

Année 2018-2019

Support pédagogique de la formation :

« Kamishibai »

Une nouvelle manière de créer et raconter des histoires



Formateurs

Fabrice RUWET

Laurie MARCELET

Avec le soutien de :

Pouvoir Adjudicateur

Office de la Naissance et de l'Enfance (O.N.E.)

Formation continues des professionnel(le)s de l'enfance

Chaussée de Charleroi, 95 | B-1060 BRUXELLES

Tel : 02/542.12.11 | Fax : 02/542.12.51

Site : www.one.be



Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje
Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31
Contact : Valentine DURIAUX, Assistante administrative valentine@c-paje.be

Sommaire

I. Introduction

II. Le kamishibai

III. Expression théâtrale

IV. Expression écrite

V. Ouvrages transférables

VI. Les illustrations

VII. Quelques prolongements

VIII. Quelques liens

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

I. Introduction

Il existe autant de définitions de l'animation que sans doute il y a d'animateurs. Définir l'animation c'est d'abord définir son projet d'animation : dans quelle démarche sommes-nous ? Animation politique ? Sociale ? Culturelle ? Éducation permanente ? Dans un objectif d'adaptation à la société ? De contestation de l'inacceptable ? D'épanouissement individuel et collectif ? Tant de finalités possibles, dépendantes des contextes institutionnels, des styles d'animation de chacun, des moyens à disposition, du public...

Cette seconde partie du dossier vous propose de (re)découvrir différentes balises et repères issus de lectures autour du développement de l'enfant et du jeune.

Les points relevés dans le tableau ci-dessous ne représentent pas une liste exhaustive et doivent être lus avec précaution. Effectivement, chaque individu évolue à son propre rythme selon les conditions dans lesquelles il se trouve.

Ce qui importe est d'avoir quelques repères afin de les garder en tête lors de l'élaboration de votre animation.

II. Le kamishibai

Qu'est-ce qu'un kamishibai ou « théâtre d'images » ?



Kami (papier) shibai théâtre (drame)

Historique : Le Kamishibai serait né au Japon vers 1920 (dans sa forme actuelle). Il est issu d'une longue tradition de récit de contes en images. Vers les 9^{ème} ou 10^{ème} siècles, les prêtres utilisaient des rouleaux illustrés, qu'ils racontaient aux profanes, dans les rues, afin de transmettre la doctrine bouddhiste. Au fur et à mesure des siècles, les histoires sont devenues plus laïques et ont évoluées dans leur présentation, tout en gardant leur spécificité : spectacle de rue, images et narration. Dans les années 1920, afin de rendre le matériel plus facilement transportable, le Kamishibai est inventé. L'artiste de rue va de village en village, le Kamishibai installé sur le porte-bagage de son vélo. Il vend des friandises pour gagner sa vie et raconter des histoires. La crise de 1930, développe de plus en plus ce type de spectacle (le Kamishibai est facilement transportable partout et c'est un moyen de travailler pour les personnes qui sont dans la misère). On comptait 3 millions de conteurs dans le pays en 1937. Pendant la deuxième guerre mondiale, il est emmené partout, même dans les abris pendant les bombardements. Dans les années 1950, il est si populaire, que la télévision japonaise s'appelle au début « Denki Kamishibai » ou Kamishibai électrique. A notre époque le Kamishibai est considéré comme le précurseur du manga. Il est cependant encore utilisé dans les écoles maternelles pour raconter des histoires. En Europe ce type de pratique a été utilisée sous d'autres formes, mais aussi dans le cadre de spectacles de rue pour informer les populations des événements importants.



Ce que l'on appelle le théâtre de papier utilisé en Europe pour raconter des histoires est né à la fin du 17^{ème} siècle. C'est différent du Kamishibai, c'est un théâtre miniature créé à l'origine par les parents de la bourgeoisie qui souhaitaient faire partager les pièces de théâtre qu'ils avaient vu avec leurs enfants, en les rendant visibles et compréhensibles. Les personnages étaient réalisés en papier. Il s'est fortement développé au 19^{ème} siècle. Il faisait le lien entre les marionnettes à main et à fils et le théâtre classique.



Composition du kamishibai :

- Le butai : Le butai est un chevalet en bois qui sert de support aux images. Le cadre du modèle traditionnel se découvre par ouverture de trois volets repliables qui peuvent être de forme arrondie. Deux sur le côté assurent une fois dépliés la stabilité de l'ensemble. Une troisième peut servir de frontispice.
- Les illustrations : L'histoire est proposée sous forme d'images séquentielles sans textes sur des fiches rigides de format traditionnel 27,7 x 37cm, un peu inférieur au format A3, (le format A3 est plus facilement utilisable pour l'école). Elles sont glissées entre deux cadres maintenus écartés par des tasseaux. Selon les modèles utilisés en classe, les images peuvent être collées sur du carton, directement plastifiées (plastique rigide) ou enroulées. Pour réaliser les images à partir d'un album, on peut les agrandir à l'aide d'un photocopieur en format A3 et les colorier. On peut aussi utiliser un scanner et agrandir l'image sur deux feuilles A4 utilisées verticalement sur l'ordinateur. Les textes sont écrits sur le dos de la feuille ou sur une feuille à part.

