



N° 216 MON OEIL

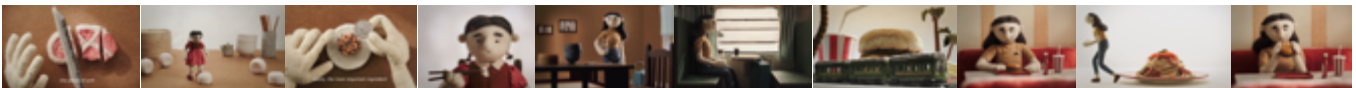
Connaissance de l'art. **Faire des arts plastiques.** Poésie. Langue orale et écrite. Architecture.
Sciences de la vie et de la terre. **Mathématiques et Sciences.** EPS. **Musique Maternelle.**



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 « The coin » de Siqi Song, Musique Alexis Grapsas

Dans ce film chinois, tous les personnages et les objets sont en feutrine. Ce matériau mou crée une ambiance étonnante. Des mains découpent des tranches de porc. C'est le début d'une recette pour fabriquer des boulettes. Chaque phase de fabrication est expliquée en chinois. Les sous titres sont en anglais. Une fillette apparaît. Elle a la taille d'une poupée et fait des actions étonnantes. Elle saute sur la pâte pour l'écraser. Son corps remplace le rouleau à pâtisserie. Quand la boulette est prête à être fermée une pièce de monnaie apparaît. C'est un porte bonheur. Grâce lui, la richesse durera toute l'année. Les boulettes cuisent dans un grand faitout noir. On ne comprend pas pourquoi la poupée fillette est au milieu. Elle sort de l'huile bouillonnante au milieu des boulettes. Changement d'échelle, elle est attablée. On lui apporte un bol de beignets. Elle trouve la pièce de monnaie, la met dans un bocal. Les années passent. Le bocal se remplit. Deux images successives montrent la fillette jeune, puis plus âgée. Ses cheveux ont poussé. Elle est habillée différemment. Elle s'empare du bocal avec les pièces de monnaie. Elle a préparé sa valise. Elle part. Il n'y a plus de paroles pour nous aider à comprendre. On ne sait pas où elle va. On sait seulement qu'elle prend le train. On la voit dans un wagon. Elle tient son bocal sur les genoux. Le train s'arrête. Un hamburger et un gobelet rouge et blanc qui évoquent une marque bien connue, sont en arrière-plan. Ils sont énormes. La jeune femme est au wagon restaurant. Elle s'impatiente. On lui apporte sa commande. Elle s'aperçoit qu'elle a oublié son bocal. Il est toujours sur la banquette. Sans transition, elle a changé de dimensions : elle est petite sur le plateau et a la taille de l'hamburger. Visiblement, elle cherche une pièce de monnaie. Elle soulève la tranche supérieure, y trouve une forme ronde mais c'est celle d'un cornichon. Le pain se referme sur sa tête. Elle arrive à en sortir. Elle recule, recule. Derrière elle, un plat de spaghettis, elle se retourne, le regarde. Encore une forme ronde, mais c'est une tranche de chorizo. Une fourchette pénètre dans le plat, puis se met à chasser cette intruse. Elle court, s'arrête. On pense qu'elle est devant une pizza. Elle n'est pas devant mais au milieu. Le fromage colle à son pied droit. Elle n'arrive pas à s'en débarrasser. Elle est entraînée à l'intérieur de la pâte. Elle chute, elle chute. Elle se réveille, allongée dans une ambiance rouge. Elle part à quatre pattes. L'ambiance rouge est mystérieuse. Elle y flotte. Où est-elle ? Elle y trouve sa pièce fétiche, s'en empare. Sans transition, on retrouve le train qui roule en sens inverse. Elle est dans son compartiment, met son bocal sur ses genoux. Une image nous montre les boulettes. Retour de la fillette-poupée, elle tient sa pièce entre le pouce et l'index. Retour dans le rouge, la jeune femme à genoux tient la pièce. Elle semble être dans un estomac. Retour au wagon restaurant, elle regarde son hamburger, et l'attaque à belles dents. Elle semble se régaler.



Pour les plus jeunes. Décoder la recette. Faire raconter l'histoire.

Pour les plus âgés. Pour ceux qui font de l'anglais, traduire la recette.

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

Faire connaître [le nouvel an lunaire](#).

Comparer les traditions pour célébrer les fêtes de fin d'année, les modes d'alimentation et les comportements à table.

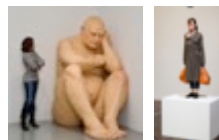
Expliquer la notion d'échelle.



[Bernar Venet](#)



[Baselitz](#)



[Ron Mueck](#)

- Le film « Kreators, Le goulou » de Geneviève Gauckler,

On retrouve la musique entraînante qui accompagne les films « Kreators » et une ambiance colorée originale. Cette fois-ci l'ambiance est fuhsia. Dans l'épisode de cette semaine, les kreatoros créent autour d'un être **goulou**. Ce ne sont plus des conseils pour créer mais une suite de situations et d'attitudes burlesques présentées par d'étranges goulous. Une araignée munie d'une main mange des spaghetti. Un chien fait apparaître des dizaines de fois, un os en appuyant sur un bouton. Un poisson, la gueule grande ouverte se précipite sur une boule. Un homme-chien à quatre pattes, le nez dans une gamelle. Un petit homme accroupi sur un cube défèque dans un verre !! Un caniche essaie, sans succès, de sauter sur une table pour accéder à un bol. On retrouve l'homme nu, sur le dos, il balance ses jambes et émet un énorme pet. Un assemblage de collages et dessins représente le corps humain. Des flèches nous font comprendre que tout passe par la bouche. Un gremlins mastique, mastique. Il tient un os dans sa main. Un doigt appuie sur un panneau pizza. Un énorme tuyau verse un liquide rose dans une tasse. Une forme noire s'ouvre et crache du rose. A nous de nous faire une opinion.

