Le *kamishibai* ou théâtre d'images : mode d'emploi

Gabriella Vernetto

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/esp/2161>

DOI : 10.4000/esp.2161

ISSN : 2532-0319

Éditeur

Centre d'Information sur l'Éducation Bilingue et Plurilingue

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2018

Pagination : 9-21

ISSN : 1127-266X

Référence électronique

Gabriella Vernetto, « Le *kamishibai* ou théâtre d'images : mode d'emploi », *Éducation et sociétés plurilingues* [En ligne], 44 | 2018, mis en ligne le 08 février 2019, consulté le 21 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/esp/2161> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/esp.2161>

LE *KAMISHIBAI* OU THÉÂTRE D'IMAGES: MODE D'EMPLOI

Gabriella VERNETTO

Tra gli strumenti legati al racconto sperimentati in Valle d'Aosta alla scuola dell'infanzia ed elementare, per l'insegnamento e l'apprendimento della lettura e della scrittura, il kamishibai occupa un posto privilegiato. Originaria del Giappone, questa tecnica di narrazione associa l'immagine al testo orale, la teatralità e la creatività. L'articolo si propone di fare il punto sull'utilizzazione di questo strumento nell'ambito di attività di promozione del plurilinguismo e di valorizzazione delle lingue familiari degli scolari.

Parole chiave: *apprendimento della lettura, approcci plurali, favola, diversità linguistica, kamishibai, plurilinguismo*

Among the tools tried out to teach languages and learn reading and writing by telling stories in kindergartens and primary schools in the Aosta Valley, the kamishibai occupies a special place. Born in Japan, the narrative technique associates pictures and orality, theatricality and creativity. The article aims to evaluate the tool and its applications in activities that promote plurilingualism and valorize the children's family languages.

Key-words: *learning to read, plural approach, tale, linguistic diversity, kamishibai, plurilingualism*

Le *kamishibai* est une technique de narration basée sur des images qui défilent dans un *butai*, un petit castelet en bois ou en carton, à trois portes. Le recto des planches, tourné vers le public, est réservé à l'illustration, le verso au texte conté. Les spectateurs focalisent ainsi leur attention sur les illustrations que le narrateur fait glisser une à une, au rythme du texte lu ou raconté.

De plus en plus répandu dans les milieux professionnels de l'enfance et de la petite enfance - crèches, écoles, bibliothèques, centres de loisirs - le *kamishibai* est un outil pluridisciplinaire qui permet un travail à plusieurs facettes: l'écoute, l'alphabétisation, la familiarisation avec la lecture à haute voix, mais aussi le visuel et la lecture de l'image, ainsi que l'imaginaire et la créativité, par la mise en place d'ateliers de production d'histoires, et la découverte du monde par les thèmes abordés dans le conte.

Le *kamishibai* ou théâtre d'images: mode d'emploi

G. VERNETTO

ORIGINE ET CONTEXTE D'APPLICATION

CARACTÉRISTIQUES

Kamishibai est un mot d'origine japonaise qui signifie littéralement «jeu théâtral en papier», de *kami* (papier) et *shibai* (théâtre). C'est une forme traditionnelle de raconter des histoires qui se développa au Japon, dans les temples bouddhistes, au 8^{ème} siècle. Les moines utilisaient des parchemins associant des images et du texte pour raconter des histoires aux fidèles qui étaient, pour la plupart, analphabètes. Ils utilisaient aussi des planches en papier qu'ils glissaient dans un cadre en bois: l'ancêtre du *kamishibai*.

Cette tradition s'est perpétuée jusqu'au 20^{ème} siècle, quand elle est revenue à la mode et s'est diffusée. Le *gaito* (conteur) voyageait d'un village à l'autre avec sa bicyclette et son castelet en bois, pour raconter des histoires traditionnelles. Avant de commencer sa narration, il vendait des friandises aux enfants et ceux qui en achetaient avaient le droit d'être placés devant le castelet. L'argent qu'il récoltait lui permettait de gagner sa vie (1). À l'heure actuelle, plusieurs associations, dont l'IKAJA (*International Kamishibai Association of Japan*), cherchent à diffuser dans le monde entier les principes de cet art dans une perspective de promotion culturelle.