Apports pédagogiques

- Support média et spectacle vivant
- Support pour l'expression orale
- Développer la maîtrise du langage, la communication avec l'extérieur
- Développer l'écoute et la mémoire
- Entraînement à la « fluence » (= manière de parler facile, style plein d'aisance. Les chercheurs ont observé que la méthode de lecture de textes répétée et à haute voix améliorerait de manière significative la compréhension et la vitesse de lecture des élèves, et ce quel que soit l'indicateur auquel on se réfère)
- Entraîner à la compréhension de textes
- Décomposition de la narration séquentielle
- Découverte de l'écrit (distinguer le son de la parole/aborder le principe alphabétique)
- Production de textes
- Comprendre et utiliser un vocabulaire adapté
- Instants partagés

Construire un kamishibai

En bois :

Matériel :

Une plaque de mdf (5 ou 7mm)

Scie sauteuse + lame à bois (3-30mm) ; Kwb Black et Decker De walt high quality ; 6101-30)

Équerre / latte

Crayon noir

Foreuse

Visseuse / tournevis

Papier de verre

6 petites charnières (même épaisseur que le bois)

6 vis 2,5 x 10 (à vérifier par rapport à la charnière)

1 écrou 4 x 30 (vis poelier)

20 clous 1,5 x 25

Décoration :

Posca

Colle

Serviettes

Tissu

Peinture/pinceaux

Pyrograveur

Pyrograveur

Calque + illustrations

16, 22 et 23 novembre 2018 – Maison des Jeunes à Hodimont

En carton :

Matériel :

Une grande boîte de carton récup à double
cannelure

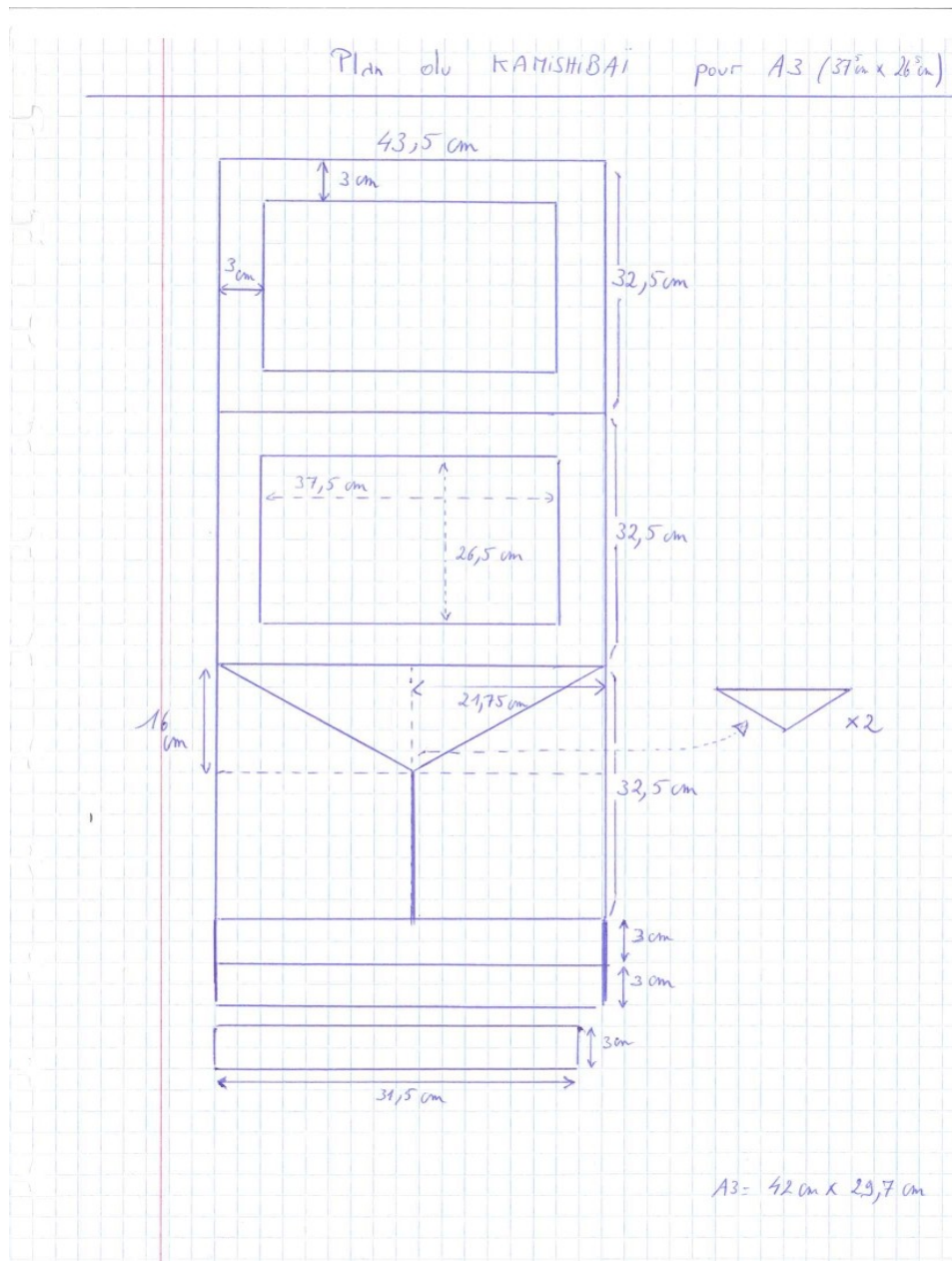
Équerre + règle de métal

Du papier épais A3 pour réaliser les charnières

Cutter + lame de rechange

Une table à découper

Même mesures que pour le bois



III. Expression théâtrale

Raconter avec un Kamishibai demande d'approcher une technique simple, entre l'art du conte et la lecture à voix haute. Une séance se prépare un peu comme une scène de théâtre. La voix, le regard public et le positionnement du corps, sont notamment, des aptitudes à maîtriser. D'autres paramètres entrent en jeu, si l'on se veut un narrateur captivant. Pour pouvoir faire passer une émotion, il faut d'abord la ressentir ; ensuite, il faut connaître / appliquer quelques règles / techniques qui nous permettront de les partager à notre public. Décortiquons quelques exercices qui nous aideront à nous sentir plus à l'aise dans ce domaine.

Exercices de présentations

- 4 personnes pour 4 éléments : La première personne « présente » son voisin de droite en donnant/inventant 1 élément : les 3 personnes qui suivent font de même (1 élément). Puis on passe à la personne suivante.
Objectifs : Ouvrir l'imaginaire. Assumer la première prise de parole. Construire à plusieurs l'identité fictive d'un tiers. Travailler sur les idées reçues (lui que je ne connais pas, je pense qu'il est...).
- Avec une balle de tennis, dire son prénom, puis celui d'un autre ; varier les intonations, les intentions.

