

Les casques de réalité virtuelle

Au-delà du réel

Le dispositif est simple : glisser un smartphone, de préférence doté d'un bon écran, derrière une paire de lentilles. Résultat, une expérience inédite. Tous les géants du high-tech ont plongé.

Tout en haut d'une piste de ski, le panorama à 360 degrés sur la chaîne des Alpes est à couper le souffle. Si vous tournez la tête, vous apercevrez même le champion Luc Alphand qui vous propose en souriant une petite descente. Vous ne rêvez pas, vous êtes juste équipé d'un casque de réalité virtuelle.

Loin d'être de la science-fiction, ces nouveaux objets qui ressemblent à des masques de plongée opaques se développent de plus en plus, certains sont même déjà en vente. Une fois le casque enfilé, on a l'impression d'être complètement immergé dans un autre univers, même si on sent bien le plancher du salon sous ses pieds. On peut tourner la tête dans toutes les directions sans être contraint par l'angle d'une caméra. Alors la réalité virtuelle, nouvelle frontière du divertissement ? En tout cas, les géants du high-tech y croient et investissent des sommes folles pour développer cette technologie.

Tout a commencé avec Oculus. En 2013, la campagne de *crowdfunding* de cette start-up californienne pour financer le développement d'un casque de réalité virtuelle a mobilisé les foules. A tel point que la jeune pousse tape dans l'œil de Facebook qui débourse 2 milliards de dollars pour se l'offrir. Depuis, les casques Oculus Rift font le bonheur de quelques développeurs privilégiés, et le grand public ronge son frein en attendant 2016. Dans la

foulée, d'autres constructeurs ont annoncé ou sorti leur version du casque de réalité virtuelle, ou VR pour les Américains. Sony travaille ainsi sur le projet top secret Morpheus, un casque à combiner avec

PAR
CLÉMENCE
BOYER

sa console PlayStation, tandis que le modèle de Samsung est déjà disponible en ligne.

Les sceptiques ne se privent pas de rappeler qu'on parle de la réalité virtuelle depuis vingt ans, mais, pour la première fois, le concept est en train de décoller. Sans doute parce que le prix des dispositifs d'aujourd'hui est tout à fait abordable. Il suffit désormais d'un simple smartphone pour vivre une expérience de réalité virtuelle. Et des smartphones, il y en a de plus en plus ! Grâce à des accéléromètres et des gyroscopes, ils peuvent maintenant repérer les mouvements de la tête. Puissants et dotés d'un écran de bonne résolution, il suffit de les glisser dans un casque équipé de deux lentilles oculaires qui coûte quelques dizaines d'euros pour que commence l'aventure.

Reste à savoir à quoi cela va servir, car si la technologie est prête, les contenus en sont encore à leurs



Avancé

Samsung Gear VR

C'est le premier grand constructeur à sortir un casque pour le grand public. Confortable, design élégant, il est doté sur le côté de boutons qui permettent de naviguer efficacement dans les applications proposées. Développé avec Oculus pour la partie logicielle, il donne accès à leurs contenus et offre une belle qualité d'immersion. Mais il n'est compatible qu'avec le Galaxy Note 4.

Prix : 199 euros.

Smartphones compatibles : uniquement le Galaxy Note 4.

Lentilles réglables : oui.

⊕ Son confort inégalable qui permet de longues plages d'utilisation.

⊖ Son prix élevé (plus de 800 euros si l'on ajoute l'achat du Galaxy Note 4).



Léger

Durovis Dive

Aspect peu séduisant, mais le Dive a des atouts. Très léger, il permet de régler les lentilles à sa vision de manière intuitive. Le casque du constructeur allemand Durovis semble un peu fragile, surtout au niveau du système d'attache des smartphones, et ne fonctionnera pas avec un mobile trop grand tel l'iPhone 6 Plus. L'immersion est moins bonne que sur les autres modèles : le Dive est moins englobant.

Prix : 60 euros.

Smartphones compatibles : tous les smartphones récents avec un écran inférieur à 5 pouces.

Lentilles réglables : oui.

⊕ Très léger et intuitif.

