

## — КУЛЬТУРОЛОГИЯ —

УДК 008:398 (=521)

*ЛОХОВА Валентина Александровна*  
магистрант 1 курса ИЯКН СВ РФ,  
СВФУ им. М.К. Аммосова, г. Якутск

## Визуализация мифологических образов в современной японской культуре

### Аннотация

В данной статье автор предпринимает попытку анализа визуальных интерпретаций японских мифологических текстов в современной японской культуре на материале японских комиксов – манга и японской анимации – аниме. Целью статьи является выявление специфических черт визуализации мифологической символики и современных способов изображения образов мифологических персонажей. Графико-символический характер манга и аниме позволяет применить к ним метод структурно-семиотического анализа. В статье был произведен анализ сюжетов манга и аниме по функциям действующих персонажей для того, чтобы выявить специфику их визуализации, а также приведена расшифровка графико-символического языка манга и аниме. Это исследование показывает, что в современной японской культуре мифологические тексты существуют как система визуальных образов, которые, как и текст, могут быть прочитаны. При этом смыслы, которые вкладываются в визуальные образы при их прочтении, зависят от личного опыта субъекта. Это способствует выработке новых визуальных интерпретаций. При визуализации персонажей японских мифологических текстов задача автора манга или аниме состоит в том, чтобы изображенный им персонаж, получив новую интерпретацию, оставался узнаваемым. Без отсылки к существующему контексту новый текст в виде визуального образа не может быть дешифрован. Роль визуальных образов в современной культуре со временем будет только расти, поэтому исследования в области визуальной культуры представляются перспективными. Данные, полученные в результате этого исследования, могут быть интересны ученым культурологам и японистам, которые занимаются проблемой интеграции традиционной культуры в современную культуру, а также режиссерам и художникам-мультипликаторам, иллюстраторам и всем тем, кто осуществляет свою деятельность в сфере визуальных искусств.

**Ключевые слова:** современная японская культура, манга, аниме, графико-символический язык, Кодзика, Нихон сэки, боги-ками, нечисть-ёкай, визуальный образ, визуальный текст, визуализация японских мифологических текстов.

### Введение

Портрет современной японской культуры нарисован красками экономического чуда. Модернизация страны позволила Японии выйти на лидирующие позиции в области конструирования и производства многокомпонентной, сложной техники. Исследователь проблемы современной японской глобализации П. А. Мошняга отмечает, что «японская культура за рубежом в первую очередь представлена потребительскими товарами, конструкторскими разработками, моделями и способами управления предприятием, методикой стимулирования трудовой мотивации и методами государственного регулирования хозяйства» [7, с. 55]. Все это само по себе неспособно передать национальную специфику японской культуры. При взгляде на бытовую технику, автомобили и прочие товары потребления человек не сможет ничего сказать о стране, которая это создала, кроме того, что она технически развита. Для того чтобы сохранить национальный колорит культуры, становится необходимостью видение диалога между разными