Objectifs :

- Se présenter (par le prénom, par la voix, par le « caractère »).
- Découvrir l'autre (par son prénom, par sa voix, par son « caractère »).
- Faire la démarche d'aller vers l'autre, briser les appréhensions.

Échauffement corporel

- Par segments : un sparadrapp est collé... aux pieds, genoux, jambes, bassin, épaules, mains, bras, cou, tout le corps.
- Effectuer un mouvement en 8 temps pour chacun des différents segments du corps (démarrer par les chevilles, puis les genoux... terminer par le cou) ; importance de garder un contact visuel avec l'ensemble des participants.

Objectifs :

- Éviter les contractures.
- Évacuer le stress, les tensions.
- « Entrer » dans le groupe, appréhender les premiers contacts avec les autres.
- Respecter des consignes.

Exercices de dynamisation

- Claps : Faire passer l'énergie en envoyant un clap à son voisin. Importance de regarder la personne qui nous l'envoie ET la personne à qui on l'envoie. Diverses possibilités : sens unique, changement de sens, croisés, avec onomatopées, mots, phrases).
- Wizz (=passage de l'énergie toujours dans le même sens) + chteguedem (= faire écran avec son corps afin d'envoyer le wizz dans l'autre sens) + pan (= « casser » le wizz et le renvoyer à quelqu'un – pas son voisin direct).

Objectifs :

- Se mettre en énergie, faire « monter la pression ».
- Prendre conscience de la force du groupe.
- Développer sa concentration, sa vigilance.
- Travailler la vitesse d'exécution, de réaction

Exercices de confiance

- Le regard qui tue : En cercle. Chacun ferme les yeux et décide en son for intérieur quel partenaire il s'apprête à regarder. Au signal, instantanément, chacun regarde, rapidement et de façon décidée, droit dans les yeux, la personne à laquelle il avait pensé. Si deux personnes se regardent, ils s'élancent l'un vers l'autre pour s'embrasser, puis se retirent du cercle (ils sont éliminés). Aux autres de poursuivre.
- Verre d'eau : On forme un grand cercle. Chacun ferme les yeux. Un verre d'eau (+ ou moins rempli) circule de main en main. Prendre son temps...personne ne doit être éclaboussé.
- Affronter le regard de l'autre : Les participants déambulent dans l'espace. Lorsque quelqu'un croise une personne, il lui tend la main (sans avoir l'intention de le saluer) et le regarde. Cela peut durer un certain temps.
- Le dé à coudre : Chacun marche dans la salle... l'animateur propose oralement de s'imaginer un dé à coudre sur un endroit précis de son propre corps. Ensuite, il propose que chacun imagine un dé à coudre sur le corps de quelqu'un d'autre. A un signal donné, tout le monde doit aller coller son dé à coudre sur celui de la personne choisie mentalement. Le plus rapidement possible (à la manière de 2 aimants qui se réunissent). Puis, on change : un autre dé sur soi et autre dé sur quelqu'un d'autre.

Objectifs :

- Oser affronter le regard de l'autre. Soutenir son regard.
- Découvrir les autres, leurs réactions.
- Mieux connaître les autres, mieux se connaître.
- Dominer sa peur des autres, de soi ; la comprendre.
- Prendre conscience de son importance dans le groupe, de ses responsabilités.
- Appréhender le toucher de l'autre.
- Comprendre la fragilité des relations au sein d'un groupe.
- Dominer son self-contrôle (ne pas rire...).
- Procurer un bien-être à l'autre.
- Savourer ce bien-être.
- Être dans un état d'apaisement, de complicité avec l'autre

Exercices de lâcher-prise

- **Sens-sons** : Répondre de suite au mot lancé par la personne précédente soit au niveau du sens (cheminée toit* nous...) et/ou au niveau du son (parfum emprunt empreinte...). Importance de respecter un rythme commun (un bras balance de bas en haut, dire le mot quand le bras est en haut). Si on se trompe (ce n'est pas grave!), le suivant enchaîne.
Variantes : « Dégainer » vers une personne. Se déplacer vers une personne, dire un mot et prendre la place de l'autre > 2 mots en simultané, puis 3
* Peu importe l'orthographe du mot. Il est toujours intéressant de rebondir sur un autre champ lexical.

Objectifs :

- Aiguiser sa répartie
- Élargir son champ lexical
- Développer sa concentration
- Travailler l'écoute
- Accepter l'erreur (et donc refuser l'auto flagellation)

- **Mots réflexes** : A chaque mot lancé, évoquer de façon immédiate, non-réfléchie, intuitive en prenant une position figée.
Variante : A 2,4,12...

Objectifs :

- Laisser parler son corps et/ou son inconscient
- Développer le lâcher-prise
- Aiguiser son sens de la répartie, jouer la carte de l'instantané
- Dépasser les stéréotypes
- Se diriger un 2ème degré surprenant et donc intéressant
- Être en osmose sensitive avec l'autre

Exercices sur les émotions

- Gradateurs de sentiments : un rhéostat à 4 niveaux (0 = neutre ; 1 = effleuré ; 2 = assumé ; 3 = appuyé ; 4 = paroxysme) sur des sentiments comme la timidité, la colère, l'amour ... et terminer par le rire.

Objectifs :

- Explorer des sentiments, des émotions
- Les maîtriser, « jouer avec », passer de l'un à l'autre
- Varier les intensités et être pleinement conscient de celles-ci
- Prolongement : Venir présenter, seul, un personnage à l'expression empruntée à un des rhéostats (exemple : un personnage timide degré « 3 ») . Décortiquons les différents signaux corporels.

- Miroir à deux : Face à face l'un imite l'autre par symétrie orthogonale (d'abord le corps, puis uniquement sur les émotions du visage).

