

N°104 MON OEIL N° 104

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



- Le film de « Myth and infrastructure » de [Miwa Matreyek](#)

En noir, sur un fond étoilé, une silhouette féminine se détache. Ses gestes gracieux font surgir des formes blanches, lumineuses. Ses mains sortent soudain de l'ombre. Entre son pouce et son index surgit, comme par magie, un jeu enfantin d'entrecroisement de ficelle, tandis que des poissons nagent dans ce drôle d'aquarium. A ses pieds un chat observe toutes les apparitions. Tout se déploie à la hauteur du torse de l'artiste : une ligne d'horizon boisée, une porte laissant voir son cœur. Petit à petit, un liquide blanc coule et envahit l'espace. Les situations s'enchaînent. Les gestes ressemblent à ceux d'un prestidigitateur. L'artiste fait apparaître ce qui semble la fait rêver : les beautés de la vie. Après nous avoir fait partager son monde poétique l'artiste salue sur un fond d'écran blanc.

Faire s'exprimer les élèves sur leurs ressentis.

Le film peut être prétexte à faire du théâtre d'ombres.

Pour les plus âgés, faire des recherches sur la « magie », et leur faire pratiquer des tours de magie.

- Le film «Words» d [Endi Li, Liz Xiong](#), musique: [the Green Kingdom](#)

Sur des fonds colorés adaptés aux situations, les noms, en anglais, remplacent les dessins. C'est simple et efficace car la bande-son et les mouvements accompagnent les concepts. On entend le train. On voit monter le soleil dans le ciel. Puis on perçoit le tonnerre, l'orage, la pluie. Mieux qu'un abécédaire d'anglais, c'est une plongée dans le vocabulaire originale et poétique. Beaucoup d'artistes contemporains utilisent l'écrit dans leurs œuvres.



[Jenny Holzer](#)



[Tania Mouraud](#) «dream »



[Claude Lévêque](#)

Faire s'exprimer les élèves et apprendre le vocabulaire anglais.

Faire dessiner un paysage puis en s'inspirant du film passer du dessin au mot.

- Le film de « Hache d'échange » de [Pierre Senges](#)

Dans cet épisode 5, [Pierre Senges](#) fait des commentaires en adéquation avec les œuvres présentées.

L'humour, cette fois-ci, tient au fait qu'il prétend qu'un historien d'art serait spécialiste *d'art lisse* et ne serait pas spécialiste *d'art rugueux* !!!!

Cet épisode va jouer sur deux mot : lisse et rugueux.

Le travail de vocabulaire est intéressant rugueux, rugosité, grumeleux.

Après nous avoir présenté plein d'œuvres *rugueuses*, pleines d'*aspérités*, [Pierre Senges](#) montre l'œuvre de [Brancusi](#) : « *le commencement du monde* » aussi lisse qu'un œuf. Il parle alors de pierre polie (*ce qui évoque la préhistoire : le néolithique*) et en écho à cette sculpture il nous donne à voir une hache ancienne de Nouvelle Guinée.

Les œuvres présentées :

« *Ceramica spaziale* » de [Lucio Fontana](#)

« *Cheval Majeur* » de [Gran Toni](#) « *Le béret* de Rodin » d'[Erik Dietman](#)

« *L'orage* » de [Germaine Richier](#)

« *Clam Digger* » de [Willem de Kooning](#)

« *Le commencement du monde* » de [Constantin Brancusi](#)

« *La Hache d'échange* » de [Nouvelle Guinée](#)

Faire une recherche sur les artistes présentés.

Pour les plus jeunes, rechercher et reconnaître des objets rugueux / lisses, si possible les yeux fermés, dans l'environnement.

Travailler avec de la terre lisse puis avec de la terre grumeleuse.

- Le film « Night Noise » de [Matt King](#)

C'est la nuit, tout est noir. On aperçoit deux points jaunes. Un chat miaule. Une fenêtre s'ouvre. Un homme apparaît avec une lampe torche. Il dit « sh sh sh ut ». Il éclaire un chat. C'était les yeux du chat qui brillaient dans la nuit. Des sons vont se succéder. La même scène va se répéter. Un chien qui aboie. Une voiture qui klaxonne. Puis ce sera un marteau piqueur, de la musique, une corne de brume d'un paquebot qui feront sortir le dormeur jusqu'au moment où, de l'autre côté de la rue apparaît un homme qui lui demande de ne plus faire de bruit. Les deux hommes se font face avec leurs lampes torches. Le clic de la lampe torche qui s'éteint marque la fin de chaque scénette. On pouvait croire que tous ces événements avaient lieu dans une même nuit, dans un même lieu. Mais juste avant que le réveil sonne, c'est le bruit d'une fusée qui décolle sous la fenêtre de ce pauvre dormeur. Bizarre ! N'était-il pas plutôt entrain de rêver ? Il est six heures. Il faut se lever. Une main écrase la sonnerie du réveil. SH H H H H !

Les effets plastiques sont sobres, peu de couleurs. Quelques touches jaunes pour montrer d'où viennent les bruits. La fenêtre jaune qui s'ouvre en haut à gauche. Le personnage rose qui sort sa tête. Le faisceau lumineux jaune qui éclaire les lieux. Et enfin, à gauche, les numéros du réveil en vert fluo écrasés par une grosse main rose qui envahit tout l'espace.

Faire raconter l'histoire.

Faire constater la précision des effets sonores en harmonie avec les effets plastiques.