

Pour citer cet article : Prax-Dubois P., (2023), Le kamishibai : origines et influences d'un art subtil de la narration, de l'expression graphique et du mouvement, *Edilette*, 1, Association Edilic. <https://medium.com/edilette>

Le kamishibai : origines et influences d'un art subtil de la narration, de l'expression graphique et du mouvement

Cette contribution¹ vise à peindre à grands traits l'histoire du kamishibai, « théâtre sur papier » ou « théâtre en image »², en rendant au *vivant* la place que ce spectacle de rue lui confère dès sa naissance au Japon vers la fin des années 1920. L'idée sera ici de tenter de mieux comprendre les fondements d'une performance artistique qui, dès le départ, fait primer la parole, le geste et l'image sur la lecture du texte, autrement dit l'acteur sur l'auteur (Banu, 2012).

À l'heure où la globalisation questionne désormais les binarités de tous types, notamment celles qui opposent le texte à l'image ou l'oral à l'écrit, je propose ainsi de revenir sur l'origine d'un art complexe qualifié aussi de « média mélangé » (*commingled media*), apparu dans le sillage d'une tradition culturelle asiatique alliant dès le départ art graphique et art oratoire (Anderson, 1992). Cette rétrospective sera également l'occasion de souligner l'usage ambivalent d'un outil puissant de communication et d'éducation populaire dont la renommée dépasse désormais les frontières nippones. D'où l'intérêt de rappeler aujourd'hui la spécificité d'un genre narratif indissociablement lié à l'art de l'improvisation et du mouvement constitutif de l'histoire culturelle d'un pays où « l'écrit n'a jamais totalement supplanté l'oral ou le visuel » (McGowan, 2015).

Une mise en intrigue au service d'une expérience narrative collective



Fig. 1 : emaki,
ancêtre du kamishibai
(McGowan, 2010)

L'art d'éduquer, convertir ou distraire en racontant des images à un auditoire prend source en Asie dans la culture ancestrale de l'*etoki*, d'inspiration indienne et chinoise, signifiant littéralement au Japon « déchiffrement » ou « élucidation » (*toki*) de l'image (*e*). Ce décryptage mystérieux procède par déroulement progressif de longs rouleaux de toile ou de papier (*e-makimono* ou *emoki*) dont les larges illustrations peintes à la main ou imprimées³ racontent les épopées de divinités, puis de héros et héroïnes appartenant à l'univers des contes et légendes du Japon ou des fables satiriques (Kaminishi, 2002 ; McGowan, 2010 ; Montelle, 2014 ; Duterme, 2018). Les événements séquentiels défilent de droite à gauche, selon le sens premier de l'écriture japonaise (fig. 1)⁴. L'image et l'interaction humaine y jouent un rôle central.

¹ Cette réflexion, née durant mes travaux de thèse portant sur la formation des enseignants à l'éducation plurilingue dans le département français ultramarin de La Réunion, précède et prolonge celle que j'ai poursuivie en participant au programme Erasmus+ Kamilala dédié à la création et aux usages de kamishibais plurilingues en contexte éducatif (2019-2022), coordonné par l'association Dulala (A. Stevanato et J. Peel). Dans le cadre de ce programme, j'ai été notamment chargée de proposer une première version de la production intellectuelle « Enjeux éthiques et pédagogiques du kamishibai », au sein de l'équipe contributrice du laboratoire EXPERICE de l'université Paris 8 (D. Gentes, D. Leroy, M. Perretti-Ndiaye, P. Prax-Dubois).

² Traduction littérale de « gageki », autre nom pour kamishibai (Duterme, 2018)

³ L'invention de l'imprimerie chinoise s'exporte au Japon à partir du VIII^{ème} siècle (Montelle, 2014).

⁴ À l'instar de l'écriture chinoise traditionnelle qui s'est implantée au Japon entre le IV^{ème} et le VI^{ème} siècle, la langue japonaise s'écrivait et se lisait à la fois de droite à gauche et en colonnes.

Initié par les moines bouddhistes à l'usage de la noblesse puis, dès le début de l'ère médiévale, pour convertir la masse populaire non scolarisée, l'*etoki* vise à prodiguer un enseignement religieux à partir de textes bouddhiques traduits en images destinées à être animées lors d'une performance oratoire. Le terme fait alors indifféremment référence à la picturalisation (à distinguer de l'illustration), au sermon ou à la personne de l'orateur, comme le démontre I. Kaminishi (2002) (fig. 2).