Objectifs :

- Jeter les bases du mime : précision, dextérité, justesse
- Prendre conscience du pouvoir du mime – et des émotions qui en découlent – de l'impact sur le spectateur
- Développer l'imagination

Exercices de construction d'histoires

- Saynètes en 3 répliques : A parle (= invente une phrase, la plus banale qui soit. Elle peut commencer par « j'ai vu » ou « je ne retrouve plus ») ; B répond ; A conclut → Puis B, qui devient A, va s'adresser à un nouvel A ; En cercle.

Objectifs:

- Créer une mini-histoire en 3 répliques
- Varier les personnages, les intentions, les émotions
- Jouer avec un autre
- Ne pas se prendre le chou, dire la première phrase qui nous passe par la tête

- Conte arabe : Le groupe est en cercle. Un commence une histoire, à un signal donné par l'animateur, un autre la poursuit et ainsi de suite.

Variante : Chacun marche. Celui qui parle a un témoin ; chaque fois qu'il croise quelqu'un il donne le témoin et cède la parole. Le premier commence de façon neutre, le 2ème enchaîne en commençant par « malheureusement », le 3ème par « heureusement », le 4ème par « malheureusement », et ainsi de suite.

Objectifs :

- Développer l'imaginaire, l'imagination
- Affûter l'écoute
- Travailler la mémoire
- Créer une histoire cohérente, plaisante

IV. Expression écrite

Ateliers d'écriture

Divers exercices d'atelier d'écriture vous sont proposés. Ils n'ont d'autres buts que de :

- Délier la main
 - Prendre en confiance en soi (et en sa capacité d'écrire des choses surprenantes, émouvantes...)
 - Explorer des univers inconnus
 - Ouvrir l'imaginaire
 - Positiver ses actions
 - Traduire des émotions, des souvenirs avec des mots
 - Mettre en place les différents éléments d'une narration
-
- Association d'idées : 16 mots jetés au hasard (chacun dit le mot qui lui passe par la tête). Les associer, de façon aléatoire, 2 par 2 > on obtient une colonne de 16 mots. Écrire un nouveau mot auquel font penser les deux précédents > on obtient une colonne de 8 mots. Idem jusqu'à obtenir un seul mot.

Objectifs :

- Lâcher-prise
- Trouver un mode de fonctionnement avec un partenaire
- Argumenter
- Proposer/accepter des compromis
- Aiguiser sa pensée
- Faire en sorte que les thématiques/ des mots forts se détachent

- Faire un inventaire : A la manière de Sei Shonagon*, réalisez l'inventaire des choses qui vous marquent. Vous pouvez suivre ses listes, mais aussi les varier avec d'autres thèmes, tels que : Choses qui me mettent en colère, choses qui me mettent de bonne humeur ...

Objectifs :

- ➔ Lâcher-prise
- ➔ Ouvrir l'imaginaire
- ➔ Prendre du plaisir et donc prendre confiance en soi
- ➔ Prendre le temps de réfléchir sur différentes thématiques
- ➔ Mettre des mots sur des souvenirs émotionnels

*Sei Shonagon (965 – 1013), Notes de chevet, Éditions Gallimard, 1966

Choses élégantes :

- ◆ Sur un gilet violet clair, une veste blanche.
- ◆ Dans un bol de métal neuf, on a mis du sirop de liane, avec de la glace pilée.
- ◆ De la neige tombée sur les fleurs des glycines et des pruniers.
- ◆ Un très joli bébé qui mange des fraises.

Choses qui ont un aspect sale :

- ◆ L'envers d'une broderie.
- ◆ L'intérieur de l'oreille d'un chat.
- ◆ Une foule de rats, dont le poil n'est pas encore poussé, qui sortent du nid, tout grouillants.
- ◆ Les points des coutures, à l'envers d'un vêtement de fourrure qu'on a pas encore doublé.
- ◆ Quand il fait sombre dans un endroit qui ne semble pas particulièrement propre.

Choses désolantes :

- ◆ Un chien qui aboie pendant le jour.
- ◆ Une chambre d'accouchement où le bébé est mort.
- ◆ Un brasier sans feu.
- ◆ Une maison où l'on offre pas de festin à celui qui a fait un long détour pour éviter de marcher dans une direction néfaste.
- ◆ Au changement de saison, c'est encore plus désolant

Choses qui font battre le cœur :

- ◆ Des moineaux qui nourrissent leurs petits.
- ◆ Passer devant un endroit où l'on fait jouer de petits enfants.
- ◆ Se coucher seule dans une chambre délicieusement parfumée d'encens.
- ◆ S'apercevoir que son miroir de Chine est un peu terni.
- ◆ Un bel homme arrêtant sa voiture, dit quelques mots pour annoncer sa visite.
- ◆ Se laver les cheveux, faire sa toilette et mettre des habits tout embaumés de parfum. Même quand personne ne vous voit, on se sent heureuse au fond du cœur.
- ◆ Une nuit où l'on attend quelqu'un. Tout à coup, on est surpris par le bruit de l'averse que le vent jette contre la maison.

Choses qui ne font que passer :

- ◆ Un bateau dont la voile est hissée.
- ◆ L'âge des gens.
- ◆ Le printemps, l'été, l'automne et l'hiver.

Choses qui doivent être courtes :

- ◆ Le fil pour coudre quelque chose dont on a besoin tout de suite.
- ◆ Un piédestal de lampe.

- Je me souviens : A la manière de Georges Perec : Écrire quelques courts souvenirs commençant par « je me souviens », en alternant les souvenirs personnels et collectifs.

112

Je me souviens des conscrits, de leur trompette sonore et de leurs éclats de voix.

113

Je me souviens de la tempête du désert, de la radio et des larmes.

114

Je me souviens de la fontaine où chacun notre tour nous allions chercher de l'eau avant les repas parce qu'elle était fraîche. Nous y retournions aussi longtemps et souvent que l'eau rapportée n'était pas claire, limpide, sans écrevisses et petites bêtes.

