

Potovanje v času s kamišibajem

Nepričakovane dogodivščine magičnega gibljivega medija

Izumitelji kamišibaja (japonskega »papirnatega gledališča«) so v poznih dvajsetih letih prejšnjega stoletja s pomočjo preprostih materialov ustvarili čarobno iluzijo »velikega platna« v miniaturo. Ko se je na Japonskem prvič pojavila televizija, so jo zaradi zunanje podobnosti med zaslonom in kamišibajem poimenovali »električni kamišibaj«, saj gre pri obeh za gibanje podob in zvoka znotraj zaključenega okvira. Pri tehnologijah 21. stoletja podoba v gibanju in zaslon še vedno igrata veliko vlogo; pogosto se jima pripisuje, da omogočata »nove« načine prepletanja medijskih formatov. Vendar pa nam zgodovina kamišibaja razkriva, da se tehnološki napredek podobno kot Möbiusov trak pogosto zguba sam nase ter tako strokovnjakom in izvajalcem ponuja možnosti za potovanje skozi čas, kjer znova odkrivajo pozabljene ideje in jih peljejo v nove smeri. Pričujoča razprava na podlagi zgodnjih, s kamišibajem povezanih artefaktov iz zbirke Cotsen Children's Library Univerze v Princetonu sledi razvoju kamišibaja v tesni povezavi z drugimi avdiovizualnimi mediji, kot sta recimo laterna magika in film, do petdesetih let prejšnjega stoletja, ko se je začelo kamišibaj vedno bolj povezovati s slikanicami in drugimi papirnatimi mediji. Umestitev kamišibaja v svetovno avdiovizualno zgodovino, ki se razteza od laterne magike do interneta, odpira nove poglede in ustvarjalne možnosti, saj kamišibaj umetnikom, pripovedovalcem zgodb in pedagogom po vsem svetu omogoča ustvarjanje tudi v povezavi z uveljavljenimi medijskimi formati in razvijajočimi se tehnologijami. Z nedigitalnimi, avdiovizualnimi značilnostmi se kamišibaj osvobaja spon tehnologije ter omogoča vsestranskost in potencial za igro, s čimer vedno znova sproža številne raznovrstne adaptacije svoje oblike.

Ključne besede: kamišibaj, multimedijska zgodovina, lanterna magika, nova pismenost, transmediacija, konvergenca
