

МАТЬЕ ПИНОН
ФИЛИПП БЮНЕЛЬ

100 ЛЕТ АНИМЕ

ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ
ИСТОРИЯ КУЛЬТОВЫХ
ШЕДЕВРОВ АНИМАЦИИ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

6

1917–1957 ЧЕРНО- БЕЛОЕ КИНО

8 Первые шаги и первые подводные камни

- 9 Первые исследования, первые неудачи
- 14 Обновление и технологический прогресс
- 19 Пропаганда в анимации
- 26 Послевоенный период: расцвет модернизма

34

1958–1982 ЦВЕТНОЕ КИНО И ТЕЛЕ- ВИДЕНИЕ

36 Промышленная анимация

- 17 Кино — новая экономическая модель
- 43 Новые медиа, новые методы
- 49 Великая экспансия

62 Новый рынок

- 63 Устоявшийся рынок
- 71 Торжество научной фантастики
- 78 Возвращение целлулоида в кино

88

1983–1995 ТРИ СРЕДСТВА МЕДИА

90 Подростковый кризис

- 91 Новый рынок: OVA
- 102 Телевидение: формирование лояльности зрителей
- 108 Кино: мощные франшизы

116 Направленная энергия

- 117 Эмансипация художников
- 122 Экономические перемены
- 128 Вхождение в новый мир

142

1996–2017 ЦИФРОВАЯ ЭРА

144 Мания величия

- 145 Свобода творчества
- 152 Цифровая революция
- 156 Медиамикс на пике популярности
- 162 Всемирное признание

170 Бочка Данаид

- 171 Отаку, герой современного повествования
- 177 Кризисный климат
- 181 Расширение аудитории
- 187 Глобализация

Введение

В 2016 году аниме «Твое имя» стало самым успешным японским фильмом за рубежом, а также символом индустрии, объем рынка которой приближается к 2 триллионам иен (15 миллиардов евро). Какой долгий путь проделан со времен первого анимационного фильма в 1917 году! Простого сравнения начальной и конечной точек века японской анимации достаточно, чтобы понять: проследить за тем, что произошло за эти сто лет гораздо сложнее, чем можно предположить.

Еще один добавляющий сложности фактор — незаметный, но тем не менее очевидный: мы расскажем эту историю на французском языке. И хотя Франция сегодня — ключевой потребительский рынок манги и мультфильмов за пределами Японии, она также пережила долгий период разочарования и непони-

мания японских развлечений. Спустя четверть века после несправедливого замалчивания так называемых «японизмов» широкая публика должна признать свою ошибку перед тем, что стало частью мировой поп-культуры.

В то же время многочисленные французские поклонники японской анимации, появившиеся с наступлением нового тысячелетия и созданием Интернета (238 000 посетителей выставки Japан Expo в Вильпенте в июле 2017 года), впитали коды и знают произведения с универсальными темами как свои пять пальцев. Однако тайтлы, глубоко укоренившиеся в японской культуре, которых опасаются международные издатели/дистрибьюторы, до них не дошли. Чтобы понять это несоответствие, достаточно на мгновение задержаться в фойе Fuji TV в Токио: пока туристы стекаются к стендам последних хитовых аниме-се-

риалов, японские семьи позируют перед статуей Садзаэсан. Каждая из этих семей вот уже более полувека следит за типично японской повседневной жизнью домохозяйки.

Открыть сто лет анимации для французских читателей — значит развеять мифы. Поэтому мы сосредоточились на широкой публике, для которой в первую очередь и предназначена эта книга. Однако просвещенным любителям и даже энтузиастам не стоит беспокоиться: хотя они, скорее всего, уже освоили некоторые основы и жаргон среды, здесь они найдут массу информации и занимательных историй! Более того, за последнее столетие анимация менялась от поколения к поколению. Работы 1960-х, нацеленные на детей, отличаются от современных, но сохраняют ту же притягательность для разных поколений. Точно так расходятся творческие пути ведущих

режиссеров (Осаму Тэдзука, Ринтаро, Хаяо Миядзаки, Кацухиро Отомо, Хидэаки Анно, Макото Синкай и других), несмотря на общую основу, но сегодня они по-прежнему привлекают и подростков, и шестидесятилетних.