115

Je me souviens des décalcomanies Malabar et de l'effet produit quand on rentrait à la maison avec ça sur le bras.

116

Je me souviens du jour de la mort de Jacques Prévert, mais plus quel jour c'était précisément.

117

Je me souviens de l'été 76

118

Je me souviens des vendanges tardives, les mains rougies de gelée blanche.

119

Je me souviens de Zorro et de son Z mythique.

120

Je me souviens des slips en laine tricotés par ma grand-mère, une torture.

121

Je me souviens d'être monté dans les arbres et d'en être redescendu.

122

Je me souviens de la mode des pantys.

123

Je me souviens du récit de mes parents sur la guerre.

124

Je me souviens de : Quelle différence y a-t'il entre toi et une église ? - ? - L'église est consacrée, et toi t'es un...

125

Je me souviens de la chasse au Dahu.

126

Je me souviens d'Olivia Newton John dans Grease.

127

Je me souviens des flèches polynésiennes qu'on lançait à toute volée pour chasser nos illusions.

128

Je me souviens des jeunes employés de la centrale. Ces salopards venaient chercher nos copines sur leurs japonaises toutes neuves.

129

Je me souviens du mercurochrome sur les genoux.

130

Je me souviens d'une fermeture à l'arrière de son pantalon « lie de vin ».

Objectifs :

- Travailler sur l'affectif
- (Faire la démarche intellectuelle de) s'intégrer dans une dimension collective

- Carte d'identité : Avant de vous lancer dans l'écriture d'une histoire (inspirez-vous des mots issus du jeu « association d'idées », partez d'une injustice vécue – Cfr « A la manière de Sei Shonagon », insérez un souvenir personnel – Cfr « Je me souviens »), on ne peut trop vous conseiller de dresser la carte d'identité de votre héros (héros qui peut être un animal, un groupe de personnes, un caillou...) : son nom, son âge, son caractère, sa passion,...sa mission/défi/challenge. Ce que nous avons déjà fait dans une classe : les enfants décalquent un personnage, puis sur le dessin, ils collent une feuille-plexi. Sur cette dernière, on leur demande : Dessine ses habits, dessine ce qu'il a en main, dessine sa couleur de peau + ses cheveux, dessine l'expression de son visage, dessine un élément de décor.

Le schéma narratif

Si nous nous lançons dans l'écriture d'une histoire, il n'est sans doute pas inutile de rappeler quelques petits points théoriques à propos du schéma narratif. Tout en sachant, que s'éloigner de la théorie amènera – peut être – l'originalité...

Le schéma narratif : nb : A l'oral, on privilégiera l'indicatif présent. L'imparfait et le passé simple s'imposeront souvent à l'écrit (« il était une fois »...) Un conte, une nouvelle ou un récit court se développe généralement en cinq étapes.

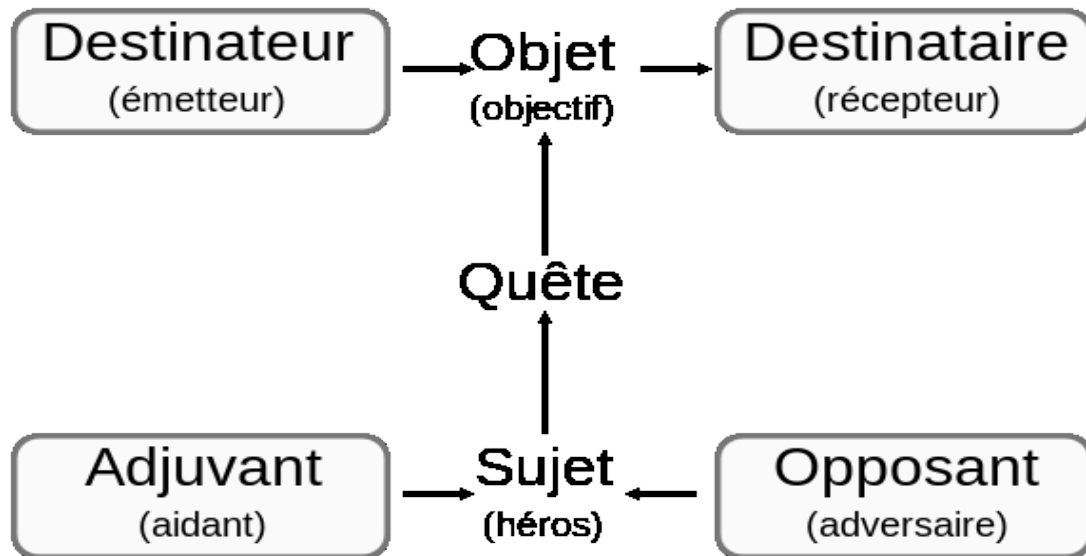
- La situation initiale : Elle correspond aux premières lignes, aux premières pages du récit. Elle introduit les personnages, les présente, précise où et quand se déroule l'action, et elle expose la situation (généralement équilibrée) au commencement de l'histoire.
Comment la reconnaître ? Dans un récit au passé, la situation initiale est à l'imparfait (description). Elle répond aux questions que se pose le lecteur : Où se passe l'histoire ? Quand ? Qui sont les personnages ?
- L'élément perturbateur : C'est l'événement, le personnage qui se produit au début de l'histoire, qui change, qui bouleverse la situation de départ et qui lance les personnages dans l'action. Lorsque la situation initiale est positive, l'élément perturbateur est l'apparition d'un problème, d'une difficulté, d'un manque que les personnages vont chercher à résoudre. Lorsque la situation initiale est négative, l'élément perturbateur est ce qui pousse les personnages à décider d'agir contre le problème pour le résoudre.
Comment le reconnaître ? L'élément perturbateur est signalé par une indication de temps (Un jour..., Ce matin-là..., Le 31 décembre...). Dans un récit au passé, il est au passé simple. Il tient en une ou deux lignes.
- Les péripéties : Ce sont toutes les aventures, toutes les épreuves, tous les événements, bons ou mauvais, que traversent les personnages avant de parvenir à faire disparaître le problème, la difficulté, le manque qu'ils s'efforcent de résoudre tout au long de l'histoire.
Comment les reconnaître ? Dans un récit au passé, les péripéties (actions qui s'enchaînent les unes aux autres) sont au passé simple. Elles constituent la majeure partie de l'histoire.
- L'élément de résolution : C'est l'action, l'événement, le personnage qui permet de résoudre le problème, la difficulté ou le manque et qui ramène les personnages dans une situation d'équilibre, bonne ou mauvaise.
Comment le reconnaître ? Dans un récit au passé, il est au passé simple. Il tient en quelques lignes.

