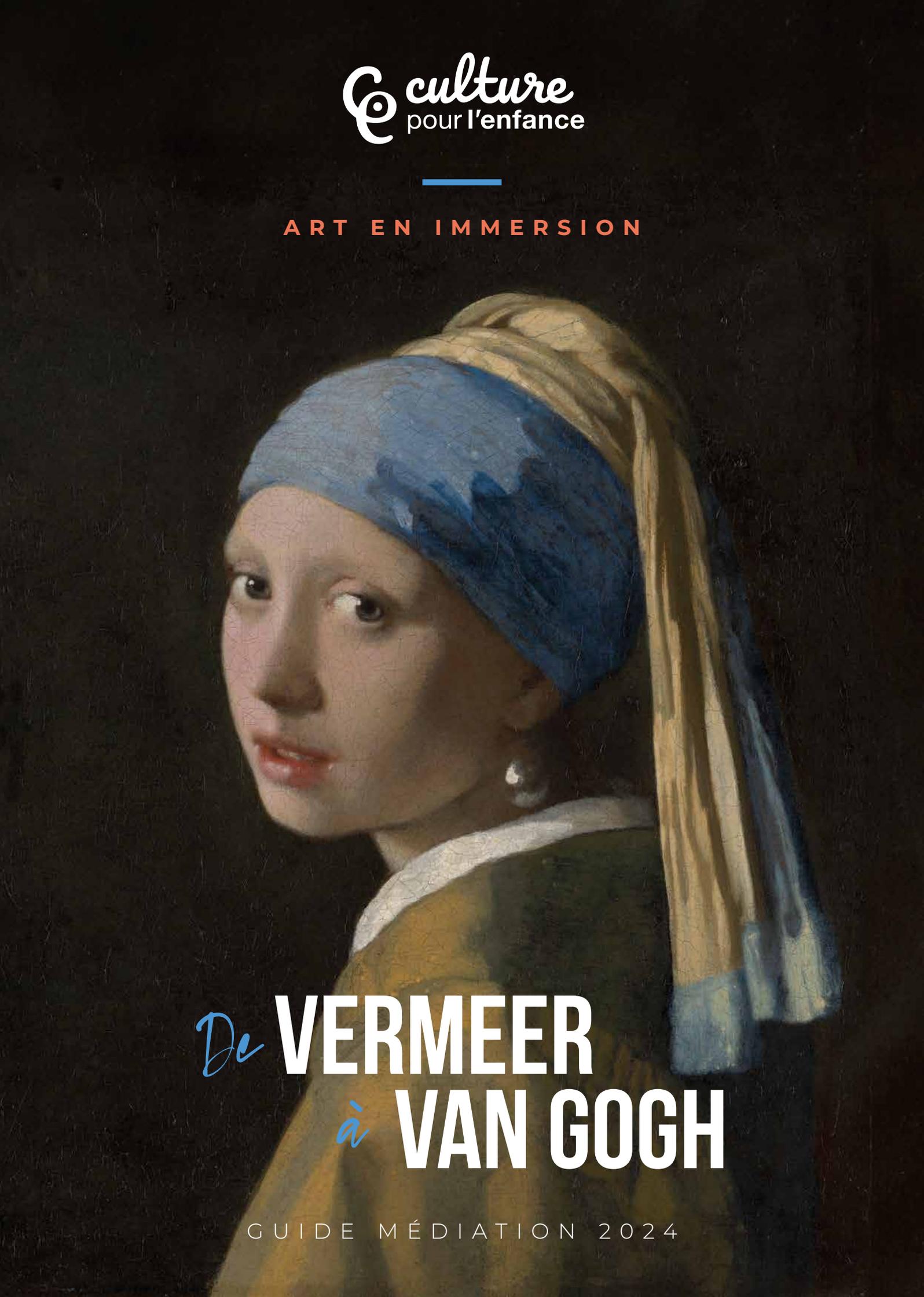


ART EN IMMERSION



De VERMEER
à VAN GOGH

GUIDE MÉDIATION 2024



SOMMAIRE

À propos du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance	3
Avant de commencer	4
1 Ateliers pédagogiques	5
Atelier 1 - À l'écoute de Vermeer	8
Atelier 2 - Sur les traces des artistes	10
Atelier 3 - Des détails intrigants et des couleurs marquantes	13
Atelier 4 - Le « faux Vermeer » 2.0	15
Atelier 5 - Vermeer, Van Gogh ou les deux ?	17
Atelier 6 - Atelier photo autour de <i>La Jeune Fille à la perle</i>	19
Atelier 7 - La bande-son de Mondrian	21
Atelier 8 - Préparation à la visite de l'exposition numérique immersive	23
2 Visite de l'exposition numérique immersive	25
3 Atelier créatif : « Toute une palette sur un tableau »	27
4 Mini-exposition	30

À propos du Fonds de dotation CULTURE POUR L'ENFANCE

Le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance (ex-Fondation Culturespaces) a été créé en 2009 avec le souhait premier de favoriser l'insertion des plus jeunes par la culture et **est devenu aujourd'hui un acteur de référence en France pour l'accès à l'éducation culturelle et à la pratique des arts pour les enfants les plus fragilisés.**

Afin de lutter contre les inégalités d'accès à la culture, Culture pour l'Enfance 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 14 000 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 ces 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, ces programmes permettent aux enfants de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques.

LE PROGRAMME « ART EN IMMERSION »

« Art en immersion » est un dispositif national développé par le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance 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, près de 8000 enfants 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 Culture pour l'Enfance, associés à 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'art plastique. *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 le déroulement détaillé de chaque étape du programme, et des activités associées. Le programme 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 à 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, la prise de parole, le partage et la construction collective de savoirs. Elles 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 présente conjointement le travail de plusieurs artistes, mais nous avons fait le choix de mettre l'accent sur l'œuvre de Johannes Vermeer et de Vincent Van Gogh pour une appropriation plus qualitative de leurs univers.

En lisant le guide médiation, 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 sur le sujet, plus les enfants y seront familiarisés !

Enfin, vous pouvez totalement intercaler au sein du programme des activités complémentaires (prolongements), qui pourront par exemple venir compléter d'autres apprentissages.



© Fonds de dotation
Culture pour l'Enfance 2024

NIVEAUX ET ACCESSIBILITÉ

À travers le guide médiation, vous pourrez observer que **les modules sont classés en trois niveaux**, correspondant aux cycles scolaires. Cela vous permettra de sélectionner ou d'adapter leur conduite selon votre groupe.

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 6e)

Ce guide a été conçu pour s'adresser à toutes personnes, notamment celles en situation de handicap. Nous invitons la personne en charge de l'animation à évaluer et adapter les activités proposées, en fonction des déficiences motrices, sensorielles, mentales ou cognitives des enfants, ainsi que de leurs difficultés psychiques et/ou de leur niveau d'invalidité.

N'hésitez donc pas à décomposer les étapes, les étaler dans le temps et à vous les réapproprier pour mieux adapter le parcours à votre groupe.

LES PROLONGEMENTS & FOCUS

Vous trouverez, après la présentation de chacune des activités, des encarts qui vous permettront d'explorer 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.

