

Japon. Objets animés.

Les ateliers d'arts plastiques

Pendant qu'un groupe suit la visite avec la responsable des collections, un autre groupe, encadré par une animatrice, réalise un travail plastique en lien avec les techniques et les thématiques de l'exposition.

Les mots liens : mouvement, métamorphose, anthropomorphisme, construction dans l'espace, cerisier, chat, robot, couleurs symboles des caractères des personnages, miroir, avatar.



Cycle 1, début du cycle 2.

Un objet anthropomorphique pour les plus petits.

Teru teru bōzu signifie *brille brille bonze*, en référence au crâne rasé des moines bouddhistes. *Teru* est aussi un verbe japonais qui décrit l'ensoleillement, et *bōzu* un terme affectueux pour s'adresser aux petits garçons. Ces poupées sont populaires depuis l'ère Edo (1603-1868).

Pour faire venir le soleil, les poupées doivent être suspendues en nombre sous la corniche du toit de la maison, dehors aux fenêtres ou à un arbre.

Assemblage, personnalisation.

+ Décoration de son kimono de saison.



Cycle 2, cycle 3.

Une *karakuri ningyô*.

Karakuri signifie astuce, mécanisme.

Dans la tradition japonaise, ce sont des poupées mécaniques ou automates, ancêtres des robots d'aujourd'hui.

Origami, collage, coloriage.

+ Métamorphose du héros en robot.



Tous les cycles.

Le kakemono chat / cerisier

Agencement de matières : on travaille sur des reproductions de fleurs, pelage du chat.

L'utilisation de différentes matières donne un effet visuel et tactile qui raconte une histoire.

Format vertical d'un kakemono.



Exemple : fleurs de cerisier du Japon, le temps qui passe.

Exemple : dessin du chat, un instant en quelques traits.

Avant la bande dessinée, l'estampe japonaise.

Estampe se dit *ukiyo-e*, image du monde flottant.

La beauté de l'estampe apparaît dans **l'art du trait et l'originalité de la composition, décentrée, asymétrique**. Les lignes noires, les courbes captent le mouvement, donnent le volume du corps.
La vie est prise sur le vif.

Transformer l'estampe en une planche de bande dessinée en identifiant les personnages et en ajoutant :

- Des onomatopées (très utilisées dans la langue japonaise) signalant un bruit.
- Des signes graphique qui précisent les sentiments et les actions des personnages ou indiquent des mouvements.
- Des bulles aux différents contours (pour dire, crier, penser, chuchoter) ou un cartouche (pour donner des précisions).
- D'autres vignettes pour continuer l'histoire.



EN CLASSE

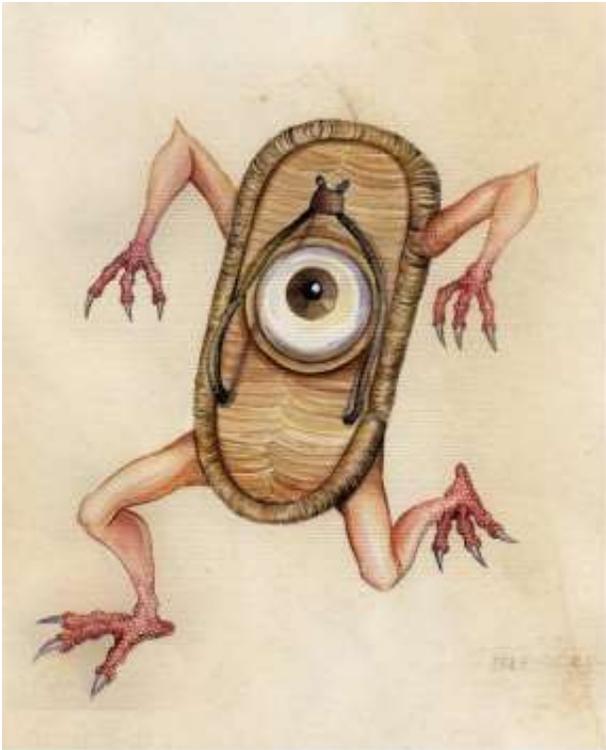
pour préparer la visite au musée

- Contes sur les *tsukumogami* : des objets délaissés ou âgés de plus de 99 ans prennent vie.
- Conte populaire japonais, *Le garçon qui dessinait des chats*. Album d'Arthur A. Levine, peintures de Frédéric Clément.
On accorde une grande importance aux chats au Japon et à leur faculté de transformation.
- Regarder des images du théâtre *Kabuki*, abordable par les danses, les mouvements du corps, les gestes, les expressions du visage soulignées par un maquillage appuyé. Un spectacle visuellement harmonieux.
- Dans notre héritage occidental, le mythe grec de Pygmalion et Galatée.