Среди множества возможностей, предлагаемых многогранной эволюцией этого медиа на протяжении столетия, мы выбрали ту, с которой сталкивался каждый: технический прогресс, от немого кино до Интернета, через телевидение и видеомэгнитофон — ключевых игроков в распространении японской анимации. Однако это стремление к доступности сталкивается с требованием, которое необходимо соблюсти из уважения к области, которой посвящена эта книга: именно на языке оригинала приводятся названия основных работ, сыгравших ключевую роль в развитии *japanimation*, как называют ее международ-

ные поклонники. Этот выбор был продиктован нашим подходом.

Поскольку в основе японской анимации — рисунки, мы хотели проиллюстрировать наши слова. Чем дальше мы уходили в прошлое, тем больше иссякал источник иконографии: качество некоторых визуальных образов той эпохи намного ниже стандартов HD, применяемых сегодня. Тем не менее мы рассчитываем на ваше понимание. Надеемся, вы сможете закрыть глаза на эту деталь, поскольку главная цель в том, чтобы любой читатель мог связать название с изображением.

И хотя письменное слово по-прежнему остается лучшим инструментом для глубокого раскрытия столь богатой темы, оно не может передать эмоции, которые вызывают эти аудиовизуальные произведения. В эпоху мультимедиа и Интернета достаточно сде-

лать всего несколько кликов, чтобы получить легальный доступ к каталогу, который продолжает расти и расширяться на протяжении последнего столетия. В конце каждого важнейшего периода нашего путешествия мы предложим подборку из двенадцати работ, отражающих основные тенденции эпохи, — репрезентативный, если не сказать качественный, обзор.

Теперь вы готовы погрузиться в столетие художественной, технической, экономической, международной и культурной эволюции. Не волнуйтесь, ваше погружение начнется легко, ведь знаете ли вы, что корнями японская анимация уходит в творчество французского художника, некоего Эмиля Коля?



1917–1957 ЧЕРНО- БЕЛОЕ КИНО

**8 Первые шаги и первые
подводные камни**

Первые шаги и первые ПОДВОДНЫЕ камни

9

Первые
исследования,
первые
неудачи

14

Обновление
и технологический
прогресс

19

Пропаганда
в анимации

26

Послевоенный
период:
расцвет
модернизма





1
1912
Зигомар



2
Рассказчик камисибая
© D. R.
(от «Droits Réservés»
(фр. «Права защищены»))

Первые исследования, первые неудачи

КУЛЬТУРНЫЙ БУЛЬОН

Чтобы японская анимация проросла, ей нужна была богатая питательная среда. После гражданской войны Босин (1868–1869) Япония пережила ряд прогрессивных реформ во время правления императора Мэйдзи, который умер в 1912 году. Двухвековая изоляция (1641–1853) осталась в прошлом. Поддержав союзников против германского флота в Тихом и Индийском океанах, Япония вышла на международную арену и приобрела несколько колоний. В течение пяти десятилетий японцы знакомились с западными технологическими новинками, в частности с волшебными фонарями, ставшими предтечей кинематографа.

