

ART EN IMMERSION



De VERMEER
à VAN GOGH

fondation
culturespaces

GUIDE 2023
ENSEIGNANT



Sommaire

A propos de la Fondation Culturespaces 3

Avant de commencer 4

1 | **Atelier** pédagogique

1 | **Un premier pas dans l'univers de l'artiste** *Une belle histoire d'art* 5

2 | **A la découverte de la** Hollande de Vermeer 6

3 | **Des détails** intrigants 10

4 | **Le "faux"** Vermeer 12

5 | **Atelier photo autour de** *La Jeune fille à la perle* 14

6 | **La bande-son** des tableaux 16

7 | **Les couleurs** de Vermeer et de Van Gogh 17

8 | **Préparation à la visite de** l'exposition numérique immersive 19

2 | **Visite de l'exposition** numérique immersive 21

3 | **Atelier** créatif

Une scène d'un nouveau genre 23

4 | **Mini** exposition

1 | **Signature et création** d'un monogramme 24

2 | **Valorisation des productions** des enfants et sensibilisation à la muséographie 25

3 | **Implication de l'environnement familial et amical** et sensibilisation
à la communication et à la médiation 26

À propos de la Fondation Culturespaces

La Fondation Culturespaces est une fondation opératrice sous égide de la Fondation Agir Contre l'Exclusion, reconnue d'utilité publique. Créée en 2009 avec le souhait premier de favoriser l'insertion des plus jeunes par la culture, **la Fondation Culturespaces est devenue aujourd'hui un acteur de référence en France en matière d'Éducation Artistique et Culturelle pour les enfants en situation d'exclusion.**

Afin de lutter contre les inégalités d'accès à la culture, la Fondation Culturespaces conçoit et met en œuvre des programmes d'éducation artistique et culturelle en faveur des enfants fragilisés par la maladie, le handicap ou la précarité sociale, leur permettant de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques pour éveiller, développer et révéler leur créativité.

Chaque année en France, **près de 12 000 enfants de 5 à 12 ans** (*issus des quartiers prioritaires de la ville, de structures sociales ou médico-sociales, d'hôpitaux ou encore scolarisés en réseau d'éducation prioritaire*) **participent à nos programmes** dans lesquels l'éducation artistique est un levier d'insertion sociale via la démocratisation culturelle et l'égalité des chances.

Déployés en partenariat avec une dizaine de lieux culturels d'exception et les acteurs locaux du champ social, éducatif et médical, nos programmes permettent aux enfants de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques pour stimuler leur créativité et leur curiosité.

► Le programme « Art en immersion »

« Art en immersion » est un dispositif national développé par la Fondation Culturespaces visant à favoriser l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle, en s'appuyant sur le potentiel de l'art numérique immersif comme vecteur de transmission artistique. Chaque année, 7000 enfants âgés de 5 à 12 ans participent au programme.

Le contenu pédagogique et créatif du projet est développé en lien avec les expositions numériques immersives présentées au sein de trois centres d'art numérique : l'Atelier des Lumières à Paris, les Carrières des Lumières aux Baux-de-Provence et les Bassins des Lumières à Bordeaux.

« Art en immersion » permet de faire découvrir de manière originale un artiste et son œuvre. Ainsi, les ateliers pédagogiques et créatifs imaginés par la Fondation Culturespaces, ainsi que la découverte d'un centre d'art numérique immersif, donnent l'occasion aux enfants d'appréhender de nouveaux médiums artistiques à travers un parcours culturel inédit.

UN PARCOURS EN PLUSIEURS ÉTAPES

Étape 1 | Atelier pédagogique en classe ou au sein de la structure d'accueil des enfants. L'objectif est de faire découvrir aux enfants l'univers des artistes à l'honneur dans l'exposition, et de les familiariser avec leurs œuvres. **Durée : 1h30**

Étape 2 | Visite libre de l'exposition numérique immersive. **Durée : 1h30**

Étape 3 | Atelier créatif en classe ou au sein de la structure d'accueil des enfants. Après avoir contemplé, exploré et appris à décrypter des œuvres, les enfants sont confrontés à une activité créative leur proposant différentes techniques d'arts plastiques. **Durée : 1h30**

Étape 4 | Mini-exposition au sein de la structure d'accueil des enfants. Ce moment de partage permet aux enfants de présenter leurs œuvres devant parents et proches et d'expliquer ce qu'ils ont découvert et appris. Cette dernière étape est laissée à la libre organisation de chaque groupe participant.

Avant de commencer...

Ce livret a pour objectif de vous guider dans le programme « Art en immersion » : vous y trouverez détaillé le déroulement de chaque étape du programme, et des activités associées. Le programme d'éveil et d'éducation artistique "Art en immersion" constitue un outil complémentaire de l'enseignement des arts plastiques et de l'histoire des arts, et peut venir en support d'autres apprentissages.

Les activités du programme et de ce kit ont été pensées de manière à encourager chez les enfants le questionnement face aux œuvres, l'usage de la

parole, le partage et la construction collective de savoirs. Les activités permettront de développer des aptitudes de réflexion critique (discussions et débats argumentés), mais aussi d'expression et d'analyse d'une pratique artistique.

L'exposition 2023 des Carrières des Lumières présentant conjointement le travail de plusieurs artistes, nous avons fait le choix de mettre l'accent sur l'œuvre de Johannes Vermeer, en essayant de faire des ponts avec les autres artistes présentés, notamment Vincent Van Gogh.



En lisant le guide de l'enseignant, vous pourrez observer que ces activités sont classées en trois niveaux de difficulté. Cela pourra vous aider à sélectionner les activités (ou les adapter) en fonction de votre groupe.

L'ordre des activités est une proposition, aucune progression pédagogique stricte n'est attendue : vous pouvez par exemple choisir de ne faire qu'une partie des activités ou de les faire dans un ordre différent.

Il n'est pas obligatoire de réaliser toutes les activités de la séance pédagogique (étape 1) en une seule fois : prenez le temps avec votre groupe. Vous pouvez par exemple étaler les activités de l'étape pédagogique sur plusieurs jours. **Vous le savez certainement mieux que nous : plus vous reviendrez au sujet, plus les enfants y seront familiarisés !**

Sentez-vous également libres d'intercaler au sein du programme des activités complémentaires (prolongements), qui pourront par exemple venir compléter d'autres apprentissages.

LES NIVEAUX

Les trois niveaux de difficulté correspondent aux cycles scolaires, et permettent d'adapter les activités à tous les enfants bénéficiaires du programme, y compris celles et ceux en situation de handicap.

Pour rappel et à titre indicatif :

- **Niveau 1** : cycle 1 (*maternelle*)
- **Niveau 2** : cycle 2 (*CP, CE1 et CE2*)
- **Niveau 3** : cycle 3 (*CM1, CM2 et 6^e*)

LES PROLONGEMENTS ET FOCUS

Vous trouverez, après la présentation de chacune des activités, des encarts qui vous permettront de trouver des ressources et idées d'activités supplémentaires si vous souhaitez aller plus loin dans la découverte des œuvres ou les associer à d'autres apprentissages. Ils vous aideront également à adapter au mieux les ateliers et activités à votre groupe.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Un dossier de ressources complémentaires est mis à votre disposition au format PDF sur le site internet de la Fondation Culturespaces. Vous y trouverez des documents et reproductions supplémentaires si vous souhaitez encore plus enrichir les découvertes des enfants.

1 | Atelier pédagogique

NIVEAUX 1 2

1 | Un premier pas dans l'univers de l'artiste *Une belle histoire d'art*

▼ OBJECTIFS

Cette étape est une étape d'introduction, une première immersion dans l'univers des artistes et constitue un moment de lecture offerte à votre groupe, à la manière d'un conte, sur le principe du kamishibai. Les reproductions d'œuvres d'art seront présentées dans cette première activité sous la forme d'une narration. A vous de vous en saisir en vous aidant de la marionnette-mascotte, afin de rendre l'histoire de ces peintres la plus vivante possible !

N.B.: Un kamishibai est une technique de contage venant du Japon, un théâtre d'images manipulées les unes après les autres dans une structure en bois ou en carton.

▼ MATÉRIEL ▼

- Les reproductions des tableaux avec le code couleur ●
- La marionnette-mascotte à découper



L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Commencer par découper la marionnette-mascotte.
- ▶ Préparer ensuite les reproductions dans l'ordre indiqué et s'installer face au groupe. Lire le texte au verso des reproductions pendant que les enfants observeront le recto.
- ▶ Prendre le temps de lire l'histoire aux enfants, en utilisant la marionnette-mascotte pour animer la lecture, si vous le souhaitez.



