

AU GRAND KAMISHIBAI[©]

Livret pédagogique

Elaboré par Marie Agnès Chalumeaux
Action culturelle – avril 2006

A partir du travail mené à
L'Atelier du Patrimoine
de "La Fraternelle"
par les classes du R.E.P.
de Sr Claude
de 2002 à 2005
&
des témoignages des enseignants
impliqués dans ces projets :
Gaëlle Riolet, Christophe Perrod,
Sylvie Pédroarena, Valérie Michel,
Rémi Golden, Anne Sophie Canto,
Jill Bonnet & Michel Bastien

Sommaire

Son principe	page 3
En tant que représentation théâtrale	
Le langage verbal	page 5
La mise en espace	page 6
En tant que travail interdisciplinaire	page 7
Objectifs didactiques <i>Croiser les langages, les outils, les moyens de création et de communication</i>	
Objectifs pédagogiques <i>Développement des dons d'observation et d'expression</i> <i>Eduquer à l'image</i>	
Créer des histoires pour les raconter	page 9
Imageries des fables, légendes et contes populaires	
Le texte	
Réinvestissement des acquis en y associant l'image	page 10
Mise en œuvre des rapports texte/image	page 11
Définir l'espace et les personnages	
La nature de l'illustration	
Les techniques	page 12
Allier l'image "d'expression personnelle" à une image de "communication"	page 13
La recherche du spectaculaire	page 14
Le champ de l'image, l'espace de l'image, la couleur	page 15
Dans le cadre des programmes	
Kamishibai et enseignements des lettres	page 17
Les arts plastiques au sein du dispositif Kamishibai	page 19-21
Définitions, thèmes et conditions de réception : les origines du Kamishibai	page 23-26

Des usages du kamishibai

Son principe

Le kamishibai se présente comme une sorte de grand livre d'images à manipuler d'une certaine manière

Figure 1: sur www.hanayome.biz/kamishibai



Les cartes illustrées s'insèrent soit verticalement, soit latéralement, et successivement, dans une armature de bois, un castelet qui fait office de fenêtre

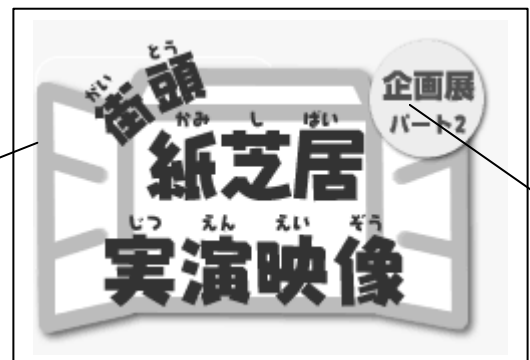
Tout ou partie des histoires, contes, légendes illustrées par ces cartons est écrite au verso de chaque illustration, pour assurer le fil de la narration.



Figure 2: sur www.doshinsha.co

Figure 3: sur www.digital.lib.nttdocomo.co

Ces images ne sont pas que des illustrations pour agrémenter la narration, **textes et images se « soutiennent » mutuellement pour aussi soutenir l'attention du public**



Dans le cas d'une mise en scène plus sophistiquée, les images peuvent être éclairées par un ou des projecteurs, et divers supports peuvent être adjoints, panneaux indicateurs, comme dans le cinéma muet, affiches...

Selon la forme scénique adoptée, le lecteur est récitant, conteur ou acteur. Dans ces deux derniers cas, il y a une plus grande part de mémorisation du texte, et d'éventuel ajouts de **glose**, qui sont autant d'options pour le conteur. Le texte, dit par un ou des récitants faisant jouer le ressort du dialogue, du chœur... Les spectateurs peuvent aussi être mis à contribution.

En tant que représentation théâtrale

Construire et mettre en scène un récit illustré sous la forme du kamishibai suppose donc de savoir mettre en relation le texte écrit, l'image et la diction

On ne fait pas que montrer l'image, on la « joue », l'adaptant au public

Le langage verbal

C'est au conteur donc de poser son texte afin que le changement des images soit un temps, soit de pause, soit une attente... « *ouvrez grand vos oreilles, et n'oubliez jamais ce qui va suivre...* » (*Amélie & Thrille contre les vampires*)

- c'est la place du **prologue**, mais aussi de tous ce qui dans le déroulement de l'histoire sert aux enchaînements et au suspens.

L'annonce faite, **le récit** se développe sur les registres appris des techniques d'expression et l'art de la narration:

- récit linéaire ... « *il était une fois...* » (*le conte du Chat triste*)
« *Nous sommes début janvier...* » (*La Grande Katastrophe*)
- forme dialoguée (*Une Guérison Mystérieuse*)
- adresse aux spectateurs :
« *Savez-vous ... ?* » (*Le conte du Chat triste*)

Cette **dramatisation** (au sens théâtral du terme) peut-être plus ou moins élaborée : aparté, dialogues, on peut ajouter bruitage, fond sonore, musique

- **les onomatopées** : on les trouve en usage dans la BD et au Japon, où l'idéogramme est à la fois image et son, expression d'une idée, elles servent dans la langue courante pour résumer une situation plus complexe que la seule évocation des bruits (ce que notre langage courant permet aussi « et *splatsh ! aglagla (gata gata)* ») Il existe une onomatopée du silence, de l'étonnement – *tout dans le regard : maji maji !...**)

Elles sont le moyen d'apporter plus d'expressivité au texte -et pourraient être incluses dans l'image, ce qui ne semble pas être le cas avant le manga –

- et de faire participer plus d'intervenants (*Horacius dictus Cocles*)
- voir les spectateurs, comme dans *La famille Circus*, où un assistant convie la salle à repérer sur une sérigraphie affichée des sons susceptibles de traduire la situation: cris et exclamations.