UTILISATION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

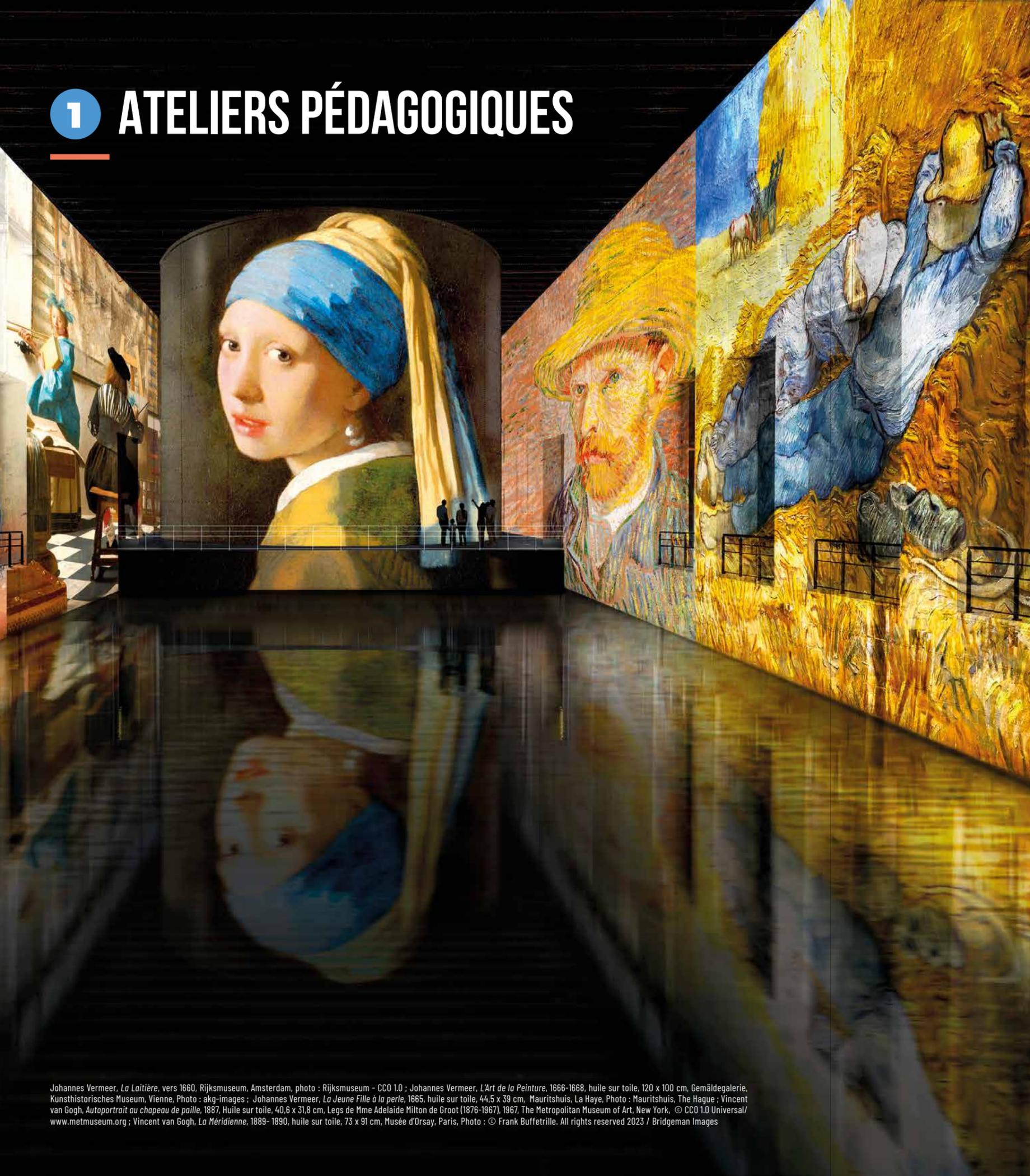
Dans ce guide, vous trouverez des plateformes numériques consultables via des liens ou des QR Code disponibles directement sur les pages des modules concernés.

Vous pouvez également les consulter hors ligne en les téléchargeant. Pour cela, vous devez vous rendre sur la page d'accueil de la plateforme numérique et cliquer sur le bouton « Télécharger la version hors ligne ».

Un tutoriel est disponible sur le site de Culture pour l'Enfance pour utiliser les plateformes sans connexion.

Vous pourrez également y retrouver une **vidéo présentant l'ensemble des activités de ce kit pédagogique** qui en facilitera la prise en main, ainsi que de nombreuses ressources complémentaires permettant d'approfondir les modules.

1 ATELIERS PÉDAGOGIQUES



EN SAVOIR PLUS SUR VERMEER

Johannes Vermeer (1632 - 1675) est un des plus fameux peintres hollandais du XVII^{ème} 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, une corporation artistique qui lui assure d'importantes commandes, à Delft en 1653. Dans un contexte de tension entre catholiques et protestants, Vermeer, né protestant, 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-sept 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. Au cours du XIX^{ème} siècle, Théophile Thoré-Bürger, journaliste et critique d'art, se fascine pour Vermeer. Il sillonne la Hollande et parvient à reconstituer un premier corpus de celui qu'il surnommait le « Sphinx de Delft ». C'est grâce à ce travail que l'œuvre de Vermeer est devenue aussi connue par la suite.

Pour partager cette biographie avec les enfants, n'hésitez pas à diffuser la vidéo « Vermeer : ce maître mystérieux » de France 24 qui présente l'artiste en 10 focus très pédagogiques (5 min 50) :

<https://www.youtube.com/watch?v=aTsS0RrHEyI>



EN SAVOIR PLUS SUR VAN GOGH

Vincent Van Gogh (1853-1890) naît aux Pays-Bas, à Zundert. Issu d'une famille bourgeoise et nombreuse, c'est un enfant à la santé fragile. Sa vie est grandement marquée par ses voyages à travers l'Europe et sa passion pour la peinture :

1869 : Van Gogh quitte sa ville natale pour La Haye, où il travaille dans une des galeries d'art les plus prestigieuses au monde jusqu'en 1919.

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

1876 - 1886 : Il vit en Grande-Bretagne, aux Pays-Bas puis 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 à Montmartre.

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

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

Au cours de sa carrière, Van Gogh réalisa plus de 800 tableaux et grand nombre de dessins, s'inspirant de nombreux mouvements artistiques.

ATELIER 1 NIVEAUX : 1 et 2

À l'écoute de Vermeer

OBJECTIFS



UN PEU d'immersion dans un univers par le biais du théâtre d'images pour éveiller la curiosité des enfants

BEAUCOUP de notions artistiques et d'appropriation des œuvres pour tendre vers une culture commune

PASSIONNÉMENT enrichissant pour développer l'imaginaire

À LA FOLIE source de motivation pour découvrir l'écriture narrative

PAS DU TOUT rébarbatif

MATÉRIEL

✓ Les reproductions des tableaux **avec le code couleur vert** ●

N.B. : Cet atelier se base sur le principe du kamishibai, une technique de contage venant du Japon correspondant à un théâtre d'images manipulées les unes après les autres dans une structure en bois ou en carton.

L'ATELIER PAS À PAS

● **Préparer 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. Pour rendre l'atelier plus interactif, n'hésitez pas à jouer avec les remarques des enfants en les intégrant au fil de votre narration.

● **Une fois la lecture finie, interroger les enfants** sur ce qu'ils viennent de découvrir. Ont-ils reconnu certains tableaux ? Souhaitent-ils revenir sur un tableau en particulier ? Qu'est-ce qui les a marqués dans l'histoire ? Vous pouvez alors en profiter pour introduire de premières anecdotes.



Johannes Vermeer, *L'Entremetteuse*, 1656, huile sur toile, 143 x 130 cm, Gemäldegalerie Alte Meister, Dresde © akg-images



FOCUS

La Laitière de Vermeer

Le tableau *La Laitière*, qui est aujourd'hui l'un des chefs-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 !

