

с японского, так как оригиналы статей Пильняка для японских газет не сохранились):

«Эпоха Мэйдзи, когда японцы прикладывали величайшие усилия, чтобы понять европейскую цивилизацию, была революционной эпохой для Японии. Осуществление японской революции затрагивало глубинные представления японского народа. Таким образом, не подлежит сомнению, что генерал Ноги тоже был революционером... Я испытываю чувство глубочайшего уважения к генералу Ноги. Сила духа великих национальных героев, патриота и величайшего гражданина своей страны генерала Ноги вызывает чувство глубочайшего уважения... Я думал о японце генерале Ноги так, словно я сам стал одним из японцев. На самом деле, его смерть и вся его жизнь – правдивая иллюстрация выплавки японского национального характера» (Савелли, с. 141–142).

Прочитав это впервые, я был поражен. Такого не мог позволить себе ни один советский писатель, ни до, ни после Пильняка. Хорошо, что номер газеты не попал на глаза никому из бдительных товарищей, знающих японский язык. Тогда судьба Бориса Андреевича могла бы быть много печальнее. Потому что, по законам военного времени, это – участие в имиджевой войне на стороне противника.

Была ли закономерной гибель «японского шпиона» Пильняка в годы Большого Террора? Слишком деликатный вопрос для легкомысленного ответа. После XX съезда КПСС Леонид Леонов приехал в Югославию, и тамошние писатели спросили его, за что расстреляли Пильняка? Говорят, Леонид Максимович ответил, что это чистая случайность – с той же степенью вероятности перед ними мог стоять Пильняк и отвечать на вопрос, за что расстреляли Леонова...¹³.

Произведения Б. Пильняка:

Корни японского солнца. Ким Р. Ноги к змее. Глоссы. Л., 1927.

Корни японского солнца. Савелли Д. Борис Пильняк в Японии: 1926. М., 2004.

Камни и корни. М., 1934; 1935.

Мне выпала горькая слава... Письма 1915–1937. М., 2002.

Анимэ: вчера, сегодня, завтра

Е. Л. Катасонова

Сегодня трудно найти человека в России, будь то ребенок или взрослый, кто никогда не слышал бы слово «анимэ» или же не видел на экранах кинотеатров, домашних телевизоров или на дисплее компьютеров ярких и самобытных, а потому легко запоминающихся героев японских анимационных фильмов. При этом всегда существовали те, кому нравится японская анимация, и те, кто просто отвергает ее как искусство. И хотя после блистательной победы «Унесенных призраками» на международных кинофестивалях и успешного проката «Инстеллер-5555» в кинотеатрах, интерес к этому искусству в последние годы резко возрос, на форумах в Интернете не прекращаются ожесточенные споры по поводу преимуществ японских и американских анимационных фильмов.

У японского слова «анимэ» тот же корень, что у его американского аналога – «анимация». На этом, пожалуй, сходство и заканчивается. Что помешало японцам позаимствовать слово анимация целиком, как это часто они делали с другими английскими словами? Скорее всего, – сама суть явления или отношение к нему. Они изменили американский термин «анимация» («animation»), что буквально означает «одушевление», на «анимэ», что ближе всего к латинскому корню «anima» – душа.

Возможно, это – далеко не научное объяснение происхождения этого мирового художественного феномена, но оно достаточно образно и точно передает его суть. В отличие от коммерческих американских лент японская анимация, почти всегда балансирующая на грани детской сказки и взрослой реальности, несет в себе мощный духовный заряд. Японские фильмы переносят нас в иные или просто вымышленные миры, позволяют заглянуть в будущее нашей планеты или же наоборот вернуться в далекое прошлое, но при этом всегда побуждают своих зрителей к серьезным эмоциональным переживаниям и философским раздумьям о смысле человеческой жизни: о добре и зле, о силе и слабости, о верности и предательстве и т.д.

Думается, что именно благодаря этой своей особенности японская анимация нашла своих приверженцев – «фэнов» по всему миру, и слово «анимэ» прочно вошло в международный лексикон, сделав Японию признанным мировым лидером в этой области культурной индустрии. Сегодня 60% всей мировой анимации создается в Японии, что одинаково успешно реализуется как на внутреннем, так и на международном

¹³ Fisher Louis. Russia's Road from Peace to War. Soviet Foreign Relations, 1917–1941, N.Y., 1969. p. 300.

рынках. Согласно аналитическому центру «Dentsu Communication Institute», на родине *анимэ* его продажи выросли более чем в 40 раз – с 4,6 млрд. долл. в 1975 г. до 191,2 млрд. иен в 2004 г.¹ Еще в большей степени аудитория любителей *анимэ* пополнилась за пределами Японии за счет постоянно растущего экспорта этой культурной продукции в другие страны и в первую очередь в США. По данным министерства торговли и промышленности Японии, в 2002 г. продажи японских анимационных фильмов в США достигли 4,36 млрд. долл., что более чем в 3 раза превышает стоимость импорта стали в страну².

Казалось бы, совсем недавно японские анимационные фильмы, главная роль в которых долгие годы была отведена находчивым девочкам с нечеловечески большими глазами и миловидным созданиям с пискливыми голосами, традиционно считались культурной диковинкой, аудитория которой на Западе ограничивалась детьми и страстными любителями мультфильмов. Сегодня мода на рисованных японских персонажей захватила даже мировых звезд шоу-бизнеса и фэшн-индустрии, для которых ожившие на японских лентах оригинальные персонажи стали источником новых креативных идей.

Влияние *анимэ* можно найти едва ли не везде, начиная от голливудских блокбастеров и повседневной моды. Анимация стала привычным атрибутом клипов современных музыкальных групп. Например, известная американская рэп-метал-группа «Linkin Park» специально заказала один из клипов токийской *анимэ*-студии «GDH».

В последние годы стили и идеи из *анимэ* стали появляться и в американской мультипликации, и даже в кино. Достаточно вспомнить хотя бы диснеевский мультфильм «Мулан», в котором многие герои напоминают японских рисованных персонажей. Но самые невероятные проявления японского стиля в Голливуде – это фантастический фильм «Матрица». Он снят по мотивам популярного *анимэ* «Призрак в доспехах» (режиссер Осиииси Мамору), первоосновой которого, в свою очередь послужил популярный комикс – *манга* Масамунэ Сиро «Подразделение “Доспех”».