- La situation finale : Elle correspond aux dernières lignes, aux dernières pages du récit. C'est la situation dans laquelle les personnages se retrouvent à la fin de l'histoire. Généralement, elle ne correspond pas à la situation de départ : les personnages ont changé, les circonstances ont évolué, le temps a passé...La situation finale peut être bonne ou mauvaise.
Comment la reconnaître ? Dans un récit au passé, elle est généralement à l'imparfait (description).

Le schéma de Greimas (variante du schéma narratif)

- Le sujet : C'est un personnage qui doit accomplir une «mission». Celle-ci consiste à parvenir à l'élimination d'un problème, d'une difficulté, d'un manque (récupérer un objet, accomplir une action particulière).
- L'objet : C'est ce que cherche à obtenir précisément le sujet. Cela peut être un réel objet (objet magique, par exemple), mais cela peut être aussi moins concret (le pouvoir, l'amour).
- Le destinataire ou émetteur : C'est ce qui pousse le sujet à agir ; il apparaît donc plutôt au début de la quête. Ce peut être un personnage (dans ce cas, il envoie le sujet en mission), mais ce peut être aussi une chose, un sentiment, une idée (le désir d'être reconnu).
- Le destinataire : C'est celui, celle ou ceux en faveur de qui la quête doit être accomplie ; il est donc mis en valeur à la fin de la mission. L'objet recherché par le sujet peut, par exemple, être offert par le sujet au(x) destinataire(s), mais le(s) destinataire(s) peu(ven)t aussi en profiter comme d'un bien commun (ex. la famille du sujet). Le destinataire peut être le sujet lui-même, mais nouvellement enrichi par la possession de cet objet.
- Les opposants : C'est tout ce qui entrave la progression du sujet dans l'accomplissement de sa quête. Ils peuvent prendre la forme de personnages hostiles, mais aussi de n'importe quel obstacle entravant le sujet alors qu'il cherche à accomplir sa quête; celui-ci s'efforce de surmonter ces obstacles.
- Les adjuvants : C'est tout ce qui vient aider le sujet à accomplir sa quête. Ils peuvent prendre la forme de personnages amicaux ou simplement favorables (volontairement ou non), mais aussi de n'importe quel élément favorisant l'action du sujet, alors qu'il cherche à accomplir sa quête; celui-ci bénéficie de l'aide apportée par ces personnages ou ces éléments.

- Exemples : Un roi (émetteur) demande à un chevalier (héros) d'aller chercher une fleur magique (objet), et la lui remettre (l'émetteur est ici le destinataire). Sur son chemin, le chevalier devra se protéger d'un orage (opposant) dans une grotte (adjuvant), puis combattre un dragon (opposant) qu'il tuera grâce à une épée magique (adjuvant) donnée par un lutin (adjuvant). Plus moderne : Le commissaire Dupont (émetteur) charge de l'enquête notre héroïne Martine (héros), afin de découvrir le meurtrier de Hans (objet). Des indicateurs (adjuvants) fourniront des indices, des preuves seront trouvées, un suspect (opposant) se croyant inculpé tentera de tuer Martine. Le coupable (opposant) sera confondu, s'ensuivra une course-poursuite et des échanges de coups de feu avant l'arrestation et la remise du coupable au juge d'instruction.



V. Ouvrages transférables

Pour diverses raisons (manque de temps, compétences non-maîtrisées, ...), la phase écrite et les illustrations qui en découlent peut être évitée. On se tournera dès lors vers des livres existants (les livres pour enfants, la littérature pour la jeunesse sont tellement riches et intéressants).

Voici une petite liste de livres facilement adaptables à l'outil Kamishibaï. Elle est évidemment non-exhaustive, elle se limite à des ouvrages récents.

- Rascal - Comme mon père me l'a appris - Pastel, 2009 (10€)
- Ed Vere - Au dodo, les monstres - Milan, 2011 (12,25€)
- Édouard Manceau - Gros cornichon - Seuil Jeunesse, 2014 (11,90€)
- Virginie Morgand - Tchoum - Éditions MeMo, 2014 (13€)
- José Parrondo - Histoires à emporter - l'Association, 2014 (18€)
- Gaëtan Dorémus - Vacarme - Éditions Notari, 2014 (23 €)
- Frédéric Marais, Jean Lecointre - L'invention du dictionnaire - les Fourmis Rouges, 2014 (17€)
- Shaun Tan - Les Lois de l'été - Gallimard Jeunesse, 2014 (19,90€)
- Christoph Niemann - Mots - L'École des loisirs, 2016 (15€)
- Hervé Tullet - Un livre - Bayard Jeunesse, 2010
- Étienne Strubbe - 365 monstres - Hemma, 2012 (16,50€)
- Delphine Chedru - Bonjour au revoir - Albin Michel jeunesse, 2014 (13,90€)
- Blexbolex - L'imagier des gens - Albin Michel jeunesse, 2017 (18€)

VI. Les illustrations

Le texte est écrit. Il est séquencé (entre 10 et 15 séquences). Arrive à présent tout le travail d'illustration des dites séquences.