культурами. Обязательным становится рассказ о культуре не только её непосредственным наследникам, но и всему миру. Япония использует разные способы, чтобы заявить о специфике своей культуры. Одним из таких способов является продвижение продуктов японской популярной культуры. Несмотря на то, что данная отрасль культуры считается низкокачественной и поверхностной, зачастую она оказывается наиболее привлекательной для восприятия зарубежной аудиторией. П. А. Мошняга причисляет такие продукты популярной культуры, как манга, аниме, видео- и компьютерные игры, к категории «культурно непахнущих» [8, с. 27-28]. То есть данные продукты основаны на универсальной и очищенной от национального колорита информации. Руководствуется он тем, что в перечисленных продуктах транслируется западная модель повседневной жизни, а также отсутствием у изображений людей расовых и национальных признаков. По его мнению, манга, аниме, видео- и компьютерные игры становятся очищенными от культурной специфики, поэтому могут быть восприняты любой аудиторией. На первый взгляд трудно поспорить с этим утверждением, но это действительно только лишь на первый взгляд. Е. Л. Катасонова прослеживает генеалогию манга в самых первых изобразительных явлениях японской культуры, особенно в городской культуре периода Эдо [3]. Более детальный анализ содержания манга и аниме свидетельствует о систематическом использовании элементов национальной культуры для их создания. Современная жизнь японцев, несмотря на то, что своим ритмом она похожа на жизнь людей развитых стран Европы и Америки, всё же отличается своим национальным колоритом. В манга и аниме находят отображение такие черты японской культуры, которые трудно назвать универсальными для всего человечества. Наиболее часто встречающиеся в этих продуктах популярной культуры темы, которые можно считать выразителями японского мировоззрения, относятся к таким культурным категориям, как религия, насилие и смерть, японская история, японское искусство, социальные установки, бытовая культура. Е. С. Сычова в своей диссертации производит анализ религиозных и фольклорных мотивов, а также способов коммуникации в современной японской массовой культуре, которые отсылают нас к традиционным японским представлениям [13]. Традиционная культура в современной Японии стала богатым источником для стимуляции производства продуктов, которые «пахнут» страной, которая их произвела. Мифологические тексты продолжают быть востребованными для стимуляции творческой деятельности даже на сегодняшнем этапе японской истории. Так как современная культура идет по пути преобладания визуальной информации, все больше вызывает культурологический интерес современные визуальные интерпретации мифов в массовой культуре, так как мифология для народа, создавшего ее, является лучшим выразителем мировоззрения.

Картина современной японской культуры будет неполной без анализа таких продуктов популярной культуры, как манга и аниме. Согласно современному словарю манга – это японский комикс, а аниме – это японская анимация. Среди поклонников японской популярной культуры продолжительное время идет спор, что именно можно называть манга и аниме. Дело в том, что с распространением японской популярной культуры за пределами страны, в разных уголках мира стали появляться комиксы и анимация, во многом повторяющие стилистику японских аналогов. В Южной Корее комиксы называются манхва, в Китае – маньхуа. Именно эти названия есть не что иное, как местное прочтение иероглифов, которыми записывается слово «манга». Значительной популярностью манга пользуется в США и Франции, где также существуют произведения, испытавшие на себе её влияние. В США такой комикс называется «америманга», во Франции – *la nouvelle manga* («новая манга»). В России тоже существуют примеры влияния манга на стилистику рисования комикса. Распространение японской популярной культуры в России начинается с 90-х гг. XX в., связано с появлением видеокассет с аниме. Интерес к манга появляется позже, благодаря Интернету, где становятся доступными бесплатные, любительские переводы манга. Этот феномен, сочетающий в себе пиратство и робингудство, назвали сканлейтерством (от англ. *scan* (сканировать) и *translator* (переводчик)). Что касается оригинальных произведений российских мангак (художники, рисующие манга), то на данном этапе романга (русская манга) все ещё находится в стадии подражания японским аналогам, несмотря на попытки привнести в неё реалии российской культуры.

Традицию изображения историй в картинках можно обнаружить в большинстве культур, так, прототипом комикса можно считать египетское изобразительное искусство росписи стен и свитков папируса. Храмы древних цивилизаций Южной Америки также изобилуют причудливыми изображениями богов и людей. В Японии буддийский монах Тоба положил начало одному из видов японского изобразительного искусства – тоба-э, которое вместе со свитковой живописью эмакимоно и гравюрой укиё-э считаются прародителями манга.

В Новом и Новейшем времени европейские страны и США имеют продолжительную историю издания комиксов. Во всем мире знают американских супергероев или французских персонажей Астерикса и Обеликса для обозначения произведений, в которых они фигурируют, используют общеупотребляемый термин «комикс». В Японии эти произведения обозначают при помощи слова «комикусу», что является японской транскрипцией слова «комикс». В отечественных и зарубежных публикациях можно встретить употребление термина «комикс» в отношении манга как синонима, но чаще всего используется именно японский вариант. Термина «аниме» в Японии употребляют относительно любой анимации, независимо от её места происхождения. За пределами Японии, говоря об аниме, подразумевают именно японские рисованные фильмы. Необходимо отметить, что происхождение слова «аниме» в японском языке восходит к слову «anima» («душа»), а не «animation», подчеркивая этим разное отношение к анимации в Японии и Европе. В процессе создания рисованного фильма японские аниматоры вдыхают душу в свои произведения, а не просто заставляют двигаться картинки. Возвращаясь к предмету спора, можно заключить, что под терминами «манга» и «аниме» стоит подразумевать исключительно японский продукт. Для обозначения иностранных рисованных фильмов, в независимости от их стилистики, используют общеупотребительное слово «анимация», а в Японии их будут называть аниме. Для комиксов в японском стиле существуют разные вариации, в которых присутствует слово «манга».

