



Avez-vous déjà vu des personnes chasser des animaux fantastiques dans les parcs avec leur portable ou vu un message vidéo d'un proche affublé d'oreilles de lapin ? Ce sont des exemples concrets de la **réalité augmentée** dans le quotidien.

Au contraire de la **réalité virtuelle** qui crée un environnement totalement numérique et immersif en portant un casque, la réalité augmentée se base sur un environnement réel pour l'enrichir. L'écran devient alors une fenêtre qui permet de superposer des éléments virtuels dans/sur le monde réel : textes, objets, personnages et sons s'animent sur une image (paysage, photo, page d'un livre, etc.)

Plusieurs secteurs utilisent désormais cette nouvelle technologie qui a tout son intérêt pour rajouter des informations à une scène en un clin d'œil.

Les **sites touristiques** par exemple peuvent proposer des visites immersives dans l'histoire d'un lieu : en promenant l'écran comme si on prenait une photo, une application ressuscite l'apparence du lieu à une époque antérieure. Le même procédé est utilisé dans des projets architecturaux pour représenter un bâtiment à construire dans un espace existant. À une échelle plus modeste mais pratique au quotidien, vous pouvez virtuellement placer un nouveau meuble dans votre salon et juger de son effet.

Dans le domaine de la **médecine**, des lunettes dotées de caméra, micro et écran permettent d'afficher diverses informations simultanément et révolutionnent le monde de la chirurgie.

Les **arts visuels** se sont aussi emparés de cette nouvelle technologie : la réalité augmentée s'invite maintenant dans le street art. Des œuvres murales s'animent et se transforment quand on les regarde avec une application spécifique pour smartphone et tablette. Les expositions utilisant cette technologie se développent de plus en plus, à l'image d'« Uramado, le réveil des Tanukis » un parcours en réalité augmentée. Les Tanukis - des êtres colorés et imaginaires issus de la mythologie japonaise - s'animent dès lors que l'on promène un smartphone ou une tablette sur des stickers géants à leur effigie. Pour que magie et poésie opèrent, il suffit tout simplement de télécharger une application gratuite et de déambuler sur le parcours proposé par l'artiste Julie Stephen Cheng. La preuve en images avec une vidéo de l'exposition (visible jusqu'au 23 novembre au centre culturel le Pont des Arts, dans le cadre du Festival Maintenant et avec l'association [Elektronik])



Vous vous demandez peut-être quel est le lien avec les médiathèques ? Patience, vous saurez tout en lisant le deuxième article à venir :
« La réalité augmentée : applications en médiathèques »