Ce tableau entre parfaitement dans le style des œuvres de Vermeer, étant ce que l'on appelle une « scène de genre » (définition à retrouver p.16). Bien que Vermeer semble avoir l'habitude de représenter des bourgeois ou des personnes dites « éduquées », *La Laitière* se démarque puisqu'il s'agit d'une femme du peuple ou d'une domestique. Occupée à sa tâche, elle est 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 l'effet de lumière naturelle, provenant de la fenêtre à gauche et se réfléchissant dans le mur en arrière-plan. Ce tableau montre que Vermeer est un expert de la couleur, qui agence subtilement les trois couleurs primaires dans les vêtements de son personnage, et les fait se répéter élégamment dans les éléments du décor et de la nature morte¹ au premier plan.

¹Nature morte : voir la définition dans le focus « La hiérarchie des genres » à la page 16.



Johannes Vermeer, *La Laitière*, vers 1660, huile sur toile, 45,5 x 41 cm, Rijksmuseum, Amsterdam © Rijksmuseum - CC0 1.0

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

Créer une autre histoire

Les enfants, seuls ou en petits groupes, choisissent quelques-unes des reproductions du kit et inventent une histoire (oralement ou à l'écrit), qui peut 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 œuvres.

Pour enclencher ce travail de narration, vous pouvez donner une consigne plus précise comme par exemple : imaginer le lien entre le peintre et les personnages représentés ou encore imaginer une situation comique à partir des tableaux.

Vous pouvez aussi 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.

Haut de page : Johannes Vermeer, *Vue de Delft*, vers 1660-1661, huile sur toile, 96,5 x 115,7 cm, Mauritshuis, La Haye. © Mauritshuis, The Hague

ATELIER 2 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Sur les traces des artistes

OBJECTIFS



UN PEU d'intrigue liée aux mystères des tableaux

BEAUCOUP d'analyse comparative d'œuvres pour mieux les appréhender

PASSIONNÉMENT transversal en interrogeant les caractéristiques plastiques qui inscrivent une œuvre dans des repères culturels, historiques et géographiques

À LA FOLIE concret et ludique

PAS DU TOUT classique dans le repérage espace-temps

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions des 6 tableaux **avec les codes illustration** 
- ✓ Carte de l'Europe
- ✓ Cartes «Quiz»

L'ATELIER PAS À PAS

● **Débuter l'atelier en observant de manière collective la carte de l'Europe** et interroger les enfants: où se situent les Pays-Bas et la France ? Quel pays a la superficie la plus grande ? Sont-ils frontaliers ?

Introduire les lieux de naissance de Johannes Vermeer, à Delft, et de Vincent Van Gogh à Groot Zundert. Vous pouvez pour cela vous appuyer également sur l'autoportrait présumé de Vermeer (caché dans *L'Entremetteuse*), et de Van Gogh (caché dans le *Portrait de l'artiste*).

● **Repérer ensuite les 6 illustrations** sur la carte de l'Europe. Questionner les enfants sur chacune d'entre elles : que représentent-elles ? Qu'est-ce que ça leur évoque ? Chacune se rattache à un tableau et à une carte «Quiz». L'idée est de voyager à travers la carte de l'Europe et la vie des artistes par le biais de ces ressources. Vous pouvez alors procéder de différentes manières :

■ Découvrir les différents lieux marquants de la vie des artistes en suivant l'ordre chronologique de leur biographie. Appuyez-vous pour cela sur les informations fournies en début de kit. Pour chaque pastille « illustration » présente sur la carte de l'Europe, découvrir le tableau correspondant et poser la question quiz.

■ Demander aux enfants de choisir une illustration sur la carte et retrouver le tableau auquel elle se rattache, puis poser la question quiz.

N.B : Pour vous repérer dans les associations entre l'emplacement sur la carte de l'Europe, la carte «quiz» et le tableau, vous retrouverez la même pastille illustration sur les différents matériaux.

● **L'objectif de cette activité est de montrer aux enfants comment les lieux traversés par les artistes ont grandement marqué leur travail.** N'hésitez donc pas à les questionner sur les différences géographiques d'une région à une autre, par exemple la puissance de la lumière et des couleurs chaudes en Provence... Vous pouvez aussi les amener à comparer la vie de Vincent Van Gogh, marquée par des voyages à travers l'Europe, à celle de Vermeer, cantonnée à la ville de

Delft, évoquer les moyens de transport de l'époque... Pour vous aider dans cette découverte des tableaux, vous trouverez dans le focus « Quelques anecdotes » une information par tableau à partager aux enfants.

● **Vous pouvez poursuivre cette activité en ajoutant d'autres tableaux pour illustrer vos propos.** Par exemple, vous pourriez montrer le tableau *La Ruelle*, en expliquant que cette maison aurait pu être celle de Vermeer avec cette façade en brique caractéristique des maisons deltoises puis découvrir l'intérieur d'une maison typique avec une scène de genre comme *L'Astronome*. D'un autre côté, pour illustrer le Sud de la France, vous pourriez montrer aux enfants *Tournesols* ou encore *La Sieste*.

FOCUS

La Provence de Vincent Van Gogh

Durant sa quête du « soleil jaune » en Provence, Vincent Van Gogh ne réalisera pas moins de 350 tableaux inspirés des lieux, des paysages et des ambiances découverts dans le sud. Cette lumière du Midi fut une source d'inspiration inouïe pour lui, si bien qu'il écrivit à son frère « Je crois que tout l'avenir de l'art nouveau se trouve dans le Midi ». L'artiste cherchait en réalité à Arles « son Japon », en écho aux estampes japonaises qui le fascinaient tant. Il y trouvera en tout cas la lumière, le ciel bleu et les couleurs vives. Il y vécut des années de grande créativité et de forts tumultes dus à une dégradation de son état mental.



Vincent Van Gogh, *La Méridienne*, entre 1889 et 1890, huile sur toile, 73 x 91 cm, Donation sous réserve d'usufruit Mme Fernand Halphen, 1952, Musée d'Orsay, Paris © akj-images/Laurent Lecat

FOCUS

Quelques anecdotes

Vermeer, *Vue de Delft* : Marcel Proust, célèbre auteur français du début du XXème, fut bouleversé par ce tableau. Il estima qu'il s'agissait de « la plus belle image du monde ». Il l'intégra même dans son ouvrage *La Prisonnière*.

Vermeer, *Jeune Fille lisant une lettre* : Le thème de l'échange de lettre était très représenté dans l'art hollandais pour parler d'amour avec pudeur.

Van Gogh, *Champs de fleurs en Hollande* : Van Gogh réalisa un quart de son œuvre globale à Nuenen, dont son premier chef d'œuvre *Les Mangeurs de pommes de terre*. Nuenen est désormais un musée à ciel ouvert, consacré au génie de Van Gogh.

Van Gogh, *Le Café de nuit, place du Forum à Arles* : Dans ce tableau, Vincent Van Gogh n'utilise pas de noir. Il le décrit comme un « tableau de nuit sans noir, rien qu'avec du beau bleu, du violet et du vert et dans cet entourage la place illuminée se colore de soufre pâle, de citron vert ».

Van Gogh, *Les Iris* : Durant l'internement de l'artiste à l'hôpital psychiatrique de Saint Paul de Mausole, la peinture était, disait-il, « le meilleur paratonnerre pour ma maladie ». Les iris, très présents dans le jardin, l'inspirèrent beaucoup.