Создатели «Матрицы» – братья Вачовски являются большими поклонниками японской *манга*-*анимэ* культуры и неоднократно признавались, что ставили перед собой задачу воспроизвести в «живую» стиль японского *анимэ*-киберпанка. Не забывает отдать дань моде на Японию и другой известный американский режиссер Тарантино, который искусно включил в повествование своей нашумевшей картины «Убить Билла» персонажей в стиле японского *манга* и эпизодами, близкими к *анимэ*.

В чем же состоит секрет столь необычного успеха японской анимации во всем мире? Наверное, как всегда и во всем у японцев, – в бережном соблюдении национальных традиций, придающих ей ярко вы-

раженный самобытный и ни с чем не сравнимый колорит, а также – в неукоснительном следовании мировым канонам этого жанра, делающим их содержание доступным и универсальным даже в аудитории, далекой от японских реалий. Однако толчком к реализации креативного начала этого симбиоза послужил необычайный экономический и технологический взлет страны в 70–80-е годы, обеспечивший Японии роль мирового лидера во многих сферах мировой экономики и техники.

Другими словами, за успехами японской анимации стояла процветающая японская экономика. Не случайно именно 80-е годы XX в. – период экономического процветания страны – признаны «золотым веком» в истории *анимэ*. Не последнюю роль в этом процессе сыграло то, что японцы изначально не считали графическую массовую культуру чем-то второстепенным. Полагают, что японские художники комиксов, взяв физическую форму у Запада, соединили ее с традицией иллюстрированного рассказа и юмористическими рисунками, внесли свои оригинальные идеи и тем самым дали рождение этому жанру.

Достаточно известный факт, что источником для всей японской анимации явились японские комиксы – *манга*. Возникшая в Японии в 70-е годы *анимэ*-индустрия стала прямым продолжением *манга*-индустрии. На самом деле эти два жанра настолько с исторической и художественной точки зрения тесно связаны между собой, что вполне правомерно говорить о них как о двух составляющих единой комикс-культуры. Многие *анимэ* свободно обращаются с героями и сюжетом *манга* и часто требуют знания первоисточника и т. д. Показательно, что вплоть до 70-х годов анимация обозначалась словами «ТВ-*манга*» и «*манга-эйга*».

Обращаясь к историческим корням и художественным особенностям этого культурного феномена, следует принять во внимание следующие важные моменты. Японцы мыслят и передают свои мысли своеобразными картинками, запечатленными в иероглифах. Мастер кисти и туши может так живописно и выразительно написать иероглиф, что дополнять этот образ какими-либо иными деталями или определениями просто нет необходимости, настолько он закончен и совершенен.

Однако не только рукописные, но даже печатные, т. е. лишенные всякой художественной индивидуальности и уникальности иероглифические и «алфавитно-цифровые» тексты воспринимаются разными читателями совершенно по-разному. «Если европейский интеллект воспринимает переход от текста с иллюстрациями к картинкам с подписями-комиксами как признак упадка, то с точки зрения классической дальневосточной традиции на упадок указывает как раз распад единого смыслового пространства – литературы на текстовую и графическую составляющие»³.

¹ <http://www.dn-weekly.kiev.ua>

² Там же.

³ About PC+Offline Magazine. Спецвыпуск *анимэ*. 14(37), 04.12.2004.

Сложность и неоднозначность японской письменности определили такую отличительную черту японского искусства, как его синкретичность – соединение литературы и изобразительного искусства, которые развивались параллельно, поддерживая тесную связь между собой посредством каллиграфии.

На протяжении многих веков японская иероглифика диктовала необходимость сопровождения текстов иллюстрациями-подсказками, без которых порой было сложно понять литературный текст. Вот почему практически сразу же после появления японской прозы появились и ее иллюстрированные пересказы «э-хон», в которых текста было немного, а основную роль играли иллюстрации. С одной стороны, свитки с картинками способствовали демократизации литературы, а с другой – повышению культурного уровня населения и распространению грамотности.

Такие рукописные произведения древности большей частью свертывались в трубку и имели много сходства с картинами в виде горизонтальных свитков (*эмакимоно*). Это – своего рода картины-повести, творцы которых стремились, скорее, не к созданию самостоятельных живописных произведений, а к соединению живописи с литературным творчеством.

До наших дней дошел классический образец этого искусства – знаменитый свиток «Гэндзи-моноготари», изображающий в ярких сочных красках жизнь аристократии. Он снабжен комментирующим рисунки текстом, выполненным великолепным каллиграфическим почерком и, таким образом, являет собой образец синтетического искусства, в ткань которого гармонично вплетено три его вида – живопись, литература, каллиграфия.

По своей динамичности свиток и другие картины этого жанра явно выходят далеко за рамки живописи, относящейся к пространственному искусству. Подобная форма живописи позволяла передать изображение непрерывно развертывающегося сюжета, что имело достаточно яркий своего рода кинематографический эффект.

Идея же заставить меняться картинку вслед повествованию впервые пришла в XII в. к монаху Какую (он же Тоба), которой и воплотил ее в четырех свитках – «Веселые картинки из жизни птиц и зверей». На самом деле птицы и звери, а также всякие житейские хлопоты были изображены на первых двух, два других были посвящены мирским и достаточно греховным деяниям буддийских монахов. Однако эти свитки вошли в историю японского искусства, прежде всего, как прообраз современного *манга* – простые, но выразительные линии, утрированные пропорции и ярко выраженные эмоции, но самое главное – это текстовые реплики. Еще важнее то, что жанр «*тоба-э*» вскоре получил большую популярность среди японского народа.

Многие японские художники работали в такой манере письма. При этом в дальнейшем предпринимались и попытки изображать развитие

сюжета во временной последовательности событий движением рисунков, расположенных друг за другом по горизонтальной линии без использования пояснительного текста. Среди наиболее известных произведений этого вида живописи являются «Сигисан энги-эмаки» и «Бандайнагон-эмаки». На первом из них изображена динамичная сценка, когда поднятый какой-то неведомой силой амбар богача – торговца рисом поднялся высоко в небо, к вершине горы Сигисан. На втором изображена несущаяся толпа возбужденных чиновников и горожан, окруживших горящие врата Отэнмон.