Introduite en Europe dans les années 1970, la technique du *kamishibai* connaît actuellement un nouvel essor dans le monde entier et se diffuse en tant qu'outil pour la découverte du monde, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, des langues et pour la promotion du plurilinguisme (2). C'est dans ce sens qu'il s'est diffusé en Vallée d'Aoste, à partir de 2013, suite à un plan de formation pour la promotion du plurilinguisme et des approches plurielles, lancé en 2011. Il est venu ainsi s'ajouter à d'autres outils qui prévoient le recours à la narration (Vernetto 2016), tels que les sacs d'histoires (Vernetto 2017). L'utilisation du conte pour valoriser la richesse linguistique et culturelle du contexte multilingue valdôtain s'inscrit dans une tradition pédagogique solide (Decime 2015), ainsi que dans les nouveaux programmes pour ces niveaux scolaires (Région autonome de la Vallée d'Aoste 2016). Selon un sondage mené par la Surintendance des écoles de la Vallée d'Aoste en novembre 2017, 19% des classes d'école de l'enfance utilisent ce support pour des activités d'éveil aux langues (3).

L'un des principaux atouts de cet outil est sa simplicité. Simplicité du texte: les auteurs des planches pour *kamishibai* vont à l'essentiel de l'histoire. Un nombre réduit de personnages, humains ou animaux, des contes simples, épurés de tout ce qui n'est pas narratif (descriptions, pensées des personnages), des textes clairs et directs, des phrases courtes et des formes verbales

Le *kamishibai* ou théâtre
d'images: mode d'emploi

G. VERNETTO

SUPPORTS

simples, des dialogues prépondérants.

Simplicité de l'image: les scènes aussi sont simples et cherchent à mettre en évidence les personnages, par l'utilisation de plans différents. L'utilisation de la couleur est au service du ton de l'histoire et des sentiments des personnages. Texte et image sont en lien étroit: la correspondance doit être complète, vu que l'auditoire voit et écoute simultanément l'histoire. Tout détail superflu qui pourrait distraire ou rendre la compréhension plus difficile est proscrit.

Simplicité d'utilisation: c'est une petite mallette que le conteur peut installer partout, à n'importe quel moment.

L'autre caractéristique majeure de cet outil est la fascination qu'il exerce sur le public. Sa composante théâtrale produit un effet magique et favorise la concentration des enfants et des adultes autour de l'histoire racontée. C'est d'abord au castelet en forme de petit théâtre, qui s'ouvre lentement, à attirer l'attention du public. Puis, les planches qui défilent l'une après l'autre au rythme de la narration. Le mouvement des planches, savamment orchestré par le narrateur, entretient l'attention, entre anticipation de ce qui va se passer et confirmation des hypothèses formulées.

Le dernier avantage du *kamishibai* est son utilisation collective et partagée. Les enfants se réunissent autour du castelet et participent à la représentation: ils mettent en commun leurs émotions, leurs hypothèses, leurs images mentales, leurs réflexions sur l'histoire et son message dans une élaboration collective du récit. Le narrateur joue, en ce sens, un rôle primordial, non seulement dans le choix des planches en termes de qualité du texte et des images et de contenus adaptés à l'âge et aux intérêts des enfants, mais aussi dans sa capacité de mise en œuvre (emplacement du castelet, position du public, rituels d'ouverture) et de théâtralisation. Sur ce dernier point, le narrateur, par son jeu, veille à ne pas prendre une place excessive, à garder au centre de son interprétation l'histoire qu'il raconte et à prendre en compte les réactions des enfants.

Le théâtre en *kamishibai* se compose de quatre éléments: un narrateur et son public, un castelet et des planches en papier. Le castelet est une boîte rectangulaire en bois ou en carton: sur le devant, trois volets que l'on peut fermer lors des déplacements et qui, au début de la narration, se rabattent symbolisant la scène du théâtre; le dos de la boîte est vide pour que le narrateur puisse lire le texte imprimé au verso de la planche; une glissière pour faire

PISTES PÉDAGOGIQUES

passer les planches; une poignée sur le haut de la boîte pour faciliter le transport. Dans le commerce, on trouve des castelets aux formes et dimensions les plus diverses, mais il est possible de fabriquer soi-même son *butai*: il suffit de mener une recherche sur Internet pour trouver rapidement les instructions pour en réaliser un, en bois ou en carton. Il faut veiller à ce qu'il soit neutre, sans couleurs vives, sans détails qui puissent distraire le public et que les volets aient des formes arrondies. La version aux portes pointues, diffusée en France, ne correspond pas à la tradition japonaise (Montella 2014: 55).

