

Animer un atelier « Kamishibai » au musée

TOUS CYCLES / INTER-DEGRÉS / INTER-CYCLES

PROBLÉMATIQUES

Comment la pratique du théâtre de papier...

- permet-elle d'apprendre, de transmettre, outre des connaissances, le désir et le plaisir de dire ?
- permet-elle la création collective ?
- permet-elle à chacun de s'épanouir et de faire preuve d'inventivité ?

DOMAINES DU SOCLE

SOURCE : BO N° 17, AVRIL 2015

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer

Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen

Exprimer sa sensibilité et son émotion
S'engager dans un projet collectif

Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine

Inventer et élaborer en s'appuyant sur des connaissances
Utiliser le butaï et le kamishibai

PRODUCTIONS ENVISAGÉES

- Écriture d'un scénario
- Mise en scène d'un kamishibai
- Mise en voix des productions
- Mise en son

INTERDISCIPLINARITÉ

Français / Histoire-Géographie / Arts plastiques / Théâtre /
Musique / Technologie / EMC / Philosophie / Langues étrangères /
Langues anciennes / Sciences...

ÉTAPE 1

- RENCONTRER
- S'INSPIRER

TEMPS 1 : rencontrer le dispositif

- **OBJECTIF(S)** : découvrir le principe et les spécificités techniques du kamishibai et du butaï. Susciter l'appétence.
- **MODALITÉS** : classe entière pour présenter un exemple en classe ou au musée.

TEMPS 2 : observer les œuvres retenues et restituer

- **OBJECTIF(S)** : identification du sujet de l'œuvre. Portrait des figures rencontrées. Identifications des actions.
- **MODALITÉS** : travail en groupe autour d'œuvres choisies librement ou imposées. Prise d'informations pour comprendre le sens des œuvres (mots clés, croquis, recopiage du cartel, questions suscitées...). Verbalisation à fin de mutualisation en classe entière. Prise de notes par des secrétaires.
- **DURÉE** : de 30 à 50 minutes suivant l'autonomie des groupes.

ÉTAPE 2

- EXPÉRIMENTER
- EXPLORER

ÉTAPE 3

- RESTITUER
- LECTURE DU KAMISHIBAI
(THÉÂTRE SHIBAI-
PAPIER KAMI)

TEMPS 3 : choisir

- **OBJECTIF(S)** : concevoir une trame d'écriture. S'approprier la structure d'un récit. Développer la fantaisie.
- **MODALITÉS** : classe entière / groupes. Sélection collective des éléments qui constitueront le récit et l'image. Choisir les personnages et leurs caractéristiques. Définir : situation initiale – péripéties – solution finale. Envisager les coups de théâtre et les renversements de situation. Synopsis des images : figures, décors, actions. Les œuvres rencontrées servent de points d'appui.
- **AIDE** : en annexe schéma narratif et schéma actantiel.
- **DURÉE** : variable en fonction de l'ambition de l'atelier 60 minutes a minima.

TEMPS 1 : écrire un scénario et préparer les images

- **OBJECTIF(S)** : vivre un atelier d'écriture – vivre un atelier plastique.
- **MODALITÉS** : créer en petits groupes – sélectionner les étapes du récit à illustrer par une image – assigner à chacun une mission – limiter le temps.
- **AIDE** : un groupe « figures » – un groupe « situation initiale » – un groupe « réalisation du décor » – un groupe « tracé des figures » ...

TEMPS 2 : affiner le scénario

- **OBJECTIF(S)** : vivre un atelier d'écriture. Vivre un atelier plastique. Adapter le texte à l'image.
- **MODALITÉS** : mutualiser les productions et confronter texte et images. Adapter l'écrit aux visuels.
- **AIDE** : transformer le texte en introduisant détails visibles sur l'image, dynamisme, jeux de mots...

TEMPS 3 : mise en scène du kamishibai

- **OBJECTIF(S)** : ouvrir la sensibilité à des manières de dire peu habituelles. Utiliser les planches dans le butai.
- **MODALITÉS** : explorer le rythme de la lecture afin de donner du volume à l'histoire. Travailler la dynamique et le glissement des images (avancer – reculer les images – vitesse et rythme du défilement). Élaborer la mise en scène (lumière – sons – décor – ambiance). Ponctuer le récit avec du son.
- **DURÉE** : variable en fonction de l'ambition de l'atelier 60 minutes à minima
- **OBJECTIF(S)** : produire un spectacle. Souder le groupe en partageant une expérience originale.
- **MODALITÉS** : répartir le travail afin que chacun se mobilise .
- **AIDE** : butai en prêt au musée.
- **DURÉE** : variable en fonction du nombre de planches. 10 minutes a minima.