Спустя семь веков великий художник, поэт и философ Хокусай Какусика создал живописный рассказ о быстротечности нашей жизни, составив из своих рисунков-наблюдений первый из пятнадцати томов своеобразного дневника, который он назвал «Хокусай *манга*». Примечательно, что некоторые из более чем четырех тысяч картинок имеют поразительное сходство с эскизами аниматора. В таких живописных жанровых сценках, как «Танцующие воробьи», «Метание копья», «Неформальная вечеринка» и других великолепно переданы последовательные фазы движения и т. д. Так появилось понятие «*манга*», буквально означающее «веселые картинки».

Хокусай практически предвосхитил знакомство японцев с западными комиксами, которые стали активно пропагандироваться в Японии, начиная со второй половины XIX в., после открытия страны в 1868 г. Англичанин Чарльз Виргман и француз Жорж Биго основали первые журналы комиксов – соответственно «The Japan Punch» и «Тоба-э», которые издавались на западноевропейских языках с ориентацией на иностранных поселенцев. Вскоре появились и первые журнальные комиксы на японском языке.

Поначалу их авторы копировали графический стиль своих западных коллег, но затем вернулись к манере великих соотечественников – от Тоба до Хokusая – только с использованием новых технических средств: карандаш и перо заменила кисть, в результате чего линии стали более резкими, а рисунок в целом – более динамичным и экспрессивным. Кроме того, японцам пришлось по душе идея «серийных комиксов» с постоянными персонажами. К тому же переиздание комиксов в виде книг – это чисто японское изобретение. В дальнейшем, по мере развития искусства *манга* становится полноценным художественным явлением, которое, в свою очередь, оказало огромное влияние на развитие японской анимации.

Первые эксперименты с анимацией в Японии начались еще в канун первой мировой войны. Старейшая лента, найденная в 2005 г., была создана около века назад – примерно в 1907 г. Этот короткий фильм неизвестного художника состоял из 50 нарисованных на ленте из целлулоида кадров. Изображенный на них мальчик рисует китайские

иероглифы, означающие «движущие картинки», затем поворачивается к зрителю, снимает шляпу и кланяется.

Первые же анимационные фильмы – «манга-эйга» появляются в 1917 г. Это были ленты длиной от одной до пяти минут, и создавались они художниками-одиночками, которые пытались воспроизводить ранние опыты американских и европейских аниматоров: «Новый альбом набросков» Симакава Дэкотэн и «Сражение обезьяны и краба» Китама Сэйтара. Вслед за этим в 1918 г. Китама делает очередную работу о самом любимом японцами сказочном герое Момотаро. Эта лента была даже закуплена для показа во Франции, однако до полноценного появления *анимэ* на мировом экране оставалось еще более полувека. В 20-е годы обычная длина фильма значительно увеличилась, но все еще не превышала 15 минут. Практически все фильмы этих лет представляют попытки повторения западных сюжетов.

Наиболее известными аниматорами эпохи немого кино считаются Симакава Дэн, Коти Дзюннити, Китама Сэитаро, Ямамото Санаэ, Мура Ясудзи, а также Офудзи Нобору, персонажи которого были вырезаны из бумаги. Фильм Ямамото Санаэ «Гора, на которой оставляли умирать матерей» (1924 г.) считается самым старым дошедшим до нас полнометражным анимационным фильмом. Практически вся тогдашняя анимация делалась в домашних условиях, финансировалась кинематографическими фирмами в обмен на право проката. В 1932 г. Масаока Кэндзо создает первую чисто анимационную студию «Масаока Фильм Продакшн» и в 1933 г. снимает первый звуковой анимационный фильм «Сила и дела в мире».

Общественная значимость *анимэ* как популярного искусства резко возросла в предвоенные и военные годы, когда милитаристское правительство взяло это искусство под свой контроль, увидев в нем одно из самых эффективных пропагандистских средств поддержания патриотического духа населения. При этом ряд художников, не желая служить военщине, избрали для себя другой путь – сознательный уход от реальной действительности в мир чистой фантастики, приключений, эротики. На государственную финансовую и иную поддержку могли рассчитывать лишь те, кто обеспечивал политический заказ.

Именно тогда художники, избравшие путь «официоза», начали создавать так называемые «правильные» *манга* и «правильные» *анимэ* – живописные агитки типа «Воин науки приходит в Нью-Йорк» (1943 г.), вошедшей в историю исключительно благодаря своему герою – первому в мире гигантскому человекоподобному пилотируемому роботу.

Безусловно, *анимэ* не могли идти ни в какое сравнение с тем, что делалось в то время в США. Показательный пример: в начале 40-х годов для японской интеллигенции был устроен закрытый просмотр диснеевской трофеей «Белоснежки». Японцы были поражены красочностью картины (первый цветной фильм появится в Японии только в 1951 г.) и

высоким уровнем американских технологий. В кулуарах сразу же пошли разговоры о невозможности конкурировать с такой страной, как США не только в художественной, но и в военной областях.

Однако впоследствии японские аниматоры создадут собственную культуру *анимэ* и *манга*, успешно конкурирующую с западной культурой. Правда, для этого потребовались несколько десятилетий творческих поисков и напряженного труда, а в этом японцы не знают себе равных.

Они начинали в конце 40-х – начале 50-х годов, когда послевоенная экономика Японии еще находилась в состоянии кризиса, а вся культурная продукция в условиях американской оккупации ввозилась преимущественно из США. В такой ситуации японским художникам не оставалось ничего другого, как положиться на собственный талант и энтузиазм. Для поисков новых форм самовыражения они обратились к выработке новой позитивной идеологии, и она вскоре была найдена в фантастике – новый мир, новая реальность. Однако становление национальной японской анимации уже не могло быть обеспечено только за счет индивидуального творчества художников-аниматоров. На повестке дня стояла задача создания в стране крупных анимационных студий по образцу американских. Первой структурой стала «Ниппон Дога», созданная Масаока Кэндзо и Ямамото Санаэ.

Не остались в стороне от нужд общества и крупные кинокомпании, такие, как «Тохо эйга». Именно там режиссер Итикава Кон снял в 1947 г. свой первый анимационный кукольный фильм «Служительницы в храме». Но все эти начинания были пока лишь робкими шагами в области анимации: производство анимационных лент исчислялось буквально единицами, да и те были преимущественно короткометражными, а сами студии не отвечали современным требованиям.