Les castelets ainsi que les planches n'ont pas de dimension standard. Il faut, donc, vérifier avant de les acheter que les dimensions correspondent. En général, le nombre de planches varie de 10 à 16, mais il existe des versions plus courtes, de 5 à 6 tables, pour les chansons et les comptines. Si on décide de les produire soi-même, on peut utiliser le format A3 qui passe à l'imprimante, à la photocopieuse et à la plastifieuse. Sur une feuille, on dessine les images et sur l'autre on imprime le texte qui correspond à l'illustration suivante, on colle les deux feuilles et on les plastifie. Si on veut produire des *kamishibais* que les enfants peuvent amener chez eux, on peut fabriquer des petits castelets en carton, à partir de boîtes d'emballages vides par exemple, et utiliser des feuilles format A4.

La facilité et simplicité d'utilisation, ainsi que la possibilité de mettre en œuvre des activités variées d'écoute, de lecture, de narration et de création d'histoires, inscrivent la pratique du *kamishibai* dans le cadre d'une approche actionnelle et interdisciplinaire des apprentissages linguistiques. Ces activités renforcent chez l'enfant l'utilisation d'une langue vivante dans des situations de communication, où compréhension, production et action s'intègrent pour produire du sens: écouter la narration et observer les images pour comprendre l'histoire et la raconter; interagir en posant des questions ou en répondant aux questions posées pour formuler des hypothèses sur le conte et les vérifier; s'exprimer pour partager ses impressions et l'interprétation de ce qui est raconté; lire à haute voix pour le plaisir d'entretenir son public; écrire et illustrer des histoires de forme créative pour les raconter à un destinataire réel.

Tout comme le livre, le *kamishibai* est un objet culturel qui entretient l'imagination de l'enfant, aide à prolonger sa pensée, favorise sa réflexion, ouvre son esprit et sa curiosité vis-à-vis des person-

Le *kamishibai* ou théâtre d'images: mode d'emploi

G. VERNETTO

CONTER AVEC LE *KAMISHIBAI*

nages et des récits qui habitent le théâtre de papier. Il est, par-là, source d'enrichissement culturel et de développement cognitif car l'élève apprend la concentration, la visualisation et l'imagination à l'écoute d'un récit. Il apprend également à ordonner les séquences de la narration et à développer des stratégies pour les exprimer oralement; à développer sa capacité de réflexion critique; à avoir confiance en soi grâce à ses créations collectives et personnelles; à stimuler son imaginaire.

Il est, enfin, un outil de socialisation car il offre l'occasion d'entamer un dialogue entre le conteur et son public, pendant et après la narration, aide à créer une atmosphère de confiance, accueillante et ludique, qui stimule l'expression personnelle et favorise la communication orale.

La première activité que l'enseignant peut mettre en place grâce au *kamishibai* est la narration d'histoires à ses élèves. Certaines précautions sont nécessaires avant de proposer l'activité: lire attentivement le texte, l'apprendre par cœur et préparer la mise en scène. Il est conseillé de se placer devant un miroir, pour vérifier l'effet que le mouvement des planches pourrait avoir sur le public. Il est également important de vérifier que les planches soient dans le bon ordre avant de les insérer dans le castelet. Une planche au mauvais endroit interrompt le fil de la narration et gâche tout le plaisir.

L'espace de la représentation demande une attention particulière: il vaudrait mieux demander aux enfants de s'asseoir en demi-cercle sur un tapis, autour du castelet posé sur un support, par exemple une table basse ou un guéridon, un peu plus élevé. Une légère pénombre permet de créer une ambiance théâtrale et favorise la concentration.

Au début de la narration les trois portes sont fermées. À la manière des *gaitos*, le narrateur peut envisager de théâtraliser le début de la lecture par une petite formulette initiale, une comptine ou une chanson. Dans la tradition japonaise, le conteur heurte deux bouts de bois, les *hyoshigis*, d'abord lentement et puis plus rapidement, avant d'ouvrir les battants.

