

Махо/История — Urbanculture

[обратно к статье «Махо»](#)

История · [Поджанры](#)

Истоки

Жанр «махо» зародился примерно тогда же, когда и современная японская анимация — после Второй Мировой Войны. Немногие выжившие японские художники-аниматоры, уцелевшие в боях и не пострадавшие от бомб, приняли решение продолжать выполнять один из немногих мирных нацпроектов — создание своей анимации, как у Диснея, но лучше по качеству, с маджонгом и гейшами. После десяти лет восстановления экономики, токийская часть флагамена японского кино Tō-Yoko Eiga — компания Tōkyō Eiga Haikyu (далее «Toei») — в 1956 году запилила на базе свежевыкупленной анимационной студии своё анимационное подразделение — будущую Toei Animation — и подключилась к созданию популярных в то время сёнэнов, но вместо популярного и злободневного жанра [меха](#) начала снимать сказки и фэнтези. А потом, после пары снятых сериальчиков, принесших Toei начальный капитал, пришла режиссёрам, продюсерам и художникам-аниматорам в голову мысль: «А что это мы снимаем мультики про [волкомальчиков](#), [молодых ниндзя \(предвидели\)](#), [пиратов \(предсказали\)](#) и прочих [пацанок-космонавтов \(DAICON же в 1983 году\)](#). Пускай другие снимают свои [мультики про роботов для мальчиков](#), а мы будем снимать добрые мультики про девочек. Волшебных девочек. Дисней же сильно поднялся на таких шедеврах».

В 1966 году анимационное подразделение студии (к тому времени оформленное в дочернюю компанию [Toei Animation](#)) снимает первый махо-сериал «[Ведьма Салли](#)», ставший к тому же и первым [сёдзё](#)-сериалом (сериал для девочек, в котором ГГ — девочка, ведущая себя как девочка). С той поры Toei Animation является законодателем моды в махо-аниме в целом, и в махо-сёдзё в частности.

Развитие жанра

В 1971 году родительская студия запилила прославившее их нетленное многосерийное произведение Kamen Rider (моон. , рус. *Гонщик в маске*), подарившее всему миру (и тут же залоченное создателями для своего сериала) понятие [хеншин](#).

Примерно с тех же пор анимационное подразделение начало невозбранно использовать концепцию хеншина для своих анимационных фильмов, ибо просто [главгероиня-волшебница, метающая файерболы](#) — это круто, но если разграничить сущность девочки, которая не отличается от обыкновенных японских школьниц, и сущность волшебницы, которая борется со вселенским злом с помощью сверхспособностей и магии, будет более удобно и захватывающе. А хеншин (как ритуал перехода девочки из состояния ОЯШкольницы в состояние волшебного воина) можно сделать отдельным красочным набором кадров (который можно использовать в течение всего сериала в качестве примитива).

Первым анимационным сериалом, в котором такой примитив был применён, является сериал Cutey Honey (яп. , хэпб. Kuyūti Nanī, поливанов. Кю:ти: Хани:, рус. Милашка Хани) (несмотря на то, что Хани — гиноид, её можно отнести к девочкам-волшебницам, тем более многое из её поведения впоследствии было привнесено в образ [Сейлормун](#) и поздних магодевочек.

Настоящее время

Перспективы