

# De la peinture à la 3D

Brigitte GERARD

À Gerpennes, qui ne connaît pas **Henry DEGLUME** ? Ce peintre impressionniste (1865-1940) fait en tout cas la fierté de la commune, et le Collège Saint-Augustin<sup>1</sup> a souhaité le valoriser. Les élèves de cette école fondamentale lui ont consacré une exposition, reproduisant certaines de ses œuvres et les agrémentant ensuite de nouvelles technologies. Une expérience surprenante !

« Chaque année, nos élèves étudiaient la biographie d'Henry DEGLUME dans le cadre du cours d'histoire, mais sans en retenir grand-chose, convient **Anne MICHEL**, institutrice polyvalente, spécialisée en éducation aux médias. *Du coup, je me suis dit qu'on pourrait travailler le personnage via des tablettes et utiliser diverses applications, pour qu'ils retiennent mieux les choses. Et le résultat est vraiment satisfaisant !* »

L'année scolaire passée, l'école a participé à un appel à projets auprès de l'École numérique, proposé par la Région wallonne, qui lui a permis de recevoir 24 tablettes, un ordinateur, un projecteur et un écran. Par la suite, les enfants ont pu réfléchir eux-mêmes à un projet en lien avec Henry DEGLUME. « L'idée d'organiser une exposition interactive a émergé, poursuit A. MICHEL, qui a coordonné le projet. Il s'agissait de demander aux élèves, de la 1<sup>re</sup> à la 6<sup>e</sup> année, de reproduire

des tableaux de l'artiste en y ajoutant un contenu numérique. »

Chaque classe a ainsi pu découvrir une application numérique en particulier. L'une a choisi de faire apparaître un bruitage au survol de leur peinture, une autre a voulu faire parler la photo du peintre en 3D et lui faire raconter sa vie. Un professeur de 6<sup>e</sup> a choisi d'illustrer la ligne du temps d'H. DEGLUME via une capsule vidéo, d'autres élèves ont réalisé un petit film muet... Et les 6<sup>e</sup> années se sont chargées de l'application la plus difficile, qui permettait de faire apparaître des éléments en réalité augmentée.

## Un succès inespéré

« Techniquement, tout ça était assez compliqué ! Toutefois, les enfants ont découvert les applications par eux-mêmes, ont essayé d'en comprendre les subtilités... Ils m'apprenaient même parfois des choses ! Certains étaient vraiment doués et donnaient des explications aux autres...

*C'était très valorisant. Par ailleurs, il ne s'agissait pas de reproduire les peintures de l'artiste telles quelles, les élèves étaient libres de faire ce qu'ils voulaient. Certains ont utilisé des craies, d'autres de la gouache ou de l'aquarelle, ils pouvaient ajouter des éléments dans les paysages... Des élèves ont réalisé des photos d'œuvres pour les retravailler ensuite avec un logiciel gratuit de retouche d'image. Un autre programme a permis aux 5<sup>e</sup> années de transformer les photos en dessins à colorier, de les imprimer en A3 et de les distribuer à toutes les classes. »*

Les enfants ont ainsi réalisé une vingtaine de peintures qui ont composé l'exposition interactive, intitulée « *Expo 3Deglume* », ouverte du 20 au 30 mars dernier. Les visiteurs étaient invités à se promener devant les œuvres équipées d'une tablette et d'un casque, que leur installaient des élèves de 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> ou 6<sup>e</sup> année. Ils découvraient ainsi les tableaux en réalité augmentée, une première en Belgique dans le cadre scolaire.

Et, mine de rien, l'exposition a connu un véritable succès ! « *On n'y croyait pas trop au départ, mais on a eu 150 visiteurs dès le premier jour ! Et au bout des deux semaines, on en comptait entre 1000 et 1500 ! Il y a bien sûr eu les parents d'élèves, mais aussi des classes du secondaire, l'enseignement spécialisé de Nalinnes et le home de Gerpennes, qui a débarqué avec des chaises roulantes. Des élèves se sont occupés de pousser les chaises, pendant que d'autres expliquaient aux personnes âgées comment fonctionnaient les tablettes. Cette dimension intergénérationnelle était aussi riche qu'inattendue !* » ■



1. <http://college-saint-augustin.be>