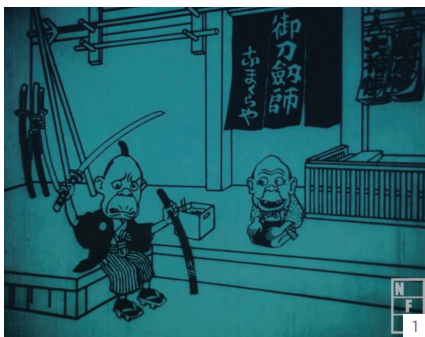
Состоящие из деревянной рамы, двух линз и тонких листов окрашенного стекла, первые японские модели были настолько хрупкими, что не пережили разрушительного воздействия времени. Эта форма развлечений быстро стала популярной среди молодого поколения, которое рассматривало ее как продолжение традиционного искусства ками-

сибай. «Бумажный театр», камисибай рассказывает историю, прокручивая один за другим рисунки в рамке. Официально бесплатное представление было доступно только для детей, которые покупали сладости у странствующего сказочника, перевозившего свои материалы на велосипеде, а его багажник служил опорой для театра. Уличные спектакли, в которых нашли себя пионеры манги, оказали значительное влияние и на первые анимационные эксперименты. Однако нестабильность японского кино, которое находилось в поисках себя, не способствовала развитию этого вида искусства.

Среди множества причин этого переворота мы выделим два основных фактора: во-первых, показ такого импровизированного фильма в Японии в начале XX века. Перед экраном бэнси (комментатор) объяснял зрителям технологические принципы кино, а затем вживую исполнял роль чтеца и дублировал персонажей уличного фильма. Настоящие звезды шоу, способные превратить провал в успех (и наоборот), часто занимали видное место на афишах. В 1910-х годах группа молодых художников объединилась под знаменем движения за чистый кинематограф (Jun Eiga-geki Undô), чтобы вдохнуть новую жизнь в японское кино, кото-

1907
Кацудо Сясин
Движущееся изображение





1
1917
Меч с тупыми краями



2
1918
Урасима Таро



3
1917
Битва обезьяны и краба

рое до тех пор ограничивалось экранными театральными постановками, в частности традиционными пьесами кабуки, в которых женских персонажей по-прежнему играли мужчины. Этот порыв должен был найти отклик на международной арене и, следовательно, отодвинуть на второй план роль бэнси — комментатора-засывалы. Профессия бэнси не пережила закон об ее ограничении, изданный в 1917 году.

Второй проблемой был государственный контроль над быстро развивающимся средством массовой информации. В 1912 году французская сага о Зигомаре вызвала скандал: выбрать героем мошенника — какой пример для молодежи! За этим последовали указы, которые очень строго следили за любой кинопродукцией, ориентированной на молодежь; сектор стал слишком рискованным и убыточным, и студии были вынуждены сократить расходы на него. Именно в такой неспокойной обстановке появились первые японские мультфильмы. Вернее, самые ранние из дошедших до нас. В 2004 году Нацуки Мацумото обнаружил образец целлулоида, состоящий из примерно пятидесяти непосредственно нарисованных кадров, представляющих собой трехсекундную последовательность. Хотя технически все необходимые материалы были доступны с 1907 года, нет никаких доказательств, что Katsudô

Shashin¹ («Движущиеся картинки») не были созданы позже.

Стремясь к интернационализации, движение за чистый кинематограф вернуло в фильмы текстовые поля в ущерб бэнси. В двух главных конкурирующих студиях того времени, Nikkatsu и Tennenshoku Katsudô Shashin (известной также как Tenkatsu), новая должность дизайнера интертитров открыла двери для новаторов анимации. Первые западные попытки использовать это новое средство выражения достигли Японии, в частности, благодаря работе Эмиля Коля. В настоящее время историки сходятся во мнении, что «Подвиги блуждающего огонька» (Les Exploits de Feu-Follet) стал первым иностранным мультфильмом (без каких-либо сокращений и взаимодействия с живыми сценами), который был показан в Японии в 1912 году. Очарованные этой работой, три молодых таланта готовились стать «отцами японской анимации» — Отэн Симокава, Сэйтaro Китаеяма и Дзюнъити Коти.

