

Le Musée imaginaire de l'histoire des arts

Concevoir une ressource virtuelle et interactive pour l'histoire des arts



Proposition pédagogique de M. Quentin GUENAND

Professeur d'Histoire-Géographie-EMC

Professeur d'Histoire des arts en CHAAP-HDA (Histoire des arts)

Le Musée imaginaire de l'histoire des arts

Concevoir une ressource virtuelle et interactive pour l'histoire des arts

1. Musée imaginaire et enseignement

2. Ressource en version « démonstration »

3. Principes pédagogiques

4. Éléments de conception

- a. Concevoir la navigation
- b. Concevoir l'immersion : un étage
- c. Concevoir l'orientation : salle d'exposition
- d. Concevoir les ressources : repères spatio-temporels
- e. Concevoir les ressources : présentation d'une œuvre
- f. Concevoir les ressources: l'étude d'une œuvre – éléments artistiques
- g. Concevoir les ressources : l'étude d'une œuvre – éléments disciplinaires
- h. Concevoir les ressources : le bilan

5. Poursuivre l'étude

6. Remarques et conseils



1. Musée imaginaire et enseignement.

Le principe d'un **musée imaginaire** est de rassembler dans un **lieu fictif** ou **mental** des **œuvres d'arts** qui sont exposées dans différents sites culturels du monde réel.

De l'ouvrage du français André Malraux en 1947, *Le musée imaginaire*, à l'installation vidéo de l'allemande Andrea Geyer², *Manifest*, en 2017, le **concept** de musée imaginaire n'a eu de cesse d'être décliné³, questionné, critiqué et réinventé⁴.

La présente **proposition pédagogique** invite à s'emparer de l'idée pour renforcer l'intégration de **l'histoire de l'art** dans les enseignements du secondaire grâce à la réalisation d'un **support numérique**.

Baptisé « musée imaginaire », ce **musée virtuel** permet à l'enseignant de rassembler tout un panel d'œuvres qu'il choisit selon sa discipline, ses projets et ses pratiques.

1 André Malraux, *Le musée imaginaire*, Genève, Albert Skira éditeur, 1947.

2 Andrea Geyer, *Manifest*, installation vidéo, 2017, <https://andreageyer.info/projects/manifest/manifest.html>

3 De nombreuses publications, parfois plus proches d'un musée idéal que d'un musée imaginaire, déclinent ce principe. Par exemple : Jean Starobinski, *Le corps, miroir du monde : voyage dans le musée imaginaire de Nicolas Bouvier*, Carouge-Genève, Ed. Zoé, 2000 ; Paul Veyne, *Mon musée imaginaire*, Paris, Albin Michel, 2010 ; Lydia Goehr, *Le musée imaginaire des œuvres musicales*, Paris, Cité de la musique-Philharmonie de Paris, 2018.

4 Revue de l'Art, Editions Ophrys, 2013, n°182. Disponible sur le site Cairn : <https://shs.cairn.info/revue-de-l-art-2013-4?lang=fr>



S'appuyant sur une ressource créée dans le cadre d'un projet annuel entre Histoire et Arts plastiques sur un niveau 6^e depuis 2021, le présent document vise à donner les **grands principes** de **conception** et d'**organisation** pour créer un **musée imaginaire virtuel**.

Cet exemple de « musée imaginaire de l'histoire des arts » est disponible en **accès restreint** (dite « version **démonstration** ») afin de proposer une expérience concrète de **visite virtuelle**, mais sans imposer l'ensemble de son contenu à ses visiteurs.

L'utilisation régulière d'un musée imaginaire permet de faciliter la **mise en œuvre** des **programmes d'histoire des arts** et de sensibiliser davantage les élèves aux **enjeux** de cette **discipline**.

2. La ressource en version « démonstration »

Le lien ci-dessous permet d'accéder à une **version de « démonstration »** du Musée imaginaire, **au contenu limité**.

Pour y accéder:

1. Cliquez sur le **lien** ci-dessous :

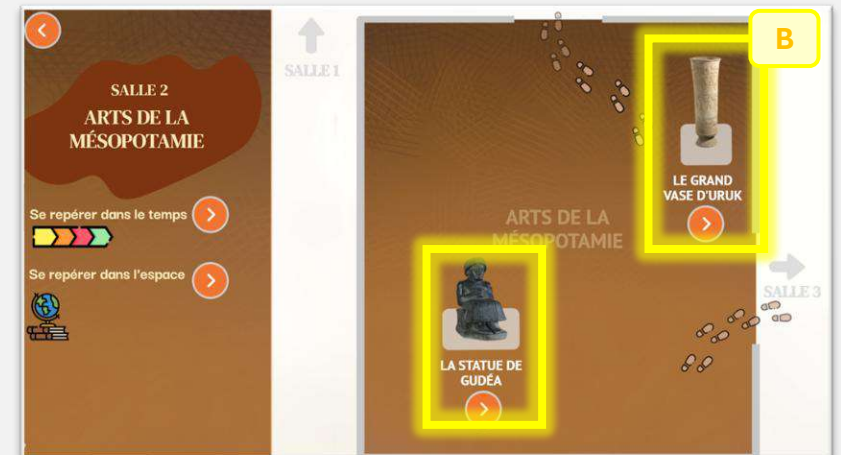
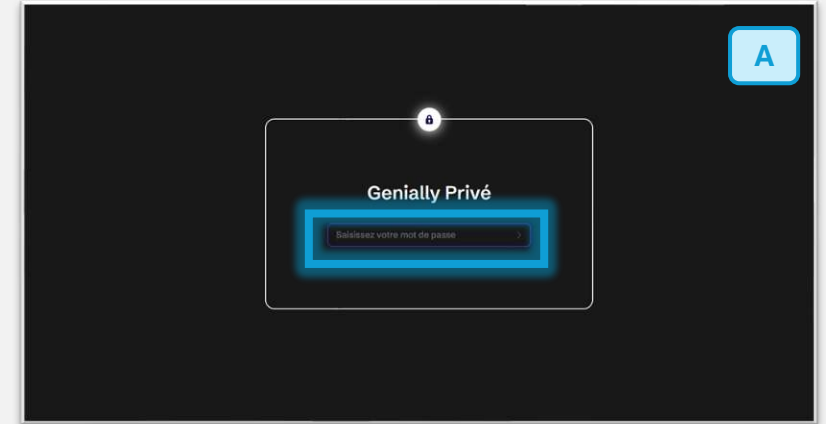
<https://view.genially.com/6a323aa75542f339a4156b6f>

2. Rentrez le **mot de passe** suivant :
« **démonstration** »

Dans cette version de démonstration, il n'est possible d'entrer que dans la **partie « rez-de-chaussée »** du musée imaginaire.

L'accès aux trois salles est possible.

Seul le contenu des **deux œuvres** de la **salle 2** est **intégralement accessible**.



3. Principes pédagogiques



La **sélection des œuvres** pour un musée imaginaire virtuel repose surtout sur deux grands préalables:



- Chaque œuvre d'art permet de traiter les principaux points du **programme disciplinaire**.

(Dans l'exemple de démonstration, les 3 étages du musée imaginaire présenté permettent de traiter l'ensemble des chapitres du **programme d'Histoire de 6^e**.)



- L'ensemble des œuvres sélectionnées permet de proposer un **parcours** qui s'inscrit autour d'une **thématique**, d'une **chronologie** ou d'un **projet** (personnel, pluridisciplinaire, inter degré, partenarial).

(Dans l'exemple de démonstration, les œuvres sélectionnées ont permis de travailler l'Histoire des couleurs dans un **projet annuel** avec les **Arts plastiques** pour la réalisation d'un **jeu** de type *Time Line* ou *Chroni*.)



Une fois conçu, le **support numérique** peut s'enrichir et **être modifié** selon l'évolution des programmes, les apports de la recherche ou la création de nouveaux projets.



La création d'un support numérique possède plusieurs **avantages**:

- Etudier des **œuvres d'arts** en couleurs, sous des angles multiples, avec différents agrandissements.

(Il est conseillé de présenter chaque œuvre au format .png avec un fond transparent pour l'isoler d'un éventuel décor et l'intégrer de manière harmonieuse au musée).



- Multiplier les **situations d'apprentissages**:
 - Travail en salle informatique sur des ordinateurs, en classe sur tablettes.
 - Travail individuel, en binôme, par groupes.
 - Travail en classe ou support pour une classe inversée.



- Enrichir l'**analyse** d'un document historique et artistique grâce au **contenu supplémentaire intégrable** dans le logiciel de conception : fenêtre, étiquette, lien internet, vidéo, audio.



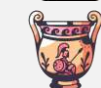
- **Partager** la ressource avec les élèves avec un simple **lien**, en classe ou à la maison.



- Exploiter des informations pour que les élèves travaillent des **compétences différentes** et produisent des réalisations variées.



- Permettre une **immersion** autour de l'œuvre et **croiser les documents** nécessaires à sa bonne **compréhension**.



4. Éléments de conception



La **construction** d'un musée imaginaire virtuel peut être réalisée avec n'importe quel **logiciel** ou **application** qui permet aux élèves de **naviguer** librement en suivant un **parcours** dans un **espace** conçu par l'enseignant.