Vermeer, *La Ruelle*, vers 1658,
© Rijksmuseum - CC0 1.0 © Fondation Culturespaces
2023

1 - ATELIER PÉDAGOGIQUE

FOCUS

La mystérieuse vie de Vermeer

Johannes Vermeer (1632 - 1675) est un des plus fameux peintres hollandais du XVII^e siècle, mais, paradoxalement, sa biographie est plutôt mystérieuse : on sait peu de choses sur sa vie. Vermeer est fils de tisserand et a reçu une formation artistique incertaine (on ne sait pas auprès de qui il s'est formé). Il entre néanmoins en tant que maître dans la Guilde de Saint-Luc à Delft en 1653. Né protestant, Vermeer se convertit pour épouser Catharina Bolnes, issue d'une famille catholique aisée. Le couple, vivant confortablement chez la belle-mère de l'artiste, a onze enfants, dont quatre morts en bas-âge.

Vermeer travaille lentement et pour un petit nombre de mécènes, dont un particulièrement, Pieter Claesz. van Ruijven. Il n'aurait peint que trente-cinq œuvres au cours de sa vie !

L'année 1672 est une année désastreuse pour le peintre, il accumule les dettes et son principal mécène meurt, précipitant la mort du peintre en 1675. Il laisse sa famille criblée de dettes et tombe peu à peu dans l'oubli.

Pour en savoir plus sur la redécouverte de Vermeer, voir Focus de l'activité 4.

PROLONGEMENT

Niveaux 2 3

Une autre histoire

Les enfants, seuls ou en petits groupes, choisissent quelques-unes des reproductions du kit et inventent à leur tour une histoire (oralement ou à l'écrit), qui peut par la suite être présentée au reste du groupe ou de la classe. Cette activité permet d'aborder les notions liées au récit, de développer l'expression orale et/ou écrite, ainsi que de travailler sur les compétences d'organisation, de sélection

et de comparaison. Il s'agit également d'une excellente manière de tisser un lien personnel avec les oeuvres.

Vous pouvez également imaginer présenter les histoires créées par les enfants sous la forme d'un kamishibai.

Ces histoires pourront être restituées lors de l'étape 4 du programme, la mini exposition.

2 | A la découverte de la Hollande de Vermeer

▼ OBJECTIFS

Cette activité permet aux enfants de se plonger dans l'univers de Vermeer et de Rembrandt, qui vivaient tous les deux en Hollande au XVII^e siècle, en s'appuyant sur les tableaux du corpus, qui auront valeur de témoignage. Au fur et à mesure, les enfants vont entrer dans l'intimité de Vermeer, jusque dans sa maison. Au cours de cette découverte, les enfants engagent une approche sensible et curieuse face au corpus d'œuvres sélectionnées, et s'appuient sur les apprentissages d'histoire, de géographie et de repérage dans le temps et l'espace.

▼ MATÉRIEL ▼

- Reproductions des tableaux avec le code couleur ●
- Carte des Pays-Bas

Facultatif : vous pouvez également utiliser les cartes géographiques tirées de l'Atlas Von Loon reproduites dans le dossier Ressources complémentaires.

L'ATELIER PAS À PAS

► Grâce à la carte géographique du kit, commencer par interroger les enfants sur les Pays-Bas : où se situe ce pays dans le monde ? Quels sont les pays frontaliers ? Est-ce près de chez nous ?

► Que connaît-on de typique aux Pays-Bas ? Vous pouvez ajouter la reproduction du Moulin de Wijk pour guider les enfants.

FOCUS

La Hollande au XVII^e siècle : une puissance commerciale et maritime



Jacob Isaacksz van Ruisdael, *Moulin de Wijk de Duurstede*, 1670, Rijksmuseum, Amsterdam © akg-images © Fondation Culturespaces 2023

Le tableau de Jacob van Ruisdael, *Moulin de Wijk de Duurstede*, reproduit dans le kit, est un bon indicateur de la puissance commerciale et maritime des Pays-Bas à l'époque de Vermeer. Les Provinces-Unies sont indépendantes depuis 1579 : il s'agit d'une république constituée de sept provinces ayant pris leur indépendance par rapport à la domination espagnole. Dès lors, on parle d'une période d'âge d'or pour cette région : prospérité économique, commerciale et culturelle, ainsi qu'une urbanisation précoce

unique en Europe. Les Provinces-Unies possèdent de nombreuses colonies, une des armadas les plus puissantes au monde ainsi que la Compagnie néerlandaise des Indes orientales, qui détient le monopole du commerce avec l'océan indien et l'Asie.

Les moulins, caractéristique des paysages hollandais et de l'imaginaire associé à cette région, ont eu plusieurs fonctions, mais la plus importante était probablement le drainage des polders pour pomper l'eau dans les rivières derrière les digues afin de pouvoir cultiver la terre.

L'engouement des peintres hollandais pour les paysages peut s'expliquer par une certaine forme de nationalisme : on aime représenter des symboles agricoles et commerciaux avec des bateaux et la mer, comme en témoigne le tableau de Jacob van Ruisdael.

1 - ATELIER PÉDAGOGIQUE

► Partez ensuite à la découverte de la ville de Vermeer, Delft, en la repérant sur la carte puis en mettant en regard le tableau la *Vue de Delft*. Nous voilà devant un paysage urbain.

► Quelles sont les particularités de la ville ? Les canaux qui, comme à Venise, traversent la ville : dans le tableau de Vermeer, le Schie Canal est représenté au premier plan. A l'arrière-plan, éclairée, on distingue la Nieuwe Kerk (Nouvelle église protestante).

FOCUS

Delft au XVII^e siècle



Vermeer, *Vue de Delft*, 1659-1660, Mauritshuis, La Haye, © Mauritshuis, The Hague © Fondation Culturespaces 2023

Delft est, au début du XVII^e siècle, une des villes les plus importantes du comté de Hollande et abrite une des six chambres de la Compagnie des Indes orientales.

La renommée de la ville est en partie due à une production de tapisserie et de faïence, appelée "Faïence de Delft" (on en aperçoit sur les frises en

bas des murs de certains tableaux de Vermeer, comme *La Laitière* ou *La Lettre* ; vous pouvez en découvrir un exemple monumental dans le dossier Ressources complémentaires).

L'école de peinture dans laquelle évolue Vermeer contribue également à la célébrité de la ville. Est associé à l'école de Delft le peintre Pieter de Hooch dont vous découvrirez les œuvres dans l'exposition numérique.

L'histoire de la ville est également marquée par l'explosion de la poudrière en 1654 (voir le tableau d'Egbert van der Poel dans le dossier Ressources complémentaires), tuant au moins une centaine de personnes et endommageant une grande partie des constructions du centre-ville. L'économie florissante de la ville s'effondre alors.

► Nous entrons maintenant dans la ville et nous nous retrouvons devant une maison (tableau : *La Ruelle* de Vermeer) - qui aurait pu être celle de Vermeer, et dont la façade en brique est caractéristique des maisons delftoises. Vous pouvez engager les enfants à observer les personnages et leurs occupations : dans la cour, au centre, une servante, sur le devant de la maison, deux enfants jouant et à droite une femme cousant.

► A l'intérieur de la maison : vous pouvez alors faire reconnaître aux enfants la fenêtre sur la gauche du tableau *La Lettre*, et également la carte géographique affichée au mur de *L'Art de la peinture*.

PROLONGEMENT

Niveaux 1 2 3

La vie de Vincent Van Gogh à travers ses voyages en Europe

Si la vie de Vermeer est essentiellement cantonnée aux Pays-Bas et à la ville de Delft, celle de Van Gogh (dont vous découvrirez également des œuvres lors de votre visite), est marquée par ses voyages à travers l'Europe. Partez à la découverte de la vie de Van Gogh au travers de ses voyages en le suivant sur la carte des Pays-Bas et de l'Europe !

1869 : Van Gogh quitte Zundert, sa ville natale pour La Haye où il travaille dans la galerie d'art Goupil.

1873 : Après un bref séjour à Paris, il est envoyé à Londres, il travaille dans la succursale de Goupil & Cie (Maison d'édition et de commerce d'art importante au XIX^e siècle).

1875 : Il est envoyé à Paris où il travaille au siège de Goupil & Cie.

1876-1886 : Il vit tour à tour en Grande-Bretagne, aux Pays-Bas et en Belgique. C'est une période mouvementée et de recherche de soi. Il est tour à tour instituteur, vendeur dans une librairie, pasteur. Il étudie la théologie avant de se tourner définitivement vers la peinture.