Данный вопрос о терминологии может показаться неважным, ведь по существу манга и аниме являются аналогами распространённых по всему миру продуктов индустрии развлечения, не представляющих из себя исключительно японское изобретение. Факт, что для обозначения японских комиксов и анимации используются не общеупотребительные термины, трактуется как осмысленный результат выделения феномена манга и аниме из массы аналогичных продуктов популярной культуры. То есть данные продукты оказались настолько яркими и самобытными, что на них не распространилось употребление устоявшихся универсальных терминов.

Особенности японской манга были обусловлены художественной историей Японии. Аниме по отношению к манга играет несколько зависимую роль, поэтому оно использует те же техники визуализации, что и манга, за исключением цвета. В визуальном и содержательном плане манга впитала в себя традиции японского изобразительного и театрального искусства. Выше уже упоминался жанр изобразительного искусства тоба-э. Его создателем является буддийский монах Какуй или Тоба. В тёдзю-гига (картинки о проказах зверей и птиц) кисти монаха Тоба видят прототип современной манга. Но необходимо отметить, что наибольшее влияние на визуализацию в манга повлияла гравюра укиё-э и театры Нингё Дзёрури (Бунраку) и Кабуки. Манга (также как некогда укиё-э) изобилует изображениями красавиц, самураев, идолов и природы. В зависимости от техники, используемой автором, современные изображения объектов в манга могут быть стилизованы под изображения с гравюр укиё-э или быть совершенно непохожими на них. Когда автор использует современную технику визуализации, для которой характерным является изображение персонажей с большими глазами и разноцветными волосами, то влияние традиции изображения укиё-э можно обнаружить в построении композиции, позах и жестах человеческих фигур.

Гиперболизированные визуальные эффекты театров Нингё Дзёрури и Кабуки в манга и аниме выражаются в использовании для создания визуального образа персонажа специфических костюмов, аксессуаров, причёсок и макияжа, напоминающих театральные костюмы актеров.

Современный графико-символический язык манга и аниме весьма разнообразен. В графико-символическом языке манга и аниме можно выделить разные системы графических символов, которые относятся к изображению персонажей, фона, текста и звука. Рассмотрим по очереди каждую из перечисленных групп.

В изображении персонажей в первую очередь выделяют лицо. Инструментом передачи эмоций в манга и аниме чаще всего являются глаза персонажа. Большие глаза у персонажа могут говорить о его юности или наивности характера. Необходимо отметить, что в зависимости от задумки и техники исполнения автора, глаза могут иметь любую форму и размер, также глаза могут трансформироваться в зависимости от состояния персонажа: появление на лице спиралей вместо глаз означает головокружение; сверкающего креста – раздражение или яростный порыв; кресты вместо зрачков – потерю сознания; сердечки – влюбленность или восторг; языки пламени – гнев или решимость; сверкающие ромбики – маниакальность или жадность; отсутствие зрачков – потерю контроля над собой или гнев; узкие глаза – хитрость; «искрящиеся» глаза – всепоглощающее счастье; тонкие струйки слез – радость; потоки слез – печаль, безысходность, горе.

Нос у персонажей манга и аниме может быть изображен схематически несколькими линиями, либо прорисован более четко, либо вообще отсутствовать. Когда из ноздрей персонажа вырываются брызги, это говорит о его сильном удивлении. Если вместо брызг идет пар, персонаж находится в сильном возбуждении. Брызги крови означают сексуальное возбуждение. Пузырь из носовой слизи означает, что персонаж находится в глубоком сне. Исчезновение носа свидетельствует о том, что персонаж обиделся или прибывает в недовольстве.