En dehors de la nécessaire **maîtrise** des **outils** et du **fonctionnement** du **logiciel** choisi, la construction d'un musée imaginaire virtuel repose sur **4 éléments principaux**:



- La **navigation** : Les élèves doivent pouvoir circuler entre les différentes pages qui composent le musée dans la logique construite par l'enseignant.



- L'**immersion** : Les élèves doivent avoir le sentiment d'évoluer au sein d'un musée. Il faut reprendre les codes d'un véritable musée (**muséographie, cartels, plans, salles d'expositions, charte graphique uniforme**) et les transposer au mieux avec les outils proposés dans le logiciel ou l'application.



- L'**orientation** : Les élèves doivent se repérer facilement sur le plan et dans l'utilisation du support numérique (**numérotation, sommaire, fléchage, titres, icônes**).



- Les **ressources** : Les élèves consultent et exploitent les contenus créés et organisés par l'enseignant selon la situation d'apprentissage choisie.

4. Éléments de conception

a. Concevoir la navigation

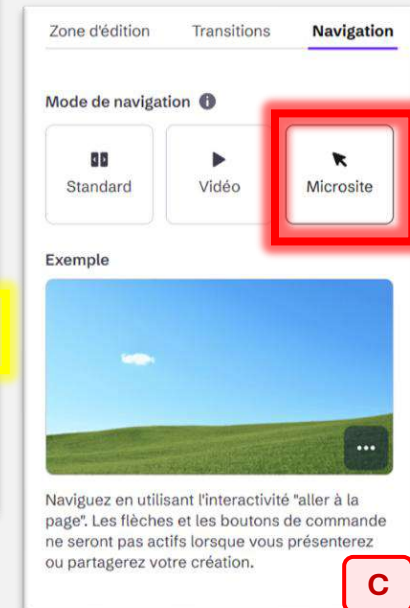
Quelque soit le logiciel utilisé pour concevoir un musée imaginaire virtuel, l'**impression** d'un **réel parcours de visite** repose sur des principes de navigation simples.

Dans l'exemple construit à partir du site *Genially*, les **allers et retours** entre les **étages**, les **salles** et les **œuvres** reposent sur un système de pastilles :

- Une pastille avec une **flèche vers la gauche** : **retourner en arrière**.
- Une pastille avec une **flèche vers la droite** : **poursuivre la visite**.

Dans son menu « Mode de navigation », le site *Genially* propose de basculer la création en version « micro-site » pour définir soi-même les liaisons entre les différentes pages.

Lors de la conception, il faut **systématiquement** définir pour chaque page les **renvois en arrière** ou **en avant** pour contribuer à renforcer l'**impression** d'un **parcours de visite**.



4. Éléments de conception

b. Concevoir l'immersion : un étage du musée

L'**étage** d'un musée imaginaire doit comprendre **plusieurs salles**, chacune dédiée à une civilisation, un thème ou une période. Chaque salle doit être bien **identifiable** sur le plan grâce à une numérotation, un nom, un code couleur.

Pour renforcer l'**aspect immersif**, il est conseillé d'intégrer au plan de l'étage des éléments présents dans les **musées** et sur de **véritables plans d'expositions** (ascenseurs, boutiques, escaliers, points d'informations, sens de la visite).

A

Éléments de **navigation**:

1. Retour en arrière vers le choix de l'étage.
2. Visite d'une salle de l'étage.

B

Éléments d'**orientation**:

1. Numérotations et noms des salles.
2. Numérotations et salles différenciées par une couleur.



C

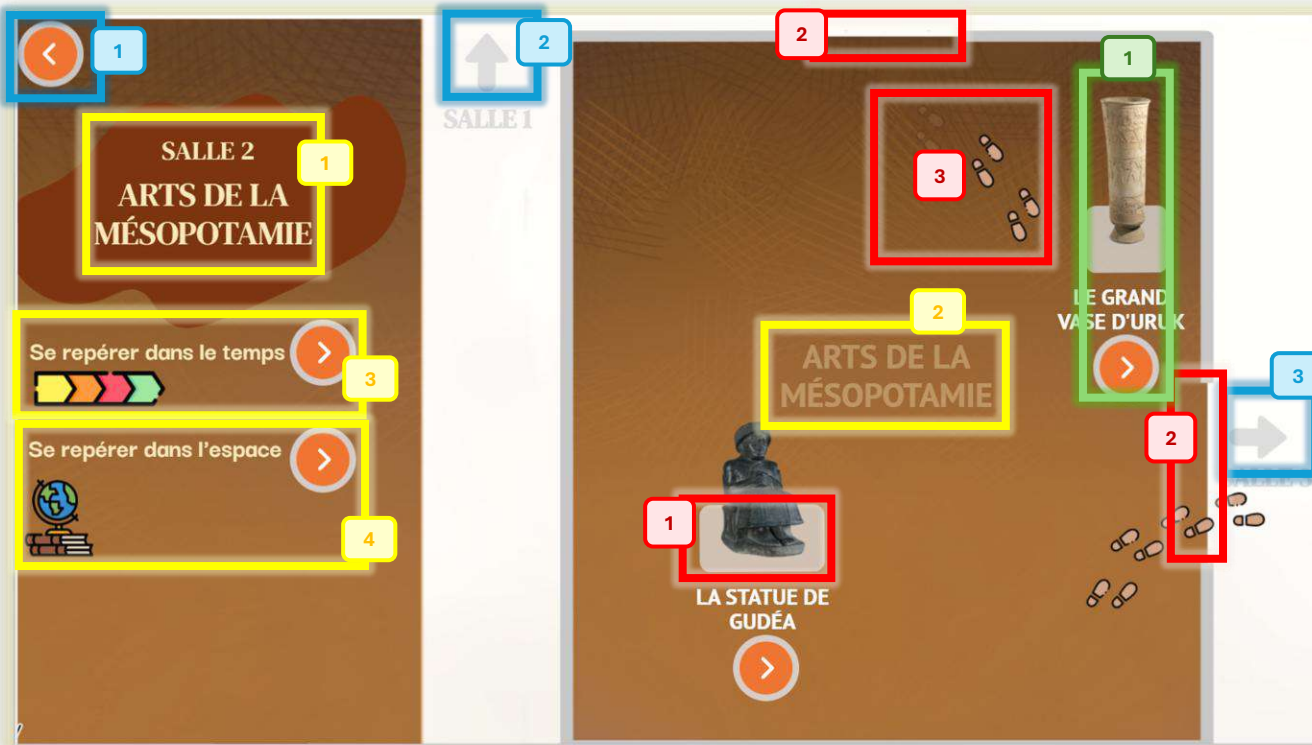
Éléments d'**immersion**:

1. Entrée de l'exposition
2. Suite de la visite

4. Éléments de conception

c. Concevoir l'orientation : la salle d'exposition

Une **salle d'exposition** rassemble tous les éléments qui vont servir à l'**étude** des **œuvres** présentes. Le **plan** de la salle et les **ressources disponibles** doivent être organisés de manière **simple** et **lisible** pour des élèves.



Éléments de **navigation**:

A

1. Retour vers l'étage
2. Retour vers la salle précédente
3. Aller vers la salle suivante

Éléments d'**orientation**:

B

1. Numérotation et nom de la salle
2. Nom de la salle
3. Aller vers une ou des frises chronologiques pour se repérer dans le temps.
4. Aller vers une ou des cartes pour se repérer dans l'espace.
5. Code couleur

(Dans l'exemple présenté, un camaïeu de bruns et d'orangés permet de différencier la salle 2 des autres salles de l'étage).

Éléments d'**immersion**:

C

1. Socles
2. Entrée et sortie de salle
3. Pas de visiteurs

(Animation des pas possible selon les logiciels utilisés.)

Ressources pour l'**étude des œuvres**:

D

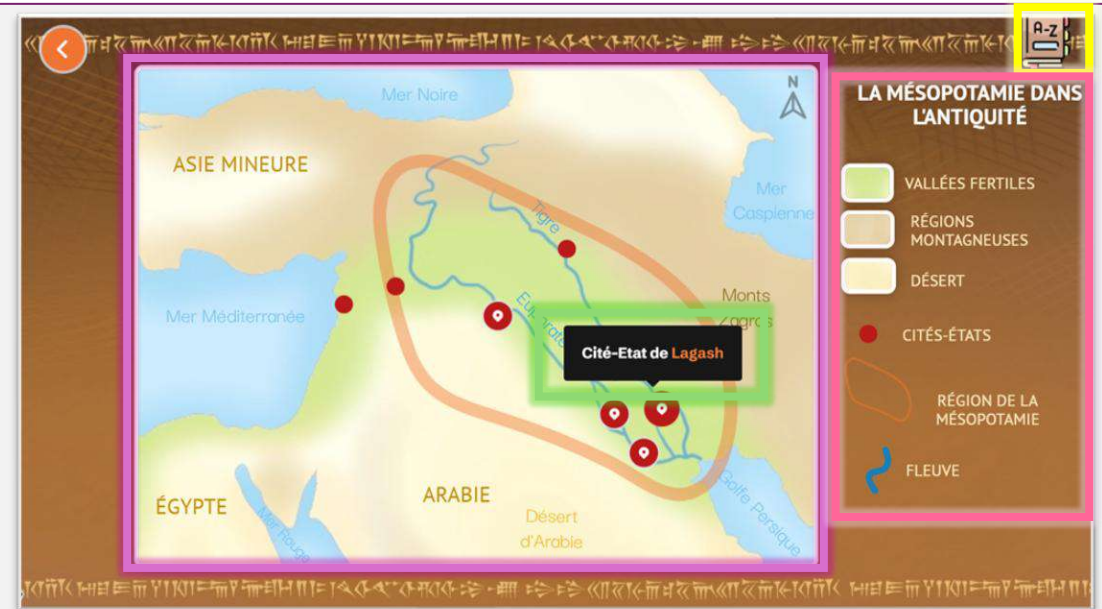
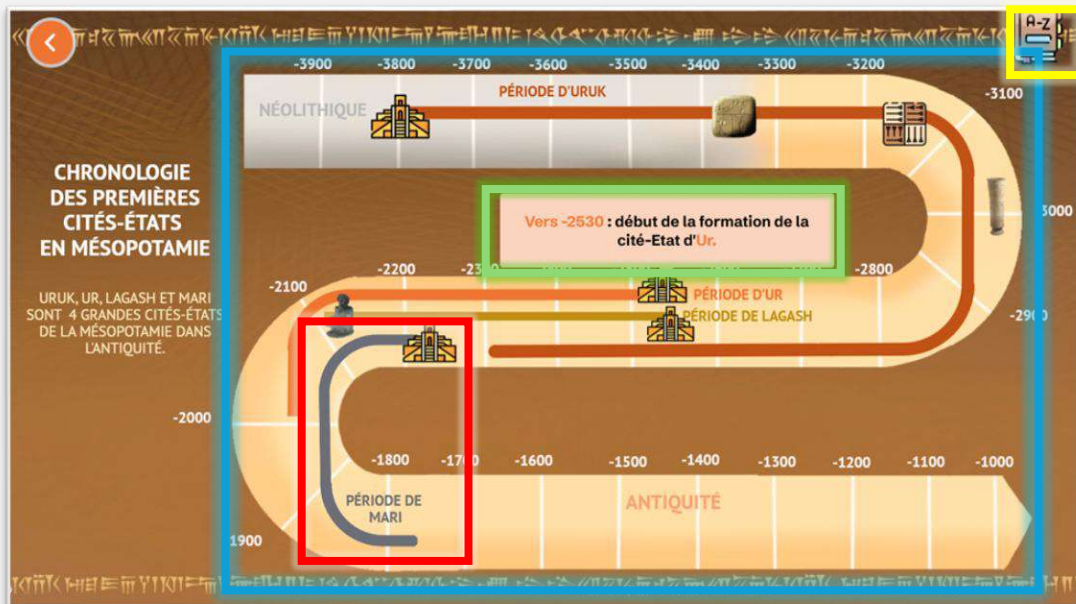
1. Visuel de l'œuvre, son nom et accès à son étude.

4. Éléments de conception

d. Concevoir les ressources : les éléments de repères spatio-temporels

Pour **contextualiser** une œuvre, l'ajout d'**outils chronologiques** permet aux élèves de situer la création de l'œuvre étudiée au sein d'un **courant artistique**, de la **carrière** d'un artiste ou de l'**Histoire** d'une civilisation/d'une région.

Des repères géographiques peuvent venir compléter la **contextualisation** des œuvres étudiées. Avec un **système d'animation**, il est notamment intéressant de recréer des circulations, des échanges, des migrations.



A Frise chronologique créée avec le logiciel de dessin numérique Krita.

B Une longue bande colorée correspond à l'Histoire d'une cité-Etat mésopotamienne antique.

C Cliquer ou survoler une icône ou une image ouvre une étiquette ou une fenêtre avec des informations simples.

D Dictionnaire interactif.

E Carte créée avec le logiciel de dessin numérique Krita.

F Légende

4. Éléments de conception

e. Concevoir les ressources : la présentation d'une œuvre (1)

L'étude d'une œuvre d'art dans un musée imaginaire doit commencer par ses **éléments de présentation**. Ils correspondent à la **méthodologie** de travail de l'enseignant et aux **attendus** de sa **discipline**.

Le support numérique doit permettre d'accéder à du **contenu supplémentaire** qui apparaît dans de **nouvelles fenêtres**. L'objectif est de donner des **informations plus précises** sur chaque point aux élèves.

A

Éléments de **navigation**:

1. Retour en arrière vers la salle d'exposition.
2. Vers les éléments de l'étude de l'œuvre.

B

Éléments d'**immersion**:

1. Frise décorative en lien avec la **thématique de la salle**.
(Ici, des signes de l'écriture cunéiforme pour la salle consacrée aux arts de la Mésopotamie.)
2. Une **image en couleur de l'œuvre étudiée** (Si possibilité d'agrandir ou zoomer, ne pas hésiter à intégrer cette fonctionnalité).

