

## КАМИСИБАЙ: ЗАБЫТЫЙ РОДСТВЕННИК МАНГИ

Об этой необычной форме «рассказа в картинках», популярной в Японии в 30–50 годы XX века, практически неизвестно за рубежом. В англоязычных исследованиях, если не считать монографии Эрика Неша<sup>1</sup>, ей посвящается, как правило, лишь пара скупых абзацев. Хотя знакомство с камисибаем открывает новые интересные факты и помогает лучше понять причины расцвета манги после Второй мировой войны.

Конечно, параллельно с камисибаем существовала и обычная манга, но в то время она представляла собой небольшие истории в картинках или стрипы для воскресных приложений в газетах, сохранявших тесную связь с американской традицией комикса. Но если говорить о манге в том виде, в каком мы знаем ее сейчас, то она зародилась примерно в 50-е годы XX века. Ее становление связано с творчеством художника Тэдзука Осаму, который завершил формирование повествовательной манги (стори-манга), расширил применение кинематографических приемов и символьных клише на бумаге.

Изначально термин «манга» не имел никакого отношения к комиксам и переводился как «разнообразные картинки» или «произвольные наброски». В Японии им обозначали различные виды массового изобразительного искусства: сначала это была деревянная гравюра комического жанра, затем—политическая карикатура, и только в начале XX века мангой стали называть комиксы японских художников. Даже анимационные фильмы, вплоть до 1970-х гг., носили название манга-эйга (манга-фильм).

Камисибай же (ками—«бумага», сибай—«театр», букв. «бумажный театр») —это зрелище, которое состоит из показа ряда иллюстраций к какому-либо рассказу и сопровождается устным пояснением. Происхождение таких представлений доподлинно неизвестно, но очевидно, что на них повлияла традиция этюки («разъясняющий рисунок»), подразумевающая толкование смысла картины.

Этюки попали в Японию вместе с буддизмом из Китая и предназначались для религиозных целей. Они представляли собой вертикальные свитки с изображением, которые подвешивались на столбы и объяснялись широкой публике с помощью палочки-указки. Таким способом монахи рассказывали об истории своего монастыря или картинах ада, обращая в веру собравшихся зрителей и привлекая потенциальных донаторов. Своего расцвета эта традиция достигла в XVIII веке, когда художники нередко покидали храмы и становились бродячими рассказчиками. Получив распространение еще в X веке, этюки используются и по сей день.

Вероятно, форма этюки, при которой демонстрация картинки неизменно сопровождалась устным пояснением, и послужила предвестником развития камисибая. Только в XX веке для этого использовался специальный ящик,

который закрепляли на багажнике велосипеда и таким образом гастролировали из города в город или из деревни в деревню.

По своей форме камисибай в чем-то напоминает устройство волшебного фонаря или проектора. Такие аппараты были в деревянном или жестяном корпусе прямоугольной формы и имели посередине вытянутый объектив. Сверху корпуса мог располагаться кожух для циркуляции воздуха. В проекторе непрозрачная картинка ставилась на подставку, на нее направляли лампу, и свет от предмета попадал в объектив. В волшебном фонаре стеклянные пластины с рисунками вставлялись непосредственно в шель перед объектом. После этого изображение выводилось на экранную поверхность. Таким образом, проекция в обоих устройствах осуществлялась за счет источника света, находящегося внутри корпуса (лампада, позднее—электрическая лампа), и линз объектива, позволяющих увеличивать изображение в разы. В России с помощью проектора для непрозрачных предметов, созданного полковником Малиновским, демонстрировался такой предшественник русского комикса, как лубок.

В отличие от этих аппаратов, камисибай был совершенно примитивным устройством. У него не было ни оптических линз, ни источника света, и он не проецировал изображение на экран. Камисибай сам являлся «экраном» или рамкой, куда просто вставлялись картинки и демонстрировались в том размере, в каком они были нарисованы.

Причины возникновения столь незамысловатой конструкции кроются в том, что обращение к камисибаяу приходится на годы мирового экономического кризиса и безработицы. Чтобы хоть как-то прокормить себя, японские художники стали рисовать истории для камисибая. Причем существовало две схемы. По одной из них историю сначала создавали сценарист и художник, затем они продавали оригинал специальному дилеру (касимото), который в свою очередь сдавал напрокат рисунки уличному рассказчику (гайто камисибая) за небольшой гонорар. По другой—весь процесс находился в руках одного художника, выступавшего и автором, и менеджером, и исполнителем.