1886 : Il revient avec Théo à Paris. Il a son atelier rue Lepic à Montmartre.

1888 : Il arrive à Arles en février. Il est fasciné par la lumière et les couleurs chaudes de la région.

1889 : À Saint-Rémy-de-Provence. En mai, il est interné à l'asile d'aliénés de Saint-Paul de Mausole où il dispose d'un atelier.

1890 : Il revient à Paris chez Théo en mai puis s'installe à Auvers-sur-Oise. Il y meurt le 29 juillet.



3 | Des détails intrigants

▼ OBJECTIFS MATÉRIEL ▼

Pour cette activité, les enfants sont en posture d'observation active, ce qui est essentiel face à une œuvre, et même face à tous types d'image (notamment les nombreuses images auxquelles les enfants sont amenés à être confrontés au quotidien). Cette activité permet également de rechercher et d'acquérir collectivement le vocabulaire spécifique à la description des œuvres, et de poursuivre l'immersion dans les composantes plastiques majeures des œuvres du corpus.

- Toutes les reproductions du kit
- Cartes "Détail"



L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Installer sur une table ou afficher toutes les reproductions du kit.
- ▶ Proposer aux enfants de retrouver les détails sélectionnés dans les tableaux du corpus (soit détail par détail, ou en distribuant à chaque enfant une carte "Détail").
- ▶ Proposer dans un second temps aux enfants de classer les détails en fonction de ce qui est représenté (voir Focus "La hiérarchie des genres").
- ▶ Ensuite, en fonction de la manière de peindre : faire la différence entre la touche de Van Gogh et celles des peintres du siècle d'or hollandais.
- ▶ Proposer de mettre en regard des œuvres du XVIIe siècle d'une part et d'autre part celles du XIXe siècle (Van Gogh) afin de comparer les styles, les lieux, les ambiances, etc.
- ▶ Pour finir, proposer aux enfants d'exprimer leurs émotions face aux œuvres : quelle est l'œuvre qui leur plaît le plus, et au contraire, celle qu'ils aiment le moins ? Une des œuvres leur fait-elle ressentir une émotion particulière ? Leur évoque-t-elle un souvenir ?

FOCUS

La hiérarchie des genres

Dans la peinture ancienne, les genres de peinture, à savoir ce qui est représenté sur chaque tableau, sont hiérarchisés : chaque genre bénéficie d'un prestige propre. Bien que les Pays-Bas, en grande partie protestants à l'époque de Vermeer, y échappent un peu, ce système de classement des types de peinture touche la plupart des grands foyers artistiques européens. Cette hiérarchie des genres est théorisée en France au sein de l'Académie royale de peinture et de sculpture, notamment par Félibien, qui place au sommet la peinture d'histoire (mythologie, scènes historiques, épisodes religieux, allégories), puis le portrait, la scène de genre, le paysage et enfin la nature morte.

Des tableaux reproduits dans le kit représentent chacun de ces genres :

- Peinture d'histoire : Vermeer, *L'art de la Peinture*
- Scène de genre : Vermeer, *La Laitière*
- Portrait : Rembrandt, *Autoportrait*
- Paysage : Hobbema, *L'allée de Middleharnis*
- Nature morte : Ruysh, *Nature Morte aux Fleurs*

Vous pouvez ainsi étudier les caractéristiques de chacun des genres avec les enfants, et ensuite vous amuser à reconnaître le genre d'autres peintures, du kit ou d'ailleurs !

Une petite précision pour finir : cette hiérarchie des genres s'étiole avec le temps, le goût des commanditaires et du public changent. Les peintres de la génération suivante et du XIXe siècle en général ne lui accordent plus d'importance, peignant des paysages et natures mortes sans se préoccuper de leur valeur.

PROLONGEMENT

Niveaux 2 3

Pourquoi la seule femme du corpus d'œuvres a-t-elle peint des fleurs ?

Dans le corpus d'œuvres de ce kit pédagogique se trouve une œuvre de l'artiste Rachel Ruysch (La Haye, 1664 - Amsterdam, 1750). Un bouquet de fleurs dans un vase posé sur une table constitue le sujet principal du tableau : il s'agit d'une nature morte. La peintre cherche à représenter les fleurs de la manière la plus précise possible, mais aussi à varier le nombre d'espèces représentées. En effet, son père, professeur de botanique, a cherché à rassembler une grande collection de végétaux, et Rachel Ruysch l'a aidé dans la préparation de spécimens. Son intérêt pour la peinture de fleurs, genre dans lequel elle s'est spécialisée, apparaît tout à fait logique. Cependant, il témoigne également d'une inégalité flagrante entre hommes et femmes dans le monde des arts à cette époque : il était convenable pour une femme de ne faire carrière en tant que peintre que dans des genres dits mineurs, et la plupart de celles qu'on connaît étaient en effet peintres de natures mortes. Par ailleurs, on sait aujourd'hui que de nombreuses artistes femmes, parfois

célèbres à leur époque, ont été oubliées : le travail des historiennes et historiens de l'art permet au fur et à mesure de remettre leur travail en lumière. Ces éléments pourront permettre d'aborder avec les enfants du groupe les questions de parité et d'égalité entre les femmes et les hommes, et pourquoi pas, de discuter des inégalités qui demeurent aujourd'hui.



Rachel Ruysch, *Nature morte aux fleurs sur une table de marbre*, 1716, Rijksmuseum, Amsterdam, ©Rijksmuseum, Amsterdam © Fondation Culturespaces 2023

FOCUS

La Laitière de Vermeer

La tableau, chef-d'œuvre de la collection du Rijksmuseum d'Amsterdam, est aussi très célèbre dans la culture populaire puisqu'il est utilisé comme tel par une marque de produits laitiers reprenant même son nom !

En dehors de cela, il entre parfaitement dans le style des œuvres de Vermeer, étant une scène de genre. Cependant, Vermeer semble avoir eu plutôt l'habitude de représenter des bourgeois ou des personnes éduquées. La laitrière se démarque puisqu'il s'agit dans ce tableau d'une femme du

peuple ou d'une domestique, occupée à sa tâche, si concentrée qu'elle ne se préoccupe pas du spectateur qui l'observe. Une impression de calme et de douceur se dégage du tableau, accentuée par le travail de la lumière naturelle, provenant de la fenêtre à gauche et se réfléchissant dans le mur en arrière-plan. Ce tableau est aussi celui d'un coloriste, qui agence les trois couleurs primaires, jaune, bleu et rouge dans les vêtements de son personnage, et les fait se répéter élégamment dans les éléments du décor et de la nature morte du premier plan.

4 | Le "faux" Vermeer

▼ OBJECTIFS

Cette activité permet aux enfants de repérer les spécificités de l'œuvre de Vermeer. A la manière d'un puzzle, cette activité contribue à apprendre à analyser une image et à développer une réflexion sur les œuvres et leur composition, en les comparant, en faisant des liens entre elles et en dégagant les constantes.

▼ MATÉRIEL

- Reproductions des tableaux de scènes de genre de Vermeer avec le code couleur ●
- Fiche éléments de tableaux typiques à découper en amont
- Fiche fond de tableau avec un carrelage en damier, un mur beige et une fenêtre à gauche



L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Après avoir installé ou affiché devant les enfants les reproductions des œuvres, les enfants peuvent commencer par chercher le point commun entre les œuvres, à savoir qu'il s'agit à chaque fois de scènes de genre. Proposer aux enfants de déterminer les occupations des personnages dans chacun des tableaux et relever les similitudes dans les décors, mises en scènes et accessoires.
- ▶ Présenter aux enfants les éléments de tableaux préalablement découpés, et commencer à retrouver de quel tableau de Vermeer ils sont extraits, en prolongeant ainsi le jeu des détails.
- ▶ Inviter ensuite les enfants à essayer de reconstruire un tableau à partir de ces éléments, à la manière d'un "faux" tableau de Vermeer.
- ▶ L'activité peut se prolonger en proposant aux enfants de dessiner puis de découper eux-mêmes d'autres éléments qui pourront venir compléter leur "faux" Vermeer.

FOCUS

La scène de genre

Une scène de genre ou peinture de genre est un genre d'œuvre d'art figurant des scènes de la vie quotidienne, dont les personnages sont anonymes et représentatifs de leur activité. Ce type de peinture connaît un développement particulièrement important dans les Provinces-Unies du XVII^e siècle. A l'instar de Vermeer, les peintres évoluent dans cette région dans un contexte calviniste, limitant strictement les images religieuses et valorisant la vie laïque, mais également dans une société où les classes moyennes sont les principales commanditaires de ce type de peinture reflétant leur mode de vie. Vous pouvez vous reporter au focus "La hiérarchie des genres".