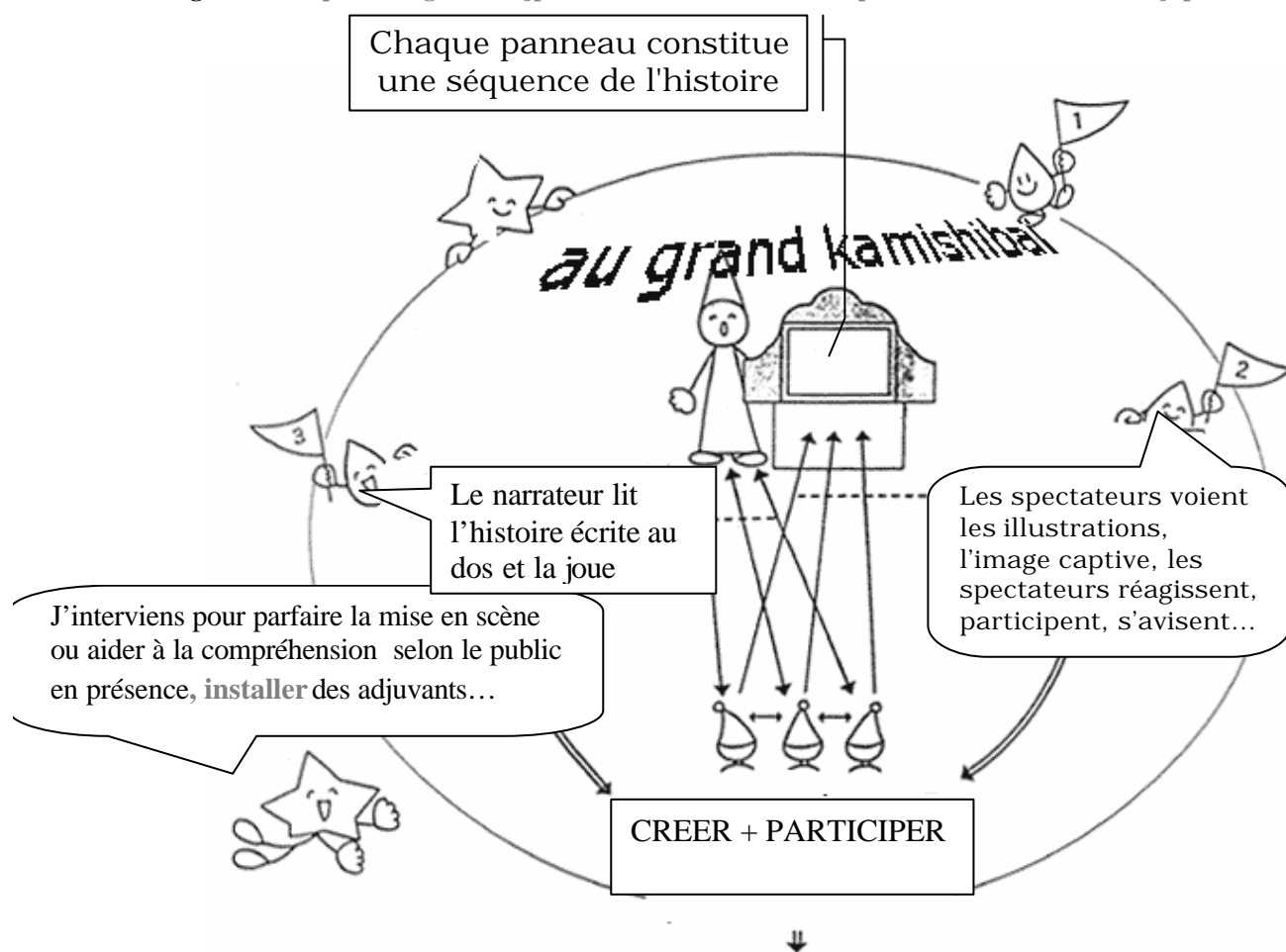
* JAPON au pays des onomatopées Pierre Ferragut Ed. Ilyfunet Le Japon en poche

La mise en espace

Théâtre de papier, au support de dimensions réduites (sans normes exactes, plutôt relatives à l'usage), le kamishibai attire son public par la confidentialité qu'il induit – une proximité qui est généralement la forme recherchée par le conteur- mais aussi par quelques constances ;

- **l'image occupe la totalité de la surface** (similarité écran)
- **un nombre définit d'images**, de 8 à 12 ou plus, réduit de préférence ; Comme toute contrainte, elle permet la concision, la concentration d'effets. L'économie de moyens pour l'image participe aussi de cette recherche, et peut favoriser le choix de certaines techniques

Figure 4 : <http://www.geocities.jp/kamishibai/index.html> adapté à défaut de traduire le japonais...



