



N°31 MON ŒIL

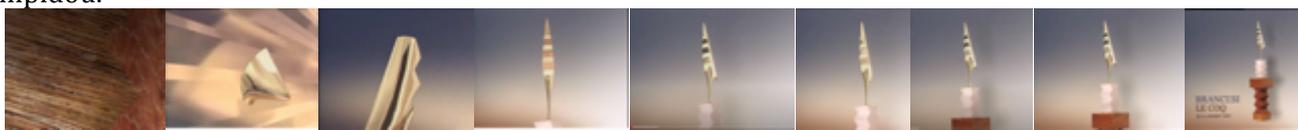
Connaissance de l'art. Faire des arts plastiques. Poésie. Langue orale et écrite
Sciences de la vie et de la terre. Mathématiques et Sciences. EPS. Musique
Architecture. Maternelle.



Toutes les semaines, des intertitres très ludiques, se renouvellent souvent.
Ils peuvent faire l'objet d'un moment récréatif pour les plus jeunes de l'école maternelle.

- Le film « L'art en jeu, Le coq de Constantin Brancusi » Centre Pompidou

Une musique contemporaine ouvre le film qui va nous faire découvrir le coq, une œuvre de Constantin Brancusi. L'introduction est abstraite : des traces dans du bois, une matière brillante qui reflète la lumière, si on ne connaît pas l'œuvre on ne sait pas à quoi s'attendre, surtout que la musique est plutôt angoissante. La présentation est lente. L'œuvre n'apparaît que sur la dernière image. Aucune explication, ni sur l'œuvre, ni sur son auteur. Cette approche de l'œuvre de Brancusi pourra être complétée grâce aux documents du Centre Pompidou.



Le coq et l'importance du socle



La colonne sans fin



Dans l'atelier



Le baiser



La muse endormie

- Le film « Rêverie » de Wen Zhang

Une forme floue d'un homme, il porte un costume à rayures, comme portaient les bagnards qui partaient pour Cayenne. Il saute à pieds joints. Une nouvelle silhouette le suit. On devine que c'est une femme car elle a les cheveux longs. Son corps se décompose en petits cubes blancs. Les deux personnages se rejoignent. Ils dansent. Leurs corps deviennent des points lumineux, puis des traits de lumière. La couleur fait son apparition, mais les silhouettes sont toujours aussi énigmatiques et fantomatiques. Elles virevoltent sur cette ballade irlandaise. Le film s'arrête sur l'image d'un vieil ordinateur. Sans les commentaires donnés avant le film, on ne comprendrait sans doute pas que cet ordinateur rêvait.



- Le film « Come back to my mind » de Naoki Shibuta

Des petits bonhommes stylisés évoquent des humains en pleine conversation. Les phylactères se succèdent. Soudain, l'un d'entre eux s'évade. Il fuit les « blablas ». Il doit s'ennuyer. Il voit ses compagnons en oiseaux. Il s'échappe complètement, il devient cosmonaute. Il part dans son rêve, une musique l'accompagne. Il n'entend plus les bavardages. Il est dans les airs. Il attrape un oiseau. Le brouhaha le rattrape, lui rappelle la mer. Il devient scaphandrier. Il est au fond de l'eau, accompagné par une nouvelle musique. Il croise une raie, attrape sa queue. Cela le ramène à la réalité. Il regarde ses acolytes. Ils semblent parler de l'univers. Cela l'inspire. Il se voit sortir d'un vaisseau spatial, attrape un filin qui l'amène jusqu'à une sphère. Il s'y accroche. Deux grosses boules de couleur, l'une rouge et l'autre violette, l'entourent. Elles sont en colère. On peut supposer que ce sont ces deux compagnons qu'il n'écoute plus, qui sont vexés. Le rêveur repousse son casque protecteur. Les deux autres sourient. Les a-t-il entraînés dans son rêve ? C'est ce qu'on peut supposer puisque toute une galaxie colorée gravite avec lui dans un ciel étoilé et que les trois visages qui conversaient, abordent un large sourire.



Entre rêve et réalité, l'histoire sera difficile à comprendre pour les plus jeunes.

Il sera nécessaire de les aider à comprendre l'histoire en décodant les images.

Pour les plus âgés. Faire raconter l'histoire par écrit, puis confronter les points de vue.

Inventer des dialogues entre les deux parleurs et écrire les pensées intimes de celui qui s'ennuie.

Le film pourra être théâtralisé.

- Le film « La leçon du professeur Kouro : les décors » Lyonel Kouro

Le professeur Kouro se met en scène de façon burlesque. Il ne parle pas, fait des gestes. Ses explications sont données par une voix off. L'objectif final de son projet est de faire un dessin animé. Il va donc faire un décor très complet pour donner vie à son film. Il commence par la construction d'immeubles avec des boîtes en carton qu'il peint. Il donne une astuce pour faire des toits cannelés : mouillé le carton avec une éponge et enlevé la feuille de papier protectrice. Il montre qu'avec le pistolet à colle, on peut ajouter des détails. Ensuite il passe au carton plume explique que pour l'utiliser, il faut le peindre des deux côtés pour éviter qu'il gondole. *Dans sa démonstration, il utilise des outils déconseillés, voire interdit à l'école.* Après avoir mis du papier calque pour faire des vitres aux fenêtres, il fait des décors avec de la pâte à modeler. Il dit de faire attention aux proportions. Il ajoute alors deux lapins qui jardinent. Pour faire du volume, il propose du polystyrène. *(interdit à l'école).* Pour pouvoir l'étaler la pâte à modeler la fondre, cela permet en plus de créer des couleurs. Ensuite, il veut représenter la mer. Il étale de la peinture sur une feuille de papier kraft et fait des mélanges de bleus directement avec ses doigts. Puis il peint un arrière plan. Il explique pourquoi tous les éléments du décor ne doivent pas bouger. Donc il faut penser à les fixer solidement. L'assemblage de tous les éléments est terminé, son décor dans une ambiance nocturne est prêt, on peut filmer.



La leçon du professeur Kouro est à suivre et à mettre en pratique si on veut faire un film d'animation. Les enfants pourront y participer mais certaines actions devront être faites par les adultes

Traduire le film en fiche technique.