FOCUS

Vermeer ou le sphinx de Delft

Si Vermeer est aujourd'hui un des maîtres les plus fameux de la peinture ancienne, rassemblant les foules lors des expositions qui lui sont consacrées, il n'en a pas toujours été ainsi. En effet, au XVIII^e siècle, les historiens d'art ne donnent qu'une place mineure, voire oublient de mentionner Vermeer dans leurs ouvrages (certainement dû au fait que sa réputation n'a pas vraiment dépassé les

limites de la ville de Delft et qu'il a peu peint, en comparaison à ses contemporains). Au cours du siècle suivant, un homme se fascine cependant pour Vermeer : Théophile Thoré-Bürger. Il sillonne la Hollande et parvient à reconstituer un premier corpus de celui qu'il surnommait le "Sphinx de Delft".

FOCUS

Les faussaires de Vermeer

Comme tout artiste nouvellement redécouvert, les attributions se multiplient et des tableaux réapparaissent : Vermeer fascine. De nombreux collectionneurs, rêvant d'avoir un Vermeer au sein de leur collection, achètent des tableaux, dont l'authenticité est ensuite mise en doute par les spécialistes, en montrant par exemple la présence d'un pigment ou d'un autre indice qui ne correspond pas à l'époque de Vermeer.

La plupart des faussaires de Vermeer sont anonymes, mais l'un d'entre eux a une histoire bien célèbre : il s'agit de Han Van Meegeren (1889 - 1947). Ce peintre qui n'a pas réussi à percer avec ses propres œuvres, s'est spécialisé dans la restauration et la copie de tableaux de maîtres anciens, au point de tromper plusieurs collectionneurs. Un de ses tableaux imitant Vermeer a été vendu à Hermann Göring, grand nom du régime nazi, contre deux-cent toiles saisies par les nazis dans les musées de Hollande.

Il est alors accusé d'avoir collaboré en vendant des trésors nationaux. Lors de son procès, il s'est défendu en peignant un autre tableau depuis sa cellule de prison, prouvant ainsi qu'il avait berné Göring en lui vendant un faux.

La Joueuse de Luth de Han Van Meegeren, tableau conservé au Rijksmuseum d'Amsterdam, est reproduit dans le dossier Ressources complémentaires.



Han van Meegeren, *Femme jouant du cistre*, 1930-1940, Rijksmuseum, Amsterdam
© Rijksmuseum, Amsterdam
© Fondation Culturespaces 2023

5 | Atelier photo autour de *La Jeune fille à la perle*

▼ OBJECTIFS ▼

Cette activité permet aux enfants d'entrer dans une posture active par rapport aux œuvres, en se mettant dans la peau de l'artiste, réfléchissant aux accessoires, à la pose, à la lumière et au cadrage de la photographie, comme un peintre réfléchirait à la composition d'un tableau. Cette activité de mise en scène contribue à l'immersion des enfants dans l'univers de l'artiste, tout en se confrontant à certaines problématiques de la création. L'activité permet également aux enfants d'exprimer leurs émotions par le biais de la création.

▼ MATÉRIEL ▼

- La reproduction du tableau de Vermeer, *La Jeune fille à la perle*
- Un fond noir ou un mur d'une seule couleur
- Quelques accessoires (morceaux de tissu, bijoux, etc.)
- Un appareil photo



Vermeer, *La Jeune fille à la perle*, 1665, Mauritshuis, La Haye
© Mauritshuis, The Hague
© Fondation Culturespaces 2023

L'ATELIER PAS À PAS

► Commencer par présenter la reproduction du tableau de Vermeer, *La Jeune fille à la perle* : observer le cadrage, la provenance de la lumière, son intensité, la posture du modèle, son attitude, les accessoires qu'elle porte ainsi que le choix des couleurs.

Si vous souhaitez apporter un peu plus d'éléments sur l'histoire du tableau, vous en trouverez dans la rubrique "Focus" en bas de page.

► Vous pouvez, au besoin, reprendre les autres reproductions du kit afin d'y observer les accessoires utilisés par Vermeer.

► Installer un fond de couleur (idéalement noir) sur un mur de la salle.

► Demander aux enfants, en binôme ou en petit groupe de se mettre tour à tour dans la posture de l'artiste et du modèle, et les inciter à prendre des photos, en insistant sur le cadrage, l'éclairage, la posture et l'attitude du modèle.

► Ces photographies pourront ensuite être exposées dans la classe ou dans l'école !

FOCUS

La Jeune fille à la perle, chef-d'œuvre mondial

Surnommée la "Joconde du Nord", *La Jeune fille à la perle* bénéficie d'un succès populaire depuis le roman de Tracy Chevalier (1999) vendu à cinq millions d'exemplaires dans le monde, et l'adaptation au cinéma qui suivit.

Sur le tableau, une jeune femme nous paraît familière alors que peu de caractéristiques physiques sont montrées : nous ne pouvons discerner ni la couleur de ses cheveux, ni la forme de son nez. Elle a une apparence universelle. De ce fait, il s'agit certainement d'une "tronie" (genre de peinture typiquement néerlandais qui représente un type de visage idéal, comme un musicien, un bouffon ou ici une belle jeune femme) plutôt qu'un portrait.

D'ailleurs, ces attributs ne sont pas caractéristiques de la manière hollandaise de se vêtir à l'époque de Vermeer : la fameuse perle est surdimensionnée, au point que certains spécialistes pensent qu'il pourrait s'agir d'une perle de verre, et son turban ne correspond en rien à la mode de l'époque. Tout cela semble sorti de l'imagination du peintre. Un mystère demeure autour de son attitude et de son expression ambiguës : que pense-t-elle ? Qui regarde-t-elle ? Est-elle heureuse ou triste ? Elle semble dérangée et se retourne vers le spectateur, regardant au-dessus de son épaule, sans qu'aucun autre élément dans la composition ne nous aide à comprendre pourquoi, Vermeer la représentant sur un fond noir uni.

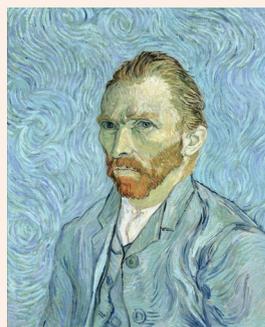
PROLONGEMENT**Niveaux 1 2 3****Un autoportrait comme Van Gogh**

Une autre idée de mise en scène pourrait être un autoportrait dans la veine de ceux de Van Gogh, comme un selfie. En s'inspirant de l'autoportrait du musée d'Orsay reproduit dans le kit, les enfants réalisent cette fois un fond en peinture, après avoir observé la touche visible de l'artiste et les nuances de bleu utilisées.

Pour cela, vous pouvez utiliser les cartes "Détail" (activité 3) correspondant aux œuvres de Van Gogh.

A la différence de l'activité autour de *La Jeune fille à la perle*, ce prolongement permet de travailler la mise en scène individuellement : chaque enfant

décide de sa posture et du cadrage, et s'interroge sur l'image qu'il souhaite renvoyer à travers à la photographie.



Vincent van Gogh, *Portrait de l'artiste*, 1889, Musée d'Orsay, Paris
© Bridgeman Images
© Fondation Culturespaces 2023

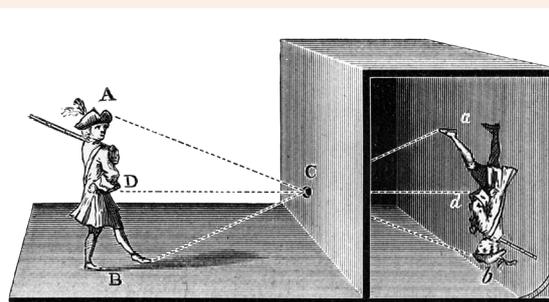
PROLONGEMENT**Niveaux 1 2 3****La chambre noire de Vermeer**

Cette activité peut être prolongée en explorant avec les enfants une technique qui a été très probablement utilisée par Vermeer : la chambre noire ou *camera obscura*, ancêtre de l'appareil photographique (voir dossier Ressources complémentaires).