В 1956 г. первую действительно крупную анимационную студию под названием «Тоэй Дога» создал Окава Хироси, приобретя «Ниппон Дога». Первой продукцией этой компании стал черно-белый фильм «Каракули котенка» Ябусита Ясудзи (1957 г.) А в 1958 г. здесь же был снят первый цветной полнометражный фильм «Легенда о Белом Змее», который произвел сильное впечатление на тогда еще начинающего, а в наши дни прославленного метра японского анимационного кино – Миядзаки Хаяо.

Первые полнометражные фильмы компании «Тоэй Дога» очень напоминали продукцию Уолта Диснея. В них также использовались музыкальные и песенные вставки, наравне с людьми действовали животные и т. д. Производство каждой из лент занимало около года. Это были масштабные экранизации народных (только японских и китайских, но не европейских) сказок с большим количеством персонажей, главным образом, животных. Некоторые из них даже попали в американский прокат, но провалились, после чего почти два десятилетия японская анимация практически не появлялась на экранах США.

Но вот настали 60-е годы – время революционных перемен в японской анимации, начавшееся третьим крупным проектом «Тоэй Дога» – лентой режиссера Ябусита Тайдзи «Путешествие на Запад» (1960 г.) Первоосновой для нее послужил популярный манга «Похождение Гоку» уже известного в те годы художника-мангака Осаму Тэдзука. Главным героем стал персонаж любимого на Дальнем Востоке средневекового китайского романа «Путешествие на Запад» о предприимчивом и неунывающем Сунь Укуне – повелителе обезьян.

В процессе работы над фильмом художник страстно увлекся новым для него искусством анимации и решил попробовать себя в этой новой художественной сфере. Прежде всего, Тэдзука сделал ставку на телевидение, задумав повторить успех телевизионных сериалов американской студии «Хана Барбера». Правда, в отличие от американских лент он счел своевременным отойти от сказочных сюжетов в сторону научной фантастики, которая в те годы начинала приобретать все большее число поклонников в Японии.

Второй предложенный им хитрый ход – переход к малобюджетной анимации, которая должна была привлечь зрителей не дорогостоящими техническими трюками, а оригинальными и увлекательными научно-фантастическими сюжетами.

И, наконец, третье принципиальное нововведение Тэдзука – это созданная им и с блеском претворенная в жизнь художественная концепция так называемой «ограниченной анимации». Она строилась, прежде всего, на задаче экономии творческих и финансовых ресурсов путем отказа от детальной прорисовки движений персонажей (за счет уменьшения количества «кадров в секунду»), от повышенного внимания к изображению самих персонажей, фонов и т.д. Эти художественные и технические решения, конечно же, были вынужденными мерами, однако они нашли понимание и одобрение зрителей. В дальнейшем, по мере увеличения финансирования удалось довести количество «кадров в секунду» до мировых производственных стандартов, не теряя при этом качества прорисовки деталей.

Эти новые, по существу, революционные идеи Тэдзука в дальнейшем в значительной степени обеспечили *анимэ* быструю и широкую популярность на первом этапе исключительно у себя в стране. Для воплощения своих творческих планов в 1961 г. он основывает собственную анимационную студию «Муси Продакшн» и в качестве первого экспериментального фильма выпускает в 1962 г. некоммерческую ленту – «История одной улицы». Это – поэтичное, музыкальное и весьма символическое повествование об истории целого государства, показанное через сцены жизни одной улицы. Фильм имел антивоенную и антиталитарную направленность и по-новому обыгрывал многие сложившиеся к тому времени культурные и графические стереотипы мировой анимации.

Но подлинный триумф молодого режиссера начался с его следующей работы – с анимационного телесериала «Могучий Атом» (1963–1966 гг.), ставшим легендой японской кино. Строго говоря, Тэдзука не был первым в Японии создателем анимационного телесериала. По времени его обогнал Ёкояма Рюити и его работа «Календарь в картинках студии Отоги» (1962–1964 гг.), но эта лента прошла на телевидении незамеченной. И только «Могучий Атом» Тэдзука Осаму – детский фантастический сериал о приключениях смелого и умного мальчика-робота стал не только настоящим *анимэ*-хитом, но и началом новой эры анимации в национальном и мировом кинематографе.

Успех этого сериала был столь значителен, что вслед за ним экранизируются практически все самые известные *манга* этого автора: «Император джунглей», «Новый остров сокровищ» и многие другие. После этого началось неконтролируемое создание новых телевизионных *анимэ*-студий. К концу 1963 г. их было уже четыре, не считая ТВ-отделения студии «Тоэй Дога». В 1964 г. создается одна из крупнейших анимационных студий «Токио муви синся», или «ТМС», а в 1965 г. – к ней добавляется «Тацуно продакшн» и т.д.

С легкой руки Тэдзука 70-е годы в истории *анимэ* стали поистине эрой телевидения, медленно, но уверенно вытесняя кинотеатры с позиции наиболее популярного развлечения. Практически все анимационные фильмы того времени, оказавшие существенное влияние на дальнейшее развитие жанра, были именно ТВ-сериалами. Их формат был разработан Тэдзука и его коллегами в начале 60-х годов – одна серия продолжительностью около 23–25 мин. в неделю (всего около 30 минут вместе с блоками рекламы). Продолжительность сериала определялась его популярностью: успешные сериалы шли дольше, но сериалов короче 20–30 серий в 70-е годы обычно не выпускалось. Сегодня же размеры сериала в Японии кратны 13 сериям: 13, 26, 39 и т. д. Соответственно 52 серии – это год показа и т.д.

Как же следовало поступить в том случае, если зритель не имеет возможности посвящать так много времени ежедневным телепросмотрам и следить за приключения любимых героев? Это тоже предусмотрел дальновидный Осаму Тэдзука. Вслед за выходом на экраны первых серий истории о мальчике-роботе уже в 1964 г. прославленный аниматор выпускает первый в истории Японии полнометражный анимационный фильм по мотивам телесериала «Могучий Атом – космический герой». С этого момента и до начала 80-х годов основную часть полнометражной анимационной продукции Японии стали составлять именно такие фильмы – продолжения популярных телевизионных сериалов.

