

Lycée Clément Ader. Les élèves découvrent les secrets de la réalité augmentée

L'intercom Bernay Terres de [Normandie](#) organisera les 11, 12 et 13 mars à [Bernay](#) un Festival des arts numériques. Dans ce cadre, depuis le 25 janvier, une exposition baptisée « Faune » s'est installée dans la ville. Cinq affiches ont déjà été installées sur cinq murs de la ville afin de susciter la curiosité des Bernayens (voir en pages Loisirs).

Jeudi 3 février, à l'initiative d'Angélique Buot, professeur d'économie gestion option commerce et d'Agnès Jospin, professeur de commerce, les élèves de Terminale "Métiers du commerce et de la vente" au lycée Clément Ader ont été invités à participer à un atelier « réalité augmentée ». Cet atelier, d'une durée de trois heures, a été animé par Johanna Guerreiro, médiatrice de la compagnie Adrien M & Claire B basée à [Lyon](#) (69), venue spécialement de la capitale des Gaules.

Le même atelier avait été programmé le matin pour les seniors au CCRIL à [La Trinité-de-Réville](#). L'animatrice a présenté l'atelier « Réalité Augmentée, nouveau média, nouvelle forme d'expression » imaginé autour du projet « Faune », une série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure. Ces affiches invitent à un parcours qui révèle une vie animale cachée sur les murs de la ville. « Faune » est le fruit d'une collaboration entre « Adrien M & Claire B » et un collectif de graphistes.

Dans la première partie de l'atelier, les élèves ont été invités à manipuler successivement les neuf tablettes (mises à disposition dans la salle par l'animatrice) dans lesquelles avaient préalablement téléchargées neuf applications de réalité augmentée différentes. Cette partie manipulation a été suivie de longs échanges interactifs pendant lesquels ont été discutés les objectifs de la réalité augmentée (utile, artistique, commerciale, ludique) et les raisons pour lesquelles des artistes s'emparent de cette nouvelle technologie.

Johanna Guerreiro a confié que sa compagnie d'arts numériques avait pour ambition d'amener la culture jusque dans les salles de classe et les centres sociaux. La deuxième partie de l'atelier a été consacrée à la définition de la réalité augmentée, à ses usages possibles (dans l'éducation, la consommation...) et sa spécificité en tant que nouveau média. La visualisation d'objets en 2D et 3D et même du son a été présentée aux lycéens.

La dernière partie de cet atelier a permis de préciser les différentes étapes de ce processus de création utilisant de nouvelles écritures et d'évoquer ses contraintes méthodologiques et artistiques. Un atelier de haut niveau qui a particulièrement intéressé les élèves de Terminale qui ont ainsi découvert un nouveau média créé à partir des propriétés du numérique : « la réalité augmentée ».



Les 18 élèves de Terminale Métiers du commerce et de la vente et leurs professeurs ont assisté à l'atelier réalité augmentée animée par Johanna Guerreiro.