Как правило, рот у японских персонажей обозначается одной чертой, если он закрыт, двумя чертами, если он открыт. Когда губы у персонажа прорисовываются более детально, это делается для того, чтобы подчеркнуть его чувственность и привлекательность. Появление кошачьей мордочки призвано добавить миловидности персонажу или подчеркнуть схожесть с кошачьим характером, то есть его склонность к плутовству. Белое облачко рядом с ртом персонажа говорит о его расстройстве или подавленности. Сияющий крест у рта свидетельствует о полной уверенности в себе персонажа. Текущие изо рта слюни говорят о том, что персонаж находится в расслабленном состоянии или чего-либо предвкушает. Появление клыков говорит о пребывании в состоянии ярости.

Появление вертикальных черточек у нижнего века говорит о шоковом состоянии персонажа, вертикальные черточки на лбу – страх, негодование или разочарование, вертикальные черточки на щеках – смущение или сожаление, кружочки на щеках – смущение или радость, жилы на лице – ярость, капельки пота – страх, напряжение, смущение.

Не менее информативными в изображении персонажа бывают его руки и тело в целом. Выделяются следующие жесты: ладонь, сжатая в кулак, передает решимость персонажа сделать что-либо; согнутая рука в локте и сжатая в кулак ладонь – непоколебимость намерений или желание ударить кого-либо; сведенные кончики указательных пальцев – нерешительность, скромность; скрещенные мизинцы – обещание; оттянутое нижнее веко и высунутый язык – желание подразнить; обхватить обеими ладонями щеки – крайняя степень смущения.

Особенности изображения тела: дублирование рук, ног и головы в одном изображении персонажа – графический способ передать энергичные движения, говорящие о том, что персонаж находится в паническом состоянии; появление медицинского пластыря – боль, ранение; линии у тела персонажа указывают направление движения, передают динамику действия; изображение персонажа с большой головой и маленьким телом (чиби) – комический элемент, служащий для придания персонажу милых черт.

Существуют некоторые универсальные значения в трактовке цвета и стиля прически персонажей. Так, сочетание рыжего цвета и беспорядочной укладки волос характерно для активных, жизнерадостных и вспыльчивых персонажей. Длинные, гладко уложенные, черные волосы говорят о сдержанности и даже скрытности персонажа. Персонажи с желтым цветом волос чаще всего обладатели жизнерадостного и доброго характера, если это не отрицатель-

ный герой. С розовыми волосами изображают персонажей, обладающих нежным и мягким характером. Зеленый цвет волос сближает персонажа с природой, его характер может быть спокойным или наоборот излучать жизнерадостность и активность. Синий или голубой цвет волос говорит о сближении характера персонажа со стихией воды или воздуха. Характер этих персонажей отличается внешней сдержанностью и внутренней экспрессией. Обладатели волос голубого или белого цвета по характеру «ледышки», но если кто-то смог найти дорогу к их сердцу, они будут отвечать им любовью и преданностью. Фиолетовый цвет волос говорит о том, что их обладатель загадочная и незаурядная личность. Такие герои могут таить в себе опасность. Персонажи с пепельным цветом волос чаще всего бывают спокойными и уравновешенными по характеру героями.

Действия в манга и аниме происходят во времени и пространстве. Фон (задний план) играет немаловажную роль в рассказываемой автором истории. Фон может отображать пространство, где развиваются события, например, школа или комната героя. Изначально художники при рисовании элементов экстерьера и интерьера пространства сосредотачивались лишь на типичных признаках того или иного места, стараясь сделать его узнаваемым, но не перегружать деталями. Совершенствование разных технологий визуализации, используемых при создании манга и аниме, стало позволять художникам создавать изображения пространств, наполненных разными деталями с фотографической точностью. Особенно это заметно в аниме, где место действия становится не просто фоном, но полноценным персонажем.

Кроме изображений мест действия, фон могут заполнять скринтоны. Скринтон – это техника добавления текстуры и оттенков на рисунок. Одним из распространенных типов скринтона являются изображения цветов. В зависимости от ситуации появление цветов в качестве фона может говорить о романтической обстановке или автор при помощи языка цветов хочет характеризовать появившегося в произведении персонажа. Скринтоны переносятся на рисунок вручную, при помощи шаблонов, или рисуют на компьютере. При помощи компьютера можно создать скринтоны любой сложности, они используются в тех случаях, когда необходимо без слов донести до аудитории информацию об эмоциональной окраске эпизода.