C

Ressources pour l'étude de l'œuvre :

1. Les informations essentielles.
2. Cliquer sur une loupe ouvre une **fenêtre** avec du contenu supplémentaire.
3. Cliquer sur une loupe conduit vers un **parcours simple** (repérage, description).



Une fenêtre donne accès à des contenus supplémentaires simples (textes et illustrations)



Un parcours de 2 ou 3 pages permet de détailler des éléments importants (biographie de personnage, description et visualisation de l'œuvre, repérage dans le temps et l'espace).

4. Éléments de conception

e. Concevoir les ressources : la présentation d'une œuvre (2)

Le support numérique permet la **visualisation** d'une œuvre sous **différents angles**. Il est alors possible de **multiplier** les images qui représentent l'œuvre étudiée pour donner à voir aux élèves la **richesse** des productions artistiques.

Il est possible de proposer des **agrandissements** sur certains **détails** et de proposer des **angles de vues** différents (**surtout pour les sculptures, les sites archéologiques et l'architecture**) afin d'enrichir l'étude et faire ressortir des éléments importants.

QUI EST GUDÉA?

1. GUDÉA EST UN ROI DE LA CITÉ-ÉTAT DE LAGASH, QUI AURAIT RÉGNÉ AU XXII^E SIÈCLE AVANT J.-C., ENTRE 2130 ET 2110.

3. SOUS SON RÈGNE, LE COMMERCE EN MÉSOPOTAMIE EST TRÈS ACTIF ET CELA LUI PERMET D'OBTENIR DES MATÉRIEAUX RARES POUR LES TEMPLES QU'IL FAIT CONSTRUIRE.

Gudéa porte un double manteau qui laisse l'épaule et le bras droit découverts.

DANS SA CAPITALE, À GIRSU, IL FAIT CONSTRUIRE 15 TEMPLES. 10 AUTRES SONT CONSTRUITS DANS LE ROYAUME DE LAGASH.

LE PLUS GRAND TEMPLE QU'IL A FAIT CONSTRUIRE À GIRSU EST CELUI NOMMÉ "ENINNU", EN L'HONNEUR DU DIEU NINGIRSU.

LA STATUE DE GUDÉA, LES MAINS JOINTES, EN PRIÈRE.

1. LES MAINS JOINTES DES STATUES DE GUDÉA SERVENT À MONTRER QU'IL EST TOUJOURS EN TRAIN DE PRIER LES DIEUX POUR QUI IL A FAIT CONSTRUIRE DE NOMBREUX TEMPLES.

2. QU'IL SOIT SCULPTÉ ASSIS OU DEBOUT, LE ROI GUDÉA VOULAIT MONTRER SON ATTACHEMENT AUX CROYANCES POLYTHÉISTES MÉSOPOTAMIENNES.

3. Une inscription en écriture cunéiforme sur le devant de la jupe.

ETTE STATUE NOUS MONTRER LA GRANDE MAÎTRISE TECHNIQUE DES SCULPTEURS DE LAGASH À LA FIN DU III^E MILLÉNAIRE AVANT J.-C.

Idéaliser:
Représenter ou imaginer quelque chose ou quelqu'un sans aucun défauts.

Le polythéisme:
(Du grec πολύς (poly), « beaucoup » et θεός (theos), « dieu » signifiant « plusieurs dieux »)

Croyance en plusieurs dieux.

Une prière:
Action, individuelle ou collective, par laquelle on s'adresse à une divinité, pour lui demander quelque chose ou la remercier.

Styliser:
Représenter quelque chose en le simplifiant dans un but décoratif.

A

Éléments de **navigation**

B

Éléments d'**immersion**:

1. Œuvre vue de face
2. Œuvre vue du côté gauche.
3. Icônes simples associées et illustrant un texte explicatif.

C

Ressources pour l'étude de l'œuvre :

1. Des textes explicatifs (biographie, description, informations sur l'œuvre et le contexte de création)
2. Des informations simples dans des étiquettes : elles apparaissent en survolant la pastille associée.
3. Un dictionnaire pour expliquer les mots de vocabulaire de la page. Une fenêtre s'ouvre sur la page.

4. Éléments de conception

f. Concevoir les ressources : l'étude d'une œuvre – éléments artistiques

L'étude des **éléments artistiques** permet de mettre l'accent sur différents points :

- un **style** ou un **courant** artistique.
- la **matérialité** de l'œuvre (techniques et matériaux).
- Les sources d'**inspiration** et la **symbolique**.
- Le **contexte** de création et l'**intention** de l'artiste.