Однако этот новый вид *анимэ* не исключил дальнейшего развития традиционной полнометражной анимации, также широко представленной в творчестве этого выдающегося аниматора. Достаточно назвать

его последнюю работу как продюсера и автора сценария – космическую ленту «Жар-птица 2772: Космозона любви» (1980 г.), созданную режиссером Сугияма Таки. Этот фильм интересен, прежде всего, тем, что он был сделан по мотивам *манга* Тэдзука «Жар-птица», но не является его экранизацией, а представляет собой самостоятельное авторское развитие сюжета. Несмотря на морально устаревшее графическое решение, этот фильм оказал значительное влияние на многих анимэ-профессионалов и до сих пор популярен среди зрителей. Он ознаменовал собой и еще одно важное явление – рост популярности полнометражного фильма *анимэ*, созданного не на основе телесериала, а как самостоятельное художественное произведение, – формат, который получил стремительное развитие в 80-е годы – годы выхода *анимэ* на международную арену.

Как уже отмечалось, именно в 80-е годы *анимэ* и *манга* переживали свой «золотой век». Были выпущены первые сериалы из цикла «Гандам», начала свой путь к вершине легендарная Такахаси Румико. Полнометражный фильм «Акира» установил в 1988 г. рекорд как самая крупнобюджетная анимационная лента.

90-е годы стали временем широкого признания *анимэ* за пределами Японии. «Акира» и вышедший в 1995 г. «Призрак в доспехах» получили известность во всем мире. Число поклонников *анимэ* увеличилось в несколько раз. В то же время в Японии продолжали совершенствоваться технологии создания *анимэ*: студии переходили на компьютерную графику, использовали вставки трехмерной анимации и т. д. Рождались новые сюжеты, герои, характеры. Из детских мультипликационных фильмов начала XX в. японская анимация превратилась в культуру, создающую разнообразные, серьезные и забавные, эмоциональные и наивные произведения, предназначенные для детей и взрослых. При этом в последнее время стереотипное представление об *анимэ* в мире претерпело существенные изменения.

Сегодня японские *анимэ* – уже не экзотическая редкость, а практически неременный атрибут ТВ-программ всего мира, не исключая и нашу страну, где японские анимационные ленты демонстрируются практически ежедневно и по нескольким каналам. Пока эта область японской культурной индустрии представлена в России далеко не в полном объеме: существует ряд сайтов в Интернете, в том числе «Анимэ.Ру», клуб «R.An.Ma» – Российская ассоциация *анимэ* и *манга*, основанная в 1996 г. и т. д., которые в принципе и сформировали интерес к *анимэ*.

Сегодня телесериалы – это, возможно, по-прежнему главный, но не единственный формат для современной японской анимации. По-прежнему большую популярность имеют их производные – полнометражные фильмы – своеобразные ремиксы любимых телесериалов. Причем вовсе не обязательно речь идет о продолжении единой сюжетной линии, воз-

можно и альтернативная версия одного и того же сюжета (одна и та же история, но рассказанная под другим ракурсом).

Самые известные на сегодняшний день японские *анимэ* относятся к формату полнометражных лент, они создаются как самостоятельные законченные произведения без всякой телевизионной первоосновы. Это, в первую очередь, – лента «Унесенные призраками» (Spirited Away) режиссера Миядзаки Хаяо. В 2002 г. она получила Золотого медведя на Берлинском кинофестивале, а в 2003 г. – «Оскара» в номинации «Лучший анимационный фильм». Последняя работа Миядзаки «Блуждающий замок Хоула» о волшебнике по имени Хоул и девочке, оказавшейся в теле старухи, получил высочайшие оценки критиков еще до его премьеры в США. Три фильма производства студии «Гибли» входят в пятерку самых кассовых лент в истории японского кинопроката.

Другой популярный формат *анимэ* сегодня – это так называемые OVA/OAV и ONA.

OVA (Only Video Anime) и OAV (Original Animated Video) – это ленты, которые предназначены для распространения исключительно на персональных носителях – видеокассетах для показа по телевизору или в кинотеатрах. По форме это, – как правило, сериалы.

Первое в истории Японии *анимэ*, предназначенное для продажи на видеокассетах «Даллос: Приказ уничтожить Даллос» был создан Осии Мамору на «Студии Перро» в 1983 г. С этого времени в японской анимации появилась новая степень свободы, как творческой, так и нравственной. По сути, это – самостоятельный формат, рожденный на стыке телевизионного и кинематографического *анимэ*. Он позволял создавать анимационные ленты, которые могли сочетать в себе достоинства полнометражного фильма (качество анимации и четкое единство сюжетной линии) и сериала (продолжительность, многосерийность). Одновременно возникновение видео-анимации расширило границы «дозволенного цензурой» как государственной, так и внутренней. Это не замедлило сказаться, и в 1984 г. появились первые эротические OAV-сериалы – «Лолита» и «Сливки первой ночи». Видео-анимэ было рассчитано на зрителей, имеющих достаточные средства на покупку интересующих их кассет, и с коммерческой точки зрения явилось довольно успешным *анимэ*-проектом.

Сегодня мир перешел на новые цифровые видеоносители. И по оценке отраслевой группы Nasscom, мировые сборы только от проката и продаж DVD с *анимэ* должны были составить в 2005 г. 5,2 млрд. долл. А по данным специализированного справочника «Digital Contents White Book», игры, игрушки и бесчисленное множество других товаров, так или иначе связанных с *анимэ* типа игрушек «тамагочи», «покемоны» и др., которые заполнили собой буквально все страны, только в Японии должны были принести 18,5 млрд. долл.

Наконец, аббревиатура ONA (Only Network Anime) означает *анимэ*, предназначенная для распространения в первую очередь в виде файлов и посредством Интернета. В последнее время после появления в свободном доступе в сети эти ленты после некоторого перерыва стали показываться и на телеэкранах. И хотя не исключается возможность наличия коммерческих работ в этом формате, в большинстве это – любительские короткометражки.

Вообще, производственная фэн-культура – это фундамент *анимэ*: поклонники рисуют подражания, сиквелы, занимаются перерисовками и т. д. В Японии существуют уникальные комикс-рынки типа нашей «Горбушки», где молодые ребята продают свою продукцию. Самым популярным видом самостоятельного творчества является изготовление «фанклипов» – своего рода ремиксов любимого *анимэ*. Для этого берется видеоряд из популярного *анимэ* (уже в цифровом варианте). Все это загружается в соответствующую программу, а далее – чистое творчество и полет фантазии. Получившийся результат выставляется в Интернете, либо отсылается на какой-нибудь фестиваль-конкурс, число которых возрастает с каждым годом.

Обычно фанклипы так же, как и короткометражные фильмы, – это дело рук фанатов *анимэ*, которые оккупировали Интернет в поиске себе подобных – *анимэ-фэнов*. Эта «анимэмания» сродни новой психической болезни, пришедшей из Японии. Эти люди – поклонники «нарисованных человечков» – нарекают себя именем «отаку». Это – ключевое слово в *анимэ*-мире.