Van Gogh, *Mademoiselle Gachet dans son jardin à Auvers-sur-Oise* : Cette jeune femme au chapeau de paille est Marguerite Gachet, fille du docteur Paul Gachet qui prit soin de Van Gogh. On observe dans ce tableau une végétation dense de laquelle se dégagent les toits de la maison des Gachet.



ATELIER 3 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Des détails intrigants et des couleurs marquantes

OBJECTIFS



UN PEU d'analyse de la technique des peintres pour acquérir des connaissances plastiques

BEAUCOUP de vocabulaire pour utiliser un langage adapté face aux couleurs

PASSIONNÉMENT dans l'observation des tableaux pour un regard affûté

À LA FOLIE dans l'enquête pour comparer des univers artistiques

PAS DU TOUT passif

MATÉRIEL

- ✓ Toutes les reproductions du kit
- ✓ Cartes « Détail »
- ✓ Cartes « Couleur »



L'ATELIER PAS À PAS

● **Installer sur une table ou afficher toutes les reproductions du kit.**

● **Proposer aux enfants de se mettre par 2 ou 3 et expliquer l'objectif de cette activité : observer en détail les tableaux** afin de pouvoir les classer dans la bonne catégorie. Pour cela, leur quête va se découper en plusieurs étapes :

■ **1:** Retrouver à quel tableau appartient sa carte « détail ». Partir ensuite à la prochaine étape avec le tableau et la carte « détail ». Il y a une carte « détail » par tableau : pour ne pas perturber le jeu, il vaut mieux s'assurer que l'enfant prend bien le bon tableau.

■ **2:** Se rendre ensuite à la table « Couleur » (avec pour

rappel la reproduction du tableau et la carte « détail » en main). Retrouver la couleur la plus proche de celle qui est présente sur sa carte « détail » (l'idée étant à la fin de voir que plusieurs réponses sont possibles et d'expliquer les nombreuses nuances existantes pour chacune des couleurs, que les peintres exploreraient en permanence. Les nuances de jaune dans *Tournesols* de Van Gogh peuvent être un bon exemple). Une fois la couleur trouvée, poser sa carte « détail » à côté ou dessous.

■ **3:** Se rendre à la dernière table et poser son tableau dans la bonne catégorie. À vous de décider de ces deux catégories, selon ce que vous voulez aborder avec les enfants et le niveau de difficulté le plus adapté.

■ **Exemples de catégorie :** couleurs chaudes ou froides, tableau lumineux ou sombre, Vermeer ou Van Gogh... Vous pouvez écrire ces catégories au tableau ou sur deux feuilles A4.

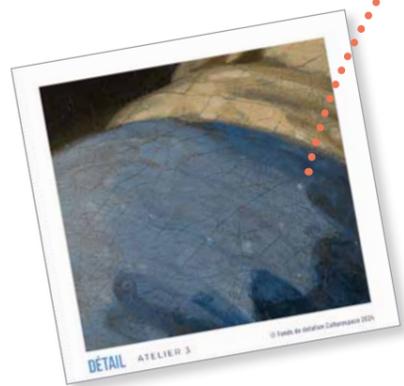
■ Si un groupe est beaucoup plus rapide, il peut refaire ce circuit à partir d'une nouvelle carte « détail ».

● **Une fois que tous les enfants ont terminé, revenir sur les éléments abordés :** les détails intrigants, les nuances de couleurs, les textures présentes dans les œuvres...

● **Finir cet atelier en proposant 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 ? Laquelle aimeraient-ils accrocher chez eux ? Une des œuvres leur fait-elle ressentir une émotion particulière ? Leur évoque-t-elle un souvenir ? Qu'est-ce qui les distingue les unes des autres ?

N.B : Nous avons tous une vision des couleurs qui peut être sensiblement différente. Il n'y a donc pas une bonne réponse attendue avec les cartes couleurs mais des discussions à avoir autour de nuances subtiles.

1 : CARTE « DÉTAIL »



2 : REPRODUCTION DU TABLEAU



4 : CATÉGORIES

couleurs chaudes ou froides, tableau lumineux ou sombre, Vermeer ou Van Gogh...



3 : CARTE « COULEUR »

ATELIER 4 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Le « faux Vermeer » 2.0

OBJECTIFS



UN PEU de découverte des outils numériques pour identifier les spécificités de l'œuvre de Vermeer

BEAUCOUP d'immersion dans la composition des scènes de genre

PASSIONNÉMENT créatif avec des associations entre des éléments « intrus » et « à la manière de »

À LA FOLIE motivant et didactique pour appréhender l'univers du peintre

PAS DU TOUT réducteur

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions des tableaux de scènes de genre avec le code couleur orange ●
- ✓ Ordinateur ou téléphone



Lien vers la plateforme : <https://www.lelabodescultures.com/art-en-immersion/le-faux-vermeer-2.0>



L'ATELIER PAS À PAS

● **Après avoir affiché devant les enfants les reproductions des œuvres représentant des scènes de genre (cf définition dans le focus p.16), leur demander de trouver les points communs et les différences entre chacune.** Questionner les enfants sur les occupations des personnages dans chacun des tableaux et relever les similitudes dans les décors, mises en scènes et accessoires.

● **Scanner le QR code ou entrer le lien sur une page internet pour accéder à la plateforme.** Observer les différents éléments à disposition pour composer sa

propre scène de genre. Vous pouvez demander aux enfants de retrouver de quels tableaux ils sont issus. Attention, il y a un intrus à débusquer ! La chaise se retrouve dans de nombreux tableaux de Vermeer mais ceux-ci ne font pas partie du kit.

● **Inviter les enfants à essayer de recomposer un tableau** à partir des éléments en choisissant l'objet, la couleur et l'emplacement sur le tableau. En fonction de l'effectif de votre groupe, chaque enfant peut faire sa composition ou vous pouvez réaliser une composition collective où les enfants placent un objet à tour de rôle.

● **Recommencer à l'infini** pour essayer différentes compositions. Prenez à chaque fois des captures d'écran du tableau final qui pourront être exposées lors de la quatrième étape, la restitution.

N.B : Pour les enfants rencontrant des difficultés de motricité fine, vous pouvez récolter leurs envies de manière à positionner l'objet en suivant leurs indications.

Si la page web ne s'ouvre pas depuis l'ordinateur de votre structure, vous pouvez télécharger une version hors ligne chez vous et la mettre sur une clé USB afin de pouvoir l'utiliser ensuite avec les enfants. Si besoin, vous trouverez le tuto sur la page ressources du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance.

> RÉALISER UNE CAPTURE D'ÉCRAN

Pour conserver les compositions créées par les enfants numériquement, il vous faudra réaliser des captures d'écran depuis votre ordinateur.

Pour cela, si vous êtes sous Windows :

- utilisez la touche de logo Windows + Impr. Ecran ou
- FN + touche de logo Windows + barre d'espace ou
- si vous l'avez, la touche « impécr ».

Si vous utilisez un ordinateur Apple :

- utilisez la touche Maj + Commande + 4 et sélectionnez la partie à enregistrer.

Les captures d'écran seront à retrouver dans le dossier « captures d'écran » de votre ordinateur (situé dans le dossier « images » sous Windows).