Échanges interclasses : par delà les expériences conduites pour « les enfants du kamishibai »

échanger les histoires ou les images, les unes servant à l'écriture des autres, par envoi postal ou par l'Internet, croiser les idées au moment de la création, en imposant des règles nouvelles, en apportant un élément perturbateur...

Le Kamishibai est **un travail interdisciplinaire** qui offre une richesse pédagogique dans les contenus d'apprentissage des programmes-cadres de l'éducation nationale

Objectifs didactiques

Ils reposent sur l'engagement des élèves - par leur contribution: chacun produit - dans une pratique collective où tous s'acheminent vers une proposition commune cohérente

Au sein de cette démarche prospective, il s'agit de

- créer des histoires pour les raconter
- passer de la lecture à l'écriture,
- passer de l'écriture au spectacle
- passer de l'écrit à l'image ou inversement

Et de croiser les langages, les outils et moyens de création et de communication.

En tant que travail sur le texte, si le conte en est le support originel, on peut imaginer d'autres usages, à travers d'autres genres: exposé, récit d'expérience - son usage préfigure le *diaporama* - et promouvoir ainsi des acquisitions fondamentales dans des disciplines autres qu'artistiques et littéraires.

Objectifs pédagogiques

Développement des dons d'observation et d'expression

Dans le contexte de la classe, favoriser la communication et **la coopération** entre les élèves

- en faisant valoir chaque cheminement particulier confronté à d'autres par la pratique de création (témoignage sur *Une Guérison Mystérieuse*)
- appropriation et appréciation critique par une suite de questionnements liés à ce qui a été dit et montré en groupe restreints, puis dans le récit (spectacle)

Les acquis et héritage culturels : en ouvrant le champ de ses références et en établissant des rapprochements

Le kamishibai fait le lien entre les images fixes de l'album illustré et celles, successives de la bande dessinée et du dessin animé, autant de supports connus des élèves dès les premiers apprentissages

- découverte d'une culture - Japon -
- par rapport à la diversité des publics scolaires : enquête sur d'autres pratiques d'arts vivants des différents pays d'origine ?
- Initier à la connaissance d'une culture fondatrice

Imageries des fables, légendes et contes populaires

« *Le royaume du conte, c'est d'abord notre univers personnel, le lieu de nos constructions et affrontements* » JP Agremy, président de la BNF

Pour visualiser les scènes décrites : quelques apports

- **imagier** des manuscrits et parchemins :
- les vitraux des églises occidentales pour les textes bibliques, les planches gravées diffusées par les colporteurs, les images d'Epinal etc. servaient à fixer quelques scènes et personnages stéréotypés de nos contes populaires
- **les livres jeux** pour enfant « *petits théâtres de papiers* » animés de figurines qui peuvent être articulées
- **et d'autres références** : Guignol et les marionnettes des théâtres forains (même dépendance à un texte, aux contes, même simplicité des intrigues, même archétypes), **le théâtre d'ombre, les lanternes magiques**, comparables par la segmentation en tableaux du récit

Les "enfants de la télévision" grandissent dans un contexte qui est souvent jugé comme "débauche d'images"

Avec les nouveaux médias, la création et de circulation des images c'est accélérée ; éduquer à et avec l'image, s'est offrir la liberté de se déplacer dans ce vaste réseau de significations, en permettre l'appropriation

Créer des histoires pour les raconter

Le texte

Sensibilisation aux éléments de la narration et de la description par des exercices mêlant un travail d'approfondissement sur le vocabulaire, les jeux de mots, temporalité, fonction du décor, fonction et particularités des personnages, tout ce qui crée l'imaginaire des situations, leur progression

Par repérage, réflexion sur la singularité des textes

- approche de l'histoire littéraire, diverses **lectures**,
- étude de contes ou d'autres genres narratifs: récit, fables, histoires extraordinaires ou poétiques...

Par imitation des discours, poursuites, pastiches, etc. puis **rédaction** des textes, individuellement ou en groupes d'écriture restreints en mettant en évidence le déroulement de la narration, varier les approches

- différents groupes rédigent différentes situations
- les groupes rédigent tous une variante d'une même situation
- Mise en commun avec validation des hypothèses (le résumé comme moyen de repérage de l'essentiel)

Les différents niveaux d'articulation qui constituent la narration sont importants car ils permettent des choix pour le déroulement du texte et la perception de son sens, mais aussi pour le passage à l'illustration, de l'acte à la scène "quoi montrer de ce qui est raconté ? "

Les outils: situation initiale, élément fondateur (perte, quête, phénomène etc.) qui sert à enclencher la suite, élément perturbateur, situation finale installent des repères au sein des péripéties

La forme du conte présente ces constantes définies, répertoriées (nommées fonctions, ou motifs, ou éléments du conte) De plus, textes courts, ils permettent l'appréhension de l'œuvre dans son intégralité

- sujet: c'est un récit de quoi ? un voyage initiatique ? une machination ? une quête ? une malédiction ? ...
- épreuves et/ou péripéties
- temps et lieux
- transgressions, métamorphoses, fantasmagories... le registre du merveilleux, du fantastique
- dénouement

Associer l'aspect verbal et plastique sous une autre forme (**l'affiche** de *La Famille Circus*)

Exploitation de l'aspect visuel de l'écrit (Propre à l'idéogramme et aux onomatopées)

Les alternatives d'exécution : mise en œuvre de situations de communication théâtralisées : techniques, intonations, modes de représentations

L'étude des témoignages met en évidence la structure du récit, les figures de style qui ont permis le déploiement d'effets à l'intérieur de l'image

Réinvestissement des acquis en y associant l'image.