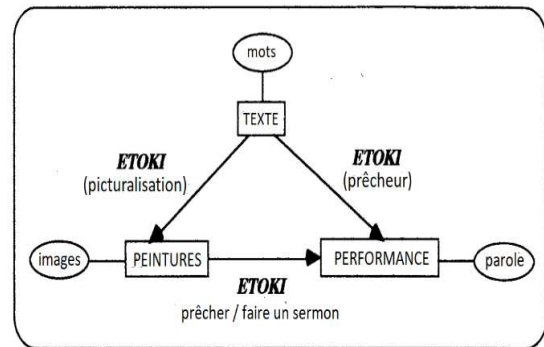


Fig. 2 : l'univers médiatique de l'*etoki*

Le kamishibai s'inscrit ainsi dans la tradition culturelle d'une « énigme à déchiffrer » au sein d'une communauté indissociable du processus de narration et « impliqu[ant] à la fois le conteur de l'histoire, le héros de l'action et l'auditeur ou le lecteur qui prend du recul, juge et réagit. » (Swift, 2009 ; Orbaugh, 2015). Il puise aussi ses racines dans un mélange sophistiqué de genres et de médias qui défie les règles classiques de narration mais ne déroge pas à la vision conceptuelle japonaise selon laquelle « tous les arts ne font qu'un par essence » (Anderson, 1992). Ainsi, le kamishibai s'affilie à l'*etoki* sous l'ère Heian (794-1185) mais emprunte aussi, sous l'ère Edo (1603-1868), aux peep-show (*nozoki karakuri*) et à tous types d'ombrosopes, depuis les ombres chinoises (*kage-e*) importées du continent asiatique jusqu'aux lanternes magiques d'inspiration hollandaise (*gentō*) et aux diapositives animées par projections multiples (*utsushi-e*). Il s'inspire aussi des spectacles comiques en solo (*rakugo*) et des comédies de type vaudeville (*yose*) sous l'ère Meiji (1868-1912) qui marque le début de l'ouverture à l'influence occidentale (Orbaugh, 2012 ; Washitani, 2014 ; Montelle, 2014). Dans la continuité de l'évolution de ces courants artistiques et de leurs mélanges, c'est l'association des marionnettes de papier (*kami ningyō*) et des techniques de théâtre *kabuki*⁵ (*kabuki-shibai*) qui, sous l'ère shōwa (1926-1989), donne naissance au premier kamishibai (McGowen, 2010).

L'avènement du cinéma muet en 1897 chasse des salles obscures les spectacles traditionnels mais n'impacte pas le kamishibai. Bien au contraire, par rapport à ses précurseurs dont les jeux d'ombre dépendent de la mise à disposition d'un lieu clos à l'abri de la lumière, le kamishibai a l'avantage de pouvoir être joué à l'extérieur, avec un minimum d'accessoires. Peu encombrant, le matériel est d'abord transporté sur une perche en équilibre sur l'épaule, puis à vélo lorsque ce mode de transport se vulgarise au Japon sous l'ère Taishō (1912-1926). L'artiste-conteur cherche moins à lire un texte qu'à orchestrer une prestation théâtrale. Vêtu à la manière des chanteurs et musiciens qui accompagnent les troupes de théâtre, il met en scène des histoires complexes destinées aux adultes et actionne simultanément jusqu'à huit figurines de carton à double-face rappelant les personnages vedettes du *kabuki*, en modulant différents registres de voix ponctuées par un ou plusieurs instruments à percussion (tambourin, claves ou gong), à cordes (luth) ou à vent (flûte). Cette performance exige de l'artiste une parfaite connaissance de l'art ancestral des *tachi-e* ou « images debout » et une capacité indéniable à négocier l'intrigue avec son auditoire auquel il est lié par le *kyokan* ou « esprit de groupe né de l'écoute du kamishibai » (Nash, 2009 ; McGowen, 2010 ; Orbaugh, 2015 ; Montelle, 2014 ; Horner, 2005).