En effet, les spécialistes s'accordent à dire que Vermeer a utilisé cet appareil : on s'est rendu compte que le peintre s'installait bien souvent au même endroit dans son atelier, peignant la même perspective. Ceci témoigne également de l'intérêt de Vermeer pour les sciences (comme on peut le constater dans le tableau *L'Astronome*), et pour les phénomènes optiques. Cette technique a également permis à Vermeer de rendre d'une manière extrêmement vraisemblable la lumière naturelle, donnant l'impression que certains

tableaux sont comme des photographies.

N.B.: Il existe sur internet de nombreuses vidéos explicatives permettant de fabriquer facilement un dispositif de chambre noire à l'aide d'une boîte en carton. Vous pourrez ainsi recycler le carton dans lequel vous a été envoyé le matériel !



Hans Kraemer, *Camera Obscura*, vers 1880,
From *Weltall und Menschheit* (Universe and Humanity),
© akg-images / Science Photo Library / Cci Archives

6 | La bande-son des tableaux

▼ OBJECTIFS MATÉRIEL ▼

Lors de votre visite, vous découvrirez que les œuvres mises en scène dans l'exposition numérique immersive sont accompagnées d'une bande-son. Cet aspect sonore est essentiel pour donner vie aux tableaux, et les enfants vont pouvoir l'expérimenter en amont de leur visite en s'immergeant dans l'univers des tableaux et en imaginant quels bruits, quels sons pourraient être entendus si les tableaux se mettaient en mouvement. Il s'agit là d'apporter une dimension multisensorielle aux œuvres découvertes, afin qu'elles s'ancrent encore mieux dans la mémoire des enfants.

- Reproductions des tableaux avec le code couleur ●
- Si la classe ou le groupe en dispose, des instruments de musique, notamment à percussion (comme un tambour, un djembé, des maracas, etc.)
- Des objets présents dans la classe ou ramenés de la maison permettant de "fabriquer" du son

L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Présenter les tableaux un à un aux enfants ou répartir les enfants en petits groupes et leur attribuer une des reproductions sélectionnées.
- ▶ Proposer aux enfants d'imaginer les bruits qu'on pourrait entendre si les tableaux se mettaient à bouger et les lister (bruits de pas, eau qui coule, bruit du vent, chaise qui grince, personnage qui parle, musique, animaux, etc.).
- ▶ Chaque enfant (ou binôme) est ensuite en charge d'un bruit et doit essayer de le reproduire avec les objets à disposition.
- ▶ Les enfants se regroupent et tentent d'organiser la bande-son de leur tableau : entend-on tous les bruits en même temps ? Certains sons sont-ils continus ? D'autres apparaissent-ils seulement à un moment ?
- ▶ A la manière d'un orchestre de bruitage, les enfants présentent tour à tour leur bande-son en regard du tableau sur lequel ils ont travaillé.

N.B.: Chacune des bandes-son peut être enregistrée à l'aide d'un dictaphone, et peut servir d'ambiance sonore pour l'étape 4 du programme, la restitution ou mini-exposition.

FOCUS

La Ronde de nuit de Rembrandt

Chef-d'œuvre de Rembrandt et de la collection du Rijksmuseum d'Amsterdam, ce tableau, dont le titre complet est *La Compagnie de Frans Banning Cocq et Willem van Ruytenburch*, est un portrait de groupe en action, loin du hiératisme alors d'usage. Les effets d'ombre et de lumière (le clair-obscur) caractéristiques du style de Rembrandt, permettent de mettre l'accent sur certains éléments de la scène, comme le geste du capitaine de la compagnie ou la jeune fille à l'arrière-plan.

Le titre *La Ronde de nuit*, donné au tableau au XIXe siècle, est en réalité erroné : en effet, le style de

Rembrandt en clair-obscur ainsi que le vieillissement des vernis assombrissant la composition rendent difficile la compréhension de ce tableau qui se déroule en journée.



Rembrandt, *La Ronde de nuit*, 1642, Rijksmuseum, Amsterdam
© Rijksmuseum, Amsterdam
© Fondation Culturespaces 2023

FOCUS

La bande-son de l'exposition numérique immersive "De Vermeer à Van Gogh"

Voici quelques extraits de la bande-son de l'exposition que vous pourrez faire écouter aux enfants :

- "13 Pieces for Piano, Op. 76: II. Etude, Göran Söllscher" ; Jian Wang, album *Rêverie*, composé par Jean Sibelius
- "Romeo and Juliet, Op. 64: No. 13 Dance of the Knights", Mark Ermler ; *Orchestra of the Royal Opera House ; Covent Garden*, composé par Sergei Prokofiev
- "There Will Be Hope", Dobra Czochoer ; Hania Rani, album *Inner Symphonies*

- "Feeling good", Nina Simone, sur l'album *I put a spell on you*, composé par Anthony Newley et Leslie Bricusse

N'hésitez pas à demander aux enfants les morceaux qu'ils préfèrent, les émotions procurées par chacun d'entre eux. Vous pouvez également les interroger sur les liens qu'ils peuvent faire entre certains tableaux et les morceaux, en les invitant à justifier leurs choix.

1 - ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAUX 1 2 3

7 | Les couleurs de Vermeer et Van Gogh

▼ OBJECTIFS

Après avoir deviné les couleurs favorites que Vermeer et Van Gogh ont en commun, à savoir le jaune et le bleu, les enfants vont pouvoir s'en saisir en teignant des morceaux de tissus, qui leur serviront ensuite lors de l'étape créative.

"Connais-tu un peintre nommé Vermeer, sa palette est étrange: bleu, jaune citron, gris perle, noir, blanc. Son arrangement jaune citron, bleu pâle, gris-perle lui est aussi caractéristique que le noir, blanc, gris, rose l'est à Vélasquez. Ces Hollandais-là n'avaient guère d'imagination ni de fantaisie mais énormément de goût et la science d'arrangement."

- Vincent Van Gogh, à propos du tableau de Vermeer, *La Dentellière*, du musée du Louvre (Lettre à Emile Bernard, juillet 1888)

▼ MATÉRIEL ▼

- Reproductions des œuvres de Vermeer et Van Gogh avec le code couleur ●
- Tissu
- Aquarelle
- Eau
- Pinceaux



Vermeer, *La Laitière*, vers 1660, Rijksmuseum, Amsterdam
© Rijksmuseum - CC0 1.0
© Fondation Culturespaces 2023



Vincent van Gogh, *La Chambre*, 1888, Musée d'Orsay, Paris
© Bridgeman Images
© Fondation Culturespaces 2023

L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Installer devant les enfants (sur une table ou affichées) les reproductions des tableaux de Vermeer d'un côté et de Van Gogh de l'autre côté.
- ▶ Engager les enfants à comparer les tableaux, en se concentrant particulièrement sur les couleurs.
- ▶ L'usage du bleu et du jaune associés est commun à Vermeer et Van Gogh : les deux couleurs se répondent. Chez Van Gogh, tout l'univers des tableaux est envahi par le jaune et le bleu, évoquant tour à tour l'ambiance nocturne et la lumière artificielle dans *Le Café à Arles* ou la chaleur du champ dans *La Méridienne*. Chez Vermeer,

ce sont les tissus qui se teignent élégamment de ces deux couleurs, sur la coiffe de *La Jeune fille à la perle* et dans la robe de *La Laitière*.

► Afin de préparer l'activité créative, qui sera réalisée après la visite de l'exposition immersive, les enfants vont pouvoir commencer à travailler les couleurs.

► Chaque enfant choisit la couleur qu'il aimerait reproduire : le jaune de Van Gogh à cet endroit, celui

de Vermeer à un autre endroit, ou le bleu...

■ Découper ensuite un morceau de tissu pour chaque enfant.

■ Avec une feuille de brouillon, faire tester les couleurs et leurs mélanges aux enfants.

■ Une fois "leur" couleur préparée, leur proposer de teindre le morceau de tissu.

FOCUS

Comment Vermeer et Van Gogh fabriquaient-ils leurs couleurs ?

L'usage et la fabrication des couleurs diffèrent beaucoup entre le XVII^e siècle de Vermeer et la fin du XIX^e siècle de Van Gogh. En effet, la peinture à l'huile telle que l'utilisait Vermeer demandait beaucoup de préparation : les pigments devaient être mélangés à un liant, l'huile de lin, et dilués à l'essence de térébenthine. Ensuite, la technique implique d'appliquer de fines couches qui doivent sécher entre chaque application : une technique qui demande de la patience !