Sélectionner dans le récit les passages importants que l'on pourrait associer aux illustrations : c'est établir **le script**

La qualité des illustrations peut répondre à des critères esthétiques, mais doit se soucier de la cohérence avec le récit et de lisibilité.

La part d'évocation peut être aussi riche par l'image que par l'écrit et le récit (diction, jeu de scène etc.) Cette non préséance de l'une des formes sur l'autre est un des intérêts de cette forme d'expression

La contrainte du peu d'images ne le permet pas toujours l'unité de temps, de lieu et d'actions pour chaque "tableau" comme dans une scène au sens dramaturgique du terme : il faut alors travailler les **fonctions de l'illustration**

- quelles solutions de continuité pour rendre compte du déroulement temporel ?
- les décors de fond s'enchaînent dans la chronologie du récit, comme des papiers peints déroulés ?
- interpénétration des espaces¹? Par superpositions en strates, ou barrières visuelles – cadres dans le cadre, fragmentations ...

¹ Propres à l'univers des contes d'ailleurs

Mise en œuvre des rapports texte/image

À chaque séquence correspond une image (?) un fragment du texte qui est lu (récité, conté ou « joué ») ? on peut en amont décider des “thèmes” de l’image illustrative

- qu’est-ce que chaque image « dit » de l’histoire ?
- y a t’il une image significative « de moments forts » ?

Expérimenter le jeu de ces rapports dans la mise en scène

Le kamishibai se trouve à la jonction des traditions de la narration séquentielle d’images fixes et des traditions théâtrales. Il faut donc entrer dans les codes propres à ses formes d’expression, gérer la dilatation du temps oral avec l’apparition des panneaux. Il n’y a pas le recours du mouvement à l’intérieur de la scène, il faut donc rythmer le récit

- si le texte est simultané : les paroles précisent le sens des
- images, résolvent sa polysémie, organise les dialogues
- si le texte précède: il prépare et explicite, annonce, amorce
- il peut être un aparté, un commentaire, situer l’action dans le temps et dans l’espace, comme cette sorte de prologue qui annonce la première image d’*Amélie & Thrille contre les Vampires*, qui explique comment les reconnaître...

Définir l’espace et les personnages

Par rapport aux conventions habituelles du genre de récit choisit

La représentation des personnages

- du registre du quotidien (l’école de *La grande Katastrophe*) au bestiaire fantastique (*le Conte du Chat triste*)
- généralement, **un jeu sur l’échelle** : rapports hiérarchiques et position dominante en terme de coloration et disposition dans l’image (le personnage occupe toute la hauteur)

Définir **le décor**, qui a quelques fonctions : **situer l’action** (sur un fond ou dans un lieu, intérieur ou extérieur, végétal, minéral...), préciser **les lieux** :

- l’« *ailleurs ou nulle part* » qui est souvent l’univers du conte, des espaces particuliers (école, cirque, Rome, l’Afrique ...) hostiles ou instables, bouleversés, traversés... ou plus généralement lointains, indéterminés...

À la description des lieux, les inventions graphiques et le choix des couleurs peuvent **relayer une part de fiction, un pouvoir d’évocation**

- l’usage d’une vue en plan dans *la grande Katastrophe*
- le raz de marée dans *le conte du Chat triste*

ainsi qu’une dimension **symbolique**

- piste aux étoiles et firmament de *La famille Circus*

La représentation des éléments secondaires, selon le contenu de l'histoire

- **omniprésence** des vampires dans *Amélie et Thrille* par exemple
- **fusion/superposition** des espaces : « ...et j'ai découvert un passage secret » *Amélie et Thrille contre les vampires*
- orchestrer des **répétitions, repères** dans la narration :
- réapparition des « mêmes » : serpent, fétiche dans *Le miroir magique* (instruments de la magie)
- vide ou foisonnant, le fond participe de l'esthétique et de la lisibilité de l'image : un décor absent peut évoquer une action antérieure (ellipse), un changement d'état (rêve) etc. Un graphisme dynamique peut souligner un déplacement, le transport, le chaos...

La nature de l'illustration

les techniques

Pour illustrer chaque séquence des récits d'une manière structurée et unitaire au niveau des personnages et des couleurs, les élèves doivent s'approprier des techniques, des méthodes et des thèmes. Les images doivent être lisibles à distance, donc claires dans leur organisation, et/ou nettement contrastées, colorées ou pas, attractives de fait

L'enfant s'oriente spontanément vers la représentation graphique dès lors qu'il s'agit de « figuration »

Le dessin : il est vecteur d'invention et d'expression : les enfants, avant de se conformer à un modèle, inventent leurs propres représentations.

- A l'âge où cette spontanéité s'efface devant une recherche de la ressemblance et de la conformité à un stéréotype, il faut davantage accompagner la recherche plastique et donner quelques outils à l'élève. Comme pour le texte, l'imitation, la copie, la citation sont des moyens
- La présence éventuelle de traits cernant les contours, la précision sont des choix préalables, dépendant des conditions de réalisation

À l'atelier de la Fraternelle, le choix est fait de conserver ces *dessins spontanés* – ces *mangas*..

