

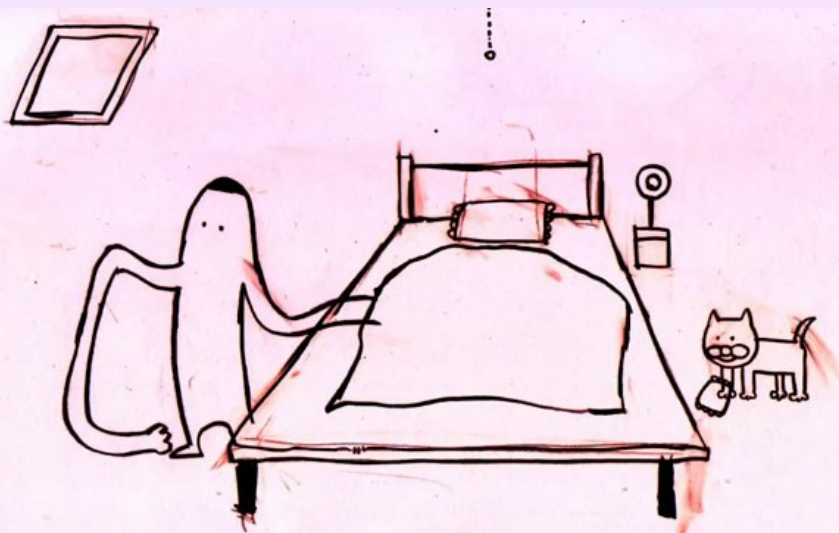
## Absurde

## Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Repérer, pour les dépasser, certains à priori et stéréotypes culturels et artistiques.

Adapter son projet artistique en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.



Ushi nichi © Decovocal

## Titre

Ushi nichi

## Thème

Irrationnel

## Genre et mots-clés

Absurde, animaux, irrationnel, illogique, saugrenu.

## Cycle (pour le film)

3

## Durée

09 min 09 s

## Réalisation

Hiroco Ichinose

## Musique

Parallet

## Production

Decovocal (Japon, 2017)

## Activités pédagogiques

## Absurde

## Étudier les mécanismes de l'absurde.

Dans son sens familier, l'absurde (du latin *absurdus*, « discordant ») est dès l'origine ce qui est contraire à la logique, à la raison, à ce qu'attend le sens commun. C'est le ressort de l'humour de ce film comme de quantité d'autres productions, des plus légères aux plus sérieuses. Cette activité vise à explorer une partie de ce champ de « l'humour absurde », en y associant d'autres œuvres et en étudiant comment il s'y développe.

Plutôt que de partir d'une définition précise de l'humour absurde (ce qui serait risqué, tant les définitions de l'humour sont nombreuses), il s'agira plutôt d'aborder le travail de manière pratique : se consacrer à étudier comment l'absurde, en tant que *procédé*, recourt à l'*effet* humoristique. De cette manière, en reprenant les termes de la définition de l'absurde, on cherchera à montrer comment la logique peut se retourner contre elle-même, comment la raison peut être jouée, comment s'évader du sens commun.

- Le travail consiste à présenter les œuvres choisies et les discuter pour les comparer, relever ce qui les rassemble et faire émerger les mécanismes de l'absurde. L'approche comparative, quand elle s'applique à des productions de domaines différents, mérite un peu d'assistance mais ouvre des perspectives intéressantes pour le champ de l'histoire de l'art.

La sélection vise à relier des productions qui couvrent un très large champ, des œuvres classiques aux plus récentes, de la culture populaire à la culture dite « savante ». Elles ont été regroupées de manière à dégager plusieurs « pistes d'étude », que l'on peut aborder ponctuellement ou articuler en un parcours au long terme. Chacune des pistes est accompagnée d'un « atelier », temps de manipulation créative où les enfants pourront exploiter les notions discutées.

L'étude des œuvres devrait, comme toujours, être contextualisée (auteur, époque, mouvement, technique...). De plus, lorsqu'il s'agit de chercher les effets de l'absurde, il est important de s'interroger avec les enfants sur les questions de genre et de convention. Par exemple, il est absurde, dans la réalité, d'observer un animal qui parle, mais dans le cadre du genre « conte pour enfants », c'est une convention admise qui ne provoque généralement plus d'effet absurde.

## 1- LE PARADOXE

Rencontre de deux idées contradictoires ou sans rapport, dans une formulation condensée où c'est avant tout l'humour de la surprise est visé.

- Littérature : extraits de Alphonse Allais, *Pensées, textes et anecdotes* (Le cherche midi, 2000) ou de Eric Satie, *Les raisonnements d'un têtard, suivi de Mémoires d'un amnésique* (Voix d'encre, 2013).

- Sculpture : Salvador Dali, *Le Téléphone aphrodisiaque* (1938).

- Arts graphiques : Jacques Carelman, *Catalogue d'objets introuvables* (1969).