Визуализация текста относится в первую очередь к манга, так как в аниме персонажей и слова автора озвучивают актеры-сейю. Текст в манга помещается в специальные облака, которые отделяют его от рисунка. Текст в манга можно дифференцировать на реплики персонажей, внутренний монолог и слова автора. Разным типам текста присуща разная техника визуализации. Чтобы отличить реплики персонажей, которые они произносят вслух от тех, которые относятся к внутреннему монологу, их могут помещать в облака разной формы. Форма облака может приобретать неровные края, как у кляксы, когда персонаж кричит. Также для различения разных типов текста используют разный шрифт. Слова автора могут быть как отделены рамкой облака, так и не отделены. Кроме того, слова автора могут нести информацию, поясняющую сюжет или передавать состояние внутреннего мира персонажа. Также существует текст, который может давать информацию о персонаже или о месте и времени события. Такой текст может быть заключен в квадратную рамку или не отделяться от рисунка.

Последняя группа графических символов в манга призвана передать звуки. Технически их можно отнести к тексту, так как именно при помощи свойства письменных знаков означать звуки они могут быть переданы графическим способом. Такие символы называют звукоподражательными. При визуальном восприятии их легко превратить в звук (тик-так, бум, и т. д.). Кроме звукоподражания, есть другой способ обозначить звук при помощи прямого словесного указания на явление, например, написать тиканье часов или удар.

Подробнее о техниках создания манга можно прочесть у А. А. Жарикова [5].

Прежде чем перейти собственно к анализу визуальных интерпретаций японских мифологических текстов, необходимо рассмотреть сами мифологические тексты, историю их составления и исследования. До сегодняшнего времени в списках сохранились два основных свода, дающих нам представление о мифологии Японии: «Кодзики» и «Нихон сёки». При анализе источников сюжетов, составивших основу японской мифологии, ученые приходят



к выводам, что составителям этих сводов пришлось проделать большую работу, чтобы соединить разрозненный материал, относящийся к устному народному творчеству разных по этническому происхождению и по способу хозяйствования племен. Чтобы выдержать логику повествования, составителям приходилось прибегать к переработке существующих мифов и сочинению новых. В качестве примера можно привести те параллели, которые обнаруживаются между японской мифологической космологией и соответствующей космологией других народов. Таким образом, в японской космологии присутствуют шаманские мотивы Центральной и Северо-Восточной Азии, истории про дворец Царя Дракона, который расположен на дне моря, как в Кореи, на юге Китая и Юго-Восточной Азии, легенды о Волшебной стране далеко за морем на востоке, как в мифах Китая, Кореи, Рюкю и Юго-Восточной Азии. Это доказывает, что в основу японской мифологии составили разные, этнические субстраты.

Неоднозначны мнения ученых не только по поводу содержания мифологических сводов, но и по поводу причин их создания. Как инвариант существует убеждение, что своды составлялись как идеологический манифест для поддержания политической власти. Расхождения в этой теории происходят на уровне вариантов, чью именно политическую власть они должны были поддерживать.

При сравнении «Кодзики» и «Нихон сёки» в глаза бросается временной разрыв между их созданиями. Завершение «Кодзики» датируется 712 годом, «Нихон сёки» – 720 годом. Сразу возникает вопрос, зачем понадобилось создавать второй мифологический свод через восемь лет? Доминирующим мнением по этому поводу является теория разграничения аудиторий, которым предназначались послания. «Кодзики» предназначались для внутрисударственного использования, а «Нихон сёки» – для внешнего.

Существует ряд различий наблюдаемых в содержании этих двух мифологических сводов. Объем «Кодзики» составляют три свитка, а объем «Нихон сёки» – тридцать. «Кодзики» изложены на японском языке, а «Нихон сёки» – на китайском. Повествование в «Кодзики» доведено до 628 года, в «Нихон сёки» – до 678 года.