Fig. 3 : le premier kamishibai (McGowen, 2010)

⁵ Le *kabuki* rompt avec l'austérité du théâtre *nō* pour devenir un « spectacle total » mêlant costumes, maquillages et jeux de scène extravagants optimisés par des effets spéciaux et des mécanismes surprenants de changement de décors, au service d'intrigues palpitantes où se brouillent les frontières entre réalité et surnaturel (Laplantine, 2021)

Un media « insaisissable » à double tranchant

Une conjonction d'évènements dramatiques va cependant impacter durablement la forme et les usages du kamishibai. Le tremblement de terre de Tokyo en 1923 puis le krach boursier de 1929 et la 2nde guerre mondiale qui s'articule, au Japon, à « la guerre des 15 ans » (1931-1945) et à ses ambitions impériales dans le Sud-Est asiatique jettent à la rue des milliers de travailleurs japonais soudainement privés d'emploi. Ils y retrouvent les interprètes du cinéma muet (*benshi*)⁶ congédiés à la suite de l'avènement du cinéma parlant et les colporteurs qui tentent en cette période de crise de redynamiser leur commerce ambulante (Orbaugh, 2015). Embrasser une carrière de *gaito kamishiba-ya*⁷, « conteur de kamishibai du coin de la rue », constitue ainsi une opportunité pour tous ceux qui savent lire et espèrent capter l'attention d'un auditoire (Anderson, 1992 ; Nash, 2009).

Mais la maîtrise de cet art ne s'invente pas et, pour simplifier les techniques d'animation, trois de ces conteurs mettent au point en 1929 un procédé inédit qui révolutionne cet art de rue en substituant aux marionnettes de carton des planches d'images protégées de la pluie par une couche de laque et accompagnées (ou pas) d'un rappel des étapes de l'histoire écrites au verso⁸. L'originalité de leur invention est de mettre en mouvement ces « images plates » (*hira-e*) en les faisant glisser successivement dans un cadre rectangulaire qui deviendra par la suite le triptyque en bois (*butai*) que l'on connaît. L'idée est alors de rendre à l'image – subordonnée au texte dans les livres de contes illustrés – son rôle central et à la performance du conteur sa liberté d'interprétation, dans la plus pure tradition de l'*etoki* perpétuée par les performeurs de *tachi-e* et les *benshi* du cinéma muet (McGowen, 2010 ; Orbaugh, 2015 ; Montelle, 2014).



Fig. 4 : Vente de bonbons avant le spectacle
(Anderson, 1992)

Le succès ne se fait pas attendre, dans les quartiers résidentiels mais plus encore dans les quartiers pauvres où les habitants n'ont habituellement accès à aucun divertissement ni source d'informations (Orbaugh, 2015). En 1937, on compte ainsi environ 30.000 personnes qui sillonnent à vélo ou à pied villes et villages, munies d'un équipement peu onéreux⁹, pour tenter de survivre en racontant des histoires (Anderson, 1992 ; McGowen, 2010)¹⁰. Comme ses prédécesseurs, le conteur utilise quelques instruments de percussion, notamment les claves ou « bâtons à applaudir » (*hiyogoshi*) pour signaler son arrivée dans le quartier, et parfois un gong pour annoncer le début du spectacle.

La vente de tickets d'entrée, difficile à instaurer en milieu ouvert, est remplacée par la vente de bonbons faits maison¹¹ dont la distribution à un centième de *yen* (*sen*) accorde le droit d'être placé aux premiers rangs (Orbaugh, 2015). La vente de douceurs constituant l'unique source de revenus du kamishiba-ya, celui-ci veille à fidéliser sa clientèle en quittant les lieux avant le dénouement de l'intrigue, une stratégie reprise aujourd'hui par les feuilletons de magazines et les séries télévisées. Le conteur prend soin également de diversifier ses histoires en respectant les

⁶ dits aussi *katsudo benshi* ou *katsuben* : narrateurs populaires qui commentaient et expliquaient en direct les films du cinéma muet en en donnant une interprétation personnelle très appréciée par le public bien souvent plus intéressé par ce jeu de médiation que par la performance des acteurs du film (Orbaugh, 2015).

⁷ On rapporte aussi l'usage du terme unique de *gaito* pour désigner le conteur de kamishibai (Montelle, 2014).

⁸ Selon E. Montelle (2014), un cadre rudimentaire supportant des images faisait déjà partie de l'équipement de certains prêcheurs qui, dès le VIII^e siècle, se déplaçaient en le portant sur le dos.

⁹ Un matériel complet d'une vingtaine de planches coûte à l'époque entre 2 et 3 yens (Horner, 2005).

¹⁰ Ce qui représente environ un million de vues par jour, sachant que la plupart des enfants assistaient quotidiennement à plusieurs représentations différentes au sein d'un même quartier (Orbaugh, 2015).

