



N° 224 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 «Musique et soin, [Alice Coltrane](#) » **Les siestes électroniques.**

Une voix très posée, nous raconte comment, [Alice Coltrane](#), après le décès prématuré de son mari John, a fait son deuil en entretenant un dialogue musical permanent avec le cosmos et la vie après la mort. Elle se convertit à [l'hindouisme](#). Sa vie d'artiste change mais elle continue à chanter. Dans le film, on entend son interprétation de « [Om Shanti](#) ». On nous explique toutes les influences de cette chanson et on nous dit qu'elle l'interprète dans une église, lieu où elle chantait enfant.



[Vishnu](#)



[Ganesh](#)

*Ce film s'adresse à des grands, les explications sont claires, faciles à suivre mais beaucoup de notions sont à travailler.
Faire des recherches sur [l'enfance d'Alice Cotrane](#), ainsi que sur [le gospel](#) et [le negro-spiritual](#)*

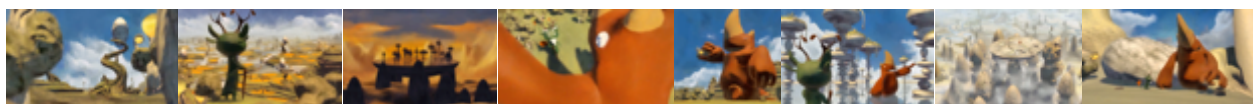
- Le film « Iruh » de Niko Frenkenberber, Alexander Gassner, Moritz Rühlringer

Les éléments du décor de ce film sont étranges, voire angoissants. Leur place est aussi importante que celle des deux héros. La musique lancinante et répétitive ajoute au malaise.

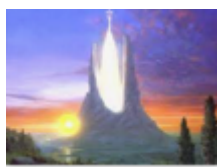
L'atmosphère insolite est créée par un paysage jaunâtre et désertique, également par des arbres qui se couvrent de grosses masses informes, puis par des cailloux érigés au sommet de grosses racines. Quand le plan s'élargit, ce sont des collines de plateaux où trônent ces drôles de formes porteuses d'un caillou en forme d'œuf qui forment le paysage. Le plan se ressert, un sillon est creusé par un objet orange dont on ignore tout. De l'eau se met à couler. Des images s'intercalent. Elles sont indéchiffrables si on n'a pas vu le film dans sa totalité. Enfin apparaît un personnage vert. Il ressemble à un vieux faune qui aurait atteint l'âge de la sagesse. Sur un promontoire, il observe à ses pieds tout ce territoire qui s'étend jusqu'à l'horizon. Le point de vue change. On s'éloigne. On voit ce personnage de dos. Des cairns* de différentes tailles sont érigés dans l'eau. La silhouette est sur l'un d'entre eux. On s'éloigne encore. La masse d'eau est contenue dans un simple plateau. La musique s'arrête. La nuit tombe. Quand le jour revient, le sage voit les végétaux se couvrir de disques d'or et un arbre cassé se redresser. Il semble étonné, regarde vers la vallée, s'y précipite. La musique s'est transformée, elle est plus angoissante. Derrière un rocher, un « truc » orange l'intrigue. Du bout de sa canne, il le touche. Un bruit de cailloux qui roulent. Une main orange occupe tout l'espace. Elle appartient à un personnage énorme qui apparaît. Un œil dans une masse orange surmontée de jaune. Il domine le petit faune vert. Il grogne, écarte ses bras, il semble gigantesque. Effectivement, il est énorme. Il ressemble à un animal préhistorique proche du rhinocéros. Il attrape un petit faune vert dont on ignorait la présence et l'engloutit dans son énorme gueule. Il part. Le vieux sage semble désespéré. La marche du rhinocéros est lourde et pesante. Il fait trembler les racines. Le sage le suit. Ils arrivent face à la montagne de cailloux. Le gros escalade la paroi, fait tomber des rochers. Le petit vieux grimpe par le sentier et observe avec gravité le geste du géant. D'un doigt, celui-ci touche un caillou d'un cairn. L'équilibre est fragile. Tout s'effondre. Nos deux héros se retrouvent dans l'eau. Est-ce le sage qui a agi ? La terre redevient désertique. D'un coup, elle se fendille. Les pierres continuent de tomber. La musique et le bruit de la chute des pierres ajoute à l'angoisse. Le vieux tombe, tombe, semble flotter, puis atterrit à l'ombre d'une pierre qui s'effondre. Va-t-il être écrasé ? Non, un miracle se produit. Le rhinocéros est là et de son énorme bras, il redresse la masse rocheuse. Le vieux sage est sauvé. Le paysage est dévasté. Il ne reste plus qu'à le reconstruire. C'est Rhino qui s'y emploie en empilant les premières pierres. Les deux créatures vont sans doute cohabiter en paix.

Que de références dans ce film : les personnages, les paysages et la musique. Un film idéal pour faire comprendre à des élèves que tout ce que l'on connaît peut être source d'inspiration pour créer à son tour.