Johannes Vermeer, *Femme écrivant une lettre et sa servante*, vers 1670, huile sur toile, 72,2 x 59,5 cm, National Gallery of Ireland, Dublin
© Bridgeman Images



FOCUS

La scène de genre

Une scène de genre ou peinture de genre est un genre d'œuvre d'art où figurent 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 (7 provinces du nord des Pays-Bas). À l'instar de Vermeer, les peintres évoluent dans cette région dans un contexte particulier, 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

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, 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 (représentation d'éléments inanimés comme des aliments, des fruits ou des fleurs, qui symbolisent l'écoulement du temps).

Des reproductions de tableaux proposées dans ce kit représentent chacun de ces genres :

- Peinture d'histoire : Vermeer, *L'art de la Peinture*
- Portrait : Van Gogh, *Portrait de l'artiste*
- Scène de genre : Vermeer, *La Laitière*
- Paysage : Van Gogh, *Champs de fleurs en Hollande*
- Nature morte : Van Gogh, *Tournesols*

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 !

Cette hiérarchie des genres s'étirole avec le temps, le goût des commanditaires et du public changent. Les peintres de la génération suivante et du XIX^e siècle en général ne lui accordent plus d'importance, peignant des paysages et natures mortes sans se préoccuper de ce classement.

ATELIER 5 NIVEAUX : 2 et 3

Vermeer, Van Gogh ou les deux ?

OBJECTIFS



UN PEU de curiosité suscitée à travers une proposition ludique

BEAUCOUP de découvertes atypiques et inédites sur les artistes pour nourrir le désir d'agir et d'apprendre de l'enfant

PASSIONNÉMENT dense en apports

À LA FOLIE stimulant dans la mobilisation de compétences sociales (respect des autres, prise de parole, recherche de la vérité...)

PAS DU TOUT soporifique

MATÉRIEL

- ✓ Les cartes « Affirmations »

L'ATELIER PAS À PAS

● **Découpez les différentes cartes « Affirmations ».** Pour chacune d'entre elles, le but est de trouver si elle correspond à Vermeer, Van Gogh ou aux deux artistes. Vous pouvez présélectionner en amont les cartes les plus adaptées à votre groupe.

● **Pour cette activité, plusieurs modalités sont possibles en fonction du groupe :**

- Répartir les enfants en 2 groupes qui s'affronteront. Vous pouvez alors leur demander de définir un nom d'équipe. L'animateur lit l'affirmation et chaque groupe donne sa réponse. Le groupe ayant le plus de bonnes réponses gagne le jeu.
- Proposer aux enfants de répondre collectivement en leur distribuant les cartes « Affirmations » pour qu'ils puissent les lire eux-mêmes à tour de rôle.
- Écrire au tableau les 3 réponses possibles (Vermeer, Van Gogh, les deux) et répartir collectivement les cartes « Affirmations » dans la bonne catégorie.

FOCUS

Les extravagances du marché de l'art

Toute sa vie, Vincent Van Gogh a manqué d'argent malgré l'aide considérable de son frère Théo qui lui envoyait chaque mois une somme d'argent assez conséquente pour l'époque. Vermeer n'était pas mieux loti. Fils d'un tisserand aubergiste, son père lui laissa de grosses dettes. C'est grâce à son épouse, issue d'un milieu aisé, qu'il put se consacrer à son art. La famille ne fut cependant pas épargnée par la crise économique et à sa mort, Vermeer laissa derrière lui un foyer complètement ruiné. Actuellement, les tableaux de ces deux artistes ont une valeur considérable. En effet, si l'on prend l'exemple des *Tournesols* de Van Gogh, l'œuvre est estimée à plus de 110 millions de dollars. Ses tableaux se trouvent par ailleurs fréquemment parmi les dix plus chers vendus aux enchères avec notamment *Verger avec cyprès*, vendu à plus de 110 millions de dollars en 2022. Du côté de Vermeer, si la très grande majorité de ses œuvres appartiennent à des musées, son tableau *La jeune femme assise aux virginals* a par exemple été vendu à 24 millions d'euros en 2004 lors d'une vente aux enchères. Voilà des sommes qui auraient amplement suffi à couvrir leurs dettes de l'époque...

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Une nouvelle extension

Demander aux enfants d'écrire leur propre carte « affirmation » à partir de leurs connaissances ou suite à des recherches et de tester ensuite leurs camarades. Cela créera ainsi une extension au jeu existant pour prolonger l'expérience en impliquant davantage les enfants.

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. Comment détecter un faussaire aujourd'hui ? En analysant les pigments, les vernis, la toile, le sens de la touche du peintre, en passant au rayon X les tableaux... Parfois, même les plus grands experts se font avoir !

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 cents 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 bien berné Göring en lui vendant un faux.



Han van Meegeren, *Femme jouant du théorbe*, 1930-1940, Huile sur toile, 58 x 47cm, Rijksmuseum, Amsterdam © Rijksmuseum - CC0 1.0

ATELIER 6 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Atelier photo autour de *La Jeune Fille à la perle*

OBJECTIFS



UN PEU d'initiation à un autre art visuel : la photographie

BEAUCOUP d'étude de portrait

PASSIONNÉMENT collaboratif pour aboutir à une production

À LA FOLIE propice à la mise en situation

PAS DU TOUT inactif

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 tissus, bijoux, etc)
- ✓ Un appareil photo ou un téléphone



Johannes Vermeer, *La Jeune Fille à la perle*, 1665, huile sur toile, 44,5 x 39 cm © Mauritshuis, La Haye

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.
- **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.
- **Vous pouvez, au besoin, reprendre les autres reproductions du kit** afin d'y observer les accessoires utilisés par Vermeer.
- **Ces photographies** pourront ensuite être exposées dans votre structure lors de la quatrième étape, la restitution.

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 plutôt qu'un portrait). D'ailleurs, ses 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. 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 par le spectateur. Vermeer la représentant sur un fond noir uni, aucun élément dans la composition ne nous aide à comprendre son étonnement.

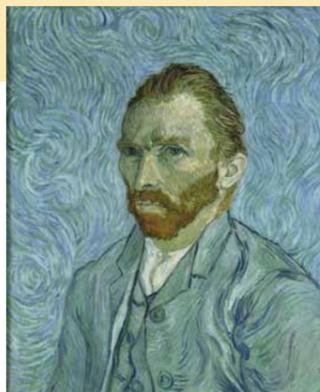
PROLONGEMENT

NIVEAUX : 1, 2 et 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 la photographie.

Vincent Van Gogh, *Portrait de l'artiste*, 1889, huile sur toile, 65 x 54,2 cm, Don Paul et Marguerite Gachet, 1949, Musée d'Orsay, Paris © akq-images / Laurent Lecat



PROLONGEMENT

NIVEAUX : 1, 2 et 3

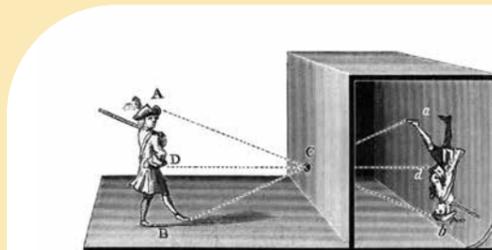
La chambre noire de Vermeer

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.