Quel sera le style graphique ? Comment assurer la lisibilité, la cohérence, la continuité entre les différentes planches ?

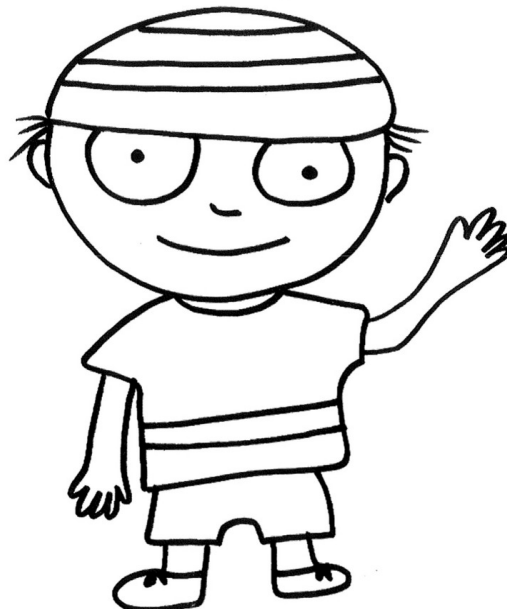
Partons du principe que nous travaillons sur un format A3 (les illustrations doivent être visibles de loin). Utilisons les transparents (en format A3 ou deux A4 collés).

Il est nécessaire (afin d'assurer la cohérence entre les différentes planches) de recourir à un modèle que l'on va décalquer. En tapant dans un moteur de recherche « bonhomme », « personnage dessin/manga », ... les propositions ne manqueront pas .

→ Puisque le format final est l'A3, il est important de donner des modèles pas trop petits (beaucoup d'enfants ont déjà tendance à dessiner, naturellement, en taille réduite).

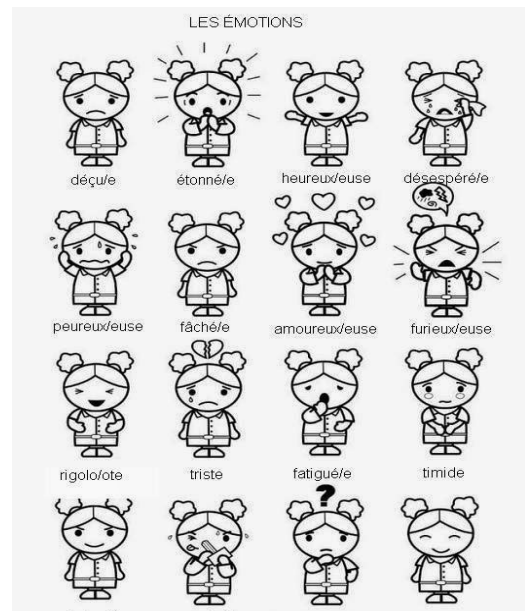
→ Pour les plus petits, nous privilégierons la technique du contour (leur fournir des formes simples - cylindre, cube, ...suggérant des personnages).

En voici un (...échelle réduite...):



Avec ce simple dessin, les variantes sont multiples :

- Découper les membres (bras et/ou jambes) et les recoller différemment afin de donner une autre attitude.
- Agrandir le personnage : par exemple, découper les jambes (ou les bras, ou le cou, ou le torse), les recoller plus bas et les relier au reste du corps par des traits.
- Grossir le personnage : découper le personnage (sauf peut-être la tête) dans le sens de la longueur, coller les deux parties en laissant un espace à définir et relier les deux parties par des traits.
- Changer la coiffure.
- Varier les émotions sur les visages. (cfr ci-dessous).



Il reste ensuite :

- A définir les décors
- A placer les autres personnages
- A utiliser ou pas des onomatopées pour illustrer l'action

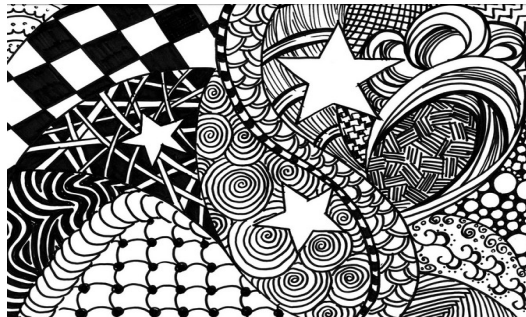
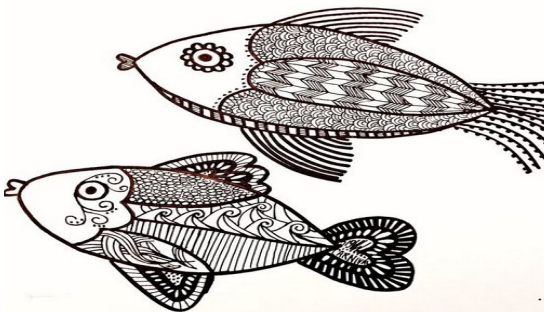
A noter que les couleurs les plus vives vont renforcer l'importance du personnage principal. Différentes techniques sont possibles : dessin, collage, ombre chinoise, linographie...avec différents outils : feutres, marqueurs, écolines, posca, ... Nous avons déjà testé ceci :

- Les enfants font des essais sur des feuilles blanches A4 (en utilisant les modèles mis à leur disposition)
- Ils déposent un transparent/plexi ¹ (toujours A4) sur leur modèle et recopient/décalquent au feutre noir
- Ils utilisent la technique dite du gribouill'art ²
- Ils colorient sur le verso du transparent avec du Posca

¹ avantages de travailler sur le plexi :

- Décalquer devient un jeu d'enfant
- Dessiner au recto, peindre au verso > pas besoin d'être super précis lorsqu'on peint (c'est le dessin fait avec un feutre, au recto, qui délimitera les différentes zones de peinture)
- On peut gratter la peinture acrylique (s'il le faut vraiment...)