¹ Сама анимация длится около трех секунд. Мультфильм изображает мальчика в матроске, пишущего на доске иероглифы кандзи и который поворачивается к зрителю и в знак почтения снимает шляпу. — *Прим. науч. ред.*

ТРИ ОТЦА АНИМАЦИИ

Отэн Симокава (1892–1973) прославился своими карикатурами для сатирического журнала Tokyo Puck. Ему было всего 26, когда компания Tenkatsu наняла его для работы над короткометражным анимационным фильмом, вдохновленным одним из персонажей его комиксов, Мукудзо Имокавой. Японский художник, ничего не знавший о кино, не подозревал, что для «Фантасмагории» (Fantasmagorie) Эмиль Коль рисовал черными чернилами на белой бумаге и использовал негативы для создания белых контуров на черном фоне.

Симокава терпеливо рисовал мелом на доске, фотографировал изображение, стирал, а затем перерисовывал части, которые хотел анимировать, прежде чем сделать еще один снимок, и убирал недостатки, покрывая пленку чернилами. Результатом этой титанической работы стал вышедший в апреле фильм Imokawa Mukuzô Genkanban no Maki («Рассказ о привратнике Мукудзо Имокаве»), который считается первым профессиональным анимационным фильмом в истории Японии. Но и здесь источники туманны и противоречивы: единственный в то время журнал, специализирующийся на японском кино, Kinema Record, утверждает, что первый показ анимационного фильма состоял-

ся в январе 1917 года, но при этом не уточняет его названия!

Согласно свидетельствам Симокавы, в течение 1917 года он усердно работал над пятью короткометражными фильмами для Tenkatsu. При поддержке своего ассистента Масару Сибаты он экспериментировал с различными технологиями, чтобы улучшить кадры: делал копии одной и той же декорации, к которой добавлял движущихся персонажей. Однако к концу года он сдался окончательно: анимация не приносила прибыли, особенно с учетом физических затрат на производство. Не желая портить зрение, Симокава вернулся к более прибыльному занятию — политическим карикатурам.

Компания Tennenshoku Katsudô Shashin — дословно «Компания по производству фильмов с натуральным цветом» — была не в лучшей форме. Студия экспериментировала не только с анимацией, но и с чрезвычайно дорогим процессом Kinemacolor¹. Финансы компании были в минусе, и Tenkatsu решила снимать более традиционные фильмы, чтобы противостоять вели-

¹ Первая коммерчески успешная система цветного кино, изобретенная Джорджем Альбертом Смитом в 1906 году, которая создавала иллюзию цвета, снимая и проецируя черно-белую пленку через быстро чередующиеся красно-оранжевые и сине-зеленые фильтры. — *Прим. науч. ред.*

кому конкуренту Nikkatsu, где работал некий Сэйтaro Китаяма.

Акварелист по образованию, он пришел на студию в 1916 году, прежде всего по финансовым причинам. Художник отвечал за интертитры, которые постепенно дополнял очень простыми графическими эффектами (размытие, пикселирование, наложение текста на изображение и т. д.): эти короткие фрагменты продолжительностью несколько секунд стали главным подспорьем в открытой борьбе с бэнси — войной, начатой с «Манифеста чистого кино», который отстаивала компания Nikkatsu. Вне рабочего времени молодой человек, открывший для себя анимацию благодаря амери-

4

1912

Подвиги блуждающего огонька



1917

Ханава Хэконай Мэйтооно Маки
(Новая сабля Ханава Хэконай)

1

1924

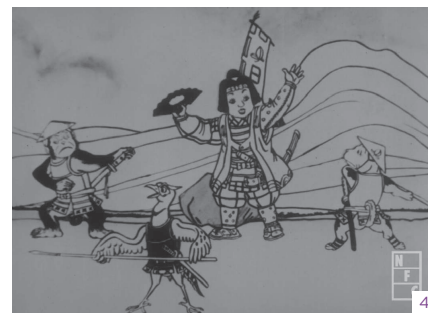
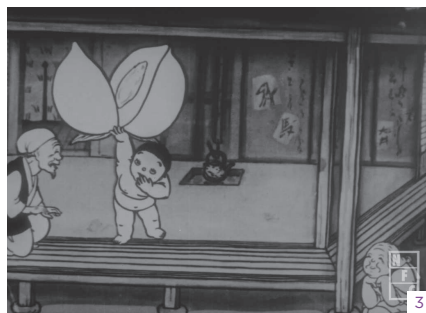
История сигарет