Всё вышеизложенное служит подтверждением теории разного назначения мифологических сводов, но есть одна особенность «Нихон сёки», которая противоречит ей, – это вариативность мифов, записанных в нем. Если «Нихон сёки» предназначались для дипломатических миссий и были подражанием китайским летописям, то зачем составителям понадобилось привадить разные варианты одного и того же мифологического сюжета? Из этого вопроса родилось предположение, что «Нихон сёки» все же являются более ранним письменным памятником, и вариативность говорит, что императорский двор находился на стадии формирования идеологии, а «Кодзики» выступают как результат уже зрелой государственной идеологии [5].

Современное положение двух мифологических сводов неравнозначно. Наиболее изученным на сегодняшний момент остается текст «Кодзики». Текст «Кодзики» считается более авторитетным и отражающим настоящие мировоззренческие установки древних японцев периода Нара. Более того, репрезентация текста «Кодзики» в современной японской культуре становится приоритетной.

Менее известным подходом к объяснению происхождения мифологических сводов является концепция Коноси Такамацу, который предлагает рассматривать тексты «Кодзики» и «Нихон сёки» как фиксацию двух разных и самостоятельных концепций космологии [5]. Таким образом, в «Кодзики» нашла отражение концепция космологии типа мусухи, где боги есть воплощение чистой энергии творения и движения, а заимствованная из Китая концепция инь-ян, по мнению Коноси, составляет главную идею «Нихон сёки». Воплощают концепцию инь-ян божественные супруги Идзанаги и Идзанами, которые порождают многочисленных Небесных и Земных богов, острова и людей. Поэтому в «Нихон сёки» не фигурируют такие понятия, как Равнина Высокого Неба и Страна Мрака, а Идзанами вовсе не умирает, родив бога огня.

В отечественной японистике есть много ценных работ по теме религии и мифологии Японии. С разных ракурсов эту тему рассматривали Н. А. Мещеряров [6], Е. М. Ермакова [2], С. Б. Маркарьян и Э. В. Молодякова [4], Е. К. Симонова-Гудзенко [12], А. А. Накорчевский [9], А. Р. Садокова [11], К. Л. Банников [1] и др.

Мифологический текст раскрывается с новой стороны в свете современных тенденций в культуре. Миф все больше переходит из области вербально воспроизводимых текстов в область визуальных текстов. Семиологи, начиная с XX века, обращались к мифологическому материалу, чтобы раскрыть механизмы создания и функционирования знаков. И согласно выработанной научной теории визуальные образы или символы представляют собой тип текста, который может быть прочитан как любой другой, состоящий из слов. Мифологические образы легко поддаются переводу с вербального языка на язык визуальный. Как правило, возникает мало трудностей при восприятии визуальной информации, но когда это касается мифологии, которая несет в себе много контекстуальной информации, возникают некоторые проблемы. На примере визуальных интерпретаций японских мифологических текстов можно выделить следующие проблемы:

- переход от нарратива к эпизодичности;
- механизмы создания цепей визуальных и смысловых ассоциаций;
- идентификация и дешифровка образов мифологических персонажей.

Сосредоточимся на проблеме идентификации и дешифровки образов японских богов в манга и аниме. Во-первых, необходимо отметить, что японских богов можно разделить на несколько групп: боги, вошедшие в мифологические своды, которых там не оказалось, а также будды и боттхисатвы. С первой группой все более или менее понятно – это боги, чьи имена остались в официальных мифологических сводах. Третья группа тоже особых объяснений не требует, её составляют боги буддийского пантеона. Вторая группа подразделяется на богов, имеющих имя, и тех, кто не имеет имени. Безымянные боги представляют собой совокупность бесчисленных духов природы и вернувшихся в поток духовной энергии душ умерших предков, которых называют *яёродзу но ками-гами*. Те боги, которые не вошли в официальные мифологические своды и имеют собственные имена, представлены общепонскими богами, например, как *Инари*, *Хачиман* или *Тэндзин*. Необходимо в этой группе общепонских и персонифицированных богов выделить Семь богов счастья (*Сичифукудзин*), которые имеют смешанное индуистское, буддийское, китайское и японское происхождение. Кроме того, существует множество локально-храмовых богов и удзигами (боги-покровители семьи, рода, общины), которые имеют собственные имена или называются по местности, которой покровительствуют.

