

## N°125 MON OEIL N° 125

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



Comme toutes les semaines, les intertitres toujours très ludiques se renouvellent cette fois-ci. Ils peuvent faire l'objet d'un moment récréatif pour les plus jeunes de l'école maternelle.

- Le film « L'art en jeu, [Compotier et cartes](#) »

On sait grâce aux commentaires qui précèdent le film que « Compotier et carte » de [Georges Braque](#) est un tableau [cubiste](#). Cependant la réalisation de Michael Gaumnitz ne permet pas de le comprendre. Tous les éléments du tableau se mettent en place petit à petit sur la musique « misty morning » de [Duke Ellington](#). C'est très agréable à suivre mais l'œuvre apparaît dans son entièreté qu'à la fin et ne reste pas suffisamment visible.



*Compotier et cartes*  
[G. Braque](#)



*Dora Maar*  
[Picasso](#)



*Le cheval majeur*  
[Duchamp-Villon](#)

*Observer le tableau de Braque et retrouver les éléments qui le composent en cherchant les points de vue choisis par le peintre.*

*Observer d'autres œuvres cubistes (peinture et sculpture).*

*Ecouter des œuvres de Duke Ellington.*

*Faire une composition avec trois objets et les dessiner en les représentant d'une façon cubiste.*

*Une enfant de moyenne section, un jour a fait cette remarque fabuleuse :*

*« j'ai compris Picasso, il peint comme il sculpte ». Demander aux élèves ce qu'ils comprennent de cette phrase.*

- Le film « Jeu » de Robert Schwizgebel

Des chiffres dansent, tourbillonnent, rapetissent jusqu'à former un parterre qui ressemble à un parterre de pâquerettes. Si on est attentif, on entend les musiciens de l'orchestre symphonique accorder leurs instruments. Le silence se fait, quelques applaudissements, et apparaît en grand, le mot JEU sur une surface bleue. Il se colore. Le concerto pour piano de [Serge Prokofiev](#) commence. Le mot JEU se met à danser, à tourbillonner au rythme de la musique. Les lettres se séparent, rapetissent, envahissent toute la surface. Ils deviennent de simples traits rouges, bleus et jaunes. Une boule jaune, puis trois se mêlent à eux. L'une d'entre elles semble tombée dans l'eau. Elle flotte créant des cercles concentriques. Les autres continuent à tourbillonner. Le rythme de la musique est très rapide. On change d'échelle. Des hommes apparaissent jouent avec ces boules devenues des balles. La surface bleue est devenue un bassin entouré d'une margelle rose. Les joueurs tournent, se lancent les balles avec vélocité, ne marquant que quelques secondes d'arrêt quand la musique fait une pause. Ils s'éloignent du bassin. On les suit dans un paysage plutôt méditerranéen. La foule s'amplifie. Un homme court. La perspective s'élargit. Sans transition, une fenêtre nous entraîne à l'intérieur d'un bâtiment. On passe de salle en salle. La géométrie des lieux rappelle les tableaux de [De Chirico](#). Une balle est rentrée dans un musée. Des visiteurs y déambulent, semblent avoir la tête qui tourne... Puis, sans transition, plan serré sur des visages de gens visiblement assis. On est arrivé dans la salle de concert où les spectateurs écoutent le concerto pour piano de [Prokofiev](#). Les musiciens font leur entrée. On les suit dans leur jeu endiablé jusqu'à la note finale. Les applaudissements, le rembobinage du film en accéléré pour aboutir au mot FIN écrit avec la même graphie que le mot JEU.



[Segui](#) (peint de l'agitation urbaine)



[De Chirico](#)



*Ecouter le concerto de [Prokofiev](#) interprété par des orchestres différents. Faire s'exprimer les élèves sur leurs impressions. Puis regarder le film en ayant une écoute attentive.  
Pour les plus âgés raconter par écrit le film. Confronter les productions.  
Pour les plus jeunes reprendre le film pas à pas. Leur faire commenter.  
Faire découvrir les œuvres de [Segui](#) et celles de [De Chirico](#).*

- Le film « Kicking Rocks » de **Yutaro Kubo**

Un jeune garçon joue avec un caillou. Il s'est donné une règle stricte. Il ne doit jouer qu'avec ses pieds. A chaque fois qu'il a envie de se servir de ses mains, une pancarte lui rappelle la consigne. (les phrases en japonais sont sous-titrées en anglais). Ce jeu, des plus banal, est rendu très intéressant et drôle par les dessins de **Yutaro Kubo**. Au départ, on ne voit que des jambes, puis apparaît le garçon. Sa silhouette va se déformer. Il court de profil, sa tête devient énorme et ses jambes démesurément grandes. Il court de face, ce sont ses jambes qui envahissent l'espace.

La bande-son est structurée en deux parties : les bruits de la vie, coassements de corbeaux, aboiement d'un chien, soupir, petit rire, efforts du gamin pour récupérer son caillou, klaxonne et le **jazz** accompagne la course poursuite. Le jazz marque une pause quand le caillou est coincé. Pour finir, le gamin trouve une pièce, arrive un marchand de glaces avec un vélo (il ressemble étrangement au personnage de **Monsieur Hulot** de **Jacques Tati**) ...et le film se termine avec l'image d'une énorme langue rouge qui lèche une glace bleue.



*Faire raconter le film aux élèves.*

*Faire constater les effets comiques que produisent les déformations du corps.*

*Ecoute attentive de la bande son.*

*En s'inspirant du film, dessiner des personnages en fonction d'un effet comique.*

- Le film « Aldebaran » de **Hugo Verlinde**

Une musique électro acoustique accompagne des effets de lumière. C'est beau. C'est un peu comme si on assistait à un feu d'artifice. Mais c'est long. On se lasse. On a du mal à voir les silhouettes sur lesquels les lumières sont projetées. Heureusement on voit apparaître un œil, puis des mains créant un peu de vie dans cette succession de suite colorée. Cela peut paraître envoutant, mais contrairement au feu d'artifice, il n'y a pas les moments d'attente qui suscitent l'attention.



D.Thouzery