канским мультфильмам, стремился понять и воспроизвести их технику, используя оборудование студии. Для своего первого фильма *Sarukani gassen* («Бой между обезьяной и крабом»), показанного 20 мая 1917 года, он использовал бумажные вырезки. Хотя по форме фильм следовал тенденции с интертитрами, затмившими бэнси, по содержанию он был вдохновлен легендой XIV века. Фильм имел успех, и Китаюму вызвали в кабинет главы компании Nikkatsu, который нашел лазейку в механизме государственного надзора.

Объясняя катастрофические последствия плохого поведения в дидактическом тоне басни, фильм знакомит японских детей с негодяями, которые в итоге оказываются наказанными. Продвигая эту идею, компания Nikkatsu даже получила субсидию на производство серии образовательных фильмов, режиссером которых стал Сэйтaro Китаюма. Вместе с командой художников-живописцев (включая некоего Санаэ Ямамото) он снял 22 короткометражных фильма: десять в 1917 году и двенадцать — в 1918-м.

В них подробно описываются подводные камни, встречающиеся на пути почтового письма, или будущие выгоды, которые принесет государственный сберегательный банк. Поразительная деталь: адаптация традиционной сказки Momotarō («Момотаро»)¹ была снабжена субтитрами с целью экспорта картины. Новое медиа набирало популярность и стало приносить гораздо больше, чем труд субтитратора. Более того, послания, передаваемые двух- или трехминутными фильмами, укоренились в общественном сознании, и правительство захотело вложить в их производство еще больше. В 1921 году Китаюма покинул Nikkatsu и основал собственную анимационную студию Kitayama Eiga Seisakusho («Кинокомпания Китаюмы»). Пионер освоил новую, еще нетронутую отрасль, которая стала

¹ «Момотаро» — японская сказка о мальчике, рожденном из персика, который отправился победить демонов на остров Онигасима, взяв в спутники собаку, обезьяну и фазана. В конце они побеждают демонов, захватывают их сокровища и возвращаются домой победителями. — Прим. науч. ред.



2
1927
Кми

3 и 4
1928
Момотаро — король Японии

подспорьем для третьего отца японской анимации, Дзюньити Коти.

Как и Симокава, Коти был выходцем из сатирического журнала Tokyo Puck и в 1916 году был принят на работу в третью производственную компанию, Kobayashi Shokai, основанную двумя годами ранее перебежчиком из Tenkatsu. Вышедший на экраны 30 июня 1917 года фильм Hanawa Nekonai Meitoôno Maki («Свиток о знаменитых мечях Ханавы Хэконая»), также известный как Namakura Gatana («Тупой меч»), считается старейшим точно датированным аниме, дошедшим до нас. Двухминутная короткометражка впечатляет точностью рисунков, а некоторые узоры одежды сочетают разные оттенки серого. Комичное приключение самурая, купившего меч, стало хлебом насущным для бэнси, которые подчеркивали язвительный тон карикатуриста.

Слишком язвительный тон Chamebo kuki ju no maki chame no kuri ju («Пневматическая винтовка озорного ребенка») мгновенно вызвал гнев правительства! Попав под прицел цензоров, и без того испытывающая финансовые трудности компания обанкротилась в конце 1917 года, оставив Коти достаточно времени для создания третьего короткометражного фильма Hanawa Nekonai Karra Matsuri («Ханава Хэконай на фестивале Каппа»). В возрасте 30 лет художник вернулся к карикатурам, а пять лет спустя последовал примеру Китаямы: в 1923 году основал киностудию Sumikazu Eiga Sôsakusha («Кинорежиссер Сумикадзу»).

