

## Laval

### Erik Geslin, docteur cool de la réalité virtuelle

Erik Geslin a travaillé chez Ubisoft au Canada (notamment sur la franchise Assassin's creed). Il dirige un studio dédié à la réalité virtuelle à Rennes. Mais c'est au titre de responsable de la licence professionnelle infographie 3D temps réel de Laval (Université catholique de l'Ouest) que le docteur Geslin - il est titulaire d'une thèse de doctorat en génie industriel - donnait une conférence sur l'histoire de la réalité virtuelle et sur ses débouchés.

Elle avait lieu hier lors des portes ouvertes de l'école d'infographie et des médias interactifs à Laval, Laval 3di. C'est une école du jeux vidéo. **« Notre métier, c'est-à-dire tout ce qui touche à la réalité virtuelle, est un métier de changements »**, indique Erik Geslin, quadra cool à la dégaine d'un Lucky Luke.

**« La réalité virtuelle est très ancienne. On peut même dire que la volonté d'immerger les gens dans une autre dimension remonte aux peintures des grottes de Lascaux. »** Erik Geslin fait aussi référence aux peintures panoramiques 360° de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

Plus près de nous, Erik Geslin fait



*Erik Geslin, responsable de la licence professionnelle infographie 3D temps réel de Laval.*

référence à ce qu'il appelle la **« véritable (première) immersion. Morton Heilig (réalisateur américain de documentaires) avait créé dans les années soixante le premier outil de réalité virtuelle. Un film immersif sur une piste de motocross. Vous êtes à la place du pilote et tenez un guidon. En tournant une manette pour accélérer, le film était projeté plus rapidement. Il y avait aussi un système de ventilateur pour renforcer l'effet de vitesse. »**

**Mikaël PICHARD.**