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), © akq-images / Science Photo Library / Cci Archives

ATELIER 7 NIVEAUX : 1, 2 et 3

La bande-son de Mondrian

OBJECTIFS



UN PEU de repérage des caractères du son (hauteur, intensité, durée et timbre)

BEAUCOUP d'adaptation du tracé à la musicalité

PASSIONNÉMENT transversal : musique, gestes graphiques, production de formes de bases

À LA FOLIE multi-sensoriel dans le parallèle avec le centre d'art numérique

PAS DU TOUT strict dans les attentes du rendu final

MATÉRIEL

- ✓ La reproduction de l'œuvre de Mondrian
- ✓ La capsule vidéo « Exemple - activité 7 » disponible sur le site du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance
- ✓ Feuilles blanches
- ✓ Pinceaux
- ✓ Peinture
- ✓ Un ordinateur ou téléphone pour diffuser les musiques suivantes :

- “Brot”, Ólafur Arnalds, 2018
- “Madagascar”, Sofiane Pamart, 2019
- “Sophora Japonica”, Rone, 2020
- “Unsquare Dance”, The Dave Brubeck Quartet, 1961
- “The Birth Of A Band”, Quincy Jones, 1959
- “If Don't Mean A Thing (If It Ain't Got That Swing)”, Thelonious Monk, 1955



Cliquez sur le lien et entrez dans la page programme de votre région pour accéder aux ressources complémentaires : <https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes>

L'ATELIER PAS À PAS

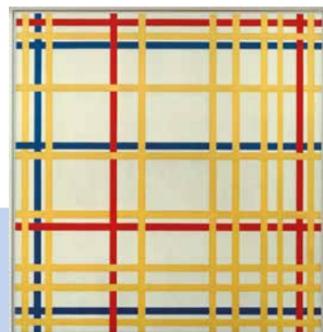
N.B. : Avant de vous lancer dans cet atelier, une précision est de mise : il nécessite de disposer d'au moins une heure pour le mettre en place avec les enfants et vient donc se faire en complément des activités proposées. Si vous ne disposez pas de beaucoup de temps avec le groupe, il faudra choisir entre cet atelier et l'atelier créatif.

● **Afficher *New York City de Mondrian*** et échanger avec les enfants. Qu'est-ce que le tableau leur évoque ? Que peut-il représenter ?

● **Proposer une rapide introduction** pour présenter Piet Mondrian, mis à l'honneur dans l'exposition courte, en vous basant sur le focus de bas de page.

● **Expliquer aux enfants qu'ils vont écouter des musiques** (qu'ils réentendront lors de l'exposition courte) et associer les notes à des gestes en créant ainsi des tracés sur la feuille blanche en fonction de leurs ressentis. Pour concrétiser cette consigne, diffuser la capsule vidéo « Exemple – activité 7 » où l'on découvre une personne se prêter à l'exercice.

● **Place à la pratique en musique !**



Piet Mondrian, *New York City*, (premier état), 1941, huile sur toile, 119 x 114 cm, Musée National d'Art Moderne, Paris ©akg-images

FOCUS

L'exposition courte : Piet Mondrian

Piet Mondrian (1872-1944) est aussi un peintre hollandais très célèbre. Cet artiste de l'avant-garde moderne a d'abord proposé une peinture figurative (notamment sous l'influence des œuvres de Vincent Van Gogh) puis s'est plongé 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 » avec « des lignes et des combinaisons de couleurs sur des surfaces planes afin d'exprimer, avec la plus grande conscience, la beauté générale. »

Le tableau *New York City* fut peint en 1942 et se compose de lignes entrelacées, rouges, jaunes et bleues. L'œuvre est caractéristique des dernières créations de Mondrian qui représentent la « nouvelle énergie » américaine en écho au rythme du boogie-woogie. Elle appartient à une série de quatre peintures, qui, comme leur nom l'indique, s'inspirent également de la ville de New York où il habitait alors, de ses hauts gratte-ciels et de son quadrillage rectiligne.

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 1, 2 et 3

La bande-son de l'exposition immersive « De Vermeer à Van Gogh »

Vous pouvez également proposer aux enfants de découvrir la bande-son de l'exposition principale à travers ces quelques extraits :

- « 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 », Dobrawa Czocher ; 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.

ATELIER 8 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Préparation à la visite de l'exposition numérique immersive

OBJECTIFS



UN PEU de cheminement pour se familiariser avec différents centres d'art

BEAUCOUP de prise de conscience de la matérialité d'une œuvre

PASSIONNÉMENT fertile pour vivre de nouvelles explorations artistiques

À LA FOLIE intrigant et propice à susciter la hâte des enfants

PAS DU TOUT « spoilant »

MATÉRIEL

✓ Œuvres ou photographies avec le code couleur bleu ●

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

✓ Plateforme numérique à explorer en vous rendant sur le lien suivant :

<https://www.lalabodescultures.com/art-en-immersion/musee-numerique-ou-traditionnel/>



L'ATELIER PAS À PAS

● **Présenter les reproductions aux enfants**, les inviter à trouver les points communs et 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 ? Où peut-on voir le tableau d'origine ?

● **Les enfants comprendront alors** que *La Jeune Fille à la perle* est conservée dans un musée, le Mauritshuis de La Haye, et que l'exposition qu'ils découvriront dans le centre d'art numérique est une création faite à partir 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, rendez-vous sur une plateforme numérique pour réaliser deux activités :

■ « Musée ou centre d'art numérique ? » : découvrez différents objets à classer dans la bonne catégorie : centre d'art numérique ou musée traditionnel. Une fois que la mission est accomplie, vous pourrez visionner des vidéos pour vous glisser à l'intérieur de ces lieux.

■ « Jeu des métiers » : découvrez différents métiers liés aux centres d'arts numériques. Associez le métier au bon énoncé et cliquez sur « vérification ». Si la réponse est exacte, une vidéo de présentation du métier s'affiche.

N.B : Pour passer d'une activité à l'autre, utilisez le menu déroulant ou la flèche grise à droite puis à gauche. Si la plateforme ne s'ouvre pas depuis l'ordinateur de votre structure, vous pouvez la télécharger chez vous et la mettre sur une clé USB.

● **En prolongement, vous pouvez proposer aux enfants de découvrir en intégralité la vidéo** « Plongée dans les secrets des expositions immersives », que vous retrouverez sur le site internet du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance.

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 1, 2 et 3

À 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 conservées, vous pouvez néanmoins en avoir un aperçu grâce au site Google Arts & Culture. Lien : 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. À Bordeaux, le Musée des Beaux-Arts peut également être un lieu très intéressant à visiter pour découvrir différents genres de peinture.

2 VISITE DE L'EXPOSITION 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.

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

■ Rappeler que les œuvres seront accompagnées et sublimées par la musique.

PENDANT LA VISITE...

Les enfants vont ressentir des émotions et sensations multiples et différentes. Nous vous conseillons de répartir la classe en petits groupes accompagnés par un adulte, et de déambuler dans le lieu. 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... Le seul mot d'ordre est de profiter de cette expérience artistique riche !

APRÈS LA VISITE...

Recueillir les émotions, sensations, idées, réactions, etc., qui ont traversé les enfants 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.

Exposition « De Vermeer à Van Gogh, Les maîtres hollandais » présentée aux Bassins des Lumières du 16 février 2024 au 5 janvier 2025.
Crédit photographique : © Culturespaces / Vincent Pinson

FOCUS

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

© Pascal Rousse

« 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 à d'autres formes artistiques et continue d'inspirer, en réunissant autour de grands noms de l'histoire de l'art des visiteurs de toutes générations. 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 ».