НАЧАЛО НОВОЙ ИНДУСТРИИ

Новым профессиональным структурам, пока еще хрупким, помогло, прежде всего, новое решение правительства поддержать анимационные фильмы наравне с кино. Помимо многочисленных институциональных заказов, студии жили за счет рекламных контрактов: некоторые короткометражки демонстрировались исключительно на рекламных мероприятиях, организованных кондитерами. Пионеры ни в коем случае не ставили перед собой задачу создать художественные произведения, в лучшем случае они носили развлекательный характер: творческие этапы занимали столько времени, что казалось невозможным разработать сюжет продолжительностью более трех минут.

Со временем была создана производственная линия, позволяющая делать анимацию со скоростью 16 кадров в секунду, но команды все равно были ограничены технологией. Появились столы для рисования с подсветкой... но художники могли работать при дневном свете только до 17:00, в то время электричество отключали на ночь. Что касается кадров, то их создавали на станке, каркас которого напоминал двухъярусную кровать. Камера была закреплена на верхнем этаже и управлялась первым оператором. Метром ниже второй оператор помещал рисунок под стеклянную пластину, которую заменял каждый раз, когда делался снимок.

Постепенно недовольство руководством на студии Китаямы росло: босс забирал себе львиную долю прибыли. Как и Уолт Дисней (или позже Осама Тэдзука), режиссер зарекомендовал

себя как безжалостный бизнес-лидер, железный капитан экспедиции в terra incognita¹. Под его руководством студия выпускала по одному мультфильму в месяц, а в 1923 году готовилась снять фильм продолжительностью более пяти минут.

Но все рухнуло 1 ноября 1923 года... В 11:58 утра землетрясение Канто разрушило Токио и окрестности. Инфраструктура была уничтожена, а толчки опрокинули печи, вызвав пожары на всей территории столицы. В апокалипсисе пылали фильмы первых японских аниматоров... Тогда компании перенесли свои производственные студии в регион Кансай. Сэйтаро Китаама увидел в этом возможность для расширения: с помощью правительства он мог открыть новую студию в Осаке, а реконструкцию и управление токийским предприятием поручить своему верному помощнику Санаэ Ямамото. Вскоре, в 1925 году, в отсутствие босса давние разногласия дали о себе знать: начиная с Ямамото, один за другим его бывшие помощники покидали компанию, чтобы основать собственные студии. Опираясь на опыт трех старейшин, новое поколение художников готовилось обогнать на вновь нетронутой территории.

¹ Термин из картографии для обозначения неизученных, неоткрытых территорий, который использовался вплоть до эпохи Великих географических открытий и до сих пор применяется метафорически. — Прим. науч. ред.

Обновление и технологический прогресс

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Несмотря на трагедию, обрушившуюся на столицу (100 000 погибших, 40 000 пропавших без вести), остальная часть страны продолжала жить и развлекаться. Японская анимационная индустрия, только что потерпевшая неудачу, встала на ноги благодаря государственному финансированию. Сняв свой первый фильм *Usagi to Kame* («Заяц и черепаха») в 1924 году в студии своего наставника Китаэмы, Санаэ Ямамото решил начать самостоятельную работу. В 1925 году он основал свою студию Yamamoto Manga Seisakujo («Студия манги Ямамото»), где выпустил фильм *Ubasute Yama*¹ («Гора, где покинуты старики»). В 1928 году по заказу Министерства образования он экранизировал традиционную сказку *Nihon-ichi no Momotarō* («Король Японии Момотаро»). Фильм длится одиннадцать минут, в нем используется множество горизонтальных и вертикальных кадров, детально прорисованы серые фоны и есть игра с открытием диафрагмы во время переходов... Благодаря талантливым бэнси, «Король Японии Момотаро» стал лучшим примером японской анимации, наконец-то заявившей о себе, спустя десять лет после дебюта.

