



Magische kracht

Met deze gids wil ik ouders, kleuterleid(st)ers, leerkrachten, docenten, bibliotheekmedewerkers, verhalenvertellers en leesbevorderaars uitnodigen om de magische kracht van de kamishibai te ontdekken, ervaren, beleven ... Ga met kamishibai aan de slag en ontdek hoe je een groep kinderen, jongeren en volwassenen met dit eenvoudige, kleine theater helemaal kan betoveren en bij een verhaal kan betrekken. Je zal ontdekken dat dit magische theater oneindig veel mogelijkheden biedt.

Dit is de volledig herziene en vernieuwde versie van *Aan de slag met kamishibai*.

Nadat het boek in de zomer van 2017 verscheen, ben ik zelf verder blijven experimenteren, zag ik anderen aan het werk en riep IKAJA¹ in 2018 Wereld Kamishibai Dag in het leven. Het werd dus hoog tijd voor een update!

¹ The International Kamishibai Association of Japan



Wat is kamishibai?

Japan kent een rijke vertelkunstgeschiedenis. Om de kamishibai te begrijpen en toe te passen is het goed om even stil te staan bij de betekenis en de oorsprong ervan. Kamishibai betekent letterlijk papieren theater. *Kami* betekent papier en *shibai* betekent drama. De vorm zoals wij die nu kennen en toepassen is relatief jong.

De wortels van de kamishibai liggen bij de *emaki*: verhalen die op rol waren geschilderd. Door het manipuleren van deze beeldrollen bewegen de beelden van rechts naar links, zoals in de huidige kamishibai (en de leesrichting in Japanse prentenboeken).

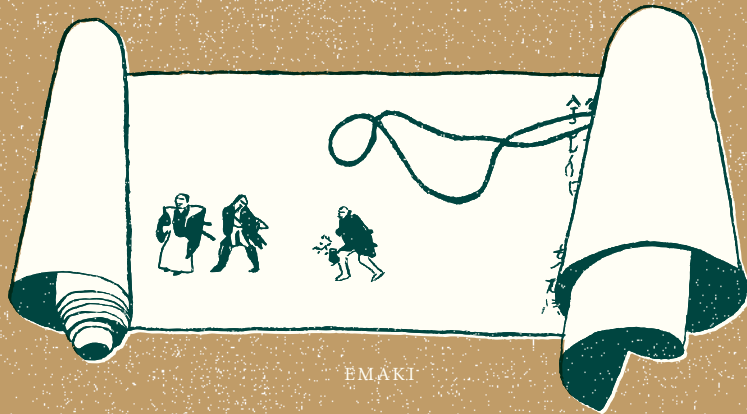
Ook *utsushi-e*, voorstellingen met de toverlantaarn, liggen aan de basis van de kamishibai. Deze voorstellingen waren technisch vaak ingewikkeld en kenden een eenvoudige opvolger in *tachi-e*: papieren figuurtjes op een stokje. Deze figuurtjes waren op de voor- en achterkant ingekleurd, konden snel omgedraaid worden en wekten zo de illusie van een beweging op. Een verteller manipuleerde deze poppetjes in een klein theater. Dit theater (*shibai*) met papieren poppetjes (*kami ningyō*) werd door het publiek papieren theater (kamishibai) genoemd. De poppetjes (*tachi-e*) werden ingeruild voor dynamische tekeningen op papier (*hira-e*). In het begin stond de tekst nog niet op

de achterkant van de tekeningen. De verteller vertelde en zong het verhaal in interactie met zijn publiek. Eerst werd de vertelkast aan een stok over de schouders meegedragen. Later, toen de fiets ingeburgerd raakte, monteerden vertellers het theater achter op hun fiets.

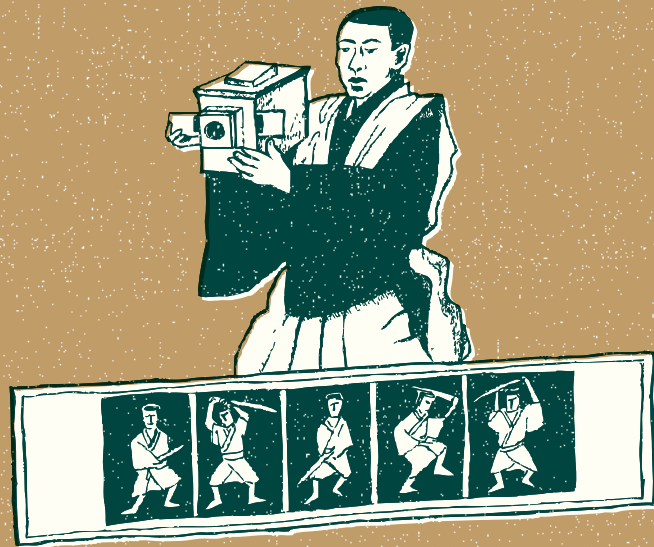
De vertellers installeerden zich op een straathoek of in een park om de aandacht van de kinderen te vangen. Om ook iets te verdienen, verkochten ze snoep. Kinderen die iets kochten, kregen de beste plaatsen om naar het verhaal te luisteren. De verhalen konden in drie genres worden opgedeeld: actie en avontuur (*katsudō*), melodrama (*higeki*) en cartoons (*manga*). De populariteit van de vertellers verdween door de opkomst van de televisie, die in het begin *denki kamishibai* of elektrische kamishibai genoemd werd. De opkomst en ondergang van de *gaitō kamishibai-ya* (kamishibaiverteller) werd in een verhaal gegoten door Allen Say in *Kamishibai Man*.² Intussen kent de kamishibai een wereldwijde revival.³