Сходство камисибая с вышеупомянутыми проекционными аппаратами указывает на его кинематографические свойства. Такая связь с кино характерна и для комикса, что отчетливо прослеживается в заимствовании терминов (кадр, ракурс, план и др.) и в приеме раскадровки. В бумажном театре мы наблюдаем принцип, когда важно не просто рассказать интересную историю, но изобразить ее в виде серии связанных картинок. Именно такая особенность камисибая позволила художникам Сигэру Мидзуки, Сампэю Сирато и Госэки Кодзима, начинавшим свой творческий путь в качестве уличных рассказчиков, органично перейти в мир манги, а некоторым из них даже стать пионерами нового жанра гэкига (гэки—«драма», га—«картинка», букв. «драматические картинки»).

Что же представлял собой камисибай? Приезжая на новое место, рассказчик останавливал свой велосипед и возвещал о начале представления с помощью прямоугольных деревянных колотушек—хёсиги. На багажнике его велосипеда размещался деревянный короб с выдвигаемыми ящичками, где хранились крекеры и леденцы. Детишки, у которых были деньги, чтобы купить понравившиеся сладости, занимали первые ряды перед камиси-

баем. Цены на конфеты были низкими, и вряд ли рассказчик мог на этом много заработать.

На краю короба устанавливалась деревянная миниатюрная сцена, которая по-японски называется «бутай». Это была даже не столько сцена, сколько экран. В бутай заранее помещалась вся серия рисунков, около 10–12 картинок, которые потом—одна за другой—вытягивались через боковую прорезь. Рисунки выполнялись акварельными красками, затем наклеивались на картон и покрывались лаком, чтобы их не намочил дождь. Рассказчик собственноручно менял картонки с рисунками и комментировал все действие. На оборотной стороне листа делались пометки, чтобы рассказчик в случае чего мог подсмотреть текст. При этом он должен был обладать актерскими способностями, так как требовалось легко менять голос, чтобы говорить за разных персонажей, в том числе—женских.

Примечательно, что уже тогда представления камисибая подразделялись на «сёнэн» (для мальчиков) и «сёдзё» (для девочек), что для современной манги является неотъемлемым критерием деления целевой аудитории. Обычно такие представления состояли из трех блоков: комедийная история, мелодрама для девочек и приключенческий экшн для мальчиков. Среди множества жанров камисибая можно выделить вестерн, тямбару («самурайский боевик»), дзидай гэки («исторические драмы»), научную фантастику и фольклор.

Бумажный театр был знаком не только детям, но и взрослым. В условиях милитаристской политики Японии 1930-х гг., когда информация из мест боевых действий была особенно важна, посредством камисибая показывались ежевечерние новости. С помощью камисибай осуществлялась военная пропаганда, а также шло продвижение идей коммунистической партии Японии после Второй мировой войны. Кроме того он использовался в образовательных целях.

На первый взгляд, кажется, что манга и камисибай совершенно не похожи друг на друга. Камисибай—это представление, требующее актерской игры, т.е. посредника, который доносит до нас смысл произведения. Манга—это книга комиксов, которую мы читаем и просматриваем сами. Но их объединяет принцип смыкания и последовательности, выраженный на бумаге. Только, читая мангу, мы прокручиваем кадры в своем воображении самостоятельно, а в камисибаяе нам помогает рассказчик, озвучивающий действие и сменяющий картинку.

Этим сходство камисибая с искусством комиксов не ограничивается. Популярность бумажного театра сохранялась не только благодаря необычной форме, но и содержанию, ярким персонажам. Так, задолго до появления Бэтмена (1939) и Фантома (1936), использовавших символику черепа и летучей мыши, в 1931 году в Японии был придуман свой супергерой. Звали его Огон Батто (яп. *ōgon*—«золото», *batto*—«летучая мышь»), что переводится как «Золотая летучая мышь» или «Золотой нетопырь».

У одного из первых супергероев в мире вместо лица был череп, глаза немного косили, а улыбка выглядела еще более оборотистой из-за недостающих зубов. Такой нездоровый вид, впрочем, ничуть не сказался на сверхспособностях Огона Батто и его умении летать. В то же время, его

костюм, состоящий из панталон и рубахи на пуговицах с манжетами, отличается от одежды большинства современных супергероев. Вероятнее всего, европейский наряд японского супергероя возник в результате того, что создатель персонажа неоднократно посещал музей западного искусства в парке Уэно. Исследователи также проводят параллель с образом главного героя из романа «Призрак оперы» Гастона Леру. В этой связи следует отметить, что в Бразилии Огона Батто называют Фантомас, а в Италии—Фантамен, что созвучно английскому слову «фантом» (англ. **phantom**)—**призрак**.

