

# 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 флагмана японского кино Тō-Yoko Eiga — компания Tōkyō Eiga Haiku (далее «Тоэй») — в 1956 году запилила на базе свежевыкупленной анимационной студии своё анимационное подразделение — будущую Тоэй 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 сериалчиков, принесших Тоэй 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](#) (moon. 仮面ライダー, 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 обычновенных 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. クチューハニー, хэпб. Kyūtī Hanī, 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