Pendant la narration, il faudra penser aux variations de voix, au rythme, aux chansons, au bruitage (4), aux transitions. Dans le passage d'une illustration à l'autre les scènes s'intègrent et le choix du mouvement associé à la transition contribue à créer des émotions: un passage lent favorise le surgissement d'hypothèses, un passage rapide provoque un effet de surprise, un arrêt sur image entretient le suspense, un mouvement en va-et-vient exprime l'hé-

DU SPECTATEUR AU CONTEUR

situation et le doute. Une autre technique de défilement est la *vague* (Montelle 2014: 16): le conteur imprime un mouvement de haut en bas qui reproduit la marche d'un personnage, d'un animal.

Certains contes se prêtent plus que d'autres à l'interaction avec le public: le conteur pose des questions, attire l'attention sur une image ou un détail en l'indiquant sur la planche.

À la fin de la lecture, il pensera à ne pas enlever la dernière illustration et à fermer les battants du support, pour ne pas montrer à nouveau la première illustration. Il pourra reprendre une formule, chanter un refrain en fonction de l'histoire racontée, dire le titre de l'histoire qui, en général, n'est pas annoncé au début pour garder un effet de surprise.

Une seule narration ne suffit pas pour que les enfants comprennent à fond le texte, il faudra veiller à reprendre plusieurs fois la narration et, éventuellement, en changeant de langue. Il ne faut pas oublier non plus que la narration, sans le support d'illustrations, favorise la fabrication d'images mentales qui stimulent l'imagination. Le *kamishibai* pourrait, alors, être utilisé à la fin d'un parcours de narrations orales en langue maternelle ou dans une langue seconde que les élèves maîtrisent suffisamment pour comprendre l'histoire sans le support des images.

Pour prolonger le plaisir du conte et entretenir l'entrée dans la lecture, l'enseignant utilisera des planches tirées d'albums que les enfants seront heureux de retrouver plus tard pour s'arrêter sur les images, relire le texte et mieux s'approprier le récit. Dans ce cas, il faudra veiller à utiliser des albums qui correspondent aux caractéristiques spécifiques des *kamishibai* évoquées plus haut. L'enseignant produira également des livrets qui contiennent les images en noir et blanc ou les dessins que les élèves ont réalisés, à partir des activités de narration, et le texte: l'enfant pourra ainsi retrouver le conte dans le coin bibliothèque de la classe pour des activités de lecture libre ou l'emprunter pour le lire à la maison, en famille.

Quand les élèves se sont approprié l'histoire, ils peuvent à leur tour la raconter, seuls ou à plusieurs, en s'aidant des illustrations lors d'une présentation devant un public de parents ou d'élèves d'une autre classe.

La narration inscrit l'activité de lecture dans un contexte porteur de sens qui va au-delà de la répétition passive d'un texte. L'entraînement à la lecture n'est plus un exercice scolaire stérile dont le seul destinataire est le maître. C'est le travail nécessaire pour aboutir à une lecture à voix haute de qualité pour un public réel.

Le *kamishibai* ou théâtre
d'images: mode d'emploi

G. VERNETTO

DU CONTEUR À L'AUTEUR

De plus, la performance en public demande non seulement la maîtrise de la technique de lecture, pour gagner en fluidité, mais également du paraverbal: intonation, articulation, débit, volume. Le fait que le petit lecteur soit partiellement dissimulé derrière le *butai* favorise la prise de parole, car le castelet agit comme un écran protecteur entre le public et l'élève-conteur, qui peut ainsi mettre sa crainte ou sa timidité de côté.

Certaines maisons d'édition, comme Hatier, par exemple, proposent des planches de *kamishibai* accompagnées du guide de l'enseignant qui comporte: le déroulement des activités (collectives, en petits groupes et individuelles), le matériel collectif, des fiches d'activités et un référentiel de mots individuels photocopiables.

Limiter l'utilisation du *kamishibai* au seul apprentissage linguistique et de la lecture serait faire l'impasse de l'apport du conte pour l'acquisition de compétences générales. À titre d'exemple, pour une entrée dans l'histoire de l'art, la maison d'édition Elan Vert a transposé deux albums de la collection «Pont des Arts» en version *kamishibai*: *Petit Noun, L'hippopotame bleu des bords du Nil* et *Le Petit cheval bleu*. Albums et planches sont accompagnés d'un guide pédagogique qui peut être téléchargé du site du réseau Canopé. Pour l'acquisition de compétences sociales et civiques, l'organisation de jeunesse belge «Latitude Jeunes» propose un kit pédagogique d'éducation à l'alimentation, *Abracadabra, goûte-moi ça*, composé de trois histoires, racontées à l'aide d'un *kamishibai*, un cahier pédagogique et des fiches d'activités. Le kit s'adresse à des enfants de 4 à 7 ans et peut être téléchargé gratuitement du site de l'organisation.