¹¹ Ce que l'on nomme bonbons pouvait aussi désigner des « beignets sucrés et friandises à base de patates douces » (Montelle, 2014).

goûts et la répartition genrée de la société japonaise¹² : une histoire drôle déjà dénommée *manga* ou « dessin dérisoire », en début de spectacle, suivie d'un mélodrame pour les filles (*higeki*) puis d'un récit d'aventures pour les garçons (*katsudō*), séparés les uns des autres par des rébus et autres jeux de mots à élucider en échange d'une récompense (Nash, 2009 ; McGowen, 2010). Les images et les textes, issus des contes populaires japonais ou empruntés à la culture occidentale (et inversement)¹³, sont créés par des scénaristes et des dessinateurs qui privilégient les couleurs vives et les designs épurés. Ils utilisent aussi les procédés techniques et effets spéciaux du cinéma muet comme l'angle en contre-plongée, le plan rapproché ou la mise en abyme (Nash, 2009). La plupart de ces artistes sont affiliés à des réseaux de « prêteurs » (*kashimoto*) qui recrutent les conteurs, organisent leurs déplacements et leur louent un *kamishibai* à la journée (Orbaugh, 2015). Au cours de sa tournée, il n'est pas rare que le *kamishiba-ya*, appelé aussi *ojisan kamishibai* ou « oncle kamishibai »¹⁴, informe les habitants sur l'actualité politique et les événements locaux, avant même la parution des journaux et magazines du jour, et fasse circuler par la même occasion des estampes satiriques. L'engouement de la population pour ce spectacle vivant doublé d'un média inédit de communication est tel que ni la radio, ni le cinéma parlant ne parviennent à lutter contre son essor fulgurant (Orbaugh, 2015 ; Nash, 2009 ; McGowen, 2010).

On songe alors à réguler cet art de rue informel et « insaisissable » (Orbaugh, 2015) qui, sous la vindicte des journalistes et des vendeurs de friandises qu'il concurrence, est accusé de tous les maux, depuis l'atteinte aux bonnes mœurs pour l'immoralité de ses histoires jugées violentes ou grivoises jusqu'à la suspicion de toxicité des bonbons. Mais le potentiel éducatif de cet art de rue n'échappe pas non plus aux décideurs nippons, soucieux de contenir les comédies caustiques qui tournent en dérision aussi bien les structures hiérarchiques de la société japonaise que la politique militaire nationale.

Nouvel outil d'endoctrinement, le *kamishibai* fait alors l'objet d'une stricte réglementation. À partir de 1938, la lecture du texte au dos des planches devient obligatoire et soumis à la censure, tandis que l'interprétation par les conteurs, désormais subventionnés par le gouvernement, est étroitement codifiée. Le but est de s'assurer de la participation du corps social à l'effort de guerre durant le conflit mondial engagé contre les forces alliées et de glorifier la politique expansionniste du Japon en Asie en diffusant dans les territoires annexés des *kamishibai* traduits en plusieurs langues. L'idée est alors de créer une communauté d'intérêts entre le Japon et ces territoires, face à l'ennemi occidental accusé ici (fig. 5) de promouvoir la consommation d'opium dans les pays convoités pour y anéantir toute velléité de résistance. (Orbaugh, 2015 ; McGowan, 2015).



Fig. 5 : L'histoire de l'invasion britannique (Orbaugh, 2015)

La condamnation des *kokusaku kamishibai*, ou *kamishibai* de « politique nationale », lors de plusieurs procès à Tokyo en 1946 au lendemain de la capitulation japonaise n'entrave pas la poursuite des spectacles de rue dans le Japon dévasté par les bombardements, ni la création de nouvelles planches de *kamishibai*, au service cette fois-ci de l'apologie de la culture américaine.

¹² Au Japon on distingue nettement le « langage masculin » du « langage féminin », d'un point de vue lexical aussi bien que morphosyntaxique (Berque, 1982).

¹³ À partir de 1930 démarre notamment la plus populaire des séries *kamishibai*, *Ōgon Batto* (littéralement « chauve-souris d'or ») dont le *kamishiba-ya* annonçait en fanfare l'arrivée du guerrier justicier, squelette vêtu des appareils de la Renaissance française, connu en France sous le nom de *Zigomar* (*Jigomaa* en japonais), puis personnage principal de mangas et d'une série télévisée japonaise, cinq ans avant le *Fantôme* de la B.D. américaine créée par Lee Falk (Orbaugh, 2015 ; Nash, 2009).