В своих институциональных фильмах Санаэ Ямамото пошел по стопам своего мастера (а теперь и соперника) Китаэ-

¹ Убасутэ, также называемый «обасутэ», а иногда «оясутэ», — существовавший в Японии обычай, который, по описаниям, заключался в том, что престарелых родителей отправляли в чащу леса или в горы, обрекая на голодную и/или холодную смерть, с целью «избавиться от лишних ртов». — Прим. науч. ред.

мы. Точно так же Нобуро Офудзи сделал себе имя, продолжая дерзкий стиль Дзюнъити Коти, который взял того под крыло. В студии Jiyū Eiga Kenkyūsho («Лаборатория свободного кино»), основанной в 1925 году, он создал пастись на «Багдадского вора» (*The Thief of Bagdad*) Дугласа Фэрбенкса из бумажных вырезов (*Bagdad-jo no Tozoku*). Несмотря на низкое качество изображения, зрители наслаждались деталями и узорами из тиогамы — традиционной бумаги, с помощью которой Коти создал персонажей и декорации своей работы *Urashima* («Урасима») 1928 года.

Режиссер продолжил экспериментировать в 1927 году, выпустив *Kujira* («Кит»), короткометражный теневой фильм, вдохновленный немецкой силуэтной анимацией. Взрослый сюжет контрастирует с отточенными кадрами: после кораблекрушения самурая, торговца, моряка и женщину проглатывает кит. Выбравшись к нему на спину, трое мужчин вступают в конфликт, чтобы завоевать красавицу. Наказанные морским богом, они тонут, а женщина продолжает свой путь.

Офудзи нарушил не только привычные художественные и сюжетные коды, но и технические: он одним из первых начал экспериментировать с цветом, подкрашивая пленку для фильма *Ō-Sekisho* («Барьер»). В итоге получился черно-розовый фильм. Используя несколько стеклянных пластин для декораций, он предвосхитил многоплоскостные камеры будущего. Более того, в 1928 году он снял первый в истории Японии музыкальный клип *Kuro Nyago* («Черный кот»). Трехминутная джазовая мелодия, под которую поет и танцует кот, а затем приглашает своих товарищей и людей присоединиться к вечеринке, была выпущена на пластинке на 78 об/мин!

1929

Кобу-тори
(Украденный зоб)



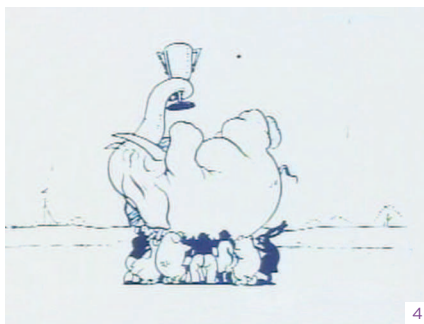
1 и 2

1929

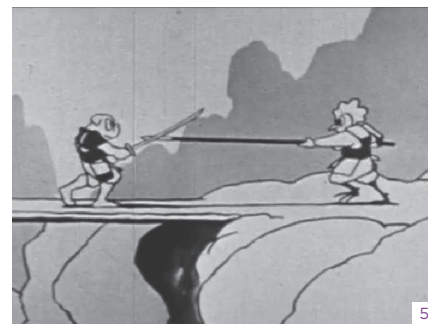
Чёрный кот



3
1926
Вор багдадского замка



4
1928
Звери на Олимпийских играх



5
1930
Летучая мышь

ПЕРВЫЙ ЛЕГЕНДАРНЫЙ ДУЭТ

Появились и другие технические разработки. В частности, благодаря Ясудзи Мурате, который также начал с написания субтитров на американских катушках, импортируемых Yokohama Cinema Shōkai. Благодаря своему давнему другу Санаэ Ямамото (который все еще работал в Kitayama) он изучил основы анимации и в 1927 году выпустил новую версию «Обезьяны и краба». За десять лет он снял множество короткометражных фильмов, включая Hana Saka Jiji («Старик, который заставил расцвести мертвые деревья») — горько-сладкую басню, в которой старик терпит издевательства завистливого соседа, и Dōbutsu Olympc Taikai («Животные на Олимпийских играх»).

