

## Microsoft HoloLens, l'histoire sans fin des «lunettes du futur»

TECH & WEB | Publié le 25/01/2015 à 08:00



Le casque de Marty McFly Junior dans *Retour vers le futur*.

**EN IMAGES** - Depuis plus d'un demi-siècle, les dispositifs de réalité virtuelle font rêver constructeurs et savants fous. Mais aucun n'a encore touché le grand public.

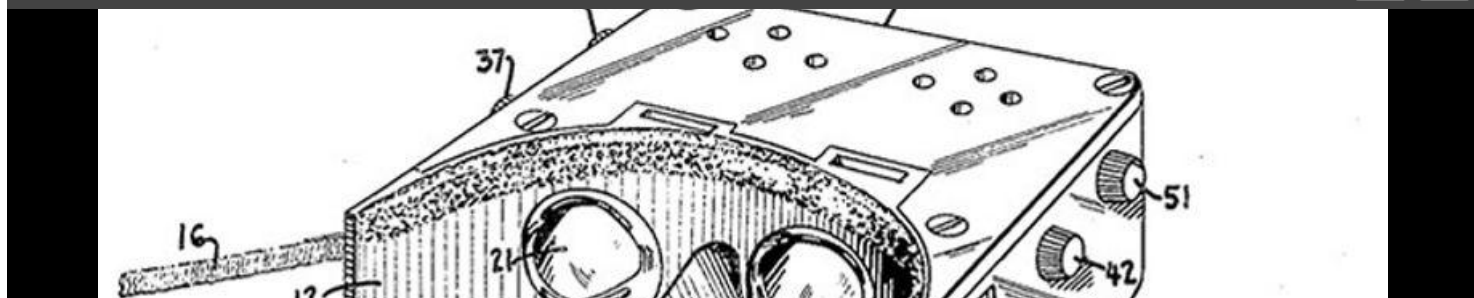
Nous sommes en 2015. Attablé pour le dîner, Marty McFly Junior se plaint: il ne peut regarder que deux émissions de télévision simultanément sur ses lunettes vidéo. En face de lui, sa sœur rèle de concert. Alors qu'elle se sert de sa propre paire de lunettes comme d'un téléphone sans fil, son appel est coupé. Les McFly, en 2015, n'ont toujours qu'une ligne de téléphone.

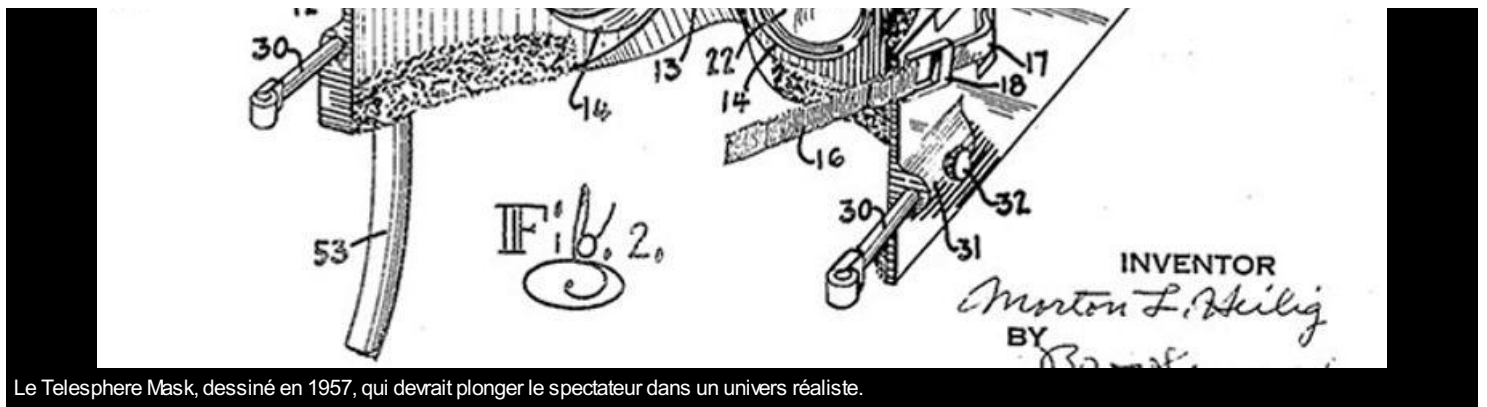
Comme plusieurs autres prophéties de la saga *Retour vers le Futur*, cette paire de lunettes est en train de devenir une réalité. Mercredi, Microsoft a franchi une nouvelle étape en présentant **HoloLens**, une paire de lunettes qui promet des interactions très élaborées entre le monde physique et le monde virtuel. Les utilisations, personnelles ou professionnelles, pourraient être spectaculaires si la monture tient ses promesses. Ce qui serait une prouesse.

