

PAUME

JEU DE LIVRET ENFANTS

PING PONG
Le programme enfants et familles du Jeu de Paume

Julia Margaret Cameron
Victor Burgin

Conception graphique : Collectif Ne Rougissez Pas !

PING PONG
Le programme enfants et familles du Jeu de Paume

Visites contées, ateliers de création 3-6 ans, visites en famille... Découvrez les activités du programme en scannant ce QR code !

→ Une fois chez toi, tu peux accrocher ton affiche ou la façonner pour en faire un livret.

Il te suffit de couper (au niveau des pointillés) et de plier en suivant les étapes 1 à 5 ci-contre :

Suivez-moi dans les salles d'exposition pour faire les mini-jeux proposés dans ce livret !

1 En Angleterre au 19^e siècle, Julia Margaret Cameron installe son appareil photo dans la serre de son jardin et fait poser sa nièce, Julia Jackson, de profil. Cherche son portrait, il est de forme ovale.

Dans cette salle de l'exposition, trouve les autres membres de sa famille :

- Son petit-fils Archibald
- Son mari Charles Hay
- Sa petite-fille Adeline Norman

2 Ce savant est flou ! Toi aussi essaye de faire une photographie floue de la personne qui t'accompagne.

Demande à ton modèle de bouger très rapidement.

Fais la mise au point sur l'arrière-plan.

3 Que peut-on lire sur le visage de cette petite fille déguisée en ange ? À quoi pense-t-elle pendant cette longue séance de pose ?

4 Repère cette image.

Observe ce qui change dans la photographie qui est juste au-dessus, celle qui est à gauche, celle qui est à droite, puis celle qui est en-dessous.

Rendez-vous dans l'exposition de Victor Burgin !

6 Roule ton livret pour en faire un télescope et cherche la lune dans cette salle.

Prends le temps de regarder les détails de sa surface et le passage de la lumière.

5 Avec un logiciel informatique, Victor Burgin reconstitue l'appartement du peintre danois Vilhelm Hammershøi.

Continue en imaginant à quoi pourraient servir les quatre pièces (reporte les numéros sur le plan).

- 1** Salle à manger
- 2** Chambre à coucher
- 3** Salle de bain
- 4** Atelier de peinture



→ Que fait cette poussette en pleine mer ? Et cette usine à l'horizon ? Laisse ton esprit vagabonder et ajoute toi aussi des objets inattendus dans l'image.