

*Humour de l'absurde et décalages en cascades.*

### SYNOPSIS :

Un personnage qui fait du stop dans le désert refuse sans arrêt les propositions. Une vache a invité chez elle des poussins. Un personnage se réveille chaque matin victime d'une nouvelle mutation. Une femme mange sa girafe petit à petit. Etc, etc. Tout ce petit monde est-il tombé sur la tête ?

### COMMENTAIRE :

*Ushi nichu* (en japonais « Le jour de la vache ») met en scène des personnages familiers, humains et animaux, dans de courtes séquences absurdes ou mystérieuses. En alternant et répétant ces séquences, dont les péripéties sont de plus en plus absurdes, le film installe un univers logique fait d'inversions et de décalages, qui invite autant au plaisir de l'incongruité qu'à la recherche d'une explication. Celle-ci arrive, en fin de film, pour réunir les personnages dans un dénouement qui, s'il explique le titre et certains éléments des saynètes, laisse en suspens ce principe de non-sens généralisé.

Le film emprunte son dessin, ses bruitages ultra-minimalistes et ses personnages aux histoires pour les tout petits mais les détourne malicieusement, dans une ambiance d'impassibilité et de mutisme. Il se prête particulièrement bien aux discussions sur l'absurde.

### ACTIVITÉS :

#### **79 Mutants [C2 Arts plastiques]**

Réaliser une bande dessinée à contrainte sur le thème du personnage mutant.

#### **80 Absurde [C3 Histoire des arts]**

Étudier les mécanismes de l'absurde.

#### **Questionner le film [Français]**

Des questions pour comprendre le film.

Réaliser une bande dessinée à contrainte sur le thème du personnage mutant.

### DESCRIPTION :

Parmi les procédés du ressort de l'absurde exploités dans le film il y a celui utilisé dans la série du « personnage mutant », où un développement logique fait suite à des prémisses incongrues. C'est une forme intéressante pour manipuler la logique narrative, en restant à distance des habitudes auxquelles nous ont habitués les productions culturelles dominantes. Se focaliser sur le jeu formel logique/illogique permet notamment d'éviter le recours au psychologisme (les actions d'un personnage sont forcément issues d'une motivation interne), et les progressions obligées vers une fin comme retour à la normalité.

Le principe de cette activité est de réaliser une bande dessinée à partir du schéma de la « série du mutant ». Chaque enfant est invité à imaginer, en trois ou quatre exemplaires, une petite histoire où le personnage se réveille avec une particularité physique saugrenue et où il l'exploite dans une activité particulière, jusqu'au moment où il est récompensé. Le début et la fin sont donc contraints (ce qui autorise malgré tout des variations sur ceux-ci – cf. le film).

On peut s'inspirer largement du film, en tous cas passer un peu de temps à étudier la mise en scène des séquences correspondantes : le travail de découpage, la simplicité d'expression, les similarités et les différences entre les séquences de même rôle. Les enfants devront pareillement réaliser des séquences de quelques cases dessinées, sans dialogue.

Les bandes dessinées peuvent être réalisées sur des grandes feuilles au format A2 ou A3, une par séquence, avec des cases préparées à l'avance. Le cadre ainsi fixé permet de se concentrer sur l'invention du déroulement de la séquence.

### Référence

On peut s'inspirer également des albums *Mister O* et *Mister I*, de Lewis Trondheim (éd. Delcourt) qui utilisent exactement le principe de début et fin contraints.

### COMPÉTENCES MISES EN JEU :

**Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.**

**Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support.**

**S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.**