- prise en compte des capacités spécifiques : savoir faire et/ou invention en terme de représentations
- valorisation du dessin spontané par le recours aux nouvelles technologies
- L'outil informatique a un rôle d'appoint car il permet la réalisation des typons (cliché photographique sur film positif destiné à être utilisé comme base à la réalisation des écrans ou des clichés) pour le tirage des images en sérigraphie

Les caractéristiques de styles du manga (BD japonaise)

- un art de la **ligne claire**
- l'humour des situations, la caricature sont récurrent
- les *kanji* (idéogrammes) utilisés comme éléments graphiques, onomatopées

Allier l'image "d'expression personnelle" à une image de communication

Par le **choix du médium**, ses contraintes et sa spécificité : la technique de l'estampe est spécifique à l'atelier de la Fraternelle, et impose des étapes rigoureuse de réduction – en nombre d'images et en style de figuration-tirages, passages successifs et multiplication des tirages.

D'autres **techniques graphiques** peuvent être utilisées pour jouer des rapports figure/fond

- **rôle des motifs, des jeux graphiques**, lignes courbes ou brisées, accumulées ou ordonnées etc. qui sont des manières de figurer des lieux, des éléments ((eau, terre desséchée etc. . dans *le Miroir Magique*.) (*Guérison mystérieuse*, neige de *la Grande Katastrophe*) mais qui peuvent aussi être de pures formes décoratives (frise assurant une unité, motif *all over* – procédé propre au manga : *trames*)

D'autres **procédés** :

- **estampe, linogravure, frottages**... coloration au pochoir
- **collage ou papiers collés** (selon le degré de figuration) ont la caractéristique commune avec l'estampe de permettre des répétitions - et donc des repères : personnages, motifs, décor... –

Un dispositif apparenté aux silhouettes découpées **du théâtre d'ombre** :

- A défaut des manipulations propres à cette forme, de figures découpées derrière un écran plat, les techniques mixtes (présence dans une même image de procédés différents) peuvent apporter les nuances recherchées dans le théâtre d'ombre : flou des figures en profondeur par exemple...)

Le montage photographique à partir de **prises de vue** dans la classe d'éléments réels ou fabriqués

- des objets, comme dans **les théâtres d'objets**, les montages surréalistes, ou des marionnettes confectionnées à partir de pliage, ribambelles, papier mâché etc. , des maquettes...
- les photographies peuvent ensuite être détournées et copiées/collées sur un fond coloré avec un logiciel de traitement de l'image (trames, photographies, dessin scanné et re-coloré etc....)
- l'outil infographique permet des effets spécifiques au manga, qui sont nos sources d'inspiration : surexpositions ou inversion des photographies pour créer des ambiances, filtres, flous etc....

La recherche d'une unité formelle n'exclut pas d'utiliser plusieurs sortes de dessins -

- le chat, dans "*Le conte du Chat triste*", n'est jamais le même, plusieurs élèves ayant contribué à sa représentation, il n'y a pas eu de sélection
- le mélange de plusieurs types graphiques est aussi un ressort de l'expressivité recherchée
- Ou de réaliser des images avec des techniques différentes
- pour marquer une progression, dans le temps ou dans la dramaturgie
- pour jouer de **contrastes** signifiants pour la compréhension du récit (Hétérogénéité des moyens plastiques)

La recherche du spectaculaire

En privilégiant les sensations fortes, en ménageant des surprises, le scénariste en accentue l'effet visuel : les moyens dont il dispose sont autant ceux de la simplification que, à l'inverse, une complexité dans l'image

La construction spatiale procède surtout de relations de proximité ou d'éloignement appuyées par le dessin, les dispositions, les proportions. Elle peut être soulignée par le dessin d'un paysage

La sérigraphie - mais aussi des formes **de techniques mixtes**, aquarelle et dessin, par exemple, ou coloriage et collage etc.... permettent **la superposition d'images**

L'étude de chacun des kamishibai révèle les options prises, étroitement liées à la question de la couleur puisque dépendante des encrages successifs : on accorde à chaque strate une couleur et une fonction, créant ainsi **un espace médian** qui joue de l'illisibilité immédiate de l'image, complexe, et où l'on apprend peu à peu à déceler l'action sous-jacente, ou un autre moment de l'action, un ressenti, une sensation...

- *la grande Katastrophe* vues en plan ou 'de dessus'
- perturbations d'orientations (3^{ème} tableau d' *Amélie & Thrille*)
- hiérarchie des plans

Tout cela se négocie à la création du projet, par ajustement et favorise la contemplation dans la durée

Le champ de l'image, l'écran, espace littéral du support

L'illustration plein cadre suppose une dynamique interne à chaque image : c'est sa composition, au sens de son organisation

- l'espace est limité par **le cadre**
- le champ de l'image est aussi un fond que l'on peut imaginer monochrome ou porteur d'un décor uniformisant, comme un papier peint, que l'on peut varier (couleurs à l'intérieur des motifs)

L'espace dans l'image : la représentation de l'espace

On peut considérer le cadre du kamishibai comme la « *fenêtre ouverte sur le monde* » des *veduta* de la Renaissance : le décor est caractérisé par une unité de lieu, intérieur ou extérieur, une vue, un paysage, un « décor »

Travailler les ambiances

Comment suggérer alors la profondeur ? Est-elle nécessaire ?