Van Gogh, quant à lui, avait une manière de peindre bien différente : on invente au milieu du XIX^e siècle les tubes de peinture en étain (semblables à ceux que nous utilisons toujours), facilitant notamment la pratique de la peinture en plein air, chérie par les impressionnistes avant Van Gogh. Ensuite, l'éclat particulier des tableaux de Vermeer est en partie

dû aux couleurs employées, qui faisaient l'objet de mélanges uniques : on sait, grâce aux analyses menées sur les tableaux, que Vermeer utilisait non seulement des pigments précieux pour ses bleus, comme le lapis-lazuli, pigment précieux et coûteux, qu'il associait à l'azurite et au smalt, deux autres pigments minéraux. L'association de ces pigments au jaune d'ocre permet ce rendu si particulier des couleurs dans ses tableaux, en témoignent les vêtements de *La Laitière*. Van Gogh utilisait des pigments que Vermeer ne connaissait pas, comme le cobalt, un pigment bleu synthétique aussi profond que l'outremer obtenu grâce au lapis-lazuli. Ce nouveau pigment enthousiasmait Van Gogh, qui l'a largement utilisé sans ses tableaux.

PROLONGEMENT

Niveaux 1 2 3

Des teintures végétales ... et écologiques !

Après avoir expérimenté la teinture de votre coupon de tissu avec des encres à l'eau, vous pouvez prolonger l'aventure en expérimentant la teinture végétale en classe. Tout d'abord, il faut se procurer du tissu en fibres naturelles idéalement du coton, blanc de préférence sans motif. Un tissu usagé, type drap, torchon ou chemise sera encore mieux (attention aux fibres des étoffes synthétiques, qui ne peuvent pas capter les colorants naturels).

► Tremper les chutes de tissus dans une bassine de vinaigre blanc pendant une demi-journée ce qui permettra une meilleure absorption des colorants puis laisser sécher les tissus.

► Pour teindre le tissu naturellement on peut utiliser du thé (rouge, noir ou vert pour obtenir des teintes différentes), des pelures d'oignons, du chou rouge, du curcuma, etc.

► Faire bouillir pendant environ une heure l'eau

et le colorant végétal, puis filtrer l'eau, et laisser refroidir.

► Après avoir plongé le tissu mouillé dans la teinture, faire chauffer à feu doux pendant environ une heure en touillant régulièrement pour obtenir une couleur homogène (si on ne peut pas réchauffer le liquide en classe, on peut le laisser tremper plus longtemps, la coloration sera plus douce).

► Transvaser dans un bocal transparent le tissu et le liquide et le poser à l'abri du soleil.

Si plusieurs végétaux ont été testés, la classe sera remplie de bocaux aux teintes jaune, orange, rose ou violet. Remuer de temps en temps pour éviter les marques de plis sur le tissu (plus vous laisserez votre tissu immergé, plus la couleur sera foncée).

► Rincer à l'eau claire et laisser sécher. Le tissu aura pris une jolie teinte douce et naturelle !

N.B. : un sachet de thé se trouve dans votre kit, pour l'étape créative et vous servira également à donner une teinture ancienne au papier blanc.

8 | Préparation à la visite de l'exposition numérique immersive

▼ OBJECTIFS

Cette activité conclut l'atelier pédagogique autant qu'elle introduit la visite du site numérique. Les enfants sont invités à prendre conscience de la matérialité des œuvres qu'ils ont pu découvrir précédemment. En insistant également sur le côté patrimonial des œuvres du corpus, les enfants sont sensibilisés à leur immense valeur.

▼ MATÉRIEL ▼

- Reproduction de *La Jeune fille à la perle*
- Photographie du tableau exposé au Mauritshuis et mis en scène dans l'exposition numérique ●

L'ATELIER PAS À PAS

- ▶ Présenter les trois reproductions aux enfants, les inviter à trouver les points communs, à savoir *La Jeune fille à la perle* puis à les comparer : la taille de l'œuvre, son cadre, etc.
- ▶ Interroger ensuite les enfants sur la manière dont on peut découvrir l'œuvre dans les deux lieux : le musée et l'exposition numérique immersive. Qu'a-t-on le droit de faire au musée ? Au contraire, comment se déroule la visite dans un centre d'art numérique immersif ?
- ▶ Les enfants comprendront alors que *La Jeune fille à la perle* est conservée dans un musée, le Mauritshuis de La Haye (voir le Focus en bas de page), et que la présentation qu'ils découvriront dans le centre d'art numérique est une création faite en s'inspirant des tableaux de Vermeer, Van Gogh et d'autres peintres.
- ▶ Afin de mieux comprendre ce qu'est une exposition immersive et comment elle est fabriquée, proposer aux enfants de découvrir la vidéo *Plongée dans les secrets des expositions immersives*, que vous retrouverez sur le site internet de la Fondation Culturespaces.

FOCUS

Le Mauritshuis de la Haye

Petit musée d'envergure mondiale, le Mauritshuis se trouve dans la ville de La Haye, près de Delft. Le bâtiment qui abrite le musée fut construit au XVII^e siècle par l'architecte Jacob van Campen pour Johan Maurits, comte de Nassau-Siegen et gouverneur général des colonies hollandaises au Brésil. C'est d'ailleurs du nom de ce premier propriétaire que le

musée tient son nom : Mauritshuis veut dire en néerlandais "Maison de Maurits". Après un terrible incendie, le bâtiment est acheté par l'État hollandais en 1820, qui le transforme en Cabinet royal des peintures, ouvert au public en 1822.

La très riche collection de peintures provient, quant à elle, en grande partie des possessions.

des Princes d'Orange. Parmi les chefs-d'œuvre de ce petit musée se trouvent certaines des œuvres les plus célèbres du siècle d'or hollandais, dont des œuvres et artistes que vous avez pu découvrir dans le kit et dans l'exposition numérique : *La Jeune fille à la perle* et *La Vue de Delft* de Vermeer, *La Leçon d'anatomie du docteur Tulp* de Rembrandt, des paysages de Meindert Hobbema et Jacob van Ruisdael.



crédit photo: Mauritshuis, The Hague

PROLONGEMENT

Niveaux 1 2 3

A la découverte des tableaux dans les musées

S'il n'est pas possible de voyager dans tous les musées dans lesquels les œuvres du kit et de l'exposition immersive sont conservés, vous pouvez néanmoins en avoir un aperçu grâce au site artsandculture.google.com

Vous pouvez charger les enfants de partir eux-mêmes à la recherche de certains tableaux dans les musées que Google permet de visiter virtuellement, parmi lesquels : le Rijksmuseum d'Amsterdam, le Mauritshuis de la Haye, le MoMA de New York, le musée d'Orsay.

Pourquoi ensuite ne pas imaginer partir à la découverte des vrais tableaux dans les musées ?

Le musée du Louvre conserve deux tableaux de Vermeer, *La Dentellière* et *L'Astronome*, et un grand nombre d'autres tableaux hollandais du XVIIe siècle. Pour ce qui est des œuvres de Van Gogh, la collection du musée d'Orsay est une des plus riches au monde, et vous pourrez peut-être également emmener les enfants suivre les pas de Van Gogh dans la ville d'Arles et aller visiter la Fondation Van Gogh.

2 | Visite de l'exposition numérique immersive

PAS À PAS

Avant la visite...

► Expliquer aux enfants qu'ils ne vont pas voir une exposition classique mais qu'ils vont être immergés dans un espace où les images apparaîtront et bougeront sur les murs, le sol et toutes les surfaces, et seront accompagnées d'une bande-son.

► Proposer aux enfants de découvrir la vidéo *Plongée dans les secrets des expositions immersives*, que vous retrouverez sur le site internet de la Fondation Culturespaces.

► Leur expliquer que l'immersion au cœur des projections est impressionnante et qu'elle leur procurera des émotions.

Après la visite...

Les enfants vont ressentir des émotions et sensations multiples et différentes. Nous vous conseillons de répartir la classe en petits groupes, chacun accompagné par un adulte, et de déambuler dans la halle. Chacun à son rythme, et en fonction de l'évolution de l'exposition, certains auront envie de se balader, d'autres de s'asseoir, d'autres de danser...

Juste après la visite : recueillir les émotions, sensations, idées, réactions, etc., qui les ont traversés pendant la visite, afin de garder une trace. Vous pouvez noter ces impressions, filmer, enregistrer ou photographier les enfants, afin de les aider ensuite à se remémorer ce moment.