¹⁴ Dans les années 1930-1940, si presque tous les *kamishibaya* étaient des hommes, quelques femmes ont exercé aussi cette fonction sous le nom de *kamishibai no obasan* ou « tante kamishibai » (Orbaugh, 2015).

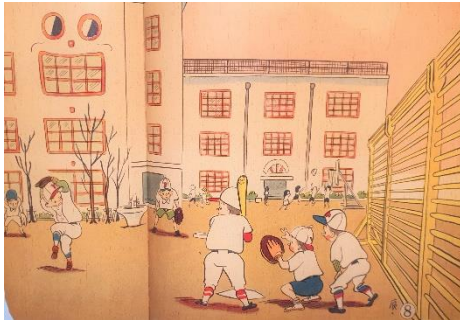


Fig. 6 : Le gant de Yoshio
(Nash, 2009)

Le principal objectif du SCAP (*Supreme Commander of the Allied Powers*), administration d'occupation du Japon (1945-1952), est de mettre un terme définitif à toute velléité impérialiste du pays du soleil levant en surveillant de près ses activités culturelles et médiatiques. On va jusqu'à se méfier de la pratique des arts martiaux, tels le karaté et le *kendo*¹⁵, remplacée par la pratique moins belliqueuse du base-ball et du basket (fig. 6). Toute représentation iconique susceptible de véhiculer l'esprit guerrier et autres vestiges d'une société féodale jugée cruelle et archaïque est dès lors formellement interdite durant cette période (Nash, 2009).

La censure sous-estime néanmoins la tradition japonaise de satire graphique qui constitue, avec le divertissement et l'éducation, l'une des trois fonctions de l'image au Japon, des premières caricatures animalières sur emoki par le peintre et moine bouddhiste Toba Sojo sous l'ère Heian jusqu'aux *Kibiyoshi* (« livres jaunes ») où sont caricaturés sous l'ère Edo l'élite politique et le « monde flottant » (*ukiyo*) des fumeurs d'opium et des dignitaires corrompus, rendus célèbres par Hokusai, maître de l'estampe et initiateur du manga en tant que genre narratif à part entière (Nash, 2009 ; Dutermé, 2018). C'est aussi compter sans cet « esprit de liberté et d'indocilité [...] constitutif de la culture japonaise » (Laplantine, 2017) qui fonde ce type de distractions populaires, véritable « soupape de sécurité d'une société extrêmement hiérarchisée » (Nash, 2009), éprise d'un art « inclassable » et, sous certains aspects, hors de contrôle (Orbaugh, 2015).

Seule la télévision, qui apparaît dans le paysage audiovisuel japonais sous le nom de *denki kamishibai* ou « kamishibai électrique » dans les années 1960, parvient à mettre un terme à l'ascension du kamishibai (Orbaugh, 2007). Après l'avoir d'abord remplacé dans les lieux publics (fig. 7), la télévision finit peu à peu par prendre place au sein des foyers, rompant définitivement avec la tradition de se rassembler autour d'un conteur de rue qui fédérait tout un quartier autour de valeurs communes. Avec l'intensité croissante de la circulation automobile, le contrôle graduel du commerce ambulants et la double obligation pour les conteurs de suivre une formation diplômante et d'obtenir une licence d'exercice (Montelle, 2014), le passage du kamishibai à la télévision signe ainsi la fin de l'heure de gloire des espaces éducatifs informels en milieu ouvert et l'entrée progressive de la société japonaise dans l'ère de l'individualisme et du consumérisme.



Fig. 7 : "premier succès de la télévision : un spectacle de lutte » célébrant la victoire d'un Japonais contre un Américain (Nash, 2009)

Au commencement était le mouvement

Comme le rappelle Laplantine (2021) au sujet du théâtre kabuki dont le kamishibai est le digne héritier, « le Japon se méfie de ce qui dure, persiste, se stabilise et se solidifie [...] : tout s'y transforme en permanence ». Et c'est bien cette idée de mobilité et de multiplicité qu'il convient de garder en tête quand on décide d'utiliser ou de créer un kamishibai, au Japon comme dans la plupart des pays du monde, notamment à l'école et dans les bibliothèques où il semble actuellement reprendre vie, (Montelle, 2014).