Les Kreators ont certainement été inspirés par le film « La grande bouffe » de Marco Ferreri.



Pour les plus jeunes. Demander s'ils ont aimé le film puis essayer d'expliquer pourquoi.

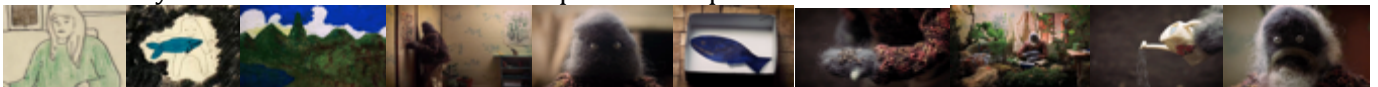
Pour les plus âgés. Demander leur point de vue sur le film par écrit, en essayant d'argumenter puis confronter les points de vue.

La Grande Bouffe (La grande abbuffata) est un film franco-italien réalisé par Marco Ferreri en 1973.



- Le film « Mar de Arboles » de Matias Barquez

Quel film étrange ! Une jeune femme allume une cigarette, elle tousse. Sa bouche s'ouvre et, tout est noir. On entend le bruit d'une pluie violente. Dans un cercle de lumière, trois petits bonshommes stylisés, puis un seul qui semble nager. Un poisson bleu le rejoint. Ils jouent. Le poisson disparaît. Le bonhomme pleurniche et disparaît à son tour. Le bruit de la pluie s'accroît, le titre s'affiche. Une image difficile à décrypter apparaît. On est dans une pièce d'un appartement et par la fenêtre, on voit des immeubles. On entre dans cette pièce. Le décor est triste. Dans un coin, des plantes sont sur un tapis rouge souillé de terre. La tapisserie au mur est vieillotte et déchirée. Les tomettes au sol sont ternes. On entend aboyer un chien dans le lointain. On découvre une table en bois blanc avec quelques objets posés dessus, une chaise au dossier vert et au mur, un tableau. Bien qu'il soit assez naïf, on y reconnaît un lac, des montagnes verdoyantes, des nuages très blancs et un ciel très bleu. Sur le mur, un dessin enfantin : quatre enfants et dans un cercle le bonhomme qui ressemble à celui qu'on a vu au début du film. On entend des voix. On voit un homme de dos. Il est vêtu d'un chandail en laine et d'un pantalon beige. Ses vêtements sont trop grands pour lui. Il est devant une porte. Sur celle-ci s'affiche une planche scientifique sur les champignons. Il ferme la porte. On voit son visage de profil. Il est tout gris. En quoi est-il fait ? On dirait de la laine de verre grise. Il émet des grognements, ouvre une boîte, en sort un arrosoir et s'en sert pour arroser un faux bonzaï en terre. On voit sa tête de face. Il a juste deux yeux. Ils sont en acier. Sur la table, il y a une sculpture d'un petit bonhomme beige. Trois autres en terre noire s'y ajoutent. Il les écrase en poussant des sons bizarres. On a du mal à comprendre ses pensées. Il regarde le bonhomme, puis le tableau et se dirige vers un tourne disque. Il le met en marche. On entend des chants d'oiseaux. Il soupire, s'assoit à sa table, ouvre une boîte bleue. A l'intérieur, il y a un poisson bleu. Il lui ajoute un œil, le remet dans la boîte et la pose sur le sol. Une lampe clignote, il s'interroge, secoue la table, fait tomber le tableau. Il semble désolé, il pleurniche. Il sort, revient avec de la terre qu'il répand sur le sol, l'étale. Dans sa main, il a des graines. Il les lance sur la terre, arrose. Il soupire. Il est épuisé, s'assoit sur une chaise, s'endort, il ronfle. Une sirène le réveille. Il aperçoit un petit bonhomme gris dans la terre, se met à genoux pour l'observer, le prend dans sa main, le détruit. Un orage gronde. Il va à la fenêtre, ferme le rideau. Les oiseaux se font à nouveau entendre. Il est couché à même la terre. Il aperçoit une pousse. Il pousse un cri d'exclamation. Et là, sans transition, on le retrouve vieux. Ses cheveux ont blanchi, sa barbe également. Dans une boîte, un poisson bleu attend paisiblement. Le vieux met quelques cailloux dans cette boîte. Il est assis en tailleur. La pièce est désormais envahie par des plantes. Il se gratte la tête. Il chantonne. Le poisson bleu lui saute sur les genoux. Il le caresse comme s'il était un chat. Il soupire de contentement. L'image finale est une du storyboard. Elle faite avec des crayons de couleur. L'ambiance est plus douce que celles du film.



Les commentaires qui suivent le film le résumant mal.

*Pour les plus jeunes. Raconter l'histoire avant le visionnement, le personnage peut être perçu comme angoissant.
Pour les plus âgés. Faire raconter l'histoire par écrit, puis confronter les points de vue. Que pensent-ils de la bande son ? de l'ambiance générale du film ?*

Image du storyboard



D.Thouzery