

# Galeries virtuelles, réseau en résonance ?

« Les figures perdent à la fois dans la reproduction leurs caractères d'objets et leur fonction, fût-elle sacrée, n'y sont plus que talent ; n'y sont plus qu'œuvres d'art – à peine serait-il excessif de dire : instants de l'art. »

André Malraux, *Le Musée imaginaire*.

## En réseau & résonance : espaces virtuels et parcours vécus

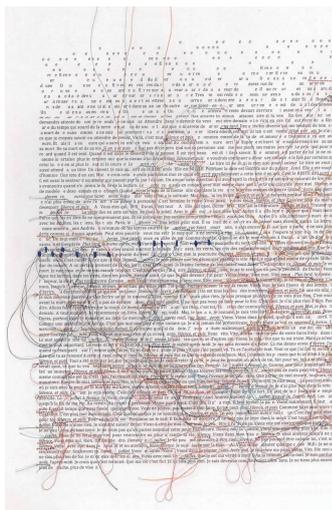
### Comment l'expérience « à distance » des œuvres participe-t-elle à la construction pour l'élève d'une culture artistique partagée ?

S'appuyant d'une part sur le travail académique réalisé autour de la continuité pédagogique (exploitation de l'ENT, création de ressources de natures hétérogènes), et d'autre part sur les recherches menées lors du précédent TraAM sur la thématique des galeries virtuelles, le groupe de travail constitué de cinq professeurs d'arts plastiques travaillant avec e-lyco et its'learning propose sur InSitu cinq approches différentes de ce qui peut être identifié comme « galerie virtuelle ».

Il s'agit ici de s'interroger sur les possibilités mêmes de « l'espace numérique de travail » en termes de médiation et de communication, mais aussi en tant que mémoire active des savoirs acquis au fil du parcours de l'élève.

- **Quel support et traces conservés** par l'élève dans son parcours EAC scolaire au collège ?
- **Quel réinvestissement et construction d'une culture** artistique « spiralaire », par approfondissements et enrichissements successifs ?

InSitu publie quelques travaux de recherches autour des points suivants :



- La constitution d'**une collection personnelle** d'œuvres par l'élève ; la mise en réseau de ces collections entre pairs, au sein d'un groupe, à l'échelle d'une classe.
- La construction par l'enseignant d'**un parcours à partir d'œuvres** de référence à définir, articulation entre œuvres « virtuelles » et œuvres réellement expérimentées dans la galerie d'établissement ou le musée.
- Du **présentiel au distanciel**, de nouvelles modalités et temporalités au travail.
- L'**exposition en ligne** de travaux d'élèves via une galerie virtuelle sur InSitu, (rubrique résonances) pour inspirer de nouvelles pratiques pédagogiques et valoriser des réalisations numériques produites par des élèves en arts plastiques.

[Noëlle CUPPENS](#), TLP - *Le Complémentaire - La Liaison 1*, 2016

## Galerie virtuelle : une tentative de définition non définitive

Qu'entend-on par galerie ? Et surtout qu'entend-on par « virtuel » ?

S'il est relativement immédiat de penser le terme de galerie comme un espace d'exposition d'œuvres, de travaux ou de pratiques, le terme virtuel, lui, est plus complexe. Voici la définition qu'en propose le Larousse :

**Virtuel : Qui n'est qu'en puissance, qu'en état de simple possibilité (par opposition à ce qui est) qui n'a pas d'effet actuel, en acte . Qui comporte en soi-même les conditions de sa réalisation ; potentiel, possible.**

La galerie dite « virtuelle » ne s'oppose pas à la galerie « physique », ou « tangible ». Les deux espaces, l'un matériel, l'autre « dématérialisé » sont complémentaires. Ils sont deux aspects d'une même réalité. Pour l'enseignement des arts plastiques, l'intérêt est de jouer sur ces deux aspects, réel et virtuel, pour faire accéder à la connaissance, à l'expérience et à la pratique.

Dans la galerie virtuelle, espace en ligne, il peut exister un **musée virtuel**, soit une sélection d'œuvres d'art sélectionnées selon des critères patrimoniaux, esthétiques, plastiques avec des images choisies par le professeur, voire les élèves qui pour l'occasion feront des choix rédactionnels. Se pose alors cette question :

**Comment, via la fiction et le virtuel, l'œuvre peut-elle devenir une réalité pour l'élève ?**

Autrement dit, l'objectif sera de passer du virtuel à la réalité de l'œuvre.

L'intention est de provoquer une familiarité avec l'œuvre qui fera passer de l'expérience virtuelle à l'expérience réelle/physique. Ceci passe par une appropriation de l'œuvre qui doit convertir ce « en puissance » du virtuel pour le rendre réel. Si généralement le créateur prélève, lui-même, des images, des expériences, dans le monde, il convient de s'interroger sur les représentations d'œuvres que l'enseignant propose à l'élève. En quoi la proximité des œuvres peut-elle rejoindre l'imaginaire de l'élève et induire une envie de raconter et de dire avec elles ?