Во-вторых, нужно отметить, что для японцев боги из официальных мифологических сводов и в частности триада верховных богов *Аматэрасу*, *Суса-но-о* и *Цукуёми* имеют связь с процессом космогонии, а удзигами и божества *Инари*, *Хатиман*, *Тэндзин* и *Ситифукудзин* (Семь богов счастья) связаны с повседневными заботами. С этим можно связать тот факт, что использование визуальных образов богов, которые окружают японцев в повседневной жизни, больше подвержены интерпретациям.

В синто нет устоявшейся иконографии, которая бы диктовала правила изображения богов. Визуальные образы богов в манга и аниме подвергаются разнообразным трансформациям. Это открывает художникам-мангакам простор для проявления фантазии, но при этом изображение бога непременно должно обладать тем, что поможет его идентифицировать.

Изображение богов может быть антропоморфным и зооморфным. Антропоморфные боги чаще всего изображаются молодыми. Известен прием, когда бог появляется в образе ребенка и производит на окружающих сильное впечатление контрастом между своей внешностью и поведением. Состаренный бог должен производить впечатление мудрого человека, кроме тех случаев, когда он является в качестве комического персонажа.

Часто можно встретить прием смены пола бога. Например, бог рисовых полей *Инари* традиционно представляется как пожилой мужчина, но из-за связи с лисами, которые в Японии известны своими проделками и превращениями в мужчин и женщин, в манга и аниме может изображаться в качестве лисы, принявшей один из этих образов. Впрочем, подобная метаморфоза в манга и аниме может постигнуть любого бога. Бог войны *Бисямонтэн*, которого всегда представляют мужчиной, в манга и аниме «*Норагами*» присутствует в качестве женского пер-

сонажа. Кроме того, в манга и аниме присутствуют мотивы трансвестизма. Проявление этой тенденции не обошло и визуальные образы японских богов, примером этому может служить бог ветра Фуджин Отохико-но-Гами из манга и аниме «Очень приятно, бог».

Визуализация зооморфизма зависит как от уже существующих параллелей между богом и животным, которое его символизирует, так и от коротких или длинных цепей ассоциаций, которые могут включать как старые мировоззренческие установки, так и новые.

Еще одним источником для визуальных интерпретаций изображений богов является фольклор, изобилующий духами и существами, которых называют обакэ, ёкай или аякаси. Несмотря на то, что перечисленные персонажи фольклора технически относятся к миру японской нечисти, но граница между ними и богами-ками в народном представлении оказывается весьма тонкой и размытой. Так, уже не раз упомянутый бог Инари имеет связь с лисами, которые в фольклоре характеризуются как магические животные-оборотни. Весьма интересным является пример того, как бог Оокунинуси в манга и аниме «Норагами», действующий под альтернативным именем Дайкокутэн (один из Семи богов счастья), впадая в ярость, превращается в огромного паука. По японским поверьям, все пауки по ночам становятся оборотнями и охотятся на людей. То есть психологически японцы воспринимают паука как символ опасности и необузданной магической силы, изображение этого бога в виде паука говорит о том, что его сила несет в себе огромную опасность. Таким образом, в манга и аниме боги могут проявлять себя как чудовища и, наоборот, чудовища могут себя проявлять как боги.

Что касается присутствия в манга и аниме верховных богов японского пантеона, то число их репрезентаций по сравнению с репрезентацией Инари, Семи богов счастья или локально-храмовых богов, весьма незначительна. Один из примеров репрезентации этих богов можно найти в манга и аниме «Наруто». Герой Учича Итаги, обладатель одного из видов чудесных глаз, применял техники гэндзюцу, названия которых напрямую отсылают нас к именам Аматаэрасу, Цукуёми и Суса-но-о. Каждое использование одного из приемов, носящих имена верховных богов, сопровождается визуальными эффектами, которые призваны охарактеризовать эту силу. Аматаэрасу (Небесное Свечение) изображается в виде черного огня, который способен сжечь все, кроме чакры, и будет гореть в течение семи дней и семи ночей. Техника Цукуёми позволяет проникать в душевный мир противника и насыпать на него кошмары. При визуализации силы Цукуёми используются черные и багровые цвета, которые заполняют пространство духовного мира, где находится жертва и её страхи. Суса-но-о в «Наруто» можно сравнить с доспехами. Пользователь этой силы заключает себя внутри гуманоидного существа, которое имеет разные вариации. Сначала это скелет, затем появляются мышцы и кожа. В завершеном виде Сусо-но-о выглядит как тэнгу (сверхъестественное существо из японского фольклора, наполовину человек и наполовину птица).