Ce mouvement est d'abord celui du déplacement du conteur dont l'histoire nous rappelle qu'il était la plupart du temps sur les routes, qu'il soit moine bouddhiste arpentant les chemins à l'époque médiévale ou conteur du « coin de la rue » se déplaçant à vélo à partir des années 1920.

¹⁵ « art martial qui signifie « la voie du sabre » (Nash, 2009)

Ce mouvement est aussi celui du kamishiba-ya, qui est un acteur avant d'être un conteur. Ce comédien ou bonimenteur prend en effet une nouvelle distance par rapport aux consignes de lecture du verso de la planche chaque fois qu'il improvise. L'art du kamishibai est avant tout un art de l'improvisation. Le kamishiba-ya maîtrise sa gestuelle. Il sait varier le débit, le timbre et l'intensité de sa voix en fonction des personnages qu'il s'approprie mais aussi de l'émotion qu'il cherche à susciter. Il module tout autant le glissement des planches en ménageant le suspense par un fondu enchaîné, un arrêt sur image, un glissement brusque ou un va-et-vient de doute (Montelle, 2014). Il est en profonde empathie avec son auditoire et sait aussi bien le faire rire que le glacer d'effroi, tel le *benshi* du cinéma muet à qui le public prêtait à l'époque plus d'attention qu'aux acteurs du film. Dès lors, le conteur ne se dissimule pas derrière un castelet. Il prend plutôt toute sa place dans un espace discursif partagé au sein duquel l'histoire se négocie tout au long de la narration. Le kamishibai, contrairement au conte, ne s'apprécie pas seul. Il prend sens au sein du collectif (McGowen, 2010).

Car ce mouvement est enfin celui de la pensée, chaque fois que le kamishibai offre l'opportunité de décrypter un « casse-tête pictural » (Kaminishi, 2002) sous la forme d'intrigues enchâssées ou de devinettes. Ce processus multisensoriel génère un questionnement qui contribue à forger un espace de résistance à toute forme de binarité cartésienne opposant l'oral à l'écrit, le corps à l'esprit, la société à l'individu (Orbaugh, 2012 ; Marshall & Moore, 2016 ; Hélot, 2014). Le conteur de kamishibai peut aussi être vu comme un artiste-journaliste qui éveille les consciences en informant et en recevant des informations, autrement dit en créant du lien entre ce qui se dit ici et ce qui se dit ailleurs, entre les sphères publiques et privées, dans cet *intervalle* (Orbaugh, 2012) où chacun crée du sens à sa manière, en fonction de ses appartenances multiples.

En cela il constitue un formidable levier en matière d'éducation plurilingue (Vernetto, 2018 ; Pedley & Stevanato, 2020 ; Faneca, Leroy, Moussouri, Stevanato, Vernetto & al., 2021 ; Deschoux & al., 2022). Le kamishibai est en effet marqué du sceau du plurilinguisme puisque, dès l'introduction de l'écriture chinoise par les moines bouddhistes au Japon, « la langue parlée ne correspondait pas à celle de l'écriture », autorisant de ce fait une certaine marge de créativité langagière (Fakuda, 2016). L'écriture japonaise est ainsi le fruit d'une « langue bilingue » ou sinojaponaise entremêlant astucieusement caractères chinois et éléments grammaticaux japonais pour en faciliter le déchiffrement (Smits, 2017). Les enfants ne peinent guère à se l'approprier grâce, entre autres, aux discrètes annotations qui précisent la prononciation de chaque caractère (Fukuda, 2016). Cette disposition remarquable des Japonais à « s'appropri[er] l'écriture de l'autre » (Ibid.) est également liée au fait que la langue japonaise ne donne pas primauté au sujet de l'action et « tient davantage compte des circonstances, des situations et de ce qui advient de l'extérieur, il y a plus de neutre et d'impersonnalité, il y a davantage place pour de l'inexplicite et du non-dit » (Laplantine, 2015).

Cette place donnée à l'incertitude, à l'altérité et à la mobilité en tant que ressources apporte une nouvelle clé de compréhension du phénomène kamishibai, en termes d'ouverture aux littératies alternatives, au plurilinguisme spontané et, plus généralement, à l'intercompréhension humaine dans les contextes éducatifs d'un monde en profonde mutation.