Les notions des hiérarchies des plans dans la construction de l'espace en trois dimensions, les perspectives sont des notions que l'on ne peut guère aborder avant le collègue

Le cadrage, comme déterminé par la photographie, c'est-à-dire la manière dont est cadré le motif (échelle des plans, plan d'ensemble, gros plan etc....), **les sorties de cadre** – figures tronquées, qui sont non plus des ruptures (cadre clos sur un espace) mais des solutions d'enchaînement, de liaison – sont également dépendants d'images mentales et donc de savoirs élaborés progressivement

- les jeunes enfants n'ont pas la connaissance des limites de l'image
- Ils appréhendent le support comme un vaste champ de projection,
- et dans toute son étendue, selon des relations de proximité
- (perspective rabattue)
- **la dramatisation** et **le montage des images** sur des rythmes spécifiques

La présentation linéaire des kamishibai dans leur exposition fait écho à la présentation tabulaire de la BD et met en évidence ce qui procède du montage au sens cinématographique : organisant la succession

La couleur

Les aplats de couleurs de l'estampe répondent à trois options concurrentes

- ◆ soumission de la couleur à la forme
- ◆ clarté de l'image
- ◆ lisibilité des codes : 2 ou 3, en fonction des « plans » introduits dans l'image

La couleur est en rapport avec **la construction narrative** : fonction de désignation et d'assignation (ce qui « ressort » ou doit « ressortir »)

Dans le cadre des programmes

Kamishibai et enseignement des lettres

Réaliser un kamishibai constitue une manière originale de répondre aux exigences des programmes de lettres à l'école, au collège et au lycée. Ceux-ci, en effet, s'organisent autour des **trois dominantes lire, dire, écrire auxquelles est associée l'analyse de l'image**

Si, comme c'est le plus souvent le cas, le kamishibai a pour point de départ **un récit**, le choix des passages qui seront illustrés est l'occasion d'étudier finement le texte retenu ou de structurer celui que l'on veut rédiger.

On peut d'ailleurs imaginer de ne travailler que sur **le canevas** d'un récit oral et de ne rédiger que des bribes de texte destinées à le soutenir. D'autres types de textes (explicatif, argumentatif) sont également susceptibles d'être transformés en kamishibai

Ensuite la réalisation des illustrations permet d'aborder **les valeurs descriptives, narratives ou psychologiques** des cadrages, de même que diverses techniques plastiques dans son activité interdisciplinaire

Enfin, on peut apprivoiser **l'expression orale** à différents niveaux de difficulté : d'abord en petit groupe, puis devant un public plus nombreux, une autre classe par exemple, avant d'aborder un auditoire inconnu ou encore plus important. Le support du kamishibai se révèle alors un précieux auxiliaire. D'une part il protège en parti le conteur, en partageant avec lui l'attention du public, d'autre part, les indications figurant au verso des images le rassurent. Parallèlement, durant répétitions et représentations, on forme le public à adopter un comportement de spectateur capable d'écoute attentive et respectueuse, mais aussi de participation et d'analyse critique.

Les arts plastiques

au sein du dispositif « kamishibai »

(dispositif: Ensemble d'éléments concourant à la situation d'apprentissage, espace, temps, matériaux instruments, références, types d'interventions)

De l'école primaire à la 6° et au-delà, au collège on fait référence aux notions suivantes

forme, figure

- savoir / représenter (dessiner, figurer)
- raconter avec l'image

il s'agit d'appréhender les moyens plastiques d'une intention narrative : le jeu possible avec les formes, qui n'est pas que la quête d'une maîtrise gestuelle et instrumentale, mais plus sûrement la découverte de la valeur expressive des écarts - par rapport à un réalisme, une ressemblance auquel se conforme l'élève -

*... prendre conscience de la valeur expressive des écarts, selon les moyens, selon l'instrumentation, des différences inévitables, entre le modèle et son imitation, qui peuvent fortuitement ou involontairement accentuer idéalement la ressemblance ou la détourner **spectaculairement**...*

- différencier la relation de la forme au fond
- les rapports entre constituants plastiques et « fond » ouvrent aux notions d'hétérogénéité et de cohérence

La notion d'unité dans le choix des matériaux en fonction de leurs relations plastiques, les éléments par rapport à l'ensemble,

La notion d'hétérogénéité pour les techniques du collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbations, techniques mixtes...

espace

- situer dans l'espace en deux dimensions
- notions d'organisation : répétition, alternance, superposition, agrandissement/réduction
- quelques principes plus complexes de composition
 - Concentration/dispersion
 - Plein/vide
 - Dominantes, sous-dominantes

couleur

L'utilisation de la couleur est liée au remplissage de surfaces selon des règles implicites concernant l'apparence finale de la surface et des bords, sur le choix des couleurs pour signifier tel objet ou tel sentiment.