La présentation des éléments artistiques dépend de l'**angle d'étude** choisi par l'enseignant et de la **thématique** retenue pour son parcours.

Cette partie peut être construite avec plusieurs pages.



A Étude de l'œuvre (matériau, style, intention artistique).

B Éléments attendus dans le programme disciplinaire.

C Bilan



Exemple: les sources archéologiques pour connaître la fabrication du bleu égyptien.

- 1 Document archéologique
- 2 Traduction du texte gravé
- 3 Explications rédigées par l'enseignant

D



Exemple: le processus de fabrication d'un pigment.

- 1 Présentation du pigment
- 2 Processus expliqué par étapes sous forme de schéma
- 3 Images et icônes pour rendre visuel le processus de transformation chimique.

E



Exemple: la symbolique du bleu dans l'Égypte antique.

- 1 Organisation des informations par thématiques
- 2 Association d'un texte rédigé par l'enseignant à une illustration ou une icône.

F

4. Éléments de conception

g. Concevoir les ressources : l'étude d'une œuvre – éléments disciplinaires

La partie consacrée à l'étude de l'œuvre repose sur **trois grands principes**:

- Etudier l'**œuvre** pour **elle-même** (matérialité, style, couleurs, historique de réalisation).
- S'appuyer sur l'œuvre pour aborder les éléments du **programme disciplinaire** concerné.
- Résumer l'ensemble des notions dans un **bilan accessible** aux élèves.



A

Étude de l'œuvre (matériau, style, intention artistique).

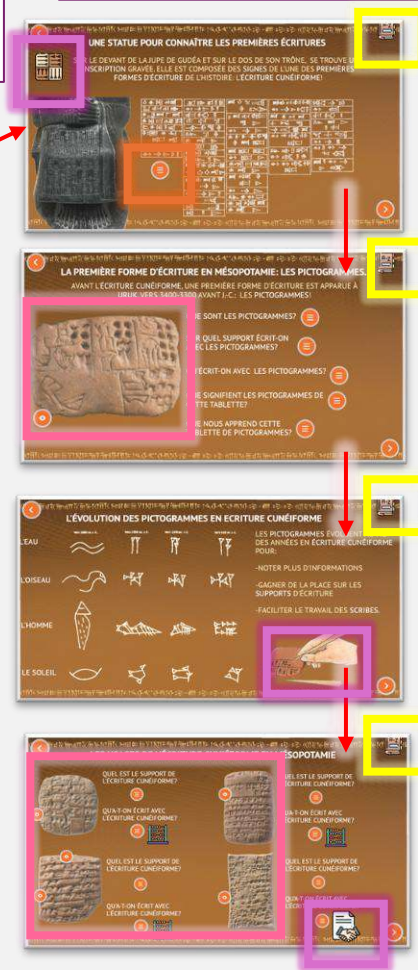
B

Éléments attendus dans le programme disciplinaire.

C

Bilan

Le travail d'étude de l'œuvre s'organise en **2 ou 3 parties** et un bilan.
Chaque partie est construite avec plusieurs pages.



Chaque page permet aux élèves d'avancer par étape dans la découverte et l'étude d'une **notion disciplinaire**.

Pour accompagner les informations et explications, le **support numérique** permet sur chaque page d'ajouter soi-même:

- Un **dictionnaire** interactif. D
- Des **fenêtres** ou des **étiquettes** qui apparaissent lors d'un clic ou d'un survol avec la souris. E
- Des **icônes** associées aux **textes** tapés par l'enseignant. F
- Des **illustrations** avec des **images sourcées**. G
- D'autres œuvres, pièces archéologiques, graphiques, cartes qui viennent enrichir et compléter l'analyse.

4. Éléments de conception

h. Concevoir les ressources : bilan de l'étude d'œuvre

Le **bilan** de l'étude d'une œuvre peut prendre la forme qui convient le mieux à l'enseignant et à ses **pratiques**.

Le support numérique permet de reprendre des **éléments visuels** et **textuels** rencontrés par les élèves pendant leur visite.

A

Élément de **navigation** : retour à la page d'étude de l'œuvre.

B

Organisation des connaissances selon les 2 ou 3 axes de l'étude de l'œuvre.

C

Des éléments textuels synthétiques :

- Phrases courtes
- Listes
- Mots de vocabulaires et dates essentiels.

BILAN

LE NOIR DE LA STATUE DE GUDÉA

UNE STATUE EN ROCHE NOIRE: LA DIORITE

UNE ROCHE NOIRE QUI PROVIENT DES MONTS ZAGROS, À L'EST DE LAGASH.