L'utilisation du *kamishibai* se prête, enfin, à une activité de production collective ou individuelle des planches à partir d'un conte déjà travaillé en classe ou d'une production originale des élèves. Dans les classes de l'école de l'enfance, elle fait l'objet d'une dictée à l'adulte, dans des classes à plusieurs niveaux ou dans la cadre d'un projet interclasses, elle peut être écrite avec un tuteur, par exemple, un élève plus âgé ou un élève qui est déjà entré dans l'écrit-lecture. Avec des élèves qui savent écrire, comme pour toute création de texte libre, des aides seront mises à leur disposition: affichages de classe, imagiers, fiches de lexique, cahier d'orthographe, cahier de grammaire, dictionnaire...

La création des planches pour le *kamishibai* peut enfin faire l'objet d'un travail entre plusieurs classes de la même école ou d'un projet de correspondance avec des classes d'un autre pays: une classe

écrit, l'autre illustre, une classe commence l'histoire, l'autre la continue, une classe raconte l'histoire dans une langue, l'autre la traduit dans une autre langue.

Dans ce processus de création, l'écriture du scénario est la première étape, la plus complexe. Les enfants définissent les personnages, le lieu, le moment, enchaînent les péripéties, établissent le dénouement, imaginent les dialogues. L'enseignant est là pour assurer la cohérence du récit et la justesse du texte: bref et précis.

L'étape suivante est la réalisation d'un chemin de fer, qui place toutes les séquences dans leur continuité comme des wagons, et l'ébauche des dessins pour chaque planche. Le chemin de fer favorise la mise en séquence des planches et la mise en page des illustrations. Il ne faut pas oublier que le recto de la planche (image), ne correspond pas au verso (texte et petite image de référence) à cause du défilement des planches que cette technique demande: ce que le public voit, n'est pas ce que le narrateur lit.

Dans le cadre d'une activité interdisciplinaire autour des arts visuels, l'enseignant pourra aborder les différentes techniques de réalisation des images: collages, crayons de cire, aquarelles, gouaches, ... Les élèves plus grands peuvent étudier le rôle de chaque planche (présentation de personnages, présentation d'un conflit, d'un questionnement, dénouement de l'histoire) et l'effet qu'elle doit faire sur le public: effet comique pour déclencher le rire, suspense, mystère pour provoquer le questionnement.

Toujours avec les élèves plus grands, il serait intéressant de travailler sur les types de plan et les amener à choisir celui qui s'adapte le mieux à chaque scène: le gros plan pour montrer un détail important qui resterait inaperçu dans un plan d'ensemble; le plan rapproché pour favoriser l'identification du personnage ou mettre en évidence ses émotions et ses sensations; le plan moyen pour montrer la relation entre deux personnages au cours d'un dialogue; le plan d'ensemble pour montrer le mouvement d'un personnage; le plan général pour mettre en évidence la relation avec le décor.

Il ne faut jamais oublier que les illustrations servent de support à la narration et que la compréhension dépend en bonne partie de leur efficacité. Il ne faut pas oublier non plus que l'une des caractéristiques principales du *kamishibai* est son style épuré: des décors simples, sans trop de détails, des personnages de grande taille et aux couleurs nettes et vives, reconnaissables à distance et sur chaque page, de façon à ce que leur identification par le spectateur soit évidente.

Il est important alors de veiller à caractériser ces personnages.

Une fois décidé le portrait physique du protagoniste et des personnages principaux, il vaudrait mieux demander à un seul enfant de dessiner le même personnage de manière à garder une certaine régularité de représentation graphique. La technique du collage s'avère dans ce cas très efficace et permet à chaque élève d'avoir son rôle dans la composition des illustrations. Une autre possibilité est de représenter les personnages par des formes symboliques (ronds, carrés, ...) qui traduisent leur caractère. Par exemples, un grand triangle noir pour la tête du loup et deux petits triangles pour les oreilles, des ronds roses pour les trois petits cochons ou blancs pour les sept cabris. Ou encore d'utiliser des objets, comme dans la version des *Trois petits cochons* des éditions Callicéphale où les personnages se présentent sous forme de bonbons et de biscuits.