Во Вселенной «Наруто» это не единственный случай использования имен синтоистских божеств в качестве названий техник гэндзюцу. В данном контексте подобное использование имен божеств указывает на мощь, которая присуща этим техникам. Имена Аматаэрасу, Суса-но-о и Цукуёми отсылают нас к чистой энергии – мусухи, которая может быть использована не только в созидательных целях, но и в разрушительных.

В антропоморфном виде богиню Аматаэрасу визуализируют в облике молодой женщины с черными или белыми длинными волосами. Черный цвет волос – это отсылка к традиционным представлениям о женской красоте. Белый цвет волос связан с ассоциацией Аматаэрасу с белой волчицей из видеоигры «Okami». Часто Аматаэрасу изображают женщиной-воительницей, вооруженной мечом. Это прямая отсылка к эпизоду из мифологии, где богиня облачалась в воинские доспехи, чтобы противостоять своему брату Суса-но-о. Также изображения Аматаэрасу можно опознать по наличию у неё на голове украшения в виде соляного диска с лучами и ожерелья из яшмовых магатам (подвеска в виде когтя) на шее. Бога луны Цукуёми часто изображают как молодого мужчину с серебряным или белым цветом волос. Среди артов можно встретить его изображения с символом полумесяца – отличительная черта облика этого бога. Суса-но-о – бог-воин, его внешность отвечает современным представлениям о мускулисто-



сти. У него развитое, мускулистое тело и скупое на эмоции выражение лица. Чтобы подчеркнуть японское происхождение богов, их одежду стилизуют под традиционные национальные образцы.

В том же контексте, отсылая нас к хтоническим силам, фигурируют интерпретации образов супругов Идзанаги-Идзанами в аниме «Темнее черного». Здесь воспроизводится уже иная модель космологии, построенная на принципе инь-ян. Женский персонаж по имени Инь устанавливает связь с могущественным существом, которое в произведении называют Идзанами. Идзанами способна уничтожить всю землю, если она встретится с другим могущественным существом по имени Идзанаги. На протяжении второго сезона главный герой по имени Хэй разыскивает Инь, чтобы её убить и предотвратить встречу Идзанами и Идзанаги. В заключительной серии второго сезона аниме Хэй находит двух одинаково выглядящих девушек, одной из которых является Идзанами, а другой – Инь. Сам того не подозревая, Хэй сыграл роль Идзанаги и стал катализатором уничтожения земли, но Идзанами является не только богиней смерти, но и жизни. Также как в японской мифологии она дала жизнь островам и всему живому на них, Идзанами порождает новую землю и людей.

Тот же принцип инь-ян воспроизводится в аниме «Десять храбрецов», где фигурирует богиня Идзанами. Главной задачей героев этого аниме становится сдерживание разрушительной силы богини, которая переродилась в теле девушки служительницы синтоистского храма. Для этой цели Санада Юкимура собирает ещё девять человек, один из которых Киригакура Сайдзо воплощает в себе силу света в противоположность Идзанами (тьма). Остальные восемь человек воплощали в себе первоэлементы, из которых состоит мироздание.

В изображениях божественных супругов для их идентификации используют символику, разработанную в рамках учения о первоначалах мироздания инь-ян.

### **Заключение**

Таким образом, визуализация образов верховных богов мифологического синто, присутствующая в манга и аниме, отсылают нас к космологии, к процессу устройства мира и к его возможному разрушению. Две концепции космологии мусухи и инь-ян соседствуют друг с другом, не вступая в противоречие, но с каждой из них ассоциируются определенные божеества. Так, с концепцией мусухи ассоциируется триада верховных богов Аматэрасу, Суса-но-о и Цукуёми, а с концепцией инь-ян – супруги Идзанаги-Идзанами. Концепция Кооноси Такамацу в плане применения к изучению мифологических сводов «Кодзики» и «Нихон