LAGASH A DES LIAISONS COMMERCIALES POUR S'APPROVISIONNER EN DIORITE.

LE POLYTHÉISME EN MÉSOPOTAMIE

LA CROYANCE EN PLUSIEURS DIEUX:

NINGIRSU: DIEU PROTECTEUR DE LAGASH

ANU: DIEU DU CIEL / ROI DES DIEUX

ENLIL: DIEU DU VENT

PAZUZU: DÉMON ET PROTECTEUR

LES PREMIÈRES ÉCRITURES

3400-3300 AVANT J.-C. : LES PICTOGRAMMES

ON ÉCRIT:

- DES CONTRATS
- DE LA COMPTABILITÉ

ON ÉCRIT SUR DES TABLETTES:

- D'ARGILE
- DE TERRE CRUE /TERRE CUITE

CEUX QUI ÉCRIVENT:

- LES SCRIBES

3300-3200 AVANT J.-C. : L'ÉCRITURE CUNÉIFORME

ON ÉCRIT:

- DES CONTRATS
- DE LA COMPTABILITÉ
- DES DÉCISIONS DE JUSTICE
- DES ÉPOPÉES

ON ÉCRIT SUR DES TABLETTES:

- D'ARGILE
- DE TERRE CRUE/TERRE CUITE

CEUX QUI ÉCRIVENT:

- LES SCRIBES

D

Des icônes et symboles associés à une information textuelle ou chiffrée.

E

L'œuvre étudiée, au centre du schéma bilan.

5. Poursuivre l'étude.

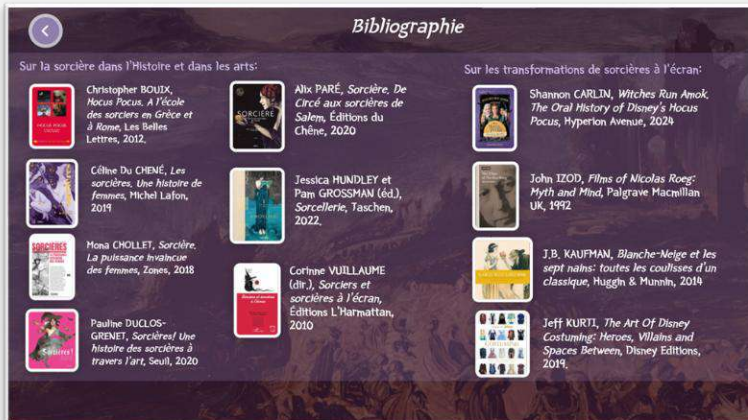
Les informations présentes dans les parties consacrées à l'étude de chaque œuvre reposent sur la lecture d'une **bibliographie** et d'une **sitographie** régulièrement actualisées.

Il est tout à fait envisageable (mais pas obligatoire) d'intégrer une partie « **ressources** » qui renvoie les élèves aux **livres**, **sites internet** et **contenus** consultés pour créer les différentes études d'œuvres du musée virtuel.

Cette partie permet de **guider** les élèves intéressés vers des **ressources supplémentaires**, en plus de celles proposées en classe.

Cela montre également une partie des **supports** et **ressources** qui sont nécessaires à la **conception d'un cours**, quelque soit le sujet traité.

(Les exemples ci-dessous viennent d'un autre support *Genially* conçu dans le cadre d'un cours de CHAAP-Histoire des arts niveau 5^e sur le thème de la sorcière dans les arts).



Bibliographie:

Une sélection pertinente d'ouvrages, classés par thèmes et accompagnés chacun de l'image de leur couverture.



Sites, Vidéos et Podcasts:

Une sélection d'émissions en podcast ou de liens vers des sites internet pertinents. Les liens peuvent être directement intégrés en face de chaque ressource proposée.



6. Remarques et conseils.



- La conception du plan, les éléments de décors et la cohésion visuelle du musée de l'histoire de l'art, présenté en exemple, sont des créations personnelles réalisées avec un **logiciel de dessin Krita**.
- **Aucune IA** n'a été utilisée lors de la conception du musée imaginaire virtuel présenté en exemple. Tout un chacun est invité à créer sa propre version de son musée.
- Les nombreuses **icônes** utilisées proviennent du site *Flat Icon*, riche d'une très vaste bibliothèque de ressources. Ces **éléments graphiques** aident les élèves à **se repérer** dans la lecture des informations et la réalisation de leurs activités.



- Un musée imaginaire virtuel peut permettre de travailler avec **n'importe quelle discipline** selon le projet envisagé.
- Une **exploitation ponctuelle** d'un musée imaginaire virtuel est possible mais la récurrence de l'utilisation avec les élèves facilite l'**autonomie** avec le support et facilite ensuite l'**accès** aux contenus.