risque à prendre en compte par les créateurs de jeux vidéo. L'addiction, notamment celle induite par les mondes persistants, sera certainement accentuée par l'utilisation de la réalité virtuelle.

Votre mot de la fin ?

Nous sommes à un tournant technologique, la réalité virtuelle va enfin devenir accessible au plus grand nombre. Les professionnels de tous les secteurs vont en tirer un grand bénéfice. Même s'il est encore tôt pour prévoir l'impact sur le grand public, on peut s'attendre à une révolution. C'est un medium nouveau, qui touche directement aux sens et aux émotions.

Il est très difficile de décrire l'expérience qu'on peut avoir avec un casque sur la tête, alors plutôt que d'en parler, il faut l'essayer !

Propos recueillis par Laurent Amar