Pascale Prax-Dubois
MCF Sciences de l'Éducation
Co-responsable L3 SDE
UFR SEPF – Département COM/FLE
Laboratoire EXPERICE (EA 3971)
Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

<https://experice.univ-paris13.fr/profil/pascale.prax-dubois/>

Bibliographie

- Anderson J.-L. (1992), « Spoken silents in the Japanese cinema ; or talking to the pictures : Essaying the *Katsuben*, contextualising the texts », *Reframing Japanese cinema. Authorship, genre, history* », A. Nolletti, Jr. & D. Desser (eds.), Indiana University Press : Bloomington and Indianapolis.
- Banu G. (2012), *Les voyages du comédien*, Gallimard : Paris.
- Berque, A. (1982). *I - Le sujet dans son milieu*. Dans : , A. Berque, *Vivre l'espace au Japon*, Paris cedex 14: Presses Universitaires de France, 27-89. <https://www-cairn-info.accesdistant.bu.univ-paris8.fr/vivre-l-espace-au-japon--9782130374756-page-27.htm>
- Deschoux C.-A., Benvegnen R., Goetschi Danesa N. et Bemporad C., (2022). *Quaderni didattici del Dipartimento formazione e apprendimento, Narrare con il kamishibai*, 20-23.
- Duterme Y., (2018), *Le kamishibai : l'art du coin de la rue*, Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain. <http://hdl.handle.net/2078.1/thesis:15733>
- Faneca R., Leroy D., Moussouri E., Stevanato A., Vernetto G. & al. (2021), *Concours Kamishibai plurilingue Conception et mise en œuvre Rapport d'ingénierie pédagogique.Erasmus +*. hal-03910626
- Fukuda D., (2016). Portrait d'un poète déchiré entre deux langues. Noguchi Yonejiro et son aventure poétique. *Savoirs et clinique*, 21, 21-32. <https://doi.org/10.3917/sc.021.0021>
- Kaminishi I. (2002), « Etoki, or deciphering pictures, of Buddhist propaganda », *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*, 18:2, 192-209, DOI: [10.1080/02666286.2002.10404990](https://doi.org/10.1080/02666286.2002.10404990)
- Laplantine F., (2015). La dimension subie. *Communications*, 96, 19-38. <https://doi.org/10.3917/commu.096.0019>
- Laplantine, F. (2021). 1. Au théâtre kabuki. L'orgie du sens et la folie du voir, F. Laplantine, *Scènes et mises en scène: Essai sur le théâtre et la danse contemporaine*, Pocket, 25-31.
- Marshall S. et Moore D., (2016). Plurilingualism amid the panoply of lingualisms: addressing critiques and misconceptions in education, *International Journal of Multilingualism*.
- McGowan T., (2010), *The kamishibai classroom. Engaging multiple literacies through the art of « paper theater »*, ABC-CLIO, California.
- McGowan T., (2015), *Performing kamishibai. An emerging new literacy for a global audience*, Routledge research in education, Taylor & Francis Group
- Montelle E., (2014), *La boîte magique. Le théâtre d'images ou kamishibai*, Callicéphale éditions : Strasbourg.
- Nash E. P., (2009), *Manga kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Éditions de La Martinière, Paris.
- Orbaugh S., (2012), Kamishibai and the art of the interval, *Mechademia*, Vol. 7, University of Minnesota Press, pp. 78-100.
- Orbaugh S., (2015), *Propaganda performed. Kamishibai in Japan's fifteen year war*, Brill : Leiden.
- Pedley M. et Stevanato, A., (2020). Le concours *Kamishibai plurilingue* : un outil innovant pour diffuser l'éveil aux langues, *Éducation et sociétés plurilingues* [\[En ligne\]](#), 45.
- Smits, I., (2017). La dynamique sino-japonaise (*wakan*) à l'époque de Heian, *Médiévales* [\[En ligne\]](#), 72.
- Swift Simon, (2009), *Hannah Arendt*. London and New York: Routledge.
- Vernetto G., (2018). Le *kamishibai* ou théâtre d'images : mode d'emploi, *Éducation et sociétés plurilingues* [\[En ligne\]](#), 44.
- Washitani H., (2014), The Revival of "Gentou" (magic lantern, filmstrips, slides) in Showa Period Japan: Focusing on Its Developments in the Media of Post-war Social Movements, *ICONICS - International Studies of the Modern Image* -, 2014, Volume 11, Pages 27-46, DOI : [10.18917/iconics.11.0_27](https://doi.org/10.18917/iconics.11.0_27).