Pour faciliter le travail de composition, l'enseignant prépare des feuilles A3 et trace une ligne en bas et en haut de la feuille, pour délimiter l'espace où il ne faut pas dessiner ou écrire, car il serait caché par le bord du théâtre. Sur d'autres feuilles A3, l'enseignant prépare le verso de la planche: l'emplacement pour une image miniature qui reproduit la planche suivante, celle qui correspond au texte; pour le numéro de la planche pour les remettre en ordre plus rapidement; pour le texte qui devra être écrit de manière lisible. Quand la narration nécessite de ne pas dévoiler l'ensemble de l'image, il est bon d'insérer un trait vertical pour indiquer au conteur où il doit s'arrêter.

Les élèves plus grands peuvent écrire le texte à l'ordinateur et, pour faciliter l'implication des élèves dyslexiques, il vaudrait mieux utiliser des polices sans empattements ou des polices conçues expressément pour eux. Si le conte est en plusieurs langues, il serait bien d'attribuer une couleur à chaque langue et de garder la même charte graphique pour toutes les planches. Les petits peuvent copier le texte en lettres majuscules et, puisqu'ils ne savent pas encore lire, on peut ajouter des pictogrammes à la place de certains mots, pour les aider à se rappeler l'histoire.

Une fois la planche avec l'image et celle avec le texte achevées, l'enseignant peut les coller et éventuellement les plastifier. L'ajout de petits onglets marque-page sur chaque planche aidera les élèves à les faire défiler au moment de la narration.

La phase finale est la narration de l'histoire. La lecture doit être la plus fluide possible et respecter le ton et le style propres à chaque personnage. Un entraînement avant la présentation est bien évidemment nécessaire, sans oublier cependant que, surtout avec les élèves plus grands, le texte n'est qu'une base pour la narration et

Le *kamishibai* ou théâtre
d'images: mode d'emploi

G. VERNETTO

KAMISHIBAI ET APPROCHES PLURIELLES

que le conteur peut très bien le modifier en ajoutant des détails. La mise en scène aussi doit être soignée: rituel d'ouverture, bruitage, musique de fond. La narration peut être individuelle ou collective: un élève - une phrase; un élève - une planche; un élève lit les passages narratifs et d'autres les dialogues, en jouant chacun un personnage différent.

Les *kamishibais* ainsi réalisés peuvent être empruntés pour des séances en famille, passer à d'autres classes, être envoyés à des classes jumelées, participer à des concours, à des festivals organisés à l'occasion de la Journée internationale des langues du Conseil de l'Europe, de la Journée de la francophonie, de la Journée internationale de la langue maternelle de l'UNESCO, être racontés à l'autre bout du monde grâce aux visioconférences, être transformés en montages vidéo et publiés sur Internet.

Dans le contexte valdotain, le dispositif théâtral du *kamishibai* a permis de développer des activités autour des langues de l'école, de découverte d'autres langues et cultures, notamment celles des familles, d'implication des parents dans des activités de classe (Vernetto 2017) ainsi qu'il est prévu par les nouveaux programmes. Ces activités favorisent la sensibilisation à la diversité des langues et des cultures et l'ouverture sur l'autre, l'intégration positive du plurilinguisme des élèves, la représentation de soi comme pluriel; le développement de la conscience linguistique et de la capacité de comparer les langues et d'opérer des transferts d'une langue à l'autre.

