


Sortir au sens propre, se détacher, rendre vivant, animer, raconter une nouvelle histoire...	Arts Plastiques et visuels <u>Coueurs de nuit</u> Gaspard Mitz	 Tous cycles
--	---	--

Domaines du socle			
1.1 Comprendre pour s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine.

Compétences en arts plastiques		
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Dessiner	Expérimenter, produire, créer.	Expérimenter, produire, créer
S'exercer au graphisme décoratif	Mettre en œuvre un projet artistique.	Mettre en œuvre un projet artistique
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
Observer, comprendre et transformer des images.	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

Piliers du PEAC		
Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer).	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer).	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer).

LECTURE DU DIAPORAMA : CLIQUER SUR LE CYCLE CORRESPONDANT AU NIVEAU DE LA CLASSE CHOISIE.

Les notions abordées dans ce diaporama et la description du tableau se trouvent dans les notes ci-dessous, il est conseillé à l'enseignant de les lire avant de projeter le diaporama aux élèves. La lecture du diaporama se fait sans difficulté avec des propositions qui apparaissent au fil de la présentation. À la fin du diaporama cliquer sur le logo pour retrouver la vignette d'accueil.

ŒUVRE ÉTUDIÉE :



Artiste	Gaspard Mitz
Titre de l'œuvre	<i>Coueurs de nuit</i>
Date	2013
Dimension	30 X 20 X 6 cm
Technique / Support	Boîte à histoire Sculpture et peinture Matériaux divers (bois, peinture polystyrène, papier ...)

Coueurs de nuit de gaspard MITZ

Inspiré des figurines de modélisme, Gaspard Mitz crée des boîtes à histoires (Box Stories), dans lesquelles il met en scène des personnages minuscules, de 2 cm. Ici dans *Coueurs de nuit*, il a détourné le tableau de

Edward Hopper, *Oiseaux de nuit* pour raconter une nouvelle histoire dans une petite boîte. Le couple qui l'instant précédent se trouvait sur le tableau dans un café restaurant est transformé en petites sculptures. Par le jeu d'une échelle ces figurines s'échappent du tableau en courant, elles sortent du cadre. Le titre qu'il a donné *Coureurs de nuit*, inspirée par l'œuvre initiale *Oiseaux de nuit* donne un nouveau destin aux personnages qu'il a détourné de leur premier rôle en prolongeant cette histoire.

BIOGRAPHIE :

Artiste autodidacte. Gaspard Mitz crée sa première histoire miniature en 2010 pour l'offrir à son amie. Il rencontre depuis un réel succès dans la création contemporaine avec les « box stories » qu'il crée en relisant l'histoire de l'art. Il construit des scènes miniatures avec beaucoup de sobriété et des matériaux simples (bois, polystyrène, papier) en s'inspirant à la fois de l'univers japonais et de celui de Joseph Cornell. Il installe, met en scène des personnages pour prolonger l'histoire d'un tableau, voire pour commencer un autre épisode. Gaspard Mitz travaille à l'échelle du modélisme, à l'échelle 1/87. Ses sculptures mesurent environ 2 cm et sont installées dans un monde miniature, un monde mis en boîte.



Gaspard MITZ et ses boîtes à histoire

PISTES PÉDAGOGIQUES (après lecture du diaporama).

Objectifs : Éduquer le regard, connaître des œuvres d'art, mettre en relation les œuvres entre elles, comparer ses propres procédés avec ceux des artistes, utiliser un vocabulaire spécifique.

Problématique : Comment sortir du cadre pour raconter une nouvelle histoire ?

Notions abordées : Sortir au sens propre, se détacher, rendre vivant, animer...

Le cadre, la limite, la frontière...

Le cadre choisi par l'artiste montre ce qui est à l'intérieur du cadre et non ce qui est en dehors. C'est une limite, une frontière que seul notre regard et notre pensée peuvent dépasser.

Le champ et le hors-champ

Ce qui est en dehors du cadre et qu'on appelle le hors-champ, est le produit de notre imaginaire.

Le cadrage et la prise de vue

Cadrer c'est déterminer les limites extérieures de l'image par rapport à ce qui est placé devant l'appareil photo ou la caméra. L'échelle des plans : Gros plan (zoom, plan serré), plan moyen, plan d'ensemble.

Le volume

Est une forme qui occupe une place dans l'espace, en 3 D.

En arts plastiques le volume exprime la 3^{ème} dimension il est représenté par un bas-relief, un haut-relief ou une ronde-bosse.

La narration – la réalité et la fiction

L'art du récit permet de nourrir d'autres expressions artistiques comme le théâtre, la danse, le cinéma, les arts visuels...

➤ Dans la création artistique on peut distinguer :

- « Les œuvres qui racontent leur propre histoire »,
- « Les œuvres qui racontent l'histoire des artistes »,
- « Les œuvres qui inventent des histoires ».

Dans *Coueurs de nuit*, Gaspard Mitz extrait des personnages de leur contexte pour leur créer une nouvelle fiction.

➤ On pourrait distinguer deux grandes catégories d'œuvres usant du récit :

- celles qui témoignent de la réalité et
- celles qui convoquent des données fictionnelles.