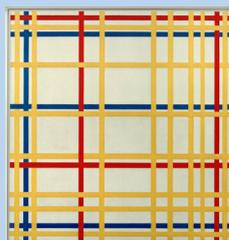
FOCUS

L'exposition courte : Piet Mondrian

En association avec l'exposition De Vermeer à Van Gogh, une immersion courte vous plonge dans l'œuvre d'un autre artiste hollandais très célèbre: Piet Mondrian (1872-1944). Artiste de l'avant-garde moderne, il a d'abord pratiqué une peinture figurative (notamment sous l'influence des œuvres de Vincent Van Gogh !) avant de plonger totalement dans l'abstraction.

Ses tableaux composés de lignes droites perpendiculaires, de couleurs primaires et de non-couleurs (noir, blanc) sont reconnaissables

entre tous, et s'inscrivent dans le Néoplasticisme, mouvement qui, selon Mondrian fonde "une nouvelle image du monde".



Piet Mondrian, *New York City*, 1942, huile sur toile, 119,3 x 114,2 cm, Achat grâce à un crédit spécial et au concours de la Scaler Foundation, 1984, Paris, Centre Pompidou - Musée national d'art moderne - Centre de création industrielle, Photo: akj-images

FOCUS

Qu'est-ce que l'art numérique : une interview de Virginie Martin



Je suis Virginie Martin, directrice artistique des expositions de "Vermeer à Van Gogh, les maîtres hollandais" et de "Mondrian, l'architecte des couleurs". Je suis artiste numérique et architecte de formation, avec une spécialisation en scénographie. Avant de me lancer dans les

expositions immersives, je réalisais des vidéo mappings en extérieur et intérieur. C'est en allant pour la première fois à l'Atelier des Lumières et découvrant la peinture sous un nouvel angle, que j'ai eu envie de travailler sur des expositions immersives.

Qu'est-ce que l'art numérique immersif pour vous ?

L'art immersif c'est créer un environnement multisensoriel, une invitation à expérimenter une autre réalité. Je le perçois comme une bulle hors du temps, on quitte notre quotidien et son rythme effréné pour entrer dans un espace qui va nous emmener ailleurs, dans une vision artistique qui nous fait voyager. De plus, l'exposition immersive offre la possibilité de réunir virtuellement toutes les œuvres d'un artiste au même endroit et de raconter par le sensible sa vision. On entre dans un nouveau rapport avec la toile et on se laisse porter par les couleurs et la musique qui procurent des émotions. Ça peut ensuite donner envie d'aller découvrir l'œuvre originale dans un musée parce qu'évidemment on ne peut pas transmettre la matière ou le relief, mais en revanche on peut raconter des choses qui ne sont pas forcément visibles, grâce à la musique et à l'animation.

Que souhaitez-vous transmettre au public ?

Combien la peinture est intemporelle. Une œuvre peinte il y a un certain nombre de siècles ouvre les voies d'autres formes artistiques et continue d'inspirer, en réunissant autour de grands noms de l'histoire de l'art des visiteurs de toute génération. Par le biais des expositions immersives, on veut surtout transmettre des émotions, toucher le public, créer un équilibre entre l'image et la musique qui est absolument essentielle comme vecteur d'émotions.

Si on arrive à créer une fusion entre œuvres et musiques en touchant le visiteur, c'est un pari qui est gagné.

Il y a aussi le rapport à l'espace qui est différent par rapport à un musée classique où on marche, on passe devant une œuvre, on s'y arrête autant qu'on veut, alors que là c'est l'œuvre qui vient à nous et nous immerge dedans. Le lieu se transforme au rythme des couleurs, des ambiances et des atmosphères et joue un rôle essentiel, il permet une lecture inédite des œuvres de par son volume. Il est un véritable protagoniste de l'expérience sensorielle.

Qu'est-ce qu'une exposition numérique immersive peut apporter de plus à des enfants peu ou pas familiarisés avec des œuvres d'art ?

L'idée que l'art est une invitation au voyage et à la découverte. On est dans une parenthèse colorée, on se laisse porter par un univers nouveau. Ça provoque une sensation de bien-être, car rien ne ressemble au quotidien. Il est prouvé que la couleur a sa puissance propre et un impact sur la manière dont on se sent. Donc imaginez quand on est dans un environnement qui a été « peint » par des grands maîtres de la peinture, on ne peut qu'être envahi d'émotions, on n'a pas envie tout de suite de sortir parce qu'on est interpellé par ces sensations nouvelles.

Ces expositions permettent aussi à chacun d'expérimenter son rapport à l'œuvre et de se laisser porter par elle, d'observer sa lumière, de jouer avec son ombre, d'être touché par les couleurs et d'avoir envie aussi de les toucher, de danser sur la musique. On n'est pas dans un parcours dirigé. On laisse cette liberté aux enfants de la vivre comme ils le veulent au gré des couleurs et des sons, laissant libre cours à leur imagination.

► Pour lire l'interview dans son intégralité, rendez-vous dans le dossier de Ressources complémentaires en ligne !

3 | Atelier créatif

Une scène d'un nouveau genre

▼ OBJECTIFS

Cette activité créative permet aux enfants de mettre en application leur découverte des scènes de genre fourmillant de détails caractéristiques de l'œuvre de Vermeer, et d'en exploiter une particularité : l'usage des tissus. Pour l'artiste, il s'agissait avant tout de représenter le monde de la manière la plus fidèle, la plus mimétique possible.

Pour les enfants, il s'agira de s'exprimer et de laisser libre cours à leur imagination et à leur créativité : ils réfléchiront à la scène de genre, c'est-à-dire à la scène de la vie quotidienne qu'ils souhaitent représenter.

▼ MATÉRIEL

Fourni dans le kit :

- Tissu
- Napperons en papier
- Aquarelle
- Pinceaux
- Feuilles A4 cartonnées
- Vernis-colle
- Sachets de thé préalablement infusés dans de l'eau

A ajouter :

- Colle
- Une paire de ciseaux (idéalement des ciseaux

à tissu ou ciseaux cranteurs) pour aider les enfants à détailler les coupons de tissu

- Crayons de couleur
- Silhouettes de personnages disponibles dans le dossier *Ressources complémentaires* à imprimer

Vermeer, *Femme écrivant une lettre avec sa servante*, vers 1670, National Gallery of Ireland, Dublin, © Bridgeman Images © Fondation Culturespaces



L'ATELIER PAS À PAS

► Si vous le jugez nécessaire, vous pouvez remobiliser les souvenirs des enfants en leur présentant une nouvelle fois les reproductions de scènes de genre de Vermeer, ainsi que l'activité 4 (Le "faux" Vermeer).

► Les enfants vont dans un premier temps créer le fond de leur scène de genre : une partie de la feuille A4 sera destinée au sol (environ 1/3 ou 1/4) et l'autre partie au fond (au mur), qui pourra par exemple être agrémenté d'une fenêtre.

Afin d'obtenir un effet "vieilli", l'encadrant aura au préalable fait bouillir le sachet de thé dans de l'eau, afin d'obtenir un liquide le plus foncé possible.

Une fois refroidi, les enfants pourront s'en servir pour badigeonner leur feuille, où au moins la partie supérieure servant au mur.

► Ensuite, sur une autre feuille ou à partir des gabarits, les enfants créent un ou deux personnages et des accessoires (table, chaise, etc.) qu'ils décoorent à l'aide de la peinture, et ajoutent en les collant des tissus

préalablement teintés (lors de l'activité 7) ainsi que des napperons de papier, qui pourront être utilisés comme des collerettes, des éléments de dentelle, comme nappe sur une table ou encore comme gabarit pour obtenir un motif.

► Les enfants assemblent leurs éléments, les collent, et peuvent, au crayon de couleur par exemple, ajouter quelques détails.

► Une fois que l'ensemble est sec, les enfants peuvent recouvrir leur création de vernis-colle, ce qui donnera un aspect brillant rappelant celui des peintures à l'huile.

À NOTER

Un tutoriel reprenant toutes les étapes et donnant un exemple de réalisation est disponible sur le site internet de la Fondation Culturespaces.

4 | Mini-exposition



Véritable aboutissement du projet, cette dernière étape met en valeur le travail des enfants et permet à ces derniers d'échanger sur les expériences vécues tout au long du parcours. C'est un événement important, celui qui clôt le projet en beauté !

▼ OBJECTIFS

- Valoriser les productions des enfants et les sensibiliser à la muséographie
- Impliquer l'environnement familial et amical, et sensibiliser les enfants à la communication et à la médiation

NIVEAUX 1 2 3 | 1 | Signature et création d'un monogramme

ATELIER SIGNATURE

Niveaux 1 2 3

MATÉRIEL

- Feuilles de papier
- Marqueurs et/ou feutres
- Reproductions des monogrammes (dossier Ressources complémentaires)
- Tableaux dans lesquels figure la signature de Vermeer et Van Gogh avec le code couleur ●

OBJECTIFS DE L'ATELIER

La signature de Vermeer est très souvent peu visible sur ses œuvres mais est néanmoins bien présente. Vermeer a signé de manières différentes mais qui ont toutes en commun ses initiales : I (Joannes) V (Ver) M (Meer).