Забавна ситуация с происхождением имени первого японского супергероя. По предположительной версии оно было навеяно маркой сигарет «Голден Бэт» (англ. **Golden Bat**—«**Золотая летучая мышь**»), которые выпускаются в Японии с 1906 года. На оформленной в стиле ар нуво зеленой пачке изображались две летучие мыши, а название записывалось по-английски. Возможно, это и подтолкнуло сценариста Итиро Судзуки и художника Такэо Нагамацу создать героя с таким же именем только на японский лад.

По их замыслу, Огон Батто—древний бог справедливости, защитник слабых и угнетенных. Многие годы саркофаг с его телом покоился в Атлантиде. После долгих лет забвения он пробудился, чтобы оградить Землю от инопланетного захватчика: существа по имени Надзо в черном балахоне с ушками. Если Огон Батто страдал косоглазием, то его противник Надзо—гетерохромией (различия в пигментации радужной оболочки), из-за чего один глаз у него был красного, другой—голубого цвета.

Особую прелесть уличным представлениям придавало то, что камисибай не был тиражируемым искусством. Все иллюстрации выполнялись вручную, поэтому существовал, как правило, единственный экземпляр оригинальных картинок. С одной стороны, это приводило к многочисленным фальсификациям, когда художники подделывали стиль Такэо Нагамацу в надежде, что юные зрители с тем же восторгом воспримут их супергероя. Но дети легко чувствовали фальшь и не признавали псевдо-Огона Батто. С другой,—художники могли договориться между собой рисовать историю с одним и тем же персонажем, как это было, например, в случае с Кодзи Ката, еще одним автором, прославившим образ Золотой летучей мыши. Поначалу, из-за его прений с цензурой, он был вынужден рисовать Батто с человеческим лицом и кудрявой прической. Но даже этот камисибай был настолько популярен, что дети на улице при виде женщин с завивкой называли их «сестра Огона Батто».

Спустя некоторое время Кодзи Ката получил-таки разрешение рисовать Золотую летучую мышь в стиле Нагамацу, и сегодня этот персонаж чаще встречается именно в его исполнении. Так, одна из историй объемом в 10 картинок повествует о том, как Надзо удерживает в плену девочку Эмили, пытаясь выведать у нее местонахождение Огона Батто. Супергерою телепатически слышит ее жалостливые мольбы и летит на помощь. Дорогу ему преграждает гигантский робот. В следующем кадре мы видим, как Огон Батто буквально разрывает робота в клочья. В завершающей сцене он потечески обнимает Эмили, защищая ее от монструозного Надзо.

По всей видимости, Золотая летучая мышь была хорошо знакома и великому Осаму Тэдзуке. После успешного дебюта в 1947 с мангой «Новый

остров сокровищ», он в конце того же года использовал полюбившегося героя в своей работе «Таинственный похититель Огон Батто». Тэдзука известен тем, что частенько заимствовал образы и трансформировал их в своих произведениях. На обложке его манги легко заметить обновленный образ лихого Огона Батто с пистолетом в руке, а также персонажей Хигэоядзи и Кэнити, неоднократно появляющихся в книгах Тэдзуки (рис. 9). Впоследствии, в 1980 г., два тома этой манги были переизданы.

Популярные истории для камисибая выходили и в бумажном переплете. Эту идею приписывают уличному рассказчику Ямакава Содзи, который якобы, первым предложил это одному из редакторов детского журнала. В результате появились так называемые эмоногатари (э—«картина», моногатари—«рассказ») — истории с большим количеством иллюстраций, в которых отрывки текста вставлялись рядом с изображениями. Только в более поздних версиях эмоногатари можно обнаружить «облачка» с речью персонажей. По сути, это была переходная ступень от детской иллюстрации к комиксу, существовавшая в одно время с мангой. Наиболее известным из всех эмоногатари можно назвать «Приключения Данкити» Кэйдзо Симадэ, в котором мальчик, попав после крушения своей лодки на необитаемый остров, вместе с другом мышонком пытается научить туземцев защищаться от врагов.