Depuis 1960 et le premier brevet déposé pour un casque de réalité virtuelle, le *Telesphere Mask*, aucune monture n'a réussi à percer. Ce constat est valable tant pour les casques de réalité virtuelle, qui produisent une sensation d'immersion, que pour les lunettes de réalité augmentée comme les HoloLens ou les Google Glass, au destin malheureux. La semaine dernière, Google a annoncé **l'arrêt de la production de ses lunettes connectées**, pourtant jugées prometteuses. Une épreuve supplémentaire dans l'histoire déjà houleuse de l'optique numérique.

1 sur 8

< >





Les dispositifs de réalité virtuelle sont un vieux rêve de chercheurs et d'artistes. Avant de se retrouver sur les visages, ils **ont été accrochés au plafond**. «The sword of Damocles», construit en 1968 par l'informaticien renommé Ivan Sutherland, est considéré comme le premier véritable casque de réalité virtuelle. Ses capacités sont rudimentaires, mais il jette les bases du genre. Ce casque n'affiche pas seulement des images: il réagit déjà à l'orientation de la tête de son utilisateur.

Parallèlement, un autre informaticien du nom de Myron Krueger conçoit son propre système de réalité virtuelle, à des fins davantage artistiques. Refusant de s'encombrer de lunettes, il imagine Videoplace, **son expérience interactive la plus connue**, qui se compose d'une caméra et d'un vidéoprojecteur qui réagissent aux mouvements de la personne.

Les lunettes numériques restent longtemps considérées comme un objet futuriste, irréaliste. Il faut attendre le développement de l'ordinateur personnel et des jeux vidéo dans les années 80 pour que les grandes entreprises d'électronique se lancent dans la bataille. Cette période d'émulation se solde par une première série d'échecs. Le Virtual Boy de Nintendo sort en 1995. De nombreux joueurs se plaignent de nausées ou de fatigue visuelle, même en ayant joué peu longtemps. Tiger Electronics, fabricant de jouets en vogue, arrive la même année avec sa R-Zone, une console portable dont les graphismes se projettent sur un miroir disposé devant les yeux du joueur. **Le Project Morpheus de Sony** est un héritier de ces casques tournés vers le jeu vidéo.

## Vers la réalité augmentée

Vers la fin des années 2000, l'Internet mobile et la géolocalisation favorisent l'essor de la réalité augmentée. Ici, il ne s'agit pas de s'immerger dans un univers parallèle, comme le nom l'indique, d'augmenter ou d'améliorer ce que l'on voit. Les premières applications sont simplistes. En pointant son smartphone devant soi, on découvre des indications sur l'écran, par exemple sur les bouches de métro aux alentours. Ce système permet aussi de traduire instantanément des panneaux ou des menus de restaurant dans d'autres langues.

Pour que la réalité soit réellement augmentée, il faut qu'elle soit projetée devant les yeux: c'est le défi relevé puis abandonné par les Google Glass, et celui désormais assumé par Windows et son Holoview. Les lunettes de Microsoft semblent même être à mi-chemin entre la réalité augmentée et la réalité virtuelle. La vidéo de présentation publiée hier montre en effet une vision du **jeu vidéo de construction Minecraft**, où l'utilisateur est amené à interagir de façon poussée avec des outils virtuels et les objets physiques. C'est un cran au-dessus de ce que proposaient les Google Glass, qui offraient plus ou moins les mêmes fonctionnalités qu'un smartphone.

## Les start-up en pointe

Après l'arrêt de ses lunettes, Google prépare le coup d'après: la firme a investi en octobre dernier **plusieurs centaines de millions de dollars dans Magic Leap**. Cette start-up encore mystérieuse promet de mêler monde réel et virtuel, mais aussi d'interpréter différents gestes de l'utilisateur.