⊖ Son design : fragile et un peu *cheap*.

balbutiements. « Pour l'instant, les boîtes de production audiovisuelle spécialisées se comptent sur les doigts d'une seule main, explique Antoine Cayrol qui a fondé la sienne, Okio-Studio. En tant que producteur, j'ai tout de suite vu le potentiel pour des films. C'est une nouvelle manière de raconter des histoires qui laisse au spectateur un souvenir, voire l'impression d'avoir vécu quelque chose. »

Outre le cinéma, la réalité virtuelle fait rêver les acteurs de nombreux secteurs. Dans le tourisme ou dans l'immobilier, pour proposer des visites virtuelles; dans les jeux vidéo, bien évidemment; ou encore pour réaliser des reportages très immersifs, comme l'ont déjà fait *Vice* ou le *New York Times*. Même le monde de l'art s'y intéresse. « La réalité virtuelle change la perspective et le

Timothy Saccenti



« J'imagine déjà des trucs de dingue à faire »

RONE, MUSICIEN ET PRODUCTEUR DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE.

« Quand j'ai essayé pour la première fois un casque de réalité virtuelle, j'ai été bluffé par le résultat ! Alors qu'il y avait beaucoup de monde autour de moi, je n'ai eu besoin que de quelques secondes pour me déconnecter et me sentir parfaitement isolé. Ensuite, j'ai moi-même réalisé un morceau, *Quitter la ville*, filmé en réalité virtuelle dans un terminal désert de Roissy, et cela m'a donné envie de recommencer. J'imagine des trucs de dingue à faire, comme des clips ou des concerts à vivre en immersion complète. Je sens qu'il va vraiment se passer quelque chose dans les prochaines années. »

rapport à l'image. Pour un artiste, cela est fascinant ! On peut travailler sur l'illusion, sur le détournement des sens, sur l'altérité », énumère David Guez, artiste numérique qui a fédéré un collectif au sein du VRLAB pour explorer ce nouveau continent.

L'éventail de possibilités est quasi infini et laisse rêver. Un petit tour sur la Lune sans bouger de son canapé ? Un concert au Zénith avec l'ambiance survoltée de la fosse, mais sans se faire marcher sur les pieds ? Avouez que c'est tentant, et c'est maintenant à portée de main. ■



Bon marché

Google Cardboard

Au départ, un pied de nez de Google à Facebook, suite au rachat à 2 milliards d'Oculus : la preuve qu'on pouvait accéder à la réalité virtuelle pour une poignée d'euros grâce à un casque en carton à monter comme un meuble Ikea. La durée de vie de ce casque est limitée et il faut le tenir à deux mains, mais c'est un bon moyen de découvrir la réalité virtuelle, même quand on n'est pas très manuel.

Prix : à partir de 20 euros.

Smartphones compatibles : tous les smartphones récents avec un écran entre 5 et 5,5 pouces.
Lentilles réglables : non.
 + Un petit prix, idéal pour découvrir le concept.
 - La fragilité du carton.



Français

Homido

Cocorico ! La jeune pousse lilloise a développé son propre casque à petit prix, compatible avec n'importe quel smartphone : il suffit de le clipper sur le casque. Homido s'adapte à tous les types de vision grâce à un jeu de lentilles et de boutons de réglage, mais n'est pas très confortable à long terme à cause de son poids. Des contenus en réalité virtuelle sont téléchargeables sur une plateforme.

Prix : 69 euros.

Smartphones compatibles : tous les smartphones récents.
Lentilles réglables : oui.
 + La possibilité de régler finement les optiques.
 - Son poids trop important.



Racé

Zeiss VR One

Afin de capitaliser sur sa solide réputation dans les optiques, Zeiss sort un casque de réalité virtuelle haut de gamme. Élégant et assez confortable, il peut s'utiliser avec divers smartphones grâce à des tiroirs qui garantissent leur stabilité durant l'utilisation du casque. La technologie des lentilles Zeiss est censée rendre le casque compatible avec la plupart des types de vision sans réglage laborieux.

Prix : 129 euros.

Smartphones compatibles : Samsung Galaxy S5, iPhone 6, et plusieurs autres à venir.
Lentilles réglables : non.
 + Son design élégant et la qualité des optiques.
 - Peu de smartphones compatibles.

Samsung - Durovis - Google - Homido - Zeiss