В 1934 году для Tsukinomiya Ōjosama («Принцесса Цукиномия») Мурата вырезал части тел персонажей из тонкой бумаги и соединил булавками на месте суставов. Благодаря этому нововведению кадры стали проще, а финальная анимация — более плавной. После того, как Ясудзи Мурата вывел на экран одну из крупнейших звезд манги того времени, неуклюжего черного пса Норакуро, в Osaru no Taigyo («Обезьяна и стая рыб»), в 1937 году он покинул Yokohama Cinema Shōkai и начал заниматься фрилансом, прежде чем открыть собственную студию Murata Seisakusho в 1956 году.

Невозможно говорить о Ясудзи Мурате, не упомянув Тюдзо Аоти, его

лучшего партнера в работе. Каждый вносил равный вклад в производство, даже если их роли были совершенно разными: Аоти писал сценарии, а Мурата создавал рисунки и анимацию юмористических историй, конкурирующих с театром ракуго¹ — сценическим искусством шуток, зародившимся в XVII веке и все еще модным в то время. Так, мы можем упомянуть фильм Komori («Летучая мышь») 1930 года, который показывает стыдливость, заставляющую нетопырей прятаться и выходить только ночью. Еще более точный пример — Kōbu-tori («Украденный зоб»), жемчужина 1929 года. Случайно оказавшись в центре вечеринки среди тэнгу², старик присоединяется к мифологическим существам, которые, чтобы отблагодарить его за хорошее настроение, отрезают ему зоб на левой стороне шеи. Он рассказывает о своей удаче другу, у которого шишка на правом боку, и тот пытается воспользоваться ситуацией, выдавая себя за другого. Раскрыв обман, тэнгу наказывают самозванца, приживляя раннее украденный зоб. Точность рисунка

¹ Ракуго — японский литературный и театральный жанр. Под этим названием обычно известны миниатюры, исполняемые профессиональными рассказчиками на сцене. По форме и содержанию ракуго разнообразны: это может быть как короткий анекдот, так и довольно развернутая история. — Прим. науч. ред.

² Духи гор и лесов, часто изображаемые как человекоподобные существа с птичьими чертами, например длинным носом или клювом, крыльями, и одетые как горные отшельники ямабуси. — Прим. науч. ред.

Мураты, близкая к традиционным гравюрам и оттискам, усиливается тонким желтым оттенком пленки.

Последнее громкое имя, которое стоит вспомнить среди молодых талантов, — Кэндзо Масаока. Родившись в Кансае, молодой художник изучал западную живопись, а затем воспользовался переездом киностудий в свой регион после землетрясения 1923 года. Он присоединился к Nikkatsu Uzumasa в Киото в 1929 году, устроившись в отдел образовательных фильмов, где снял свою первую картину Nansensu monogatari, daippen, Sarugashima («Первая глава смехотворной истории: Остров обезьян»). Успех фильма был настолько оглушительным, что в 1932 году Масаоке предложили снять второй эпизод!

Начав с нуля, японская анимационная индустрия набирала обороты, но теперь ей предстояло столкнуться с новым конкурентом — мультфильмами США. Disney и братья Флейшеры, уже сделавшие свои фильмы прибыльными на американской земле, продавали их за границу по конкурентоспособной цене, значительно ниже себестоимости японского производства. С 1930-х на японских экранах появляются американские персонажи: Микки Маус, Бетти Буп и моряк Попай. Но самое главное: японская аудитория теперь требовала от отечественной продукции того же художественного и технического уровня, то есть — звука!