**Atelier** : variante dessinée de l'exercice surréaliste du « cadavre exquis » (à deux, chacun travaille sur une moitié de la feuille, le premier fait dépasser certains traits de son dessin au-delà de la marque de séparation et replie la feuille pour cacher son dessin, le deuxième doit reprendre à partir des traits qui dépassent).

## 2- LE MERVEILLEUX

Les éléments absurdes se succèdent pour construire un monde sans référent, qui cherche à conserver l'émerveillement premier devant les choses.



Ushi nichi © Decovocal

- Littérature (récit poétique) : Henri Michaux, *Ailleurs*, « Voyage en grande Garabagne » (1948).
- Peinture : Salvador Dali, *Persistence de la mémoire* (1931), René Magritte, *Le pays des miracles* (1964).
- Cinéma : Victor Fleming, *Le magicien d'Oz* (1939) ou Jean Cocteau, *La belle et la bête* (1946).

**Atelier** : Décrire en plusieurs dessins un périple imaginé à partir du scénario suivant :

« Au petit déjeuner, votre bol de céréales vous aspire et vous voilà projeté dans un monde incroyable. Décrivez ce que vous y découvrez et votre retour. »

### 3- L'INVERSION, LE MONDE À L'ENVERS

Ici l'absurde est développé et fait très fortement référence au cadre social, dans une visée satirique.

- Arts graphiques : Anonyme, *Le monde renversé* (gravure du XVIIIème s.) – collection du Mucem, visible sur le site [L'histoire en images](#).
- Littérature (roman) : Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles*, chapitre VII – « Un thé chez les fous » (1865).
- Arts graphiques : sélection de dessins de Gary Larson, *Gary Larson, tomes I à V* (Dupuis, 1997-2002)

**Atelier** : écrire un court récit décrivant une journée à l'école « à l'envers ».

### 4- LE NONSENSE

Quand l'absurde travaille à miner la logique, sans arrière-pensée complexe.

- Cinéma : A. Astier, A. Kappauf, J.-Y. Robin, *Kamelott*, épisodes à choisir dans la saison 1 ou 2 (2005)
- Arts visuels : Roman Signer, performances vidéo *Action kurhaus* (1992), *Kayak* (2000), *Punkt*, (2006), *Old Shatterband* (2007), *Zwei schirme* (2009) – visibles en ligne dans un reportage de l'émission d'Arte *Tracks* (janv. 2015)
- Littérature (poésie, performance) : Christophe Tarkos, « Je gonfle » et « Tambour et tombola » (1998), dans *L'enregistré* (P.O.L. 2014), aussi disponible en ligne.

**Atelier** : Proverbes *cut-up*. À partir d'un ensemble de proverbes (ou de poèmes ou de fables très courtes) qu'on aura imprimé sur des grandes feuilles de papier, on les découpe en fragments correspondant à des entités grammaticales, puis on mélange ces fragments et on les recompose librement pour obtenir des trouvailles absurdes.

### 5. LE BURLESQUE

La mécanique absurde vise ici la discordance (trivial/élevé, simple/complexe) et l'exagération, la déformation.

- Littérature (roman) : Rabelais, *Gargantua* (1534).
- Cinéma : Laurel & Hardy, *La bataille du siècle* (1927), Buster Keaton, *Frigo déménageur* (1922), *La maison démontable* (1920).
- Arts visuels : Saverio Lucariello, série des *Vanitas* (à partir de 1995).

**Atelier** : Utiliser un logiciel de retouche d'image pour maquiller/déformer un tableau célèbre.

#### ■ Documents et références

- Un article passant en revue les théories sur le rire : Robert Aird, *Théories sur le rire et l'humour* (août 2015), visible sur [son site](#).
- Sur le rire à l'orée du XXème siècle : D. Grojnowski et B. Sarrazin, *Fumisteries. Naissance de l'humour moderne 1870-1914* (Omnibus, 2011).
- Pour réfléchir sur la notion d'humour en littérature (mais quantité de notions intéressantes sont abordées, qui peuvent être d'une portée plus générale) : Colloque sous la direction de B. Gendrel et P. Moran, « L'humour, tentative de définition », École normale supérieure (2005-2006) – visible intégralement en ligne sur [fabula.org](#).
- Une fiche de repères concernant le cinéma : Marie-Françoise Leudet, *Burlesque et absurde – définitions* (janvier 2013), disponible en PDF sur le site [lettresvolees.fr](#).
- À propos de l'humour dans l'art moderne et contemporain : Jean-Yves Jouannais, *L'idiotie : art, vie, politique – méthode*, (Beaux arts magazine, 2003).
- Sur les liens entre cinéma burlesque et littérature moderne : Henri Garric, « Les poches de Molloy : pour une lecture burlesque de la littérature », *Fabula-LhT*, n° 2, « Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement) », décembre 2006, en ligne sur [Fabula.org](#).