3 ATELIER CRÉATIF

Vincent Van Gogh, *La Nuit étoilée*, 1889, huile sur toile, 73,7 × 92,1 cm, acquis grâce au legs de Lillie P. Bliss (par échange), Museum of Modern Art, New York © akq-images / Laurent Lecat

« Toute une palette
sur un tableau »

OBJECTIFS



UN PEU de mobilisation des connaissances acquises lors de l'atelier pédagogique et de la visite

BEAUCOUP dans le plaisir de la réalisation d'une production personnelle et aboutie

PASSIONNÉMENT dans la manipulation, la combinaison des matériaux et l'appréhension d'un langage plastique

À LA FOLIE dans la découverte de procédés innovants d'art plastique

PAS DU TOUT propice au sentiment d'échec de la part des enfants

MATÉRIEL

✓ **Fourni dans le kit** : plaque de verre acrylique, papier blanc épais, gouache en poudre, liant, pinceaux, ruban adhésif kraft, corde de jute, marqueur permanent, vernis colle

✓ **À ajouter** : récipients type pots en verre, cuillères pour la poudre, assiettes en carton ou palettes, ciseaux, tubes de colle et une photocopie du tableau choisi par enfant* : à prévoir en amont de l'atelier et à télécharger sur le site du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance.

*Si vous n'avez pas la possibilité de réaliser des impressions en amont de l'atelier, vous pouvez utiliser les reproductions fournies dans le kit en format A4 mais aussi A3 et demander aux enfants de créer à partir de l'ensemble du tableau ou de certains détails.



Cliquez sur le lien et entrez dans la page programme de votre région pour accéder aux ressources complémentaires :

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes>

L'ATELIER PAS À PAS

Avant de commencer, vous devez imprimer une reproduction de *La nuit étoilée* ou de *Tournesols* par enfant.

Cet atelier va permettre aux enfants de réaliser un tableau à partir d'une œuvre de Vincent Van Gogh tout en expérimentant la magie des couleurs. **Pour cela, il a été prévu en 5 étapes.**

● ÉTAPE 1 :

Remobiliser les souvenirs des enfants en se concentrant sur *La nuit étoilée* ou *Tournesols* de Vincent Van Gogh qui sont mis à l'honneur dans cet atelier. Vous pouvez pour cela vous appuyer sur les focus qui présentent plus en détails les œuvres.

● ÉTAPE 2 :

Après la découverte d'une multitude de couleurs durant l'exposition numérique, place à la pratique ! Les enfants sont invités à découvrir la consistance matérielle des couleurs et à expérimenter son processus de création. Les enfants vont créer leur propre peinture en mélangeant les pigments en poudre avec un peu d'eau et de vernis colle, de manière à ce que la couleur adhère bien. Durant cette seconde étape, les trois couleurs primaires vont être créées. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez poursuivre ce laboratoire des couleurs en invitant les enfants à mélanger les poudres pour obtenir les couleurs secondaires et différentes nuances.

Les couleurs ainsi obtenues sont partagées entre les enfants.

● ÉTAPE 3 :

Chaque enfant prend la reproduction en miroir de *La nuit étoilée* ou *Tournesols* et pose la plaque en verre par-dessus. À la manière d'une feuille de calque, il peut alors appliquer directement sur la plaque les couleurs pour composer son tableau. Il est alors possible de juxtaposer les couleurs pour créer de nouvelles nuances. L'enfant est libre de suivre les couleurs et agencements du peintre ou d'en utiliser de nouveaux.

Pour les enfants dont la motricité le permet, il est possible de réaliser des contours de dessins (arbre, colline, maison, pétales...) en utilisant le marqueur indélébile avant d'appliquer la couleur.

● ÉTAPE 4 :

Une fois la peinture terminée, retirer la feuille plus fine avec l'impression du tableau de dessous. Ajouter des touches de peinture si des manques apparaissent en retirant ce « fond ». Utiliser un tube de colle en bâton pour appliquer de la colle sur tout le tour de la plaque de verre. Coller dessus la feuille cartonnée et retourner l'œuvre.

● ÉTAPE 5 :

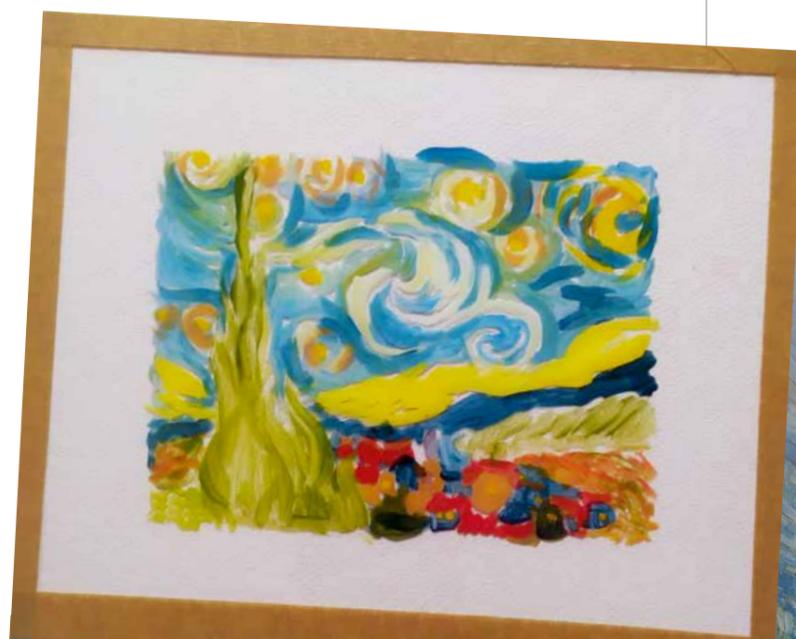
Réaliser le cadre de ce tableau en l'entourant avec la bande adhésive kraft. Cela permettra également d'assurer que la plaque de verre et la feuille cartonnée tiennent bien ensemble. Cette étape nécessitant une manipulation plus fine, nous vous recommandons de la proposer sous la forme d'un travail d'entraide en binôme de manière à ce qu'un enfant tienne le tableau pendant que l'autre découpe et positionne le scotch. Ajouter enfin une accroche avec la corde de jute en coupant un petit bout, formant un demi-cercle et scotchant cette corde au dos du tableau.

Pour cette dernière étape, selon le temps dont vous disposez, vous pouvez pré-découper des bandes adhésives à l'avance ou proposer de faire la confection du cadre sur un autre temps, relatif à la préparation de la mini-exposition.

■ À NOTER :

Un tutoriel reprenant toutes les étapes et donnant un exemple de réalisation est disponible sur le site internet du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance.

■ N'hésitez pas à adapter l'atelier aux enfants. Par exemple, pour certains types de handicap, il sera peut-être plus simple de travailler la ligne à partir de *New York City* de Mondrian.



FOCUS

La nuit étoilée

Van Gogh avec sa palette vive et sa touche exaltée accorde une place importante aux tableaux nocturnes. Selon lui, « la nuit a plus de couleurs que le jour ». Depuis sa chambre de l'asile à Saint-Rémy-de-Provence il regarde par la fenêtre le paysage et donne vie à *La nuit étoilée*. Il ajoute à la vue un cyprès, pouvant être interprété comme un symbole de la mort. Les éléments à observer sont nombreux : montagne, étoiles, village... L'artiste était par ailleurs passionné d'astronomie et aurait donc pu trouver l'inspiration pour ses tourbillons célestes dans des revues spécialisées.