EN CLASSE

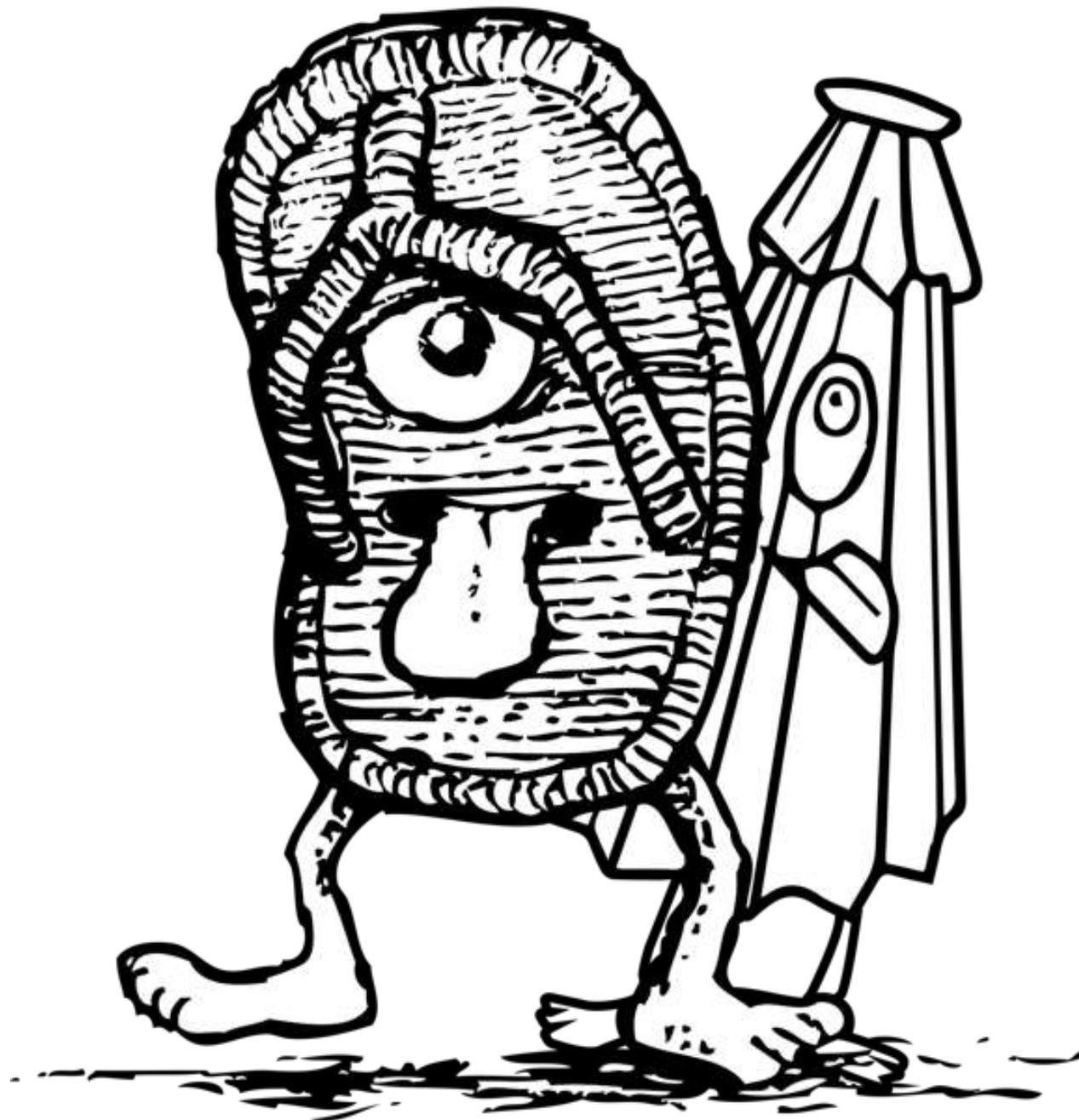
La carte d'identité du *yokai*.

Inventer un *yokai*, *monstre bizarre* et l'identifier avec ses propres mots et références culturelles.



EN CLASSE

Coloriage, la sandale et
le parapluie.



EN CLASSE

**Coloriage, une
dame japonaise.**



EN CLASSE
L'éventail.