Dans le cadre d'une approche d'ouverture à d'autres cultures, parfois très éloignées, cet outil se prête, avant tout, à la découverte du pays dont il est originaire: le Japon (Cid Lucas 2009). L'enseignant peut demander aux élèves ce qu'ils savent sur ce pays et où il se trouve sur le globe. Il leur propose, par la suite, de découvrir la culture et la langue japonaise. L'album *Mes images du Japon* de Etsuko Watanabe, Seuil Jeunesse, est un support intéressant pour ce genre de travail. La quatrième de couverture est une incitation à entrer dans la culture de ce pays: "Viens, je t'invite à découvrir le Japon, mon pays! Je te présenterai ma famille, ma maison, ma ville. Je te montrerai ce que je fais à l'école, comment on célèbre les fêtes, et tout ce que j'aime! Alors, ouvre le livre et suis moi." L'album s'éloigne des clichés sur le pays et au lieu de proposer une vision anthropologique neutre et froide de sa découverte, il l'inscrit dans une invitation au voyage qu'un enfant japonais adresse à d'autres enfants, dans une simulation de communication à distance. Un autre album, *La Grande Vague*, de la collec-

tion «Pont des Arts», éditions L'Elan Vert, transporte les élèves dans le Japon du peintre Hokusai et à travers les aventures d'un enfant qui vit dans un village de pêcheurs, c'est l'univers pictural de cet artiste qui se dévoile. La lecture de contes japonais (5) permet un approfondissement sur la langue et la culture japonaise et le *kamishibai* *Gaïto Kamishibaya*, édition Siete Leguas, montre aux élèves la vie des conteurs de rue. Le texte raconte l'histoire d'un pilote de guerre japonais qui, à la fin du conflit, décide de voyager dans le monde entier en racontant des histoires de *kamishibai* pour promouvoir la paix.

Dans le contexte valdotaïn, les versions bilingues italien-français favorisent l'acquisition de compétences de lecture dans les deux langues de scolarisation du système éducatif (Floris 1994). L'élargissement de la narration à d'autres langues de la part de l'enseignant, d'un autre adulte (parents, grands-parents, d'autres enseignants) ou d'élèves plus grands est une autre manière de promouvoir le plurilinguisme à travers le conte (Vernetto 2017). À titre d'exemple, dans la tradition japonaise, on fait largement recours aux onomatopées (Montella 2014) qui, dans des versions plurilingues du conte se prêtent à des activités de comparaison et découverte de la diversité linguistique. Édith Montelle suggère de faire entendre le bruit, le cri de l'animal par exemple, avant de prononcer le mot, pour favoriser le surgissement d'images mentales (Montelle 2014: 19).

Mais c'est surtout dans le cadre d'activités de production que le *kamishibai* s'avère important pour faciliter le contact avec la diversité linguistique et culturelle et pour mettre en place des activités de comparaison qui favorisent la capacité d'opérer des transferts et la réflexion autour du fonctionnement des langues. Le point de départ peut être le scénario d'une histoire dans une langue qui sera par la suite traduit dans d'autres langues, mais également un texte où plusieurs personnages parlent des langues différentes ou à l'intérieur duquel les langues se mêlent dans un même énoncé.

L'écriture consécutive en deux ou plusieurs langues facilite, d'un point de vue interculturel, la valorisation des langues familiales des enfants et, d'un point de vue linguistique, l'introduction d'activités d'intercompréhension entre langues romanes et de réflexion métalinguistique entre les trois langues de scolarisation des élèves - l'italien, le français et l'anglais. Ces démarches leur permettent d'adopter un regard analytique sur le fonctionnement des langues et de réinvestir des compétences acquises dans d'autres contextes.

CONCLUSION

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Quel avenir pour le *kamishibai*? Survivra-t-il à l'ère numérique comme il a survécu à la télévision et au cinéma? Resterait-il toujours un espace convivial et ludique de partage ou se transformerait-il en objet de consommation individuelle par Internet, tablette, smartphone? Quelques tentatives de transposer le *kamishibai* au numérique commencent à voir le jour. Le Kid Web Japan propose déjà des contes traditionnels japonais en version numérique où des planches animées sont accompagnées du texte. Les vidéos sur YouTube de présentation de *kamishibais* réalisés par des élèves se multiplient. *Galaxargot* de Yuiko Tsuno est un *kamishibai* numérique en version epub que l'on peut télécharger et visionner sur iPhone, iPad, smartphone et sur ordinateur.