FOCUS

Tournesols

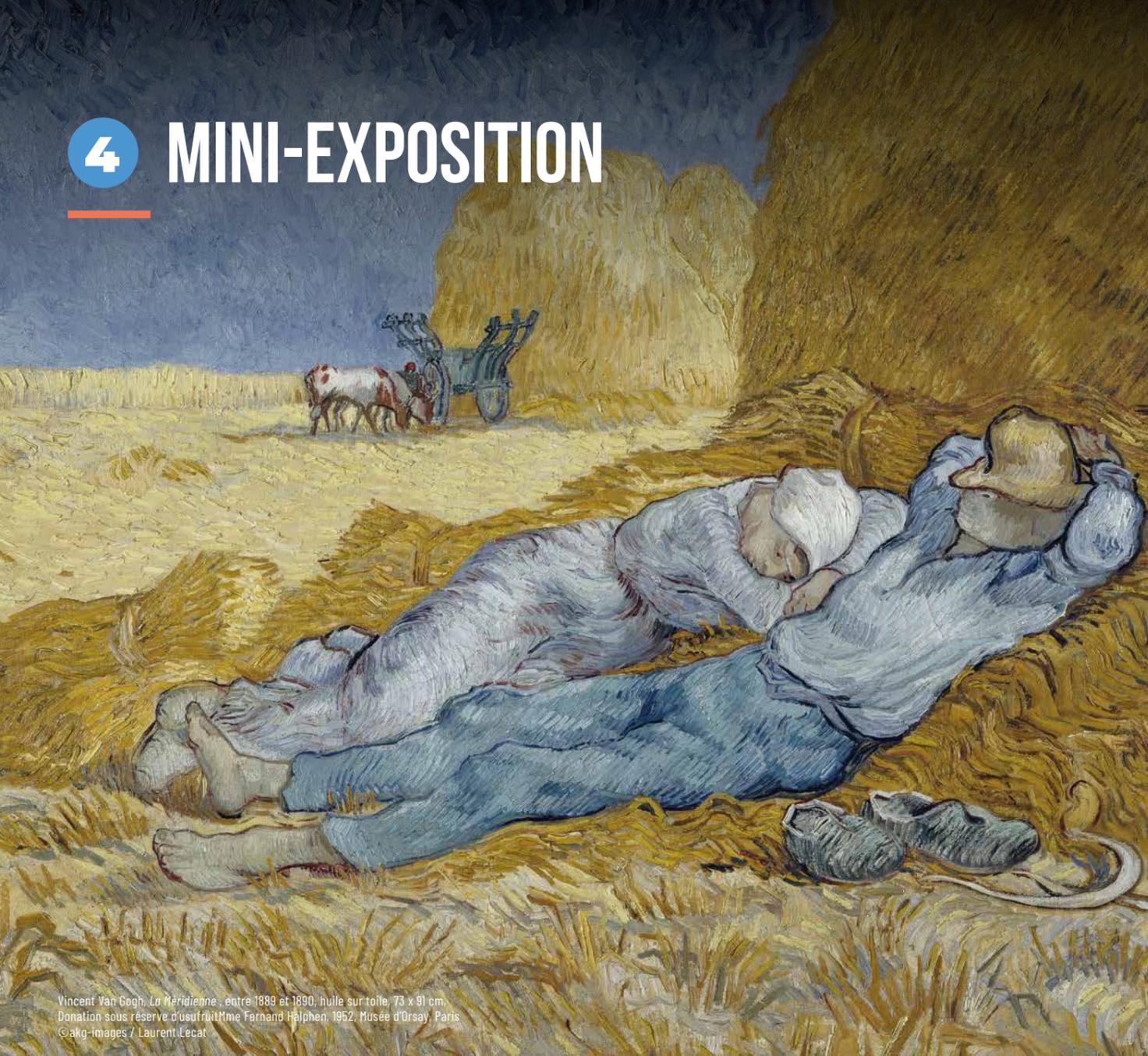
Ce tableau représente un vase en terre cuite dans lequel se trouvent des fleurs de tournesols. Van Gogh le présenta à son frère comme « une symphonie en bleu et jaune ». Les tournesols sont un thème inspirant pour l'artiste qui en fit une série de 7. Il n'en reste aujourd'hui que 6, l'une des toiles ayant été détruite au Japon par un bombardement américain en 1945. Cet intérêt a commencé en 1888 lorsque Van Gogh reçut son ami Paul Gauguin chez lui et souhaita décorer la chambre avec une peinture de tournesols. On y observe les fleurs à différents stades d'évolution : en bouton, épanouies, fanées... en écho aux stades de la vie.

FOCUS

Comment Vermeer et Van Gogh fabriquaient-ils leurs couleurs ?

L'usage et la fabrication des couleurs diffèrent beaucoup entre le XVII^{ème} siècle de Vermeer et la fin du XIX^{ème} siècle de Van Gogh. En effet, la peinture à l'huile telle que l'utilisait Vermeer demandait beaucoup de préparation en atelier : 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 beaucoup de patience aux peintres de l'époque !

Van Gogh, quant à lui, a une manière de peindre bien différente et plus rapide grâce aux tubes de peinture en étain inventés au milieu du XIX^{ème} (ce sont toujours les mêmes aujourd'hui). Ces tubes, transportables hors de l'atelier, ont permis la peinture en plein air ! 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 des pigments précieux pour ses bleus outremer, comme le lapis-lazuli, 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, comme 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. Ce nouveau pigment enthousiasmait Van Gogh, qui l'a largement utilisé dans ses tableaux.



Vincent Van Gogh, *La Meridienne*, entre 1889 et 1890, huile sur toile, 73 x 91 cm. Donation sous réserve d'usufruit Mme Fernand Halphen, 1952. Musée d'Orsay, Paris. © akg-images / Laurent Lecat

OBJECTIFS



UN PEU d'analyse de sa pratique et de celle de ses pairs pour favoriser le recul critique constructif

BEAUCOUP de créativité au service de la présentation d'une production

PASSIONNÉMENT riche pour développer le potentiel d'invention et donner à voir des oeuvres plastiques

À LA FOLIE valorisant en donnant vie à une création

PAS DU TOUT habituel

1. Signature et création d'un monogramme

ATELIER « SIGNATURE »

NIVEAUX : 1, 2 et 3

MATÉRIEL

- ✓ Feuilles de papier
- ✓ Marqueurs et/ou feutres
- ✓ Tableaux dans lesquels figure la signature de Vermeer et celle de Van Gogh
avec le code couleur ●

OBJECTIFS DE L'ATELIER

La signature de Vermeer est très souvent peu visible sur ses œuvres. Toutefois elle est 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

L'ATELIER 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 » ?

- 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 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.

- À 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.

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

ATELIER « CARTELS »

NIVEAUX : 1, 2 et 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

À ajouter :

- ✓ Feutres/stylos
- ✓ Moyens d'attache (colle, agrafes, etc.)

L'ATELIER 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 décorent ensuite.

ATELIER « ACCROCHAGE »

NIVEAUX : 1, 2 et 3

La muséographie, qui implique la notion d'accrochage et de scénographie, est un mot complexe. 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 Van Gogh

L'ATELIER PAS À PAS

● Choisir collectivement le 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 et 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

À ajouter :

- ✓ Feutres/stylos, etc.

L'ATELIER 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 et 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.

L'ATELIER 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 employées (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 Van Gogh ? 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 Van Gogh ?
- Qu'as-tu aimé lors de ta visite de l'exposition numérique immersive ?

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



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

Si vous avez des questions en lien avec le projet
ou si vous souhaitez nous faire parvenir vos témoignages,
envoyez-nous un message à :

communication@culture-enfance.org

*L'équipe de
Culture pour l'Enfance*

CONCEPTION ET RÉALISATION :



lelabodescultures.com

à partir d'un travail de [ma-tisse](#)

Graphisme : [Marion François](#)



 **culture**
pour l'enfance