Définir un langage des couleurs c'est faire dépasser la conception usuelle de la couleur quant à son rôle d'identification : les écarts, là encore, délibérés, confèrent à la couleur des fonctions nécessaires, au-delà de la seule imitation

- un rôle de désignation : fonction expressive, fonction spatiale, fonction esthétique
- un rôle d'identification symbolique

Étude des possibilités de combinaison

- *le conte du Chat triste*
 - bleu chat et personnages
 - rouge éléments de la mise en scène
 - jaune de Naples : décor de fond
 - *la famille Circus*
- Davantage d'interpénétration des couleurs/désignations moins lisibles ?
- *Amélie et Thrille contre les vampires*
 - Toujours noir un grand personnage
 - Rouge les autres personnages
 - Ocre jaune fond
 - *Une guérison mystérieuse*
 - Alternance : 4 jaune vert bleu / 4 rose rouge violet
 - Distribution / l'intérieur du corps (dedans, dehors, devant...)
 - *le Miroir magique*
 - noir grands personnages
 - rouge décor
 - or de l'ordre du symbolique
 - *la grande Katastrophe*
 - bleu 1^{ère} image (évacuation) scène noire s/fond
 - Fond : évolution vers le cyan
 - *Horatius dictus cocles*
 - Vert d'eau Fond
 - Noir Personnages et quelques éléments de

image

Fonctionnement de l'image et langages de l'image narrative
Nature et type d'images

Fabriquer une image dans le champ des arts plastiques, c'est faire des choix de médiums, de supports, de matières, de matériaux, d'outils afin d'organiser dans l'espace et dans le temps une configuration qui rende visibles, simultanément, un objet et un point de vue spécifiquement artistique sur cet objet.

Fabriquer, faire une image, c'est donc se déterminer concrètement sur la façon dont les objets et les choses vont être donnés à voir. C'est proposer une «vue» mais aussi une «vision» singulière.

Dans les classes supérieures : une approche progressive des constituants plastiques de l'œuvre et de la structure de l'œuvre :

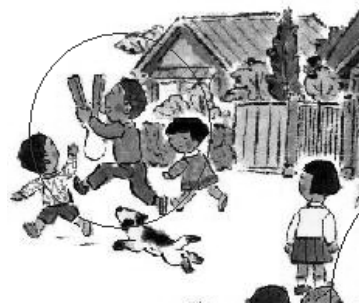
ligne, surface, couleur valeur, facture, volume, format, support, matériau, médium

relation forme/fond rapport plein/vide ; notion de champ, d'espace, de profondeur...sont des notions qui évoluent en tant que codes de représentation, jusqu'aux procédés photographiques, à l'infographie, aux multimédias

Le travail de recherche ainsi que l'aboutissement sont valorisés et le « *processus de création mis en jeu entre intentions et réalisation* » est mis en évidence : portée expressive, artistique et esthétique des partis choisis

Définitions, thèmes et conditions de réception : les origines du *Kamishibai*

Au Japon, le **théâtre (*shibai*) de papier (*kami*)**² est apparu probablement au XVII^{ème} siècle: des colporteurs auraient contribué à sa diffusion; ces marchands ambulants de sucreries - et, plus rarement, de livres, de médailles, et de bibelots - faisaient résonner leurs clapets (***hyoshigi***)³ (brigadier) dans la rue, les places, pour attirer les clients.



<http://atubon.hp.infoseek.co.jp/mimosuso.html>

Placé derrière un castelet (***butai***) accroché à une bicyclette, le narrateur (***Gaito Kamishibaiya***) faisait défiler des images - une dizaine de feuilles - et s'improvisait conteur (à moins que ce ne soit l'inverse)

A un certain moment de cette aventure, des mesures gouvernementales ont dû être prises pour contrôler ces pratiques, au point de vue de l'hygiène pour les marchandises, et pour éventuellement cadrer le contenu des histoires. Le kamishibai, à pu être ainsi le vecteur de certaines propagandes de guerre, ce qui souligne d'ailleurs qu'il n'était pas exclusivement une distraction pour les enfants

(Le parallèle pourrait être alors fait avec les actualités cinématographiques des débuts du cinéma)

Les conteurs de kamishibai étaient ainsi soumis à la demande d'un permis d'exercer.

² ***kami*** **かみしばい** suivant le contexte utilisé (des kanjis), signifie "*papier*", ou "*esprits protecteurs*", dieux dans la religion shintoïste.

³ ***Hyoshigi***: instrument utilisé dans les théâtres traditionnels *abuki*, *bunraku* ou *nô* pour annoncer le début d'une représentation, ou pour rythmer les annonces du *yobidashi*, celui qui dirige les combats de *sumo* ; il se compose de deux morceaux de bois dur ou de bambou, reliés par une mince corde ornementale, et joués en les percutants ou en frappant le plancher, lentement puis de plus en plus rapidement

Divertissement très populaire, il était aussi un "auxiliaire" de vente (sans en faire l'argument, comme aujourd'hui d'autres formes d'images médiatiques, la publicité par exemple) ; mais les enfants qui avaient acheté des bonbons étaient les mieux placés pour assister au spectacle. D'autres fois, on raconte qu'ils gagnaient leur ticket. Les deux pratiques mêlées dans l'exercice du métier soulignent la proximité avec le colporteur du continent européen ?

Il n'y a pas trace écrite de l'origine des images : les conteurs étaient-ils aussi descendant de ces peintres voyageurs connus dans tout l'Extrême orient ?