В современной Японии словом «отаку» часто называют людей буквально одержимых каким-то одним увлечением, будь то автомобили, спорт и т. д., причем далеко не всегда со знаком «плюс», а скорее с осуждением и насмешкой. Первоначально это слово буквально означало «Ваш дом», «Вы», но со временем оно приобрело иносказательный характер благодаря фанатам научной фантастики, которые стали использовать его для обращения друг к другу и образовали что-то наподобие духовного братства – «отаку-дзоку» (в обиходе было сокращено до «отаку»).

Это слово – своего рода показатель приобщения к определенной субкультуре, однако сегодня его значение распространилось практически на всех фанатов чего-либо вообще, а по большей части именно на ярых поклонников *анимэ* и *манга*. Среда «отаку» живет по своим законам: они общаются через компьютерные сети, смотрят *анимэ* и обмениваются своими впечатлениями обо всем на свете, но в первую очередь об *анимэ*, устраивают свои вечеринки в виде косплея и т. д.

Косплей (от английского *costume play*) – это самостоятельное костюмированное шоу. Его участники наряжаются в костюмы любимых героев японских *анимэ* и видеоигр, при необходимости накладывают грим, а все дальнейшее зависит от вкуса и возможностей участников или организаторов. Конечно, порой все ограничивается лишь созданием

серии постановочных фотографий. Но случаются и настоящие театрализованные представления по мотивам того или иного рисованного произведения, а также целые *анимэ*-фестивали. Один из них ежегодно проходит в Санкт-Петербурге и проводится клубом «Анимациури» и привлекает к себе широкий круг людей, увлеченных как современной, так и традиционной классической японской культурой.

Другое чисто анимационное понятие – это фансабы или фансабберы – это люди – одержимые пропагандисты *анимэ*, которые, действуя хорошо организованными группами, добывают в Японии свежее *анимэ*, переводят диалоги, надписи и тексты песен, делают соответствующие субтитры и распространяют результат своего творчества среди всех желающих. Говоря современным языком, это – своего рода «видеопираты», правда скорее, пираты-флибустьеры, которые действуют не из корыстных побуждений или с целью наживы, а бескорыстно, из-за любви к искусству и ради морального удовлетворения.

Конечно, такое *анимэ*-пиратство с точки зрения правовых, моральных и иных норм цивилизованного общества – это открытое нарушение авторских прав, огромные потери для промоутеров и т. д. Но, с другой стороны, не будь фансабберов, *анимэ*, возможно, не получило такую широкую популярность в мире. Началось это явление в эпоху видеокассет, и, хотя фансабберов в те годы еще было мало, именно они сформировали аудиторию любителей *анимэ*. Со временем число зрителей резко расширилось, изменились и их вкусовые пристрастия, и их требования к качеству видеопроизведения: мало, кого еще может удовлетворять переснятый с телеэкрана и размноженный «подпольным» образом видеоматериал.

И тут наступало время – для профессионалов, для коммерческой деятельности которых фансабберами бескорыстно были проложены все пути в разные страны. Возможно, именно по этой причине американские и другие зарубежные компании-лицензионщики, официально работающие на рынке *анимэ*-продукции, все-таки предпочитают договариваться с фансабберами, не прибегая к помощи судебных инстанций. А в Японии на этом явлении вообще не фиксируется внимание со стороны официальных властей.

Правда, в последние годы в связи с появлением так называемых цифровых фансабберов, которые даже с телеэкрана делают вполне профессиональные копии, практически не уступающие по качеству DVD, и беспрепятственно распространяют их через Интернет, это занятие перестало быть делом избранных и иметь исключительно благотворительные цели.

Это, естественно, не может не вызывать серьезных трений с профессионалами, которые стремятся противопоставить пиратской лицензионную продукцию, но зачастую проигрывают любителям в оператив-

ности. А те продолжают первыми знакомить мир с новинками *анимэ*. Но в то же время добросовестные фансабберы сразу же сворачивают работу над проектом, как только *анимэ* выходит в лицензионном варианте в соответствующем регионе. Это означает, что подобная «пиратская» деятельность – опять же во благо официальных промоутеров, поскольку деятельность фансабберов – эффективная бесплатная реклама новой *анимэ*-продукции, экономия средств на которую во много раз окупает неизбежные потери от продаж DVD и сувенирной продукции.

В начале 90-х годов появилась новая разновидность фильмов – *анимэ* по мотивам игр, видео-приставочных или компьютерных. Впрочем, такие *анимэ* были и остаются либо рекламой, либо попытками получить дополнительные деньги за счет популярности игры.

Но существует и обратная связь. В *анимэ* уходят корнями имеющие многомиллиардные обороты телепроекты и игры типа «Ги-О» и «Покемон». Японские видео и компьютерные игры заводнили собой все мировые рынки. Игровые приставки от «Сони» и «Нинтендо» знакомят миллионы «геймеров» по всей планете с творениями японских разработчиков, таких, как Миямото Сигэру, Ю. Судзуки, Кодзима Хидэо и др. Японские видеоигры «Уличный боец», «Последняя фантазия» и другие занимают лидирующее положение среди других образцов этой продукции и пользуются самой большой популярностью среди ее основных потребителей – детей и подростков школьного возраста.

Сравнительно новое явление – появление на страницах мировой паутины нового вида компьютерных игр в системе «Онлайн». Это – не только новое лицо японской, а теперь и мировой комикс-культуры, но и целое наиболее стремительно и коммерчески успешно развивающееся направление индустрии развлечений.

И еще одно важное деление в сфере японской анимации – по ее функциональному признаку. Речь идет о коммерческой, прикладной и некоммерческой анимации.

Основным, подробно описанным типом является коммерческая анимация, которая создается для предположительного извлечения прибыли и завоевания рынка. В современном шоу-бизнесе коммерческая анимация создается в рамках более масштабного проекта, включающего продажи различных видов сопутствующей продукции – книг, комиксов, видеокассет и т. д. Коммерческая анимация в таких случаях может рассматриваться как ведущая (модели героев фильма), так и ведомая (фильм по компьютерной игре). Прибыльность проекта в таком случае определяется общей суммой всех продаж.