Car avant d'être une affaire de géants, l'histoire de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée a été rythmée par les start-up. Oculus, le fabricant le plus renommé de casques de réalité virtuelle, **a été racheté par Facebook en mars 2014** pour 2 milliards de dollars. Samsung s'est associé à Oculus pour **sortir son propre «Gear VR»**. De nombreuses petites sociétés, comme Homido, Atheer Labs ou Optinvent, se lancent aussi. Ce n'est pas un phénomène nouveau: fondée en 1985, VPL créa le «DataGlove», un gant connecté relié à un casque de réalité virtuelle. Un accessoire utilisé dans le film *Le Cobaye*, un film de science-fiction dans lequel Pierce Brosnan expérimente la réalité virtuelle sur un simplet, jusqu'à lui donner des pouvoirs de



## A découvrir sur le web

Sponsorisés par Outbrain



### Bitrix24 - l'intranet social collaboratif par excellence !

dedicaces



### Savez-vous que vous pouvez arrêter d'éplucher ces 7 fruits et légumes ?

Planète Zen



### Top 10 des universités les plus anciennes au monde

Le Sorbonnaute



### le Jeu Addictif du moment! Construis ton empire!

Forge of Empires



### Les 15 plus belles femmes de footballeurs sur Instagram

Secret Showbiz



### Les 30 piscines les plus extravagantes du monde

Cactus Club



### Les 10 aliments à consommer pour avoir une peau parfaite

Planète Zen



### 10 régimes que font les stars pour rester minces

Planète Zen



### iWellnessClinic

iWellnessClinic | iWellnessClinic

## Recommandés pour vous



Ce tank américain antimines est impressionnant en action

video.lefigaro.fr



Ce conducteur de Range Rover n'aime pas attendre

video.lefigaro.fr



Zika : 150 experts estiment que les JO de Rio doivent être déplacés...

video.lefigaro.fr





Gyselle Soares :  
l'ancienne chroniqueuse  
de TPMP dévoile sa vie  
de...

video.lefigaro.fr

## Tech & Web

+ récents

+ commentés

+ partagés

### La French Tech se distingue au CES de Shanghai

- La Maison Blanche s'intéresse au travail des robots
- Se garer facilement grâce à son smartphone
- Facebook change son ciblage pour apaiser les Cnil

Plus d'articles Tech & Web ►

Services Partenaires

## LE FIGARO PREMIUM

Le Figaro **en illimité** et un plaisir de lecture inédit  
dans votre nouveau rendez-vous avec l'information.

1 MOIS OFFERT SANS ENGAGEMENT ►

### Réagir à cet article

Pour commenter cet article, veuillez vous connecter avec votre compte Mon Figaro.

CONNEXION

PUBLICITÉ

### 4 commentaires



**Didier-971**

Le problème est que pour avoir de la "réalité augmentée" (le google glass, le pré-prototype de Microsoft, etc.) il faut absolument une caméra. Donc dès qu'on sort de chez soi ces lunettes sont très mal acceptées car personne n'a envie d'être filmé à son insu. Accessoirement, pour respecter la loi française, il faudrait que le porteur de ces lunettes porte aussi un t-shirt par dessus ses vêtements avec écrit en gros "vous êtes sous vidéo-surveillance", et il faudrait une autorisation préfectorale avant toute sortie de chez soi avec l'itinéraire et la liste des lieux "visités". Sans compter le droit à l'image ! Je pense que là où Microsoft pourrait s'en sortir c'est que leur produit (enfin leur prototype) soit réservé à un usage intérieur (interface avec l'ordinateur ou la console de jeux). Reste que le machin de Microsoft ressemble pour le moment à un gros gadget très loin des promesses, et Microsoft a l'habitude de très largement exagérer la qualité de ses produits. Ce qui est incompréhensible c'est qu'à force la presse ne soit pas plus prudente face aux communiqués de Microsoft...

Le 25/01/2015 à 16:21

Alerter ⚠

Répondre ➡



**HeyBaal**

Encore heureux que le grand public ne soit pas concerné

Encore heureux que le grand public ne soit pas concerné.

Déjà que les gens sont incapable de regarder autour d'eux sans que leur écran soit fixé devant leurs yeux ....

Le 25/01/2015 à 13:15

Alerter ⚠

Répondre ➡



000000000000

le virtuel !! et pendant ce temps la personne ne va voir ses vieux dans les maisons de retraite au resto les mômes sont sur leur tablette , ou au téléphone , si c'est ça le futur ou est l'humanité ?

Le 25/01/2015 à 11:04

Lire la réponse à ce commentaire ▼

Alerter ⚠

Répondre ➡



Trouvez la meilleure  
assurance santé en 3  
minutes

Comparer

En continuant à naviguer sur ce site, vous acceptez l'utilisation des cookies afin de réaliser des statistiques et vous proposer des services éditoriaux et une offre publicitaire adaptés à vos centres d'intérêts. [En savoir plus/paramétrer](#)

[Plan du site](#) [Charte de confidentialité](#) [Infos cookies](#) [FAQ](#) [Contact](#) [Abonnements](#) [Services](#) [Mentions légales](#) [Publicité](#)