*[De nombreux articles indiquent que les touristes font des cairns sans se douter qu'ils détruisent l'environnement.](#)



[Faune](#)



[« L'histoire sans fin » film de Peterson](#)



[Cairn](#)



des oeuvres de [Penone](#) à [Versailles](#)

Pour les plus jeunes : Décrire les paysages. Faire raconter l'histoire

Pour les plus âgés : Par écrit : Décrire les paysages. Raconter l'histoire et lui trouver une suite possible.

Chercher toutes les références culturelles.

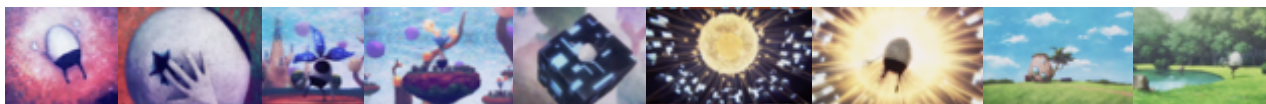
Montrer l'importance de la bande-son.

- Le film « Small garden » de Shunsuke Saito

On est dans un [monde interstellaire](#) quand apparaît un personnage ovoïde noir et banc avec des bras et des jambes ridiculement maigres. Il n'a qu'un œil, c'est un [cyclope](#). Son environnement est rose. Après le titre, au son d'une musique planante, on entre dans un monde marin rose, violet et bleu. Des animaux étranges nagent, font des bulles. Le [cyclope](#) s'y trouve, se redresse, semble désespéré. Le plan s'élargit d'un coup. On voit le paysage bizarre en plan large : des sortes de nids accrochés à des branches tordues, des bulles colorées où vivent de drôles d'animaux. Le héros semble étonné, il se retourne et aperçoit un objet cubique bleu marine venir vers lui. Il a peur. Un rayon sort du cube, l'éblouit. Il tombe à la renverse. Un sifflement accompagne le départ de ce drôle d'engin. Le héros se redresse. Sur sa tête est apparue une trace. Il la touche. Quelque chose en sort. Il tire dessus cela ressemble à des feuilles mais elles sont bleues à pois blancs. Il s'énerve, serre le poing. Sa main éclate. Sa tête se transforme, elle ressemble à un vase où s'épanouit une fleur. Il pose ses bras au sol. Il semble avoir quatre jambes. Il s'en sert comme d'un soufflet et part. On est dans la galaxie. Les planètes semblent prendre feu. Une pluie de pierres et les nids s'envolent. Elles hébergent toutes un *cyclope-vase*. On quitte le bleu et le rose des fonds marins. On se retrouve dans le monde interstellaire. Voyage étrange où le cyclope semble devenu ballon ou poisson. Il flotte ou il nage au milieu de couleurs, d'animaux, de nuages. On est un peu perdu. Il rencontre d'autres individus qui n'ont qu'un œil comme lui mais ne lui ressemblent pas. La magie des couleurs et des sons s'arrêtent laissant place à un carré noir avec en son centre un triangle lumineux. Cet objet disparaît. Il laisse place à un déplacement hyper rapide du poisson cyclope dans du bleu. Les bruits d'accompagnement suggèrent la vitesse. Sans que rien ne nous permette de comprendre la transition, on retrouve un nid et une fleur dans un vase. La fleur s'envole. Le nid s'effondre. Une multitude de fleurs identiques arrive sur un mont des plus bizarres s'y pose. Une branche avec des oisillons bleus, des planètes, une suite d'images dont on ne comprend pas le sens. Il en est de même pour l'intervention de cet animal, non identifié, qui vient taper dans une fleur. Elle éclate, tout éclate.

Voyage dans les nuages pour le cyclope qui se retrouve à la surface du cube. Il est porté par celui-ci face à une pierre. Elle s'ouvre, forme une cavité. Le cube y entre. La pierre se referme derrière lui. On est perdu comme le cyclope. Impossible de se repérer. Le cyclope franchit une pluie d'étoiles, de galaxies, de bruits angoissants, de faisceaux lumineux éblouissants, arrive devant une boule lumineuse qui ressemble à un soleil. Il tend sa main vers cet astre. Tout tourne, tout se crée. Notre héros se retrouve les pieds dans l'eau. Il marche précieusement. Il arrive face à une montagne de cubes noirs. Ils émettent des ondes. Il est seul. Son crâne éclate. Une machine semble l'envoyer dans l'espace. Sans doute a-t-il atterri sur la terre car on arrive directement dans une prairie. Dans cette prairie une maison champignon. Le cyclope tombe dans une flaque. Un oiseau siffle et vole dans le ciel. Dans ce champignon, un canapé. Le cyclope s'y installe. Il observe le poisson rouge qui tourne en rond dans un bocal. Il prend le bocal, va jusqu'à la mare, y jette le poisson rouge et s'allonge dans l'herbe.

L'histoire est compliquée, les images ambiguës et trop nombreuses. Il faut beaucoup de patience pour essayer de comprendre les intentions de l'auteur. Il semble avoir voulu donner à voir une vision du [Big Bang ?](#)



Représentations anciennes de [Cyclope](#)

Pour les plus jeunes : leur demander si le film leur a plu et de dire pourquoi.

Pour les plus âgés : leur demander de faire un commentaire argument du film.

Demander pourquoi ce film m'a fait penser que l'auteur pensait au [Big Bang ?](#)

Parler [des cyclopes](#) dans la mythologie grecque.