



## Ouest • Centre

CÔTES-D'ARMOR • FINISTÈRE • ILLE-ET-VILAINE • MORBIHAN • CALVADOS • MANCHE • ORNE • LOIRE-ATLANTIQUE • MAINE-ET-LOIRE • MAYENNE • SARTHE • VENDÉE • CHER • EURE-ET-LOIR • INDRE • INDRE-ET-LOIRE • LOIR-ET-CHER • LOIRET

Responsable régional, Jean-Philippe Defawe  
1, rue Gaillée 44340 Bouguenais • Tél. : 02 40 35 47 50 • jp.defawe@groupelemoniteur.fr

### PAYS DE LA LOIRE

# La réalité virtuelle s'installe dans la région

Livré fin 2014, le Centre industriel de réalité virtuelle (Cirv) est opérationnel. Près de Saint-Nazaire, cette véritable usine virtuelle aux équipements mutualisés a vocation à héberger les projets de recherche et d'innovation des principales filières régionales (aéronautique, navale, énergies nouvelles...). Conçu autour d'un plan très simple par Topos Architecture avec le BE Astec, le bâtiment comprend, notamment, une salle immersive et des murs de réalité virtuelle 3D et stéréoscopique. «C'est une nouvelle brique de l'écosystème complexe que la région, avec ses partenaires institutionnels et industriels, s'efforce de construire», expliquait Jacques Auxiette, président de la région des Pays de la Loire lors de l'inauguration, fin novembre 2014. De fait, une réelle dynamique est en train de naître sur le territoire. Le réseau de compétences qui s'y déploie n'est pas étranger à la récente annonce par l'entreprise californienne EON Reality de s'implanter à Laval. Le premier fournisseur de solutions 3D interactives du monde va en effet investir plus de 13 millions



A Saint-Nazaire, le Cirv (Topos Architecture) accueille des équipements de simulation interactive visuelle, sonore et haptique.

d'euros pour se doter d'un équipement de 1000 m<sup>2</sup>. Pourquoi Laval? «Tout simplement parce que c'est La Mecque de la réalité virtuelle et augmentée en France» répond Yann Froger, directeur général de la filiale française.

#### Bâti Virtual, 3<sup>e</sup> édition

Car, sans attendre le projet de cité virtuelle – revu à la baisse par la nouvelle municipalité et qui devrait être lancé à partir de l'an prochain – le gotha mondial de la réalité virtuelle se retrouve chaque année depuis quinze ans au salon Laval Virtual, qui se

tiendra du 8 au 12 avril. Le secteur du bâtiment commence à s'intéresser à ces technologies. A l'image d'Arti'Bain Energie, une entreprise de salle de bains de Lassay-les-Châteaux (Mayenne), qui a installé dans son showroom un «cube» immersif développé par la start-up lavalloise Realyz. «Nous avons déjà installé quatre cubes, dont le dernier dans les locaux parisiens du FCBA, mais nous avons aussi développé une application sur tablette pour Isore Bâtiment, ou encore expérimenté une fenêtre tactile pour Art et Fenêtres», détaille Marc

Travers, directeur commercial et innovation de Realyz. Pour accompagner les professionnels vers les applications virtuelles, la FFB Mayenne organise des visites thématiques du salon Laval Virtual pour ses adhérents et a même lancé, avec l'Université catholique de l'Ouest, Bâti Virtual, un minisalon autour des applications dans le bâtiment. «La troisième édition, qui se tiendra en janvier prochain, devrait prendre de l'ampleur» promet Jean-Christophe Juhel, secrétaire général de la FFB de la Mayenne. ■ Jean-Philippe Defawe