Прикладная анимация не является самостоятельным коммерческим проектом и обычно создается как часть такового – рекламного ролика, видеоигры, оформления фильма, ТВ-передачи и т. д. Она бывает разной суммарной длины, может вовсе не иметь сюжета и просто ограничиваться последовательностью визуальных образов. Однако в том или ином

случае – это небольшие произведения с самостоятельными персонажами, не всегда определяемые «рамочными» и другими критериями, создаваемые профессионалами. Прикладная анимация, как правило, заказывается и оплачивается создателями основного продукта, влияет на ее успех, но сама по себе не является источником прибыли.

И, наконец, некоммерческая анимация создается исключительно из художественных или творческих соображений. Речь может идти о стремлении создателей ленты проверить новую идею или технологию анимации, а также о выпуске фильмов, создаваемых специально для участия во множестве фестивалей некоммерческой анимации. Второе назначение прикладной анимации – это удовлетворение творческих амбиций непрофессиональных аниматоров.

Анимэ – это жанр искусства, которое отличается завидным многообразием: можно встретить как графические, так и живописные работы, яркие и достаточно тусклые ленты и т.д. Достаточно назвать, например, три совершенно разные по стилю работы на один и тот же классический сюжет. Это – приключенческая лента «1001 ночь – приключение Синдбада» Тайдзи Ябусита (1962 г.). И первый в мировой истории мультипликации полнометражный эротический фильм «1001 ночь», созданный Тэдзука в 1969 г. По своему увидел и воплотил известные истории художник следующего поколения Аmano Ёситака в своей ленте «1001 ночь» (1998 г.), где режиссер попытался объединить живопись, классический *манга* и компьютерную анимацию в неделимое целое.

Японским художникам-аниматорам сегодня подвластны буквально все жанры: комедия, трагедия, драма, фэнтези, психология, религия и т. д., которые зачастую несут в себе часть местной жанровой специфики.

Пожалуй, самый популярный и известный в мире жанр *анимэ* – это «махо-сёдзё» (кино о девочке-волшебнице), а самым известным образцом этого жанра является легенда, которая повествует о совершенно обычной на вид девчужке, способной в определенных обстоятельствах превратиться в могущественную волшебницу и творить чудеса. Из столь банальной фабулы родилось великое множество сюжетов, порой весьма оригинальных.

С жанром «махо-сёдзё» по популярности может конкурировать только «киберпанк» – это скребущие свинцовое небо мегаполисы, разгул преступности, тирания мегакорпораций, электрические персонажи и многое, и многое другое.

Другой типичный жанр – это «спокон» – соединение спорта и силы воли. В центре сюжета герой, который упорно тренируется, преодолевая своим упорством многие природные слабости и недостатки, и, в конце концов, становится известным чемпионом, демонстрируя окружающим победу духа над телом. С ним на равных конкурирует не менее любимый и традиционный для японцев жанр «сэнтай» – буквально, отряд, команда. Это – приключения небольшой группы людей, сплоченной

общим делом. Как правило, их общей идеей является спасение мира от Зла, но возможны и другие варианты. Не все члены команды одинаково важны для развития сюжета, но кто-то обязательно должен стать главным героем.

Особо следует выделить «меха» – жанр *анимэ*, в котором ключевую роль играют всякого рода машины – роботы, техномиры и т. д. Например, главный герой сражается со Злом, сидя в кабине гигантского пилотируемого человекоподобного робота. А если в своей борьбе он будет не один, то речь идет о жанре «сэнтай». Из числа ТВ-сериалов этого жанра следует в первую очередь назвать ленту «Гиперпространственная крепость Макрос (1982–1983)», созданную Нобору Исигуро и Ёсимаса Ониси. Изначально он задумывался как пародия, созданная молодыми художниками и дизайнерами на «космические оперы». Однако по иронии судьбы фильм стал самой популярной «космической оперой» благодаря своей заглавной песне «Помнишь ли нашу любовь?» в исполнении Идзума Мари, которая заняла призовые места в японских хит-парадах.

И, наконец, целый пласт *анимэ*, вызывающий самые большие споры, но при этом неизменно привлекающий к себе самое большое число читателей. Это – «хэйти» – направление чисто эротического характера, которое сегодня покрывает примерно четверть всей продукции этой культурной индустрии, но практически редко легальным образом попадает в другие страны. Для его распространения много неофициальных путей, а самой простой и массовый – Интернет. Вполне естественно, именно «хэйти» навлек на себе самое большое число нареканий, острой критики и строжайших цензурных санкций, особенно за рубежом. Однако, как это ни парадоксально, именно «хэйти» стал для многих пользователей Интернета «окном» в современную культуру Японии.

В буквальном переводе слово «хэйти» означает «неправильный», «извращенный», а в последнее время «преимущественно извращенный секс». «Н» или «ecchi» – сленговое сокращение для «хэйти» относится к любым сексуальным проявлениям в *манга* и *анимэ*. Более того, степень сексуального извращения в любой продукции такого рода иногда описывает как его Н – фактор. Поэтому демонстрация секса или эротики в *манга*, например, называется «эро-манга» или «Н-manga».

Этот жанрнискал самый широкий круг поклонников, поскольку представлен большим количеством поджанров, включающих в себя практически полный спектр сексуальных и эротических мотивов. В отличие от художественных фильмов подобной ориентации японские *анимэ* в стиле «хэйти» имеет вполне связный сюжет – детективный, пародийный, героическо-фэнтезийный и пр. Но порой сцены с эротической окраской вставляются в *анимэ*, не будучи мотивированными сюжетно, а исключительно как «подарок» определенной категории довольно обширной зрительской аудитории – любителей «клубнички». Этот специальный прием получил даже специальное название – «фансервис».

При этом японская национальная специфика такова, что зачастую выделить тот или иной жанр в чистом виде представляется крайне сложным. Особо следует упомянуть об отношении японцев к мелодраме, которая далеко не всегда в этой стране является чисто женским жанром. Слезные истории в полной мере ориентированы и на мужскую аудиторию, поскольку по традиционным представлениям японцев чувствительность – вовсе не признак слабости и т. д. Точно также и мистика в японских *анимэ* вовсе не предполагает показа ужасов с того света, что традиционно называют «готикой». Мистика – это просто способ сэкономить время на объяснение, откуда что взялось, и т. д.

