

# Un temple de la réalité virtuelle à Genève

**TECHNOLOGIE** Mariage parfait entre une technologie de réalité virtuelle genevoise et le savoir-faire hollywoodien, les centres Dreamscape s'implantent dans la Cité de Calvin. Entretien avec Caecilia Charbonnier, sa cofondatrice, et Vincent Sager, directeur d'Opus One

PROPOS RECUEILLIS  
PAR CHRISTOPHE PINOL

Depuis que Steven Spielberg et les studios Warner, notamment, ont mis la main sur la technologie de réalité virtuelle (VR) développée par la société genevoise Artanim, pour créer les centres Dreamscape, ses cofondateurs, Caecilia Charbonnier et Sylvain Chagué, n'avaient qu'une idée en tête: ouvrir à Genève un de ces complexes à mi-chemin entre le cinéma et le parc d'attractions. Avec l'aide de l'organisateur de spectacles Opus One, associé au projet, ce sera chose faite à compter du 6 juillet prochain. Il suffira alors d'enfiler un équipement VR pour se retrouver entouré de créatures intergalactiques ou à califourchon sur le dos d'un dragon.

Après quatre installations implantées aux Etats-Unis et une autre à Dubaï, la Cité de Calvin est la première en Europe à accueillir un de ces temples de la réalité virtuelle immersive. Au programme? Trois salles. Trois attractions différentes dans un premier temps et quatre autres en attente, déjà en exploitation aux Etats-Unis, histoire d'assurer le tournus. Mais, plus qu'un simple copié-collé des modules américains, les associés genevois ont souhaité apporter à cette nouvelle déclinaison une spécificité propre. On voit ça en détail avec les principaux intéressés: Caecilia Charbonnier, cofondatrice et directrice de l'innovation de Dreamscape Immersive, et Vincent Sager, directeur d'Opus One.

**Caecilia, quel souvenir gardez-vous des premières présentations aux Etats-Unis et de votre rencontre avec Steven Spielberg?**

**Caecilia Charbonnier:** On avait présenté notre prototype au festival de Sundance, et Walter Parkes, un producteur qui a souvent travaillé avec Steven Spielberg (*Le Terminal*, *Minority Report*), avait beaucoup aimé. Il a fait jouer ses relations et Spielberg est venu le tester, en jeans et baskets. Lui aussi a adoré, au point de vouloir investir de sa poche; je me souviens d'une



Une reconstitution de Genève aux alentours de 1850. (ARTANIM)

INTERVIEW

longue discussion qu'on avait eue sur le potentiel de la technologie. Au final, on a fini par lever 80 millions de dollars. Aujourd'hui, c'est fou de voir les progrès effectués. Le premier centre, ouvert fin 2018 à Los Angeles, a été une grosse étape, mais je serai encore plus fière une fois qu'on aura inauguré celui de Genève, parce que c'est chez nous et que la technologie vient de là. Le centre de Genève, contrairement à ceux des Etats-Unis ou de Dubaï, qui ont principalement été conçus par nos équipes américaines, a été monté de A à Z par nos soins.

**Avec des spécificités propres?**

**C. C.:** Oui. On va d'abord retrouver une configuration des lieux similaire. En septembre, on accueillera deux de nos attractions amé-

ricaines. D'une part *Alien Zoo*, conçue en collaboration avec Spielberg et Parkes sur la base d'un de leurs scénarios jamais exploités, qui nous plonge au cœur d'une planète abritant des créatures en voie d'extinction, avec des sols qui vibrent, des ventilateurs pour simuler des déplacements à grande vitesse ou encore un bras robotisé reproduisant la trompe d'une créature que l'on va pouvoir caresser... Et puis aussi *Dragon Flight Academy*, basée sur la saga d'animation *Dragons*, où vous prenez cette fois place sur une sorte de chaise haptique qui donne l'impression de voler sur le dos d'une des créatures de la franchise. Mais l'ouverture du centre se fera avec le retour de *Genève 1850* [attraction créée par Artanim et présentée en 2019 à la Mai-

son Tavel, à Genève], avec quelques séquences inédites et un design visuel et sonore revu et corrigé.

**Vincent Sager:** Et c'est cette troisième salle qui va faire la particularité de Genève: proposer des expériences basées sur du contenu local, ayant un lien avec la ville.

**C. C.:** On espère intéresser des organisations internationales de la place qui pourraient s'impliquer dans des expériences liées à l'écologie ou au climat. J'adorerais par exemple en concevoir une avec le CERN. On imagine aussi y tester en premier nos nouvelles technologies.