Dans *Coueurs de nuit*, Gaspard Mitz témoigne de l'histoire de l'art avec l'œuvre de Hooper et propose de la dépasser en imaginant un nouveau monde, un nouveau contexte et un nouveau récit.

Souvent dans l'art contemporain on franchit les limites entre la réalité et la fiction.

POURQUOI FAIRE SORTIR DU CADRE DES PERSONNAGES OU DES OBJETS ?

Pour raconter une nouvelle histoire.

Pour attirer le regard sur quelque chose (focus, zoom). Pour dénoncer, révéler...

Pour provoquer un effet, une réaction du spectateur.

Pour contraster avec l'œuvre originale.

Pour faire une référence à l'histoire de l'art.

COMMENT CRÉER UNE NOUVELLE HISTOIRE À PARTIR D'UNE ŒUVRE EN 2D ?

En sortant des personnages ou des objets de leur cadre original.

En les installant, en les mettant en scène hors du cadre.

En se réappropriant le hors-champ...

PISTES PLASTIQUES : Sortir au sens propre, se détacher, rendre vivant, animer...

Objectifs : Dessiner, pratiquer, fabriquer, créer... Faire pour développer sa sensibilité artistique. Se confronter à des matériaux, des supports, des outils, les combiner ensemble, expérimenter des techniques, les exploiter de façon réfléchie, inventer des procédés. Se poser des problèmes plastiques.

➤ **À partir d'une représentation en 2D sortir du cadre avec des *objets réels* pour raconter une nouvelle histoire sans tenir compte du hors champ**

- Choisir une œuvre en 2D dans l'histoire des arts (exemple avec *Maya à la poupée*) et se réapproprier l'œuvre en imaginant un nouveau récit qui peut se passer dans un nouveau contexte.



Pablo Picasso
Maya à la poupée, 1938

- Utiliser un élément du tableau comme par exemple ici la poupée.

Utiliser une poupée et la mettre en scène à côté du tableau. On peut imaginer différents thèmes, celui de la sieste, du repas, de la promenade...

Utiliser des objets réels pour les mettre en scène (poupée, figurine, fauteuil, landau, vaisselle...).



<https://www.label-emmaus.co/fr/poupee-ancienne-en-tissu-dans-sa-fauteuil-chaise-poupee-en-rotin-S5605524/>

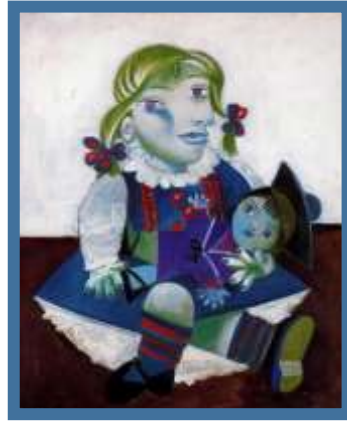
On peut utiliser des figurines miniatures ou au contraire de grandes poupées et accessoires pour créer un univers plus proche de la réalité quotidienne de l'élève.

- À partir d'une représentation en 2D sortir du cadre avec *des objets créés plastiquement* pour raconter une nouvelle histoire sans tenir compte du hors champ

- Imaginer un élément du tableau comme par exemple ici la poupée.

Créer plastiquement personnages et objets par le modelage, la sculpture (fil de fer, papier journal, papier de soie, assemblage, pâte à papier, bande de plâtre...). Les mettre en scène.

Poupée en laine Cf. <https://faitmain-faitcoeur.fr/fil-laine/tuto-poupee-voodoo/>



@cathyhebrard

<https://www.pinterest.fr/pin/404690716490212189/>

Mettre en scène dans une boîte à chaussure avec l'œuvre originale à l'intérieur. On peut imaginer la même scène en découpant la silhouette de Maya et en lui installant dans les bras une poupée créée en volume. La silhouette ne sera donc plus sur l'œuvre initiale et sera sortie du cadre.

- À partir d'une représentation en 2D sortir du cadre *en tant que modèle* pour raconter une nouvelle histoire sans tenir compte du hors champ

- Prendre la pose de la petite fille et de la poupée pour faire une sculpture vivante.

On peut varier les objets, avec une poupée, un doudou, un animal... ou bien avec un objet hétéroclite (un parapluie par exemple).

Prendre une photographie et intervenir avec des matériaux en lien avec l'objet choisi (Si poupée : vêtements miniatures, jouets miniatures...) en dehors du cadre de la photo.



<https://fr.dreamstime.com/petite-fille-v%C3%AAtue-rose-assise-chaise-poup%C3%A9e-en-v%C3%AAtements-roses-sa-fond-gris-son-studio-photo-beau-concept-image164763228>

Mettre en scène dans une boîte avec l'œuvre originale à l'intérieur. On peut imaginer un élément découpé et collé sur la photographie (les nœuds dans les cheveux par exemple).

Mission Éducation Artistique et Culturelle 76 - Christine Richard CPAPV

Document destiné uniquement à la formation des professeurs des écoles – Ne pas diffuser

Références :

<http://www.gaspardmitz.com/>