« Partir de l'œuvre » est une prérogative à laquelle l'enseignant d'arts plastiques se plie volontiers. Il n'en est pas de même de la part de l'élève qui, « en partant de l'œuvre » va souvent situer sa pratique entre inspiration et copie. Avec les galeries virtuelles, il est possible d'établir une relation qui change ce paradigme. En ayant à l'esprit des pratiques artistiques appropriationnistes ou dérivées de cette tendance, on demandera à l'élève d'utiliser le pouvoir fictionnel de l'association d'images pour concevoir des récits ou autres. Il est ici possible de s'intéresser et de s'interroger sur les démarches des artistes suivants :



[Sherrie LEVINE](#),  
*After Walker  
Evans: 19, 1981*

- **Sherrie Levine** qui fait siennes, en les re-photographiant, les photographies de Walker Evans.
- Les pratiques d'archives telles que Documentation Céline Duval et Grore Images/Philippe Mairesse ou encore celle de **Hans-Peter Feldmann**, artiste hors-normes qui ne signe pas ses travaux et ne limite pas ses tirages, présentant dans ses publications et autres expositions, ses "[collections](#)".
- **Anonymous Project** qui constitue un fond de diapositives anonyme et le propose à des auteurs tels que [Arnaud Cathrine](#) qui écrit une fiction « Andrew est plus beau que toi », à partir d'une sélection de ces photographies.
- **Pierre Leguillon** qui manipule des documents issus de l'histoire de l'art pour en proposer à travers [des diaporamas](#) un voyage au cœur des images, quasi cinématographique et volontairement non-autoritaire, dans la mesure

où le spectateur doit lui-même en trouver le sens.

- Enfin, prenons en compte l'exemple de *La galerie de l'imaginaire* pensée par **Jean-Paul Jouary** pour Lascaux IV qui offre une banque d'images à partir de laquelle le visiteur construit son exposition qui s'affiche devant lui.



**Céline DUVAL**, *Le Temps du feu*, 2012

**The Anonymous Project**  
<https://www.anonymous-project.com>

**La Galerie de l'Imaginaire-Lascaux IV**

La galerie virtuelle/le musée virtuel/l'espace en ligne, peut devenir une interface propice à la fiction, au récit. Ici l'œuvre n'est plus la référence mais le matériau pour produire directement du sens.



**Fictions dans la galerie**



Pour aborder rapidement le terme, un peu vite utilisé, de « virtuel », prenons pour exemple l'image d'une peinture de Rembrandt imprimée sur un livre et la même image affichée sur un écran d'ordinateur, de téléphone, de tablette, ou même projetée sur un mur, peut-on dire que l'une est plus ou moins virtuelle que l'autre ?

Des glissements s'opèrent, de la réalité matérielle de l'œuvre à ses différents modes de reproduction, nous rappelant combien le contact direct avec l'œuvre dans un espace dédié nous est précieux, pour pouvoir l'appréhender dans les meilleures conditions.

Pour autant chaque espace a ses spécificités. Et c'est en tenant compte des spécificités liées à chacun de ces espaces que l'on peut essayer de développer un projet en ligne cohérent et le justifier au regard de l'institution, des élèves, des familles et des partenaires.

L'espace physique de la galerie est spécifique, il permet la rencontre SENSIBLE avec l'œuvre. Face à l'œuvre nous nous confrontons aussi à l'espace, à une échelle déterminée, à la matière, à la lumière (et à ses variations), à la présence des autres, à nos propres déplacements (qui vont permettre de varier les points de vue, de favoriser un parcours plutôt qu'un autre, de chercher la bonne distance par rapport à une œuvre...), également à la dimension sonore de l'espace ... En ce sens, les sens sont en éveil. Et l'œuvre peut se révéler à nous, en les mettant en jeu.

Les espaces numériques du site d'un collège, ou d'un ENT, ont leur propre spécificité lorsqu'il s'agit d'aller à la rencontre d'une œuvre. Il s'agit souvent de penser à :

- **Archiver** des contenus et des images. Les représentations des œuvres resteront en ligne longtemps après le démontage de l'exposition.
- **Présenter** en amont et en aval une exposition à venir, en cours, passées. Ils autorisent un prolongement voire des visites virtuelles de l'événement (1) à travers des discussions, des études, des liens, ... En un sens la galerie dite « virtuelle » survit au temps éphémère de l'exposition, elle prolonge le propos, les interrogations et questionnements. (2)
- **Lier et créer** des réseaux, de connecter, de relier des classes, des contenus, des établissements, des œuvres, des propos d'artistes...
- **Orienter** l'élève vers des contenus dont il n'a pas nécessairement besoin, à condition de discriminer les sources pour lui permettre de se construire sa propre culture certes ambitieuse, mais aussi et surtout réaliste. Quand, par exemple, l'enseignant questionne la technique de gravure, un lien vers un dossier pédagogique de la BNF peut permettre à l'élève de fouiller un peu plus le thème ou la notion, de mieux appréhender les savoir-faire.
- **Comparer et analyser** par rapprochement. L'exposition du Frac « [Regardons-nous dans les yeux](#) », rassemblant différentes approches contemporaines autour du portrait, nous dira-t-elle la même chose dans différents contextes (institutionnel, social, spatial, pédagogique...), de la salle d'un centre d'art aux cimaises d'une galerie à vocation pédagogique d'un établissement scolaire ? Nous le savons, le contexte de l'exposition détermine bien souvent sa réception, en fonction aussi de ses publics.
- **Croiser et multiplier** les images d'une même œuvre. La plupart du temps l'œuvre est présentée dans sa globalité mais rien n'empêche de cadrer, zoomer, afficher ou relier des détails... Soit se rapprocher, créer du lien, et renforcer la culture artistique de l'élève par une approche spiralaire.
- **Ouvrir** à d'autres ressources. L'espace en ligne permet de présenter des vidéos et de faire entendre des fichiers son (témoignage d'un élève, audioguide réalisé pour l'expo, interview d'un élève médiateur...).
- **Travailler à distance**. Les contenus de l'espace en ligne peuvent être pensés sur des temps de présentiel mais également sur des temps asynchrones qui laissent à l'élève le temps de la réflexion, voire nourrir un travail de recherche documentaire.
- **Echanger et partager** pour apprendre de ses pairs. La possibilité de regarder les autres faire, de les observer (à travers les forums, les exercices d'écriture collaborative...) développe les postures réflexives.