В форме эмоногатари издательство «Мэймэйся» выпустило четыре истории про Огона Батто: 1) История о Надзо; 2) Подземная страна; 3) Небесный замок; 4) Ракета-комета. Здесь облик японского Батто-мена слегка меняется. Его голову украшают светлые волосы и шляпа, а череп заменяет костяная маска. Такой утонченный и аристократический образ Огона Батто в одежде европейского дворянина абсолютно не похож на привычных нам мускулистых супергероев и, кажется, не имеет среди них аналогов.

В 1980-х гг. английский писатель и сценарист Алан Мур решает выпустить новый комикс в содружестве с художником Дэвидом Ллойдом. Их не устраивает засилье американской продукции, они хотят создать супергероя, отличающегося от общепринятых стандартов: «Например, ему [Дэйву] пришлось в голову, что наш персонаж может тайно работать в полиции, подтачивая ее изнутри. Он нарисовал эскиз костюма, отталкиваясь от своих представлений о полицейской форме девяностых. <...> Хотя выглядело это здорово, нас обоих смущал *слишком стандартный облик супергероя*, а ведь мы хотели создать нечто абсолютно новое и внести в комикс свежую струю»<sup>2</sup>.

Желание создать супергероя в контексте родной культуры наталкивает их на мысль о персонаже по имени Ви, который носит одежду и маску Гая Фокса—участника порохового заговора 1605 г. против английского короля. Использование одинаковых деталей одежды (дворянский костюм, маска и шляпа), применение холодного оружия, а также защита юных героинь (Иви Хаммонд / Эмили) позволяют провести параллель между главным героем из комикса «V—значит вендетта» и Огоном Батто. Несмотря на то, что эти персонажи явно относятся к разным типажам: Ви—мститель, Батто—защитник, своим внешним видом оба они деконструируют привычный облик супергероя и подсказывают новый путь развития сюжета.

Рассказы про Огона Батто, появившись сначала в камисибаяе, публиковались в форме эмоногатари и впервые появились в кино еще в 1950 г. Даже после того, как уличные представления утратили свою популярность, образ Огона Батто не исчез бесследно. Хотя его облик снова претерпел изменения и стал больше походить на типичных мускулистых супергероев, он обрел новую известность в двух фильмах, в анимэ на 52 эпизода (1966) и в манге (1972). И хотя сейчас в Японии существует немало новых персонажей, таких как Ультрамен, Камэнрайдер или Спайдермен авторства Рёити Икэгами, им сложно сравниться по значимости и популярности с первым японским супергероем.

К сожалению, век камисибая был недолог. Его закат связан с появлением в Японии телевидения в 1953 году, расцветом телевидения, на которое он сам был так похож. Чтобы люди, как и раньше, могли придти и послушать новости, первые телевизоры устанавливали в общественных местах. Оттого их поначалу даже называли дэнки камисибай—«электрический бумажный театр». Но когда японские семьи смогли позволить себе иметь телевизор у себя дома, потребность смотреть уличные представления вовсе отпала. Дети все меньше гуляли на улицах и все больше сидели у голубых экранов. В XXI веке представления бумажного театра практически исчезли с улиц Японии. Сейчас камисибай в основном выполняет образовательные функции, его демонстрируют в школах или библиотеках, отчего он получил название кёйку-камисибай (кёйку—«образование»). Известно также, что практику камисибая перенимают другие страны, используя его в развлекательных целях.

О бумажном театре принято говорить вскользь. На самом деле, он является важной вехой в истории развития японской манги. Ему присуще чередование рисунков с крупным и дальним планом, домысливание связей между кадрами и господство изображения над текстом. Поэтому камисибай более близок манге, нежели такие ее предшественники, как картины-свитки эмакимоно или книжки-картинки эпохи Эдо (кибёси). Кинематографичность камисибая и его повсеместное распространение в Японии воспитали поколение зрителей, подготовленное к восприятию последовательных изображений, а также способствовали появлению художников, совмещавших в себе навыки сценариста, режиссера и раскадровщика. И хотя сейчас эти умения нередко разделены между несколькими людьми, без них в наши дни не обходится ни один процесс создания манги.

1. Nash E.P. Manga kamishibai: the art of Japanese paper theatre.—N.Y.: Abrams comicarts, 2009.—304 p.: ill.

2. Мур А., Ллойд Д. V—значит Вендетта: [графический роман].—СПб.: Амфора, 2007. С. 271–272.

*Иллюстрации см. на вклейке между страницами 192 и 193.*