

Des dauphins en
guise d'hôtes
d'accueil? Bienvenue
chez EON Reality,
l'entreprise qui
réinvente le réel.



PLUS DE 1 000 MÈTRES CARRÉS D'EFFETS SPÉCIAUX

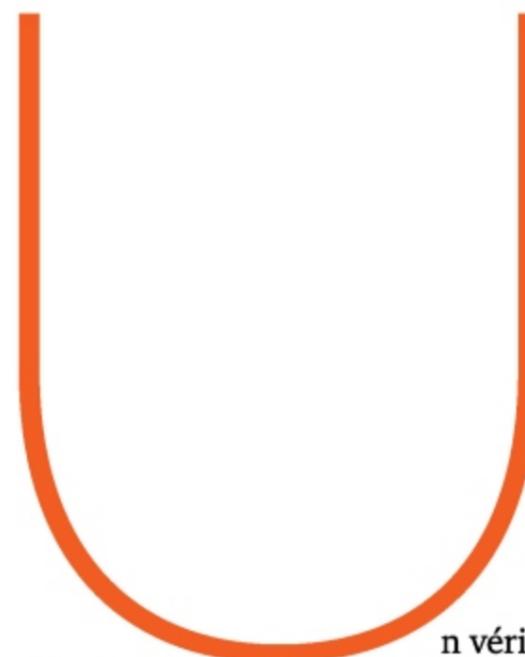
Jeux de lumière et hologrammes cueillent le visiteur dès son arrivée dans l'entreprise. Même si, depuis le film *Gravity*, on s'attend à tout en matière de 3D, l'effet de surprise est total.

EON REALITY: LES LOCAUX BIEN RÉELS DU CHAMPION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE



En octobre dernier, EON Reality, leader mondial de la 3D, a **ouvert son antenne française à Laval**. Visite des étonnants bureaux d'une boîte qui recrée le monde.

PAR FRANCIS LECOMPTE. PHOTOS: THIERRY BORREDON/SIGNATURES POUR MANAGEMENT



Un véritable choc. On vient de traverser une zone d'activité grisâtre à la sortie de Laval, dans la campagne mayennaise. On a courbé les épaules sous l'averse glaciale d'un matin de février pour aller s'abriter dans le banal immeuble carré. A gauche, l'accueil. Pour vous mettre dans l'ambiance, un écran géant aux couleurs d'EON Reality et des miroirs qui démultiplient votre silhouette à l'infini. Quelques pas plus loin, dans la pénombre, des lumières multicolores vous guident sous une allée de portiques bourrés de capteurs. Des dauphins lascifs surgissent, s'enroulent autour de vous, frôlent les mains qui cherchent à les caresser. Grosse frustration, ce ne sont que purs hologrammes. Mais l'effet est garanti : vous voilà en condition pour entrer dans le monde de la réalité virtuelle.

RÉVOLUTION ANNONCÉE. Popularisée par les jeux vidéo, le cinéma et les simulateurs de vol, la modélisation en 3D est apparue dès les années 1970. Mais elle pourrait bien, dans les mois et les années à venir, envahir ●●●



COMME AU CINÉMA Equipés de lunettes adaptées, étudiants et collaborateurs d'EON vérifient le simulateur ophtalmologique.



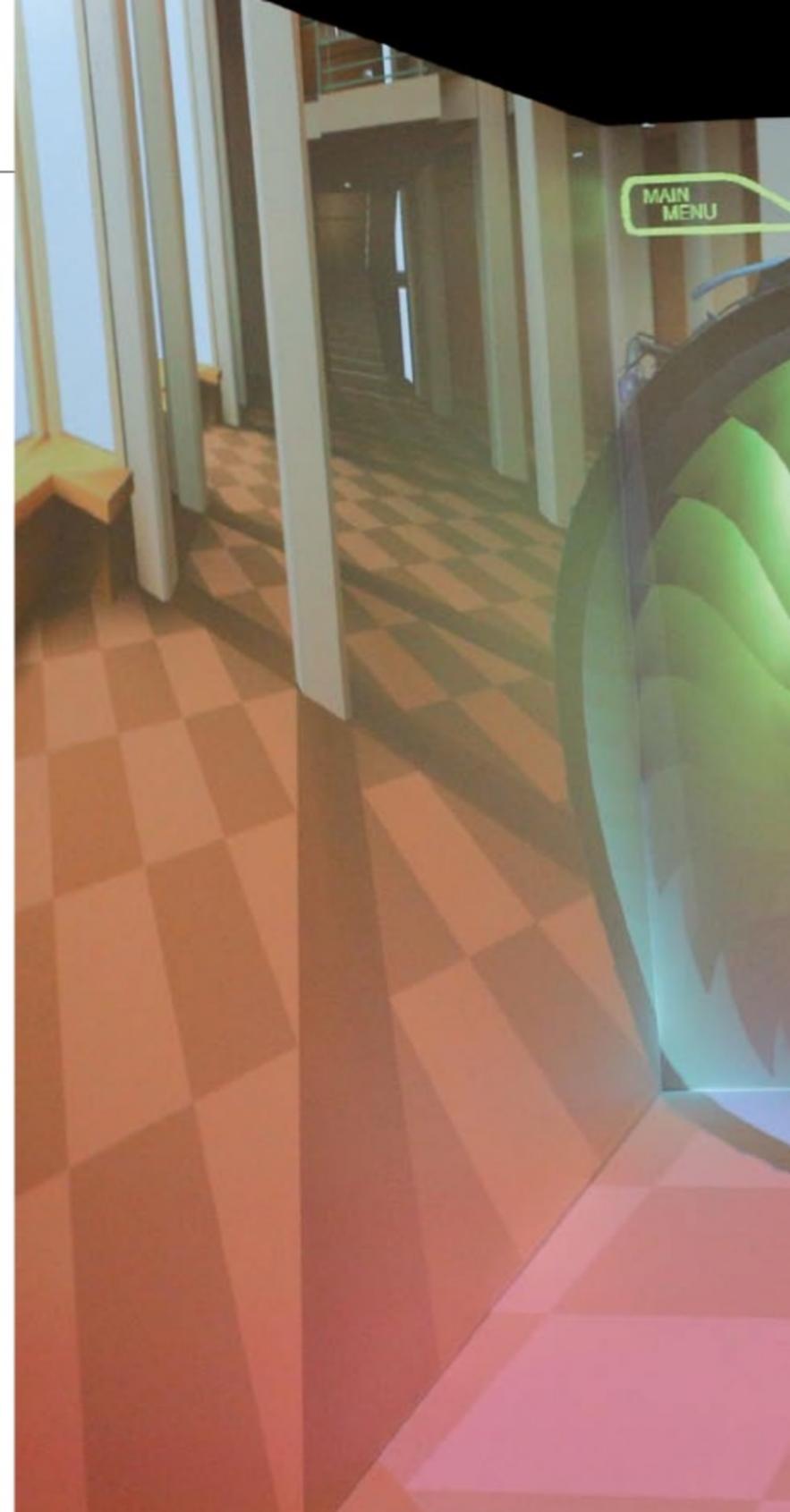
EN MODE PROJET Créer de la réalité virtuelle n'est pas une tâche de solitaire. Les diverses compétences requises (graphisme, développement, modélisation, scénarisation) impliquent un travail en équipe.

▷ **“LA RÉALITÉ AUGMENTÉE VA DEVENIR LE PRINCIPAL SUPPORT DE TRANSMISSION DES SAVOIRS”**

YANN FROGER, DG D'EON FRANCE

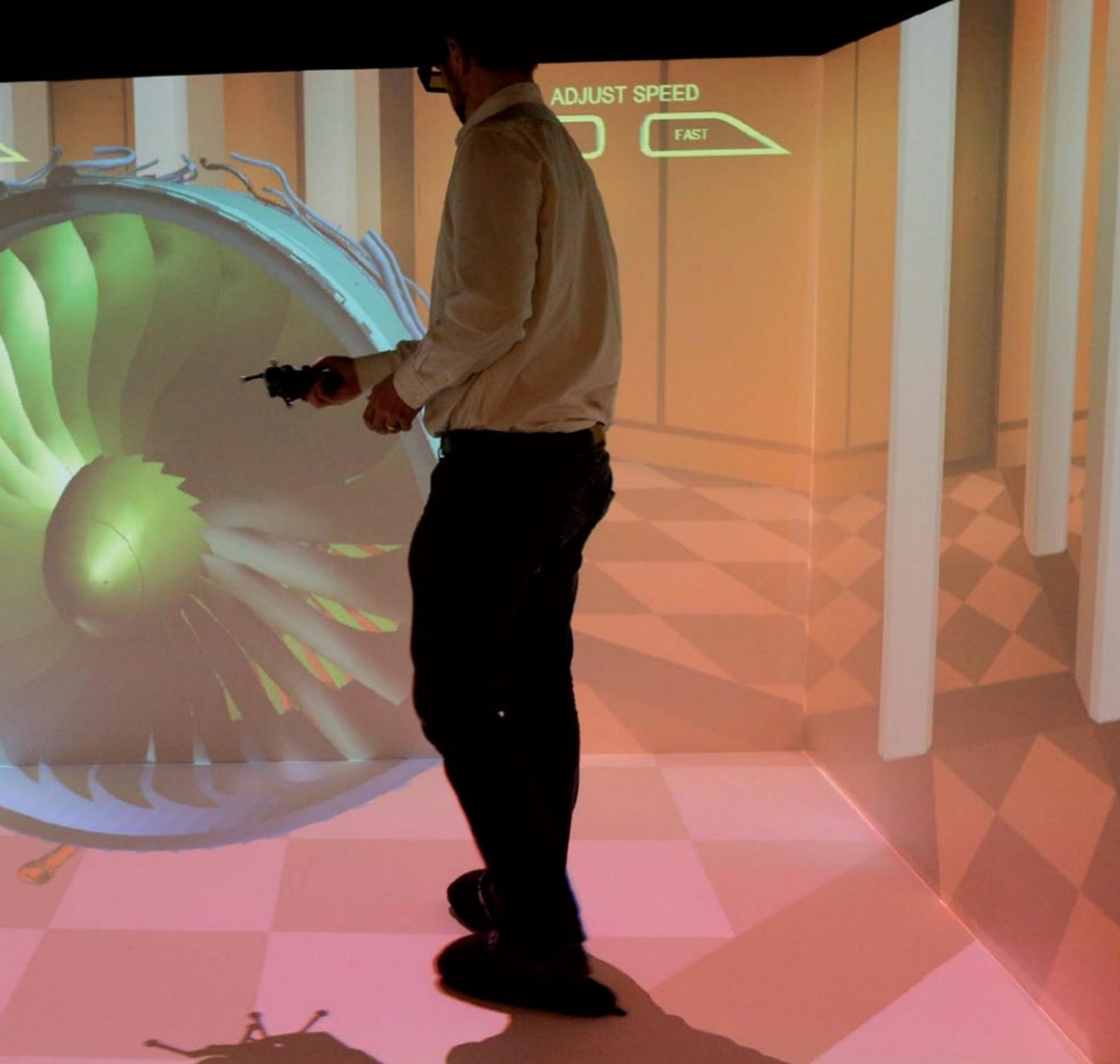
● ● ● notre vie quotidienne. Les 2 milliards de dollars lâchés il y a un an par Facebook pour se payer Oculus Rift, les fameuses lunettes immersives, ont marqué le démarrage de cette déferlante attendue. «La réalité augmentée va devenir le principal support de la transmission des connaissances», parie Yann Froger. Cet ancien consultant en organisation industrielle a ouvert, en octobre dernier, l'antenne française d'EON Reality, une entreprise californienne créée en 1999 à Irvine et qui emploie 450 personnes à travers le monde.

Un petit arrêt devant l'immense écran qui trône au milieu du showroom permet de mieux comprendre les enjeux économiques liés à cette technologie. En projection, un programme, développé en partenariat avec l'université Loyola de Chicago, reproduit le système oculaire humain et diverses pathologies qui peuvent l'atteindre. On peut faire bouger les images dans tous les sens, examiner le nerf optique sous toutes ses coutures, manipuler virtuellement



les membranes les plus ténues. «Pour les étudiants, ce simulateur ophtalmologique est bien plus pratique que n'importe quelle image ou maquette», souligne Matthieu Dautricourt, ingénieur responsable des ventes, qui imagine déjà toutes les universités et les écoles du monde équipées d'un tel matériel.

LE DANGER SANS RISQUE. En face, changement de décor. On chausse des mules pour entrer dans l'Icube, un petit studio d'une dizaine de mètres carrés, et se retrouver au cœur d'une raffinerie de pétrole. Un dispositif de projection ultrasophistiqué permet ici de modéliser en 3D des installations existantes, dans le but de former les opérateurs. «On peut, par exemple, reproduire des cas de départ de feu afin d'entraîner les gens à acquérir les bons gestes.» Des groupes pétroliers comme Exxon et BP utilisent ce dispositif, qui peut même être connecté à un vrai centre de contrôle pour simuler des interventions selon un timing par-



INTERACTIF

En immersion dans l'icube, on peut manipuler les objets virtuels du regard et de la main et les faire pivoter dans tous les sens.

EN CHIFFRES

1,8 million

d'euros de CA prévu pour le premier exercice, 10 millions dans trois ans.

450

clients industriels dans le monde.

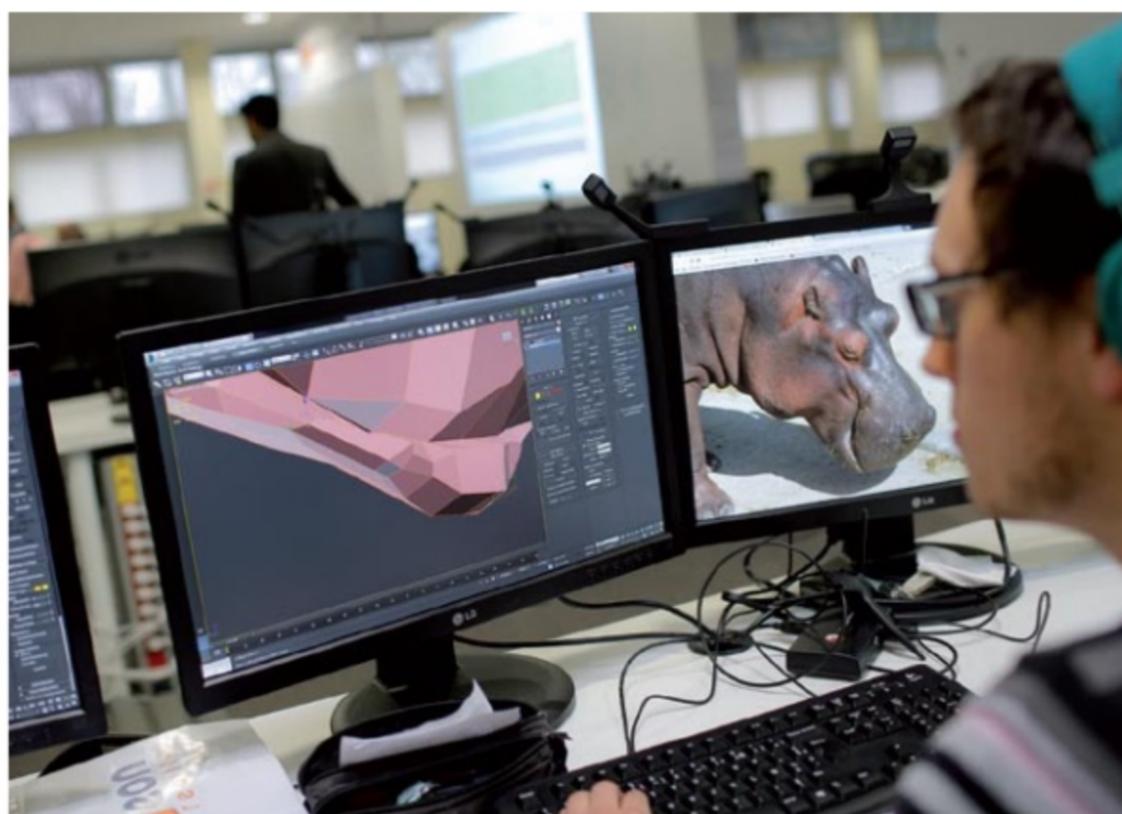
455

partenaires publics (recherche, enseignement, institutions...), dont 55 Etats.

faitement calqué sur celui de situations réelles. Des formations virtuelles qui font économiser beaucoup de temps et d'argent à ces compagnies – même si ce bijou technologique se négocie plusieurs millions de dollars – et, surtout, qui éliminent tout risque physique.

Mais une telle installation n'est plus indispensable pour approcher la réalité virtuelle. Une simple appli sur un smartphone fait désormais l'affaire. EON France travaille avec un éditeur de livres scolaires sur des programmes pédagogiques – par exemple, la modélisation d'un laboratoire de chimie ou un cours de SVT destiné aux collégiens – qui seront accessibles sur tous les supports informatiques.

FORMATION SUR LE TAS. Plus loin, une grande salle blanche abrite la branche studieuse de l'entreprise. Là, une vingtaine de développeurs, modélisateurs, graphistes et scénaristes conçoivent des programmes d'anatomie, de sciences ou de géographie en 3D. ●●●



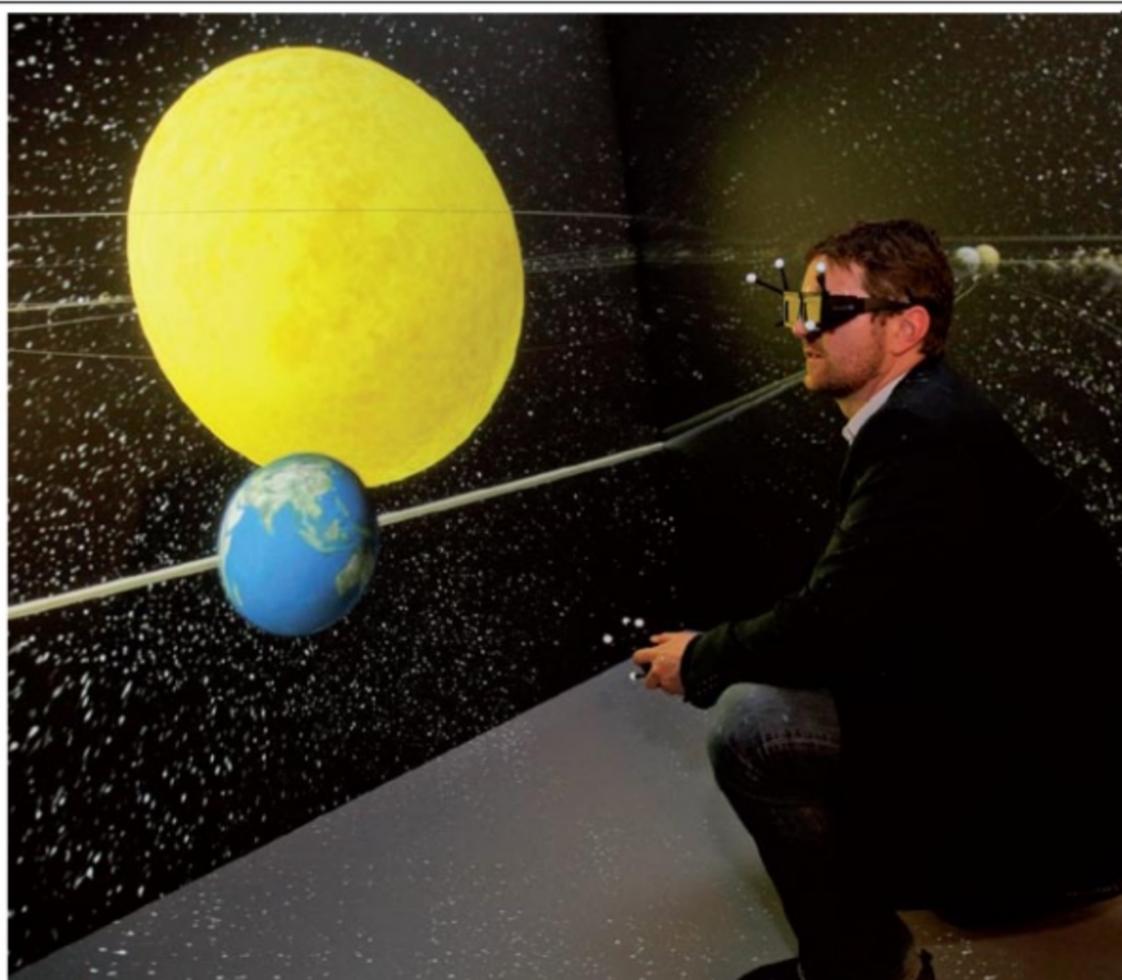
DU RÉEL AU VIRTUEL Pour modéliser cet hippopotame, le développeur travaille en 2D pour les couleurs et les textures, en 3D pour les formes et les mouvements.

▷ TOUT SE FAIT EN ÉQUIPE. TOUT LE MONDE DOIT Y ÊTRE POLYVALENT ET SUR UN PIED D'ÉGALITÉ

... Ou, pour certains, apprennent à les fabriquer. Car c'est l'une des spécificités de l'entreprise : elle assure la formation de spécialistes. Des informaticiens, des graphistes, des codeurs viennent se recycler dans la réalité virtuelle. «Même s'ils ont déjà une bonne expérience, on leur dispense un enseignement spécifique en les associant à des projets internes, explique le patron. Au bout d'un an, on engagera les meilleurs.» En contrepartie, la formation, ouverte sans condition de diplôme, est gratuite et permet aux étudiants de maîtriser le logiciel EON, l'un des leaders du secteur. Ceux qui ne seront pas recrutés devraient trouver à se caser sans trop de difficultés chez les concurrents, d'autres pourront travailler en free-lance.

Pour EON, ces formations sont aussi un bon moyen d'imposer ses standards. «On fonctionne à l'anglo-saxonne, insiste Yann Froger, et pas seulement parce que j'oblige mes collaborateurs à ne parler qu'en anglais : on travaille en réseau et on s'inscrit dans un écosystème ouvert.» Les étudiants semblent y trouver leur compte : «On dispose ici d'un matériel de haut niveau, fait remarquer Julien Naroun, prof d'anglais dans une vie antérieure. A tout moment, on peut tester les contenus qu'on développe.» Une aubaine quand on sait que son voisin, au cours de ses cinq années d'études pour décrocher un master en réalité augmentée, n'avait passé en tout et pour tout que cinq minutes dans un Icube avant de venir chez EON !

RÉSEAU PLANÉTAIRE. Rejoindre la plateforme de Laval, c'est aussi entrer dans le réseau international de l'entreprise. Un marché négocié au siège d'Irvine ou par la filiale de Singapour peut être confié aux équipes de Manchester ou de Laval. L'antenne française a vocation à se spécialiser dans les contenus ludo-éducatifs, les autres sont focalisées sur les programmes de formation à la maintenance (Singapour) ou sur la modélisation industrielle (Manchester). D'où l'organisation en mode projet, l'autre grand marqueur du groupe, qui s'expérimente dès la formation. «On fonctionne un peu comme dans le bâtiment, où plusieurs corps de métier interviennent sur un même objectif», décrit un développeur.



LUDO-ÉDUCATIF

L'antenne de Laval se spécialise dans les contenus éducatifs. Ou comment découvrir les planètes en surfant au cœur du système solaire.



TOURNÉ VERS LE MONDE

Yann Froger (à gauche), directeur général, et Matthieu Dautricourt, responsable des ventes. Malgré les apparences, la nourriture est locale mais, même à la cantine, on parle anglais, *worldwide network* oblige.

«J'ai l'expérience du cadrage, de la lumière, de la construction de story-board, raconte Pierre Gabin, un ex-cameraman, mais je dois savoir comment travaillent les codeurs et les développeurs si je veux un jour gérer des projets.»

Si ce jour arrive, le jeune homme pourra se joindre aux briefings quotidiens. Chaque matin à 9 heures, le boss fait le point avec tous les responsables de projet sur l'avancement des travaux. Histoire que tout le monde soit au courant de ce que font les autres. Sur les murs blancs de la salle de réunion, ni écrans ni tableaux lumineux : des plannings tracés à la main, sur lesquels sont épinglés des Post-it. «C'est très visuel, non ? commente le patron. Il faut savoir sortir de son environnement professionnel.» A fortiori quand cet environnement est virtuel. ●