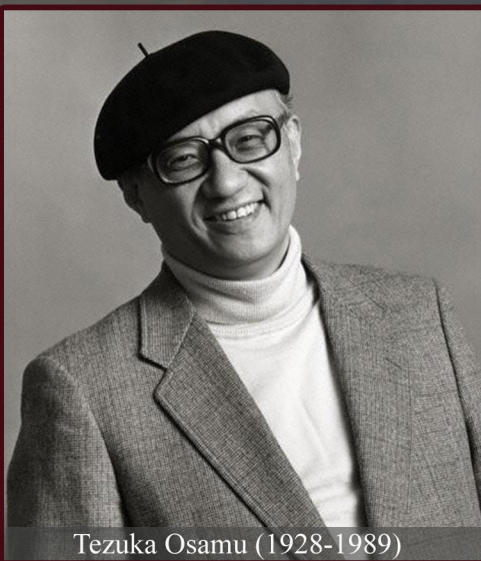


Az anime története 1

Minden bizonnyal sokan tisztában vannak az anime fogalmával. A Japánban, vagy Japán közreműködéssel készült jellegzetes rajzfilmeket szoktuk alatta érteni. Maga a szó angol eredetű, az „animation” szó kiejtésének rövidítéséből származik. Sokan úgy hiszik, 1945 óta beszélhetünk animéről, noha a hivatalos története 1917 körül kezdődött, ugyanis az első fennmaradt japán rajzfilm ebből az időből származik. Ekkor még nem rendelkezett semmilyen ma ismert grafikai jellegzetességgel, s ez egészen az 1960-as évekig, Osamu Tezuka munkásságának fénykoráig így volt, majd igazán elterjedté csak később, az 1980-as évekre vált. Napjainkban milliók nézik az animéket, s kísérik figyelemmel a legújabb részeket, sorozatokat. De vajon tudjuk, hogy miként is lett mára az, ami?

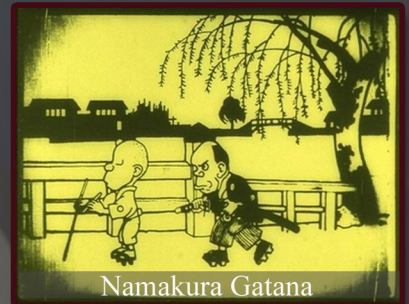


Tezuka Osamu (1928-1989)

Az 1. generáció (?-1923)

A XX. század világának nagy szórakoztatási vívmánya a filmgyártás kezdete, valamint az első mozgóképek voltak. Japán ekkor már a Taisho-korszakban járt, s a nagypolitika folytatta a nyugatiasodást, ennek fényében filmkészítőket küldött szét a világban, hogy megtanulják és elsajátíthassák a filmgyártás technikáit, köztük a rajzfilmekét is. A világ első animéjét az egyik ilyen szerencsés férfi készítette el, Shimokawa Oten. A Tenkatsu stúdióknak dolgozott, mint animátor, valamint politikai karikaturista volt a Tokyo Pucknál. Mindössze 5 kisebb mozifilm tudott készíteni, köztük az 1917-es *Imokawa Mukuzo Genkanban no Makit* (a film érdekessége, hogy 2005-ben került elő egy kiotói műhelyből, és mindössze 3 másodpernyi anyagról van szó, valamint ez az első kereskedelmi célra készített mű). A generáció másik kiemelkedő animátora Junichi Kouchi, aki festő és karikaturista volt, a vízfestékes festészet egyik alakja. 1912-ben kezdte a karikaturista pályafutását, majd Kobayashi Shokai animátora lett 1916-ban. Az évtized egyik legjobb animátorának tartották, a nevéhez 15 rövidebb mozifilm kapcsolódik. Kitayama Seitaro egy magában dolgozó animátor volt, akit a nagyvállalatok nem foglalkoztattak. Később megalapította saját animációs stúdióját, a Kitayama Eiga Seisakujót, amelyet hamarosan a piaci sikerek hiányában be kellett zárnia. Eleinte krétarajzos technikát használt, később áttért a papíralapú animációra, előre megfestett hátterekkel és anélkül.

A kornak két jellegzetes alkotása volt: a *Namakura Gatana* (An Obtuse Sword, 1917) és az *Urashima Taro* (1918).



Namakura Gatana

Ezeket 2007-ben találták meg egy antikvár piacon. A rajzolásuk szinte semmiben sem különbözött a korabeli nyugati animációkétól. Miután korábban is készülhettek animációs darabok (mint az 1907-es *Katsudou Shashin* (Moving Picture), amely kísérleti célokból készülhetett a feltételezések alapján), így koránt sem kizárt, hogy a jelenlegi egyezményes 1915-ös évet át kell majd írni, ha újabb korábbi munka kerül elő. Azonban ennek lehetősége igen csekély: a II. világháborús bombázások során sok mű elpusztult az archívumokban és a műhelyekben... Akit érdekelhet a téma, hogy miként is festhetett egy ilyen mű mozgókép-ként, annak első sorban Osamu Tezuka *Legend of the Forest* (1987) című munkáját ajánlanám. Ugyanis a mű egy olyan animációs stílust is bemutat, amelyről csak feltételezzük, hogy a filmipar kezdetén is megjelenhetett a szigetországban. Ez pedig a metszetfilm, ahol az állóképek sorozatos mutatóásával, ráközelítéssel, távolítással adják magát az animációt, miközben a képek tartalma közt „ugrások” vannak.