Dans *La Jeune fille à la perle*, la signature employée est la dernière, elle est à peine visible (en haut à gauche).

I·Meer ↓Meer Meer

ACTIVITÉ PAS À PAS

► Chercher puis observer des signatures de Vermeer sur les tableaux sélectionnés.

Pour les enfants dont la lecture est maîtrisée :

- Commencer par reproduire les signatures de Vermeer au brouillon.
- Reconnaît-on bien son nom ?
- Y a-t-il des déformations de lettres ?
- Y a-t-il toutes les lettres de son nom ?

Pour les enfants dont la lecture n'est pas maîtrisée ou pas totalement :

- Décomposer le nom de Vermeer en lettres espacées : V.E.R.M.E.E.R et les observer.
- Observer ensuite la transcription de ces lettres dans la signature : quelles lettres reconnaît-on ? Lesquelles manquent ? Lesquelles sont modifiées ? Ajoutées ?
- D'après vous, à quoi correspond le "I" ?

4 - MINI EXPOSITION

- ▶ Avez-vous remarqué le "mélange" ou l'intégration d'une lettre à une autre : le "V" et le "M" et même le "I" dans le "M" ? Faire observer aux enfants la deuxième signature et leur demander à quoi correspond la flèche avec le point au début de la signature.
- ▶ Comparer avec la signature de Vermeer avec celle de Van Gogh ("Vincent" en bas à droite dans le tableau Iris)
- ▶ Proposer aux enfants d'inventer leur signature, à partir de leur prénom et/ou initiale mélangé à leur nom.
- ▶ Créer ensuite un monogramme comme Vermeer. Les enfants inscrivent leurs initiales : première lettre du prénom et du nom sur une feuille de brouillon.
- ▶ A l'image de Vermeer, ils tenteront ensuite de mélanger ces deux lettres pour ne former qu'un seul dessin (un monogramme).
- ▶ Lorsqu'ils ont trouvé le monogramme qui leur convient, leur proposer de le refaire avec un feutre ou marqueur au propre, puis l'inscrire sur leurs créations.

NIVEAUX 1 2 3

2 | Valorisation des productions des enfants et sensibilisation à la muséographie

ATELIER CARTELS

Niveaux 1 2 3

Le cartel est essentiel à l'exposition d'une œuvre. Il se présente souvent sous la forme d'un petit rectangle apposé près de l'œuvre, qui informe le spectateur des éléments essentiels.

MATÉRIEL

- Fourni dans le kit :**
- Papier blanc A6
 - Marqueurs
- Matériel complémentaire :**
- Feutres/stylos
 - Moyens d'attache (colle, agrafes, etc.)

ACTIVITÉ PAS À PAS

- ▶ Demander aux enfants de réfléchir puis d'inscrire les informations suivantes sur un brouillon :
 - Titre
 - Date
 - Auteur
 - Technique
- ▶ Reprendre le travail de brouillon au propre sur les feuilles A6

N.B. : Pour les enfants les plus jeunes ou ne maîtrisant pas l'écriture, les encadrants et enseignants peuvent rédiger les cartels pour que les enfants les décoorent ensuite.

ATELIER ACCROCHAGE

Niveaux 1 2 3

La muséographie, qui implique la notion d'accrochage et de scénographie, est un "gros" mot. Il s'agit ici d'expliquer aux enfants, de manière très simple, comment se concrétise une exposition en les faisant participer aux différentes étapes.

MATÉRIEL

- Toutes les productions des enfants avec les cartels
- Éléments pour les exposer si besoin (ruban adhésif, pastilles adhésives, fil et épingles, etc.)
- Reproductions des tableaux de Vermeer

ACTIVITÉ PAS À PAS

- ▶ Choisir collectivement du titre de l'exposition (vous pouvez organiser un vote au sein du groupe pour déterminer le titre).
- ▶ Choisir le mode de présentation des œuvres : par thème ? Par couleur ? etc.
- ▶ Déterminer les différents ensembles d'œuvres possibles et choisir collectivement.
- ▶ Exposer les œuvres avec leur cartel : faire participer dans la mesure du possible les enfants à l'accrochage. Choisir les supports : murs, tables, étagères, chaises, etc. et la disposition des œuvres.

C'est une belle manière de les mettre à contribution dans cette étape essentielle à la valorisation de leurs productions. Vous pouvez ajouter à votre exposition les reproductions du kit, ainsi que des photos prises pendant la visite ou à tout autre moment du programme.

3 | Implication de l'environnement familial et amical et sensibilisation à la communication et à la médiation

Lorsque l'exposition est montée, vient le moment où chaque enfant explique à son entourage l'exposition mais aussi toutes les étapes qui l'ont mené à celle-ci. Cette étape constitue un moment essentiel dans le partage du projet et permet de :

▶ Présenter et expliquer son propre travail créatif, pour le mettre en valeur ;

▶ Remobiliser les notions acquises autour de l'artiste, de son œuvre, de sa technique ;

▶ Partager son expertise de l'exposition : comparer cet accrochage avec l'expérience de la visite immersive.

ATELIER INVITATIONS

Niveaux 1 2 3

Une exposition est faite pour un public, elle suppose donc une communication, ou au minimum des invitations !

MATÉRIEL

Fourni dans le kit :

- Papier blanc A6
- Marqueurs

Matériel complémentaire :

- Feutres/stylos, etc.

ACTIVITÉ PAS À PAS

▶ Sur un format A6, chaque enfant crée son invitation à destination de sa famille et/ou de ses camarades. Quelques éléments essentiels à indiquer : le titre, le lieu, la date, l'heure, et... ce qui les attend pendant cette visite !

▶ Les invitations peuvent suivre toutes un même modèle que vous aurez défini au sein du groupe. Vous pouvez par exemple définir une même illustration au verso de l'invitation.

N.B. : Pour les enfants les plus jeunes ou ne maîtrisant pas l'écriture, l'invitation peut être rédigée par un adulte et décorée au verso par les enfants.

ATELIER MÉDIATION

Niveaux 1 2 3

Cet atelier permet aux enfants de s'exercer à présenter et expliquer leur propre travail créatif pour le mettre en valeur, tout en travaillant ses compétences d'expression orale.

ACTIVITÉ PAS À PAS

▶ Afin de préparer les enfants à une courte présentation de leurs productions lors de l'exposition, voici quelques questions à leur poser :

- Quel est le titre de ta création ?
- Que représente-t-elle ?
- Quelles techniques as-tu employé (peinture, pastel, collages, etc.) ?
- Quelles étapes t'ont mené à cette production ? (Quel est le point de départ, qu'as-tu ajouté, comment cela a évolué, etc. ?)
- Est-ce que le résultat correspond à ton idée de départ ?
- Qu'est-ce qui t'a inspiré chez Vermeer ? Ses thématiques, sa technique, etc. ?
- Ta production ressemble-t-elle à une autre production de l'artiste ou à celle d'un autre camarade ?
- As-tu aimé les œuvres de Vermeer ?
- Qu'as-tu aimé lors de ta visite de l'exposition numérique immersive ?

L'enfant assemble ensuite ces différentes réponses en un discours continu et peut s'entraîner à présenter sa production face à ses camarades.

Nous espérons que ce programme aura été source de découverte et de création pour les enfants... et d'inspiration pour les enseignants !

Si vous avez des questions en lien avec le projet ou que vous souhaitez nous faire parvenir vos témoignages, envoyez-nous un message à artenimmersion@culturespaces.com !

*L'équipe de la
Fondation Culturespaces*



© Fondation Culturespaces 2023. © Bridgeman Images
© Rijksmuseum, Amsterdam © Rijksmuseum - CC0 1.0 © Mauritshuis, The Hague © akg-images

Conception/réalisation ma-tisse (www.ma-tisse.fr) - Maquette et graphisme Flore Beaudelin

fondation culturespaces

FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE PAR LA CULTURE

couverture : Vermeer, *La Jeune fille à la perle*, Mauritshuis, La Haye; © Mauritshuis, The Hague - dernière page :
Vincent van Gogh, *Le Café de nuit*, place du Forum à Arles, Rijksmuseum Kröller-Müller, Otterlo © Bridgeman Images