L'école saura-t-elle tirer profit des avantages du numérique pour des buts éducatifs? Le numérique servira-t-il pour renforcer le lien entre la famille et l'école? Facilitera-t-il l'entrée dans la lecture, notamment chez les élèves les plus fragiles? Autant de pistes qui méritent d'être étudiées et approfondies, autant de scénarios qui questionnent le monde de l'éducation. Un projet Erasmus Plus, *Lecturio+*, va dans cette direction. Porté par l'Association internationale pour la promotion de l'intercompréhension à distance (Apicad), il implique des universités d'Allemagne (Universitat des Saarlanders), Espagne (Université de Barcelone), France (Université de Corse Pascal Paoli), Italie (Università del Salento, Università degli Studi Roma Tre) et associe la Région autonome Vallée d'Aoste. Le projet, qui a démarré en décembre 2017, cherche à étudier quelques-unes des pistes d'application évoquées plus haut dans des contextes d'éducation plurilingue et dans le cadre de projets de recherche-action.

CID L. F. 2009. *El «kamishibai» como recurso didáctico en el aula de educación infantil y primaria: una experiencia educativa. Propuestas para un entendimiento orientado-occidente*. Bordon 61 (4), 141-149, ISSN: 0210-5934.

DECIME R. 2015. Textes en francoprovençal pour l'enfance et la jeunesse. Textes narratifs pour introduire et motiver l'apprentissage du français. *Éducation et sociétés plurilingues*, n. 39, p. 3-12.

FLORIS P. 1996. L'alphabétisation bilingue au Val d'Aoste. Étude de divers aspects des «représentations» de la langue française élaborées par les petits valdôtains. Supplément à *L'École valdôtaine* n. 23, III-IV.

MONTELLE E. 2014. *La boîte magique*. Strasbourg: Callicéphale éditions. Région Autonome de la Vallée d'Aoste. 2016. *Délibération du gouvernement régional n° 1103 du 19 août 2016, Adattamenti alle necessità locali della Valle d'Aosta delle indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione e gli adattamenti alle necessità locali della Valle d'Aosta*

RÉFÉRENCES SUR INTERNET

delle indicazioni nazionali (piani di studio) delle scuole del secondo ciclo di istruzione.
En ligne <http://www.scuole.vda.it/index.php/adattamenti>.

VERNETTO G. 2016. Il racconto: strumento di valorizzazione del plurilinguismo. *Bambini*, n. 4, p. 29-34.

VERNETTO G. 2017. Les Sacs d'histoires: mode d'emploi. *Éducation et sociétés plurilingues*, n. 43: 19-31.

IKAJA, International Kamishibai Association of Japan,
<http://www.geocities.jp/kamishibai/index-eng.html>.

D'une langue à l'autre, DULALA, concours kamishibai plurilingue:
<https://www.dulala.fr/le-concours-kamishibai-plurilingue-dulala/>.

CANOPE, Pont des arts: <https://www.reseau-canope.fr/notice/pont-des-arts.html>.

Latitude Jeunes:

<http://www.latitudejeunes.be/OutilsEtPublications/Alimentation/Pages/default.aspx>.

Kid Web Japan: <http://web-japan.org/kidswb/folk/index.html>.

Projet Lecturio+ <https://www.miriadi.net/nouvelles/projet-lecturio>.

Pour des kamishibai en plusieurs langues voir les sites des maisons d'édition Lirabelle <http://www.lirabelle.fr>, Siete Leguas <https://sieteleguas.es/es/>, Callicéphale <https://www.callicephale.fr/>, Éditions grandir <http://www.editionsgrandir.fr/>, Éditions Paloma <http://www.editionspaloma.ch/fr/>.

Les documents en ligne ont été consultés pour la dernière fois le 9 janvier 2018.

NOTES

1. Pour une histoire plus détaillée du *kamishibai* cf. Montelle 2014, Chapitre 2, pages 21-29.

2. À titre d'exemple, l'association française «D'une langue à l'autre» (DULALA) organise, depuis 2015, un Concours *Kamishibai* plurilingue.

3. Source: Surintendance des écoles, rapport d'expérimentation sur la réforme scolaire, année scolaire 2017/2018 <http://www.scuole.vda.it/index.php/adattamenti/monitoraggio-adattamenti>.

4. Les planches des éditions Siete Leguas sont accompagnées d'un CD contenant les bruits.

5. Voir à ce propos le site <https://tanukinomonogatari.wordpress.com/contes-japonais/> qui propose une soixantaine de contes traditionnels accompagnés de notes culturelles ainsi que le guide de l'enseignant pour exploiter la version anglaise du conte «Hats for the Jizos» - <http://www.kamishibai.com/PDF/TeachersGuide.pdf>.