² Allen Say, *Kamishibai Man*, Houghton Mifflin Company, 2005

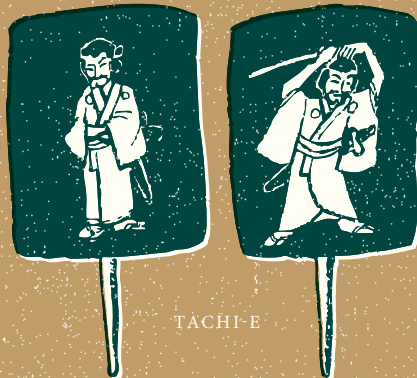
³ Meer details over de oorsprong van de kamishibai vind je in het eerste hoofdstuk van het boek *The Kamishibai Classroom* en op de website van ABC (Art Basics for Children): www.abc-web.be/abc-kamishibai



EMAKI



UTSUSHI-E



TACHI-E

Hoe kies je een verhaal?

Er is een aantal verhalen speciaal voor de kamishibai ontwikkeld en er werden heel wat bestaande prentenboeken omgevormd tot vertelplaten voor de kamishibai. Niet elk prentenboek en niet elk verhaal leent zich even goed voor deze transformatie. Let bij je keuze op verschillende aspecten:

- Hou je doelgroep voor ogen.
- Spreken de beelden tot deze groep?
- Wat is het thema? Sluit het aan bij de beleevingswereld van je doelgroep?
- Wat wil je bereiken met het verhaal?
- Zijn de prenten aantrekkelijk en inspirerend? Ondersteunen ze het verhaal?
- Versterken tekst en beeld elkaar?
- Zijn de prenten dynamisch, groot en goed leesbaar voor een groep?
- Bevatten de tekeningen niet te veel details?

- Is er een heldere verhaallijn en een logisch verloop? Zijn er geen sprongen in de tijd?
- Bevat de tekst niet te veel uitgebreide dialogen? (complexe dialogen bemoeilijken de vertelling; tenzij je met meerdere vertellers een verhaal brengt)
- Is de tekst niet te lang, te beschrijvend?

Maak je zelf een verhaal, of maak je samen met kinderen of jongeren een verhaal? Hou dan goed voor ogen dat je verhaal niet te lang is, hou de tekst ook beknopt: maximaal 16 vertelplaten waarbij je vertelling niet langer duurt dan 10 tot 15 minuten.

Verdeel het verhaal in stukken en maak een storyboard: wat is de kern of essentie van elk stuk? Welk detail kies je om uit te werken in beeld? Zoals Igor Cvetko⁴ zegt: 'Tekst en beeld moeten goede burens zijn'. En zorg voor dynamische beelden. Welke verrassende elementen kun je toevoegen die je vertelling met kamishibai net dat tikkeltje meer geven?



⁴ www.kamisibaj.si/izvajalci/ljubljana/igor-cvetko

Vorbereiding

JE DOELGROEP VOORBEREIDEN

Je kunt de kinderen voorbereiden op het verhaal. Een stukje muziek of een liedje, concrete voorwerpen, foto's of tekeningen die aansluiten bij het thema van het verhaal kunnen helpen om de juiste sfeer te creëren.

Breng eventueel nieuwe woorden aan, oefen deze speels en leg van tevoren moeilijke begrippen uit aan kinderen die moeite hebben met de Nederlandse taal. Zo kan iedereen het verhaal begrijpen en ervan genieten.

JE ALS VERTELLER VOORBEREIDEN

Een goede vertelsessie vraagt om een goede voorbereiding. Oefen je tekst en timing vooraf en zorg ervoor dat de vertelplaten in de juiste volgorde zitten. De tekst staat op de achterkant van de vertelplaat: de tekst van plaat twee staat op de achterkant van plaat een, enzoverder. Nummer de vertelplaten en zet de tekst in een groot, goed leesbaar lettertype. Bereid ook je verhaal goed voor: hoe kun je dit op een interactieve manier vertellen? Welke vragen kun je stellen, zowel bij de tekst als bij de tekeningen? Waar neem je pauzes, waar ga je de vertelplaten half uittrekken, snel, traag, wiebelend, ...

Er zijn verschillende rituelen mogelijk om je vertelling te beginnen. Soms maak ik gebruik van *hyōshigi*: de houten klappers die meteen de aandacht van het publiek trekken en de start van een vertelling aankondigen. Het is een subtiele verwijzing naar de theatrale oorsprong van de kamishibai. Zo kun je drie keer klappen met de *hyōshigi* en iedereen 'kamishibai' laten roepen.

HYŌSHIGI