VARIANTES DANS LES MODALITÉS

LA PRATIQUE DU KAMISHIBAÏ PEUT PRENDRE DES FORMES AJUSTABLES EN FONCTION DES PROJETS.

- Les œuvres du Musée de Picardie offrent une multiplicité de sujets. A chaque enseignant d'investir son champ disciplinaire et sa transdisciplinarité (récit scientifique – récit historique – récit poétique ...).
- Demander aux élèves de travailler en petits groupes et non plus en classe entière. Chacun propose alors une réalisation singulière rassemblant quelques planches qu'il restitue à l'ensemble de la classe.
- Organiser le travail en assignant aux élèves un métier, à chacun sa tâche : metteur en scène – scénariste – monteur son – compositeur – musicien – acteurs – ingénieur lumière – plasticien – décorateur ...
- Le Service Éducatif propose des versions courtes où images de figures, décors, incitations, situations initiales sont déjà élaborées dans des parcours ciblés. Compter une demi-journée de présence au musée de la rencontre avec les œuvres à la restitution en salle.
- Envisager une version longue offre l'opportunité de travailler avec un intervenant dans le cadre d'un CLEA, d'un PAC ou d'un PEPS.

Le groupe vient alors au musée plusieurs fois et bénéficie d'ateliers pris en charge par les artistes écrivains – plasticiens – musiciens ou par des scientifiques.

ANNEXE

DES OUTILS POUR CONSTRUIRE UN RÉCIT

I. Le schéma narratif

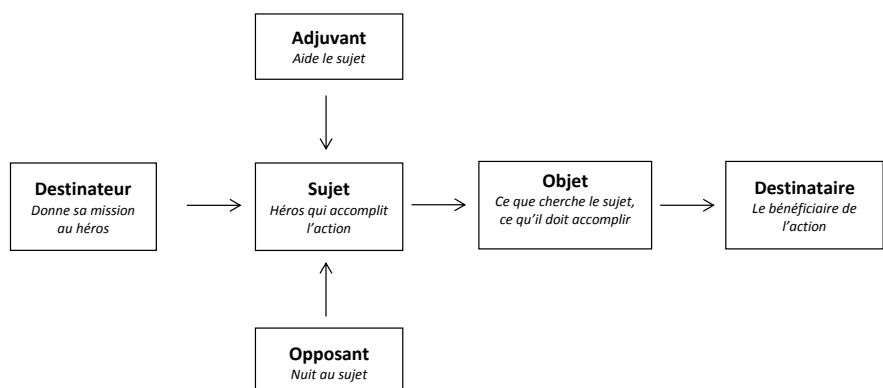
Lorsque tu rédiges une histoire, tu présentes des événements qui s'enchaînent logiquement. Cette structure, ce squelette du récit, se nomme le schéma narratif.

Pour que ton récit soit cohérent, tu dois respecter les étapes du schéma narratif :

- **Situation initiale** : le cadre spatial et temporel de l'histoire est donné, les personnages sont décrits dans une situation stable.
- **Élément perturbateur** : un événement rompt l'équilibre et déclenche l'action.
- **Péripéties** : un ou plusieurs péripéties en découlent ; les personnages doivent agir pour tenter de rétablir l'équilibre. Souvent, ils subissent des épreuves.
- **Résolution** : un élément de résolution dénoue la situation (souvent avec l'aide d'un ou de plusieurs personnages extérieurs).
- **Situation finale** : les personnages retrouvent une situation stable.

II. Le schéma actanciel

Tu dois également respecter le schéma actanciel : il détermine les relations des personnages principaux les uns par rapport aux autres. N'oublie pas que ce sont ces rapports de forces (positives ou négatives) qui mènent l'intrigue et provoquent l'enchaînement des faits constituant les étapes du récit.



D'après *Expression, 600 activités pour pratiquer l'écrit et l'oral*, F. Randanne et A.-V. Damay, Magnard, 2002.