Les histoires racontées étaient inspirées des contes traditionnels japonais, mais aussi d'autres cultures et traditions orales. Dramatiques ou comiques – un aspect lié à leurs sources dans la tradition iconique japonaise des caricatures – les images étaient très vivantes avec des couleurs vives et tranchées, elles devaient être lisibles à distance.

Cette **tradition populaire** est restée très vivace, spécialement dans les années 30, période de récession économique – on parle alors de quelques 25.000 joueurs dont 6000 pour la seule ville de Tokyo – et juste après les destructions de la deuxième guerre mondiale :



<http://delphiessential.kunspace.com/essay.htm>

Souvent, les histoires étaient narrées sous formes d'épisodes, ce qui fidélisait le public.

On retrouvera cette habitude dans d'autres formes de narration séquentielle par image, dans la bande dessinée occidentale par exemple, dont la naissance est pareillement attachée aux colporteurs

On peut comparer cette « petite forme » au théâtre de marionnettes, dont la manipulation était bien évidemment beaucoup plus complexe - **le bunraku** japonais nécessite 2 assistants et un maître- mais qui a l'origine servait aussi à la narration des mythes fondateurs, épopées etc. et cela pour la distraction des enfants comme des adultes.

L'usage du castelet est aussi un point commun à ces deux formes de spectacles. Le théâtre de rue n'était pas le seul usage du kamishibai, mais c'est cette pratique qui l'a popularisée, comme Guignol en Europe.



www.2.odn.ne.jp/kisatsu/bangai/enji.html

Il fut aussi un instrument pédagogique, pour enseigner les disciplines scolaires.

Le kamishibai fut détrôné par la télévision vers 1953, mais cette pratique perdure aujourd'hui à travers le monde comme loisir dans le domaine de la littérature et des spectacles jeunes publics, mais aussi à des fins pédagogiques : la nécessaire restauration d'une approche sensible et moins passive des formes du spectacle, l'éducation à l'image et la construction de savoirs (lire, écrire, écouter, communiquer, créer, coopérer) a favorisé l'introduction de ces petits théâtres à l'école (outils médiateurs), dans les bibliothèques.

Il est aussi l'instrument de découverte d'une culture et, à travers le conte, d'une grande diversité de traditions, orales, iconographiques

En tant qu'outils à **images séquentielles** le kamishibai peut être considéré davantage comme **l'ancêtre des mangas** que « *TV primitive* » comme le surnomme Sashoki Kako, un conteur de kamishibai.

Le succès des conteurs de rues est sans nul doute à la base de l'engouement considérable de ce produit culturel spécifique au Japon, qui va d'ailleurs s'intensifier à cette même époque, après-guerre, grâce à des dessinateurs (**magaka**) remarquables, comme Tezuka Ozamu (1926-1989), et sous l'influence des comic strips américains (le Japon est alors sous occupation).

Les origines du kamishibai se sont ainsi perdues, comme beaucoup de traditions populaires, mais il semble qu'il fasse clairement partie de la culture visuelle japonaise des images colportées, au sein de laquelle on trouve de réelles proximités et prédécesseurs

Les supports narratifs

- les images de propagandes bouddhistes peintes sur rouleaux par des artistes ambulants à partir du XII^e siècle (**etoki**) ont en commun avec le kamishibai l'efficacité du langage visuel recherché et l'usage qui en est fait (hagiographie du fondateur histoires miraculeuses etc.)
- au sein des beaux arts (**bijutsu**), des images de divertissement (**ukiyo-e**, traduit par "*images du monde fluctuant*" (les sentiments) sont développées pendant l'ère Edo (1603-1868) et correspondent à ce que nous nommons *estampe*. L'art des estampes étaient un art d'illustration de livres, mais, très vite, l'image va primer sur le texte : on s'approche alors du « livre d'image », à regarder, et non à lire
- les rouleaux de dessins sur papier (**e-makimono ou emokimono** s'ils sont peints) illustrant en registre horizontal, des textes.

Les **emaki** apparaissent au Japon dès le VIII^e siècle, et connaissent une apogée au XIII^e et XIV^e siècle comme instrument de distraction de la noblesse.

De courts textes explicatifs ponctuent de longues scènes qui se déroulent à travers un écran (*hirofumi*). Cette priorité accordée à l'image - qui peut assurer seule la narration - est aujourd'hui une des caractéristiques du *manga*.

- les « *images de superstitions* » d'usage populaire

Les spectacles narratifs

- le théâtre de marionnettes (**Bunraku**) dont l'origine remontent à des temps très lointains ; les marionnettes (désignées sous le nom de **ningyoo-joruri** ou « *dramas de poupées* » - ou de **karakuri-ningyoo** "*poupées qui défilent*") étaient présentées par des artistes ambulants avant d'atteindre cette forme d'art élaboré au XVII^e siècle
- théâtres d'ombre (**kage-e**)
- **karakuri-megane** : des divertissements basés sur le défilement de plaques de verre gravées ou peintes (**Utsushi-é**, pour les lanternes magiques, apportées au Japon par les Hollandais pendant la période de Meiji (1868-1912))

Celles-ci ont été adaptées sur papier et sont très vite devenues populaires sous la forme kamishibai