² gribouill'art = art de remplir l'intérieur d'une forme (avec des droites, cercles, courbes, lignes cassées, ... bref des gribouillages)



Ensuite:

- Il faut scanner chaque dessin (les nettoyer, éventuellement, avec un programme adéquat), les imprimer sur un papier-carton A3 et les plastifier.

Ou

- Travailler directement sur un transparent A3 (ou coller deux A4), puis coller une feuille A3 (varier la couleur du papier) au verso.

16, 22 et 23 novembre 2018 – Maison des Jeunes à Hodimont

Exemple réalisé par des enfants:



Nous avons également testé d'autres techniques :

Le grattage

- D'abord, colorer sa feuille avec des pastels de couleur.
- Ensuite recouvrir le tout avec du pastel noir mélangé à du savon OU (mieux) recouvrir avec du cirage foncé.
- Enfin, gratter avec un cure-dent OU (mieux) avec l'envers de pinceaux (cela permet des diamètres différents).



Le collage

A partir de photos de magazines



Le simple décalquage



Et plus spécifiquement pour les petits...:

« Un livre » :

- Chaque enfant reçoit une feuille A3 sur laquelle se présentent différents petits cercles vides.
- A l'aide d'un coton tige, l'enfant est invité à mettre en couleur les formes ainsi apposées.
- Une fois le travail terminé, constituer une histoire à la manière de « Un livre » de Tullet.

« Photo » :

- Chaque enfant reçoit une photo A3 de sa classe ou la rue de son école.
- Après avoir puisé dans une banque d'images préparées préalablement (photo d'enfant, boîte à tartines, animaux,...), il va venir y coller différents éléments et ainsi créer une petite saynète.
- Soit l'enseignant seul, soit en travail collectif, les planches ainsi obtenues vont être alors réagencées afin de faire naître une histoire.



VII. Quelques prolongements

Vous êtes, à présent, en possession d'un butai, d'une histoire et ses illustrations. Vous vous sentez, plus ou moins, à l'aise avec le jeu théâtral. Et puis ... que faire? Qu'en faire? Comment rendre votre interprétation la plus attractive, la plus intéressante possible ? Le kamishibai offre d'innombrables possibilités d'utilisation et d'exploitation. Parce qu'une histoire n'est pas l'autre... parce qu'un public n'est pas l'autre... parce qu'un lieu n'est pas l'autre... il n'y a pas de recette miracle. A vous de prendre le temps (si c'est possible) pour penser au meilleur emballage qui soit. L'emballage d'un spectacle et nous entendons par là, sa présentation, sa mise en valeur par un éclairage approprié, une scénographie simple, mais pertinente, par exemple est trop souvent négligé... ce qui peut laisser aux spectateurs un goût amer...

Ci-dessous, vous trouverez quelques pistes qui vous aideront, sans doute, à rendre votre présentation moins classique ...

AVANT /PENDANT :

- Enregistrer les/certains textes et les diffuser avec une bonne sono.
- Présenter aux Es uniquement les illustrations et leur demander aux Es de raconter ce qu'ils voient.
- Dévoiler une partie de l'image (cacher avec un drap/un carton des éléments, ...).
- Utiliser un des 2 rabats comme 1 élément de la narration : dessin récurrent, info temporelle, décor ...
- Amener du bruitage (boite à meuuuh, percussions, ...).
- Jouer avec les lumières (lumières chaudes ou froides selon les ambiances).
- Pistolet à eau/poire à eau vers le public (pour simuler de la pluie, une tempête, des pleurs, ...).
- Bulles à savon.
- Utiliser 2 butais (ex : un petit pour représenter une partie de l'histoire, un grand pour une autre partie).
- Jouer avec plusieurs butais (les uns à côté des autres ou superposés, ...) et donner, par exemple, une impression de mouvement.
- Insérer un motif mobile dans une des planches (avec ressort, attache parisienne, ...) --> manière d'introduire la 3D.
- Élément extérieur manipulé --> matérialiser un élément (ex : une étoile filante) en dehors du Kamishibai.
- Sur-titrage (faire dire aux spectateurs des choses précises (ex : « Méchant ! » > aux spectateurs de dire ce mot chaque fois qu'il apparaît).
- Faire apparaître parfois le narrateur à l'intérieur du kamishibai.
- « Allumer » un élément d'une planche en utilisant un papier calque (et une lampe!).

- Utiliser les ombres chinoises.
- Avoir les 2 entrées du butai accessibles.
- Changer les voix.
- S'interrompre et interroger les ES : « à votre avis, que va-t-il se passer ? ».
- Mixer les techniques (conte, théâtre, danse, ...,kamishibai).
- ...

APRÈS :

- Raconter, avec les mêmes illustrations, une toute autre histoire.
- Demander à certaines personnes de rejouer l'histoire (théâtralement parlant).
- ...

VIII. Bibliographie + liens

- Bideaud. J, Houdé. O, Pedinielli. JL - L'homme en développement - Éditions. Puf, France, 2008.
- Staes. L. & De Lièvre. B - La psychomotricité au service de l'enfant. Notions et applications pédagogiques - Éditions De Boeck, Bruxelles, 1993.
- Morel.C - ABC de la psychologie de l'enfant et de l'adolescent - Grancher, 1999.
- Ricaud-Droisy.H, Oubrayrie-Roussel.N & Safont-Mottay.C - Psychologie du développement : Enfance et adolescence - Dunod, Paris, 2009.
- Stassen Berger. K - Psychologie du développement - Éditions Modulo, Québec, 2000.
- <http://www.lejardindekiran.com/fabriquer-un-butai-modele-pour-kamishibai-traditionnel/>
- <http://www.mindmanagement.org/construire-un-kamishibai-les-plans>
- <http://lesbonsplansdegandalf.eklablog.com/kamishibai-a44817546>
- <http://bibliliernais.wordpress.com/jeux/quest-ce-quun-kamishibai/>
- <http://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/24626>
- http://www.pointkt.org/index.php?option=com_content&id=193

Annexe I : C-paje, Qui sommes-nous ?

Identité Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.