

Clay Air met la cinétique au service des entreprises

Avec sa technologie de reconnaissance de gestes, Clay Air veut s'imposer comme une solution innovante et incontournable pour les secteurs de la réalité virtuelle et augmentée. La startup française vient d'ailleurs de signer un accord avec Qualcomm.

Temps de lecture : minute

26 février 2019

Les films de science-fiction ont toujours eu une certaine influence sur le développement de nouvelles technologies. *Minority Report*, le long métrage de Steven Spielberg adapté des écrits de Philip K. Dick, fait partie des oeuvres de fiction desquelles ont découlé un fantasme bien réel : la possibilité de contrôler un ordinateur uniquement grâce à des gestes de la main.

<https://www.youtube.com/watch?v=BmSarhudhiY>

Microsoft et sa technologie Kinect permettaient d'y croire... avant de faire un bide. La startup française Clay Air (pour Artificial Intelligence for Recognition) semble en passe de concrétiser l'idée grâce à sa technologie : une brique logicielle permettant à toutes les caméras (smartphones, ordinateurs, casque VR ou AR) de capter les mouvements de la main en continu afin de pouvoir commander un appareil électronique, jouer en VR ou encore conduire une voiture.

Fondée en 2015 par Thomas Amilien et Jean-Baptiste Guignard sous le nom de Hins, Clay Air s'est depuis installée à Bordeaux, Paris, Los Angeles

et Shanghai. Seulement un an plus tard, l'entreprise française a réalisé une levée de fonds de près de 2 millions d'euros, ce qui lui a permis de recruter et de signer différents contrats avec des grands groupes industriels pour développer sa technologie au potentiel *mass market*. Début janvier 2019, la startup a conclu un partenariat avec le géant américain Qualcomm, ce dernier utilisant la brique logicielle de Clay Air dans ses produits VR et AR. " *La technologie développée par Clay Air annonce une évolution majeure bénéfique tant à l'industrie de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée qu'aux consommateurs ou aux entreprises chargées de la fabrication de pièces détachées et nous nous réjouissons des nombreuses possibilités qui s'ouvrent* ", explique Hiren Bhinde, directeur et gestionnaire des produits chez Qualcomm.

Le logiciel s'adapte à son environnement, ce qui favorise son attractivité pour les constructeurs de matériel informatique, de produits utilisant la réalité aussi bien augmentée que virtuelle mais également l'industrie automobile et les technologies domotiques. Et le développement de la startup ne devrait pas s'arrêter là. Le partenariat signé avec Qualcomm pourrait permettre à la brique logicielle de Clay Air d'intégrer les casques du géant américain. À l'origine, les oeuvres de Philip K Dick et Steven Spielberg prévoyaient qu'on puisse commander les objets d'un simple geste... en 2054. La réalité pourrait bien avoir un léger temps d'avance sur la fiction.