L'expérience dans la galerie est sensorielle, intellectuelle et sociale.

L'expérience dans la galerie dite « virtuelle » est intellectuelle, sociale (3) et je cherche comment la rendre sensorielle en allant chercher du côté de l'art numérique.

Il s'agit sans doute d'envisager la galerie dite « virtuelle » pour qu'elle vienne **AUGMENTER**, ou tout du moins élargir l'expérience vécue dans la classe, dans la galerie, dans le musée. Ainsi, il peut être intéressant de créer une boucle en partant de la galerie « virtuelle » qui augmentant l'expérience de la galerie du collège, augmente à son tour l'expérience en ligne.

(1) Sur la notion d'événement, les jeunes élèves qui jouent à des jeux en ligne sont familiarisés avec cette notion d'EVENT puisque celle-ci fait partie du jeu. Tel jour à telle heure, il se passe telle chose. Ils y participent comme à quelque chose de bien réel. Et c'est bien réel puisque quelque part quelqu'un organise quelque chose et le MEDIATISE à travers différentes plate formes.

(2) Sur l'idée de prolongement, les expositions marquantes du XXème siècle (Magiciens de la Terre / Le surréalisme et l'objet / When attitude becomes form...) se retrouvent en ligne. Ces espaces en ligne constituent un espace de témoignage, espace documentaire, mental et visuel.

(3) Il peut être intéressant de réfléchir à la manière de rendre cette expérience plus sensorielle en allant chercher du côté de l'art numérique, de la photographie ou de la vidéo. Comment faire oeuvre avec le numérique ?

## Partie publique du site e-lyco ou partie accessible après connexion e-lyco.itslearning : quelles distinctions pédagogiques ?

La **partie publique d'un ENT** (ici e-lyco) permet de privilégier l'aspect communication et donne la possibilité de diffuser un grand d'informations.

C'est un espace en ligne dont les contenus sont travaillés en amont et présentés sur cette partie de manière relativement fixe. Il s'agit d'une **vitrine** dont les avantages en terme d'affichage visent principalement les partenaires externes et autres visiteurs du site.

Pour les parents c'est la dimension information qui semble être à privilégier. Les activités menées par les élèves peuvent apparaître et donner ainsi un aperçu de ce qui est particulièrement travaillé en classe. Un enseignement optionnel ou de spécialité sera ainsi favorisé dès la partie publique pour donner à voir les éléments de cet enseignement spécifique au lycée.

Nous l'avons déjà dit et ceci sera démontré dans les diverses ressources axées autour d'exemple d'**ENT** précis, mais **la partie accessible après connexion** (ici e-lyco-itslearning ) permet d'engager diverses pistes de travail complémentaires et cohérentes avec ce qui se pense et se prépare en classe, en cours, en présentiel.

**Envisager, développer un espace en ligne, sur les ENT et sites des établissements scolaires, dédié aux arts plastiques peut ainsi être envisagé comme un commissariat, ou une scénographie d'exposition.**

En tant qu'enseignant, que souhaitons-nous montrer, réunir pour élargir notre enseignement ? Quelles images (œuvres), quels discours, quels publics, quelles connaissances, sous quelles formes et avec quel niveau d'interactivité ou de participation des usagers, avec quels types de parcours (linéaires ou pas) ?

Autant de questions qui nous ramènent à l'espace d'exposition, à la galerie à vocation pédagogique, aux œuvres comme point de départ.

Ont contribué à l'élaboration de ce dossier le groupe du **TraAM 2020-2021**

Académie de Nantes constitué de :

**Dorothee Papin, Katell Gilet,  
Thierry Hoppe, Bertrand Charles-Zhu,  
Hugues Blineau ( IAN)**

**Sophie Jahn** (webmestre InSitu)

sous le pilotage de

**Jean-Pierre Marquet**  
Inspecteur d'Académie  
Inspecteur Pédagogique Régional  
arts plastiques