Legend of the Forest

A 2. generáció (1923-1945)

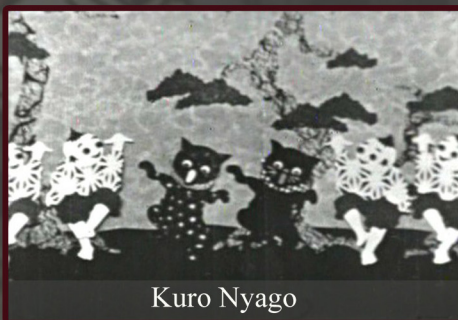
Kitayama Seitaro noha nem sokra ment az életben, a tanítványai annál több sikerrel jártak. Az 1923-as nagy kantói földrengés során az animációs stúdió nagy része elpusztult és a korábbi animátorok új stúdiókat hoztak létre. Ilyen volt Yasuji Murata, Hakuzan Kimura, Sanae Yamamoto és Noburo Ofuji, akiknek szembe kellett nézniük a második világháború előtti nehézségekkel. Ezeknek az akadályoknak az egyike egy nagy külföldi rivális megjelenése a piacon: a Disney, amely befolyása alatt tartotta a közönséget és a producereket. Az érdeklődés emiatt alacsony, az animátorok költségei magasak voltak, annak ellenére, hogy csak nagy munkaképességű embereket vettek fel, valamint olcsón, szinte már-már éhbérért dolgoztak. A celluloid drága volt, így montázsanimációkat alkalmaztak egészen az 1930-as évek közepéig. Ennek megvoltak a maga árnyoldalai: a mozgást előre és hátra rendkívül nehézkes volt kivitelezni, az animáció nem mindig volt folyamatos, valamint nem tartalmazott részleteket. Ennek az animációtípusnak Yasuji Murata és Noburo Ofuji lettek a mesterei és fordították az előnyeiket a saját hasznárára. Kenzo Masaoka és Mitsuyo Seo animátorok megpróbálkoztak a japán animációgyártást külföldi színvonalra emelni a celluloid alapú animációk készítésével, valamint a hang és a technológia terén is ebben az irányban mozdultak el. Masaoka nevéhez fűződik az első hangos anime, a *Chikara to Onna no Yo no Naka*, amely 1933-ban készült el, és a *The Dance of the Chagamas*, az első teljes egészében celluloid alapú animáció 1934-ből.

Seo nevéhez a technológiai újítások köthetők, melyet először az 1941-es *Ari-chan*ban használt.



Chikara to Onna no Yo no Naka

A kor animéit a Disney rövidfilmjeihez hasonló rajzolás és a benshi narrátor által elmesélt történet és párbeszéd jellemezték, készítésük céljai főként a reklám, a propaganda, a kormány által megrendelt oktatási célú darabok voltak. Ebben az időben a cenzúra és az iskolai szabályzatok értelmében a gyerekek rajzfilmek iránti érdeklődését az oktató jellegűekre korlátozták, amelyeket a Monbusho (az Oktatási Minisztérium) támogatott. Személy szerint ide sorolnám Yasuji Murata 1929-es animéjét, a *Taro-san no Kishát*. Érdekessége a műnek, hogy korabeli élőszereplős filmként kezdődik, egy nyugatias életvitelű, módos család házában, s csak később vált át rajzolt formára. A mű oktató jellegét a vonaton való közlekedés, maga a közlekedés etikai szabályai és különféle embertípusok ábrázolása adja. Az 1939-es filmtörvény elsősorban dokumentarista és oktatási célzatú animék gyártását írta elő. Hogy a filmes ipart belendítsék, nem egy élőszereplős mozifilmgyártó vállalat csatlakozott az animációk készítéséhez, mint például a Shochiku, amely a Kenzo Masaoka által készített *Kumo to Churippu*t is producerelte.



Kuro Nyago

Azonban a háborús újraszerveződés következtében csak 3 nagyvállalat maradt meg a piacon, valamint egyre több animációs film kezdett el arról szólni, hogy a japán katonák miként aratnak győzelmet a menekülők felett. 1943-ban a Geijutsu Eigasha bemutatta a Mitsuyo Seo készítette *Momotaro's Sea Eagles* című darabját a haditengerészet támogatásával. 1945-ben pedig a Shochiku mutatta be az első egész estés animációs filmet, a Seo rendezte *Momotaro's Divine Sea Warriorst*. Ebben az időben az animációkban fejlődés nem igazán mutatható ki a politikai célok és a gazdasági helyzetből fakadó megfelelő munkaeszközök hiánya miatt. Tartalmilag az oktató és propaganda művek mellett a hagyományos legendák, mesék feldolgozása is igen népszerűnek számított. Ilyen az 1931-es *Komori*, az 1928-as *Nihon-ichi Momotaro*, valamint az *Urashima Taronak* egy 1931-es újrafeldolgozása. A másik jellemző műcsoport ebből a korból a szórakoztató darabok. Ilyen a *Kuro Nyago* 1929-ből, illetve a *Mura Matsuri* 1930-ból. 1945 után is készültek hasonló kivitelezésű művek, még egy jó két évtizedig, ám ezeket már a harmadik generációba soroljuk a politikai és kultúrtörténeti korszakhatár miatt is. Japán ugyanis a háború súlya alatt megroppant, ám hamar talpra állt. A nép szórakoztatását és további oktatását tartották szem előtt, ám a propaganda és a mesékben rejlő (és többségébe belemagyarázott) nacionalista egységérzetet kiváltó alkotások, főleg a sokkhatás enyhítésére készültek. A sokkhatás nagyságát jelzi, hogy az *Akira* 1988-as vetítésének első néhány képsora, valamint a *Hotaru no Haka* (Szentjánosbogarak sírja) teljes egésze is kellemetlenül érintette a nézők legjavát.

Írta: Ricz