Анимэ четко различается по своей зрительской аудитории. Для детей и младших школьников (первые–шестые классы, до 10–11 лет) предназначаются так называемые «кодомо-анимэ». Самые первые фильмы и сериалы относились именно к этому жанру. Самый длинный и самый популярный детский телевизионный сериал в истории *анимэ* – это «Дораэмон» студии «ТМС» и «Судья Дин» по мотивам *манга* Фудзита Фудзиро (совместный псевдоним Хироси Фудзимото и Абики Мотто), который начали снимать в 1973 г., затем прекратили, но с 1979 г. он вновь появился на экране. «Дораэмон» рассказывает о приключениях обычного, но очень невезучего мальчика по имени Нобита, которому внук, чтобы исправить карму своей семьи, прислал из будущего разумного и говорящего огромного кота-робота по имени Дораэмон. Эта лента настолько любима японской детворой, что тридцатилетие *манга* «Дораэмон» отмечали здесь в 1999 г. буквально повсеместно как важнейшее событие в истории японской культуры.

Кодомо-анимэ – это огромный пласт детской анимационной культуры. Здесь также можно выделить ряд групп, которые отличаются главным образом по сюжету.

Первая группа – это экранизация классических европейских и восточных сказок и легенд, а героями – либо их персонажи, либо разумные животные. Это – своего рода продолжение традиции «анимации от Диснея», однако подвергшейся сильному влиянию других жанров, прежде всего, фантастики.

Вторая группа – весьма специфичные для Японии ленты – экранизация *манга* или самостоятельные произведения, большей частью юмористического или фантастического содержания. В них часто встречается специфически японский юмор, различного рода игра слов, ссылки на реалии из современной жизни и т. д., а потому эти фильмы малопонятны и малоизвестны за пределами Японии.

Третья группа – так называемые «прелестные» *анимэ* для маленьких девочек, веселые, беззаботные, сочетающие в себе сказку и комедию.

И, наконец, четвертая группа является переходной – своего рода мостиком для следующей возрастной группы. В этих *анимэ* прослеживаются контуры важных подростковых проблем, но они еще подаются

в несколько «облегченном» варианте: тайны и приключения для их героев пока еще более важны, чем определение своего места в жизни и т. д. В последнее время такие сериалы по своему сюжету все чаще используются для популярных игр для игровых приставок. В связи с этим на долю последней группы *анимэ* в Японии сейчас приходится наибольший коммерческий успех.

Постоянно общаясь с героями *кодомо-анимэ*, зрители-подростки уже не мыслили свою жизнь без этого времяпровождения. Они требовали для себя новых лент, в большей степени отвечающих их «взрослым» интересам. Так возникла большая рыночная ниша подросткового *анимэ* (7-й – 12-й классы, с 10–12 до 18 лет. В эту нишу, начиная с 80-х годов, активно потекли капиталы фирм-спонсоров. Молодые аниматоры поколения Осии Мамору, рассматривающие *анимэ* как средство художественного самовыражения, и умудренные профессионалы поколения Хаяо Миядзаки, уставшие рисовать «детские сериалы», выбрали именно это направление. Они создали новую индустрию, сделавшую *анимэ* ярким явлением не только японской, но и мировой культуры.

В этом возрастном сегменте среди создателей *анимэ* четко прослеживается ориентация либо на мужскую, либо на женскую аудитории. «Сёнэн-анимэ» для юношей-подростков в основном использует каноны, которые сложились уже к 1964 г. Исторически – это наиболее идеологизированный из всех видов *анимэ*. Основная его задача – воспитание в юношах таких черт, как умение работать в коллективе, готовность и желание выполнять свой долг, твердость и сила духа и т. д. Главным героем этих лент, как правило, является мальчик, обладающий необычайными способностями и четко знающий свое особое предназначение, для выполнения которого он и должен использовать свои редкие свойства. Преодолевая внешние и внутренние препятствия на своем пути к этой цели, встречая друзей и врагов, он познает жизнь. Процесс взросления героя обычно и составляет основную сюжетную канву подобных лент. Изначально в «сёнэн-анимэ» полностью доминировала научная фантастика. Она и сейчас составляет его существенную часть, хотя ее изрядно потеснили классический фэнтези, исторические повествования о средневековой Японии, мистика, киберпанки и т. д.

Женский аналог «сёнэн-анимэ» – это «сёдзё-анимэ». Здесь, как правило, доминируют два главных мотива – романтическая история и поиск главной героиней своего места в окружающем мире. В центре сюжета таких сериалов находится девочка или девушка, с которой происходят чудесные превращения. В отличие от «сёнэн-анимэ», где главный персонаж должен достичь реальных «внешних» побед, в женских фильмах основное внимание уделено эволюции внутреннего мира главной героини, а типичный сюжет связан с ее чудесными превращениями или раскрытием ее редких скрытых достоинств. При этом основное внимание

в такого рода фильмах уделяется не приключениям персонажей, а развитию отношений между ними, как социальных, так и романтических.

Сравнительно новое явление в японской анимации – это выделение еще одного дополнительного возрастного сегмента, ориентированного на зрителей от 18 до 25 лет – учащихся колледжей и университетов. Это – «сэйнэн-анимэ» для молодых мужчин и «дзёсэй-анимэ» для молодых женщин. Эти фильмы по своему содержанию мало, чем отличаются от подростковых лент. Здесь рассказываются аналогичные истории, только на более высоком повествовательном уровне.

Таковы в общих чертах основные форматы, жанры и национальные особенности японского *анимэ* – одного из самых массовых видов искусств в Японии, да и в мире тоже. Ведь, собственно говоря, о существовании значительной национальной культуры *анимэ* и *манга* можно говорить только применительно к таким странам, как США, Япония и Франции (Германия и Южная Корея пока не достигли такого уровня, России до таких высот развития культуры анимации еще далеко).

Сама культура Японии сильно повлияла на все виды и жанры искусства, не обходя своим вниманием и *анимэ*. Причем в отличие от традиционной культуры, не всегда доступной для понимания широкому кругу читателей или зрителей в других странах, японская массовая культура, построенная по мировым канонам этого жанра, при всем своем ярко выраженном национальном колорите обладает универсальностью, обеспечивающей ей популярность даже в аудитории, весьма далекой от японской культуры.

Сегодня марка «Made in Japan» гарантирует все самое актуальное, модное и качественное практически в любой сфере культурной индустрии. Во всяком случае, это в полной мере относится к современным японским комиксам и анимации, которые являются мейнстримом японской массовой культуры.