



# Ouest • Centre

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

Responsable régional, Jean-Philippe Defawe  
1, rue Galilée 44340 Bouguenais • Tél. : 02.40.35.47.50 • jp.defawe@groupe-moniteur.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



À 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

## CAEN

# L'université se dote d'une salle immersive de 290 m<sup>2</sup>

Une des plus grandes salles immersives de France et un amphithéâtre de 150 places sont en construction sur le campus 1 de l'université de Caen Basse-Normandie. Conçue par l'agence Schneider, cette extension de la Maison de la recherche en sciences humaines dotera le Centre interdisciplinaire de la réalité

virtuelle (Cireve) d'un équipement sans équivalent dans le secteur public. «Le bâtiment a été construit autour du projet», explique Philippe Fleury, directeur du Cireve. Il devrait être livré en septembre 2015 et opérationnel dès janvier 2016. Situé à l'intérieur d'un site classé, le bâtiment en béton aura une «couleur proche de la pierre de Caen», assure l'architecte

Florent Schneider. Le gros œuvre a été confié à Abscis Bertin qui a monté des voiles de 8 m, mais aussi des murs préfabriqués pour garantir «un béton lisse et propre». «Les 1000 m<sup>2</sup> de murs béton ont nécessité deux mois de mise au point et 5000 heures de travail», affirme Madjid Saidi, directeur général d'Abscis Bertin. Le coût total du projet s'élève à 2,2 millions d'euros, dont

756000 euros d'équipements 3D. «Nous avons acheté le matériel il y a plus d'un an, afin d'anticiper sa mise en œuvre», explique François Caumont, directeur de l'immobilier et de la logistique de l'université. Et le responsable de citer en exemple le miroir de la salle immersive dont les dimensions – 3 m de haut sur 6 m de large – ont imposé la taille de la porte. ■ J.-P. D.