**V. S.:** On va aussi retrouver un espace bar inédit proposant aux utilisateurs, juste avant de se lancer dans leur expérience, une série de cocktails inspirés des différentes attractions. J'en ai testé un tout

bleu, avec un goût acide, inspiré d'*Alien Zoo*. On a aussi des glaçons en forme de jet d'eau pour *Genève 1850*... L'idée étant de commencer à mettre les gens dans l'ambiance à travers de petits détails pour parfaire l'expérience.

**Comment votre technologie a-t-elle évolué depuis l'ouverture des premiers centres?**

**C. C.:** On a principalement amélioré celle des équipements, pour le confort des utilisateurs. Au départ, des sacs à dos reliés au casque de réalité virtuelle étaient nécessaires pour le transfert des données, alors que maintenant le casque seul suffit, les informations étant streamées depuis les serveurs. On travaille aussi actuellement sur des technologies permettant de s'affranchir des marqueurs qu'on doit encore se fixer aux mains et aux pieds pour nous situer dans l'espace et animer notre avatar. Ce sont des choses qu'on va tester très prochainement.

**Qu'est-ce qui a motivé Opus One à s'associer à Dreamscape pour l'ouverture de ce complexe genevois?**

**V. S.:** Opus One est très actif dans tout ce qui fait la synthèse entre divertissement et culture, notamment au niveau des expositions. Et le projet Dreamscape, avec ce qu'il est capable d'apporter comme émotions, incarnait pour nous l'étape suivante. On est entré depuis quelques années dans l'ère de l'expérientiel, où nous ne sommes plus simplement spectateurs mais de plus en plus actifs, ce qui nous permet de vivre et de partager des expériences différemment.

**Avez-vous rencontré des difficultés particulières en vous implantant à Confédération Centre?**

**C. C.:** Autant on a bénéficié de la même surface au sol que nos centres américains, près de 450 m<sup>2</sup>, autant on s'est sentis à l'étroit en hauteur et ça a été un véritable casse-tête pour placer nos caméras de capture de mouvement. Entre les sprinklers, les décrochements de dalles ou les poteaux, on a dû énormément jongler... Mais c'était le prix à payer pour un emplacement géographique idéal, au centre-ville.

**V. S.:** On est surtout fiers de pouvoir ouvrir ici plutôt qu'à Londres, Paris ou Berlin. C'était d'ailleurs une motivation très importante aux yeux des investisseurs qui nous accompagnent et qui voient en Genève un lieu de culture, de savoir et d'innovations.

**«On est fiers de pouvoir ouvrir ici plutôt qu'à Londres, Paris ou Berlin»**

VINCENT SAGER

**Comment expliquez-vous que ce type d'attractions en réalité virtuelle a parfois tendance à donner la nausée à une partie de ses utilisateurs?**

**C. C.:** Déjà, je peux vous dire que c'est nous – concepteurs – qui sommes souvent malades, lorsqu'on teste de nouveaux concepts, en explorant les limites de ce qu'il est possible de supporter ou pas. Mais jamais on ne sortira une expérience qui donne la nausée aux gens. Après, il y a toujours des personnes ultrasensibles pour qui on ne peut malheureusement pas grand-chose. On en a d'ailleurs quelques-unes dans notre équipe, et ce sont elles que l'on envoie au casse-pipe en premier lieu, lors de nos phases de test. L'avantage de notre technologie, c'est que lorsque vous faites un pas dans la réalité physique, cela se traduit par un pas dans la réalité virtuelle. Et lorsqu'on simule cette fois un déplacement, sur un véhicule quelconque, le fait de rajouter des effets – le sol qui vibre, les ventilateurs pour simuler la vitesse – donne au cerveau suffisamment d'informations pour lui laisser croire qu'on est en mouvement. Donc si vous êtes malade en VR, c'est principalement à cause d'une mauvaise conception initiale. Mais malheureusement ça arrive, et ça fait beaucoup de mal à l'industrie. ■

**Dreamscape**, Confédération Centre, Genève, ouverture le 6 juillet.

PUBLICITÉ

**PIGUET**  
HÔTEL DES VENTES | GENÈVE | 1978

**EXPERTISES SUR RDV À LAUSANNE**  
Vendredi 1<sup>er</sup> juillet de 10h00 à 17h00

Chanel, Camélia,  
bague saphir et diamants.  
Vendu CHF 87'000

**BIJOUX | MONTRES | MAROQUINERIE DE LUXE**

PLACE SAINT-FRANCOIS 4 | ÉTAGE 1 | 1003 LAUSANNE  
+41 21 613 71 11 | LAUSANNE@PIGUET.COM | PIGUET.COM

**Achille Laugé**

Le néo-impressionnisme dans la lumière du Sud

24.06 – 30.10.2022

**BONHÔTE**  
Banquiers depuis 1815

**Fondation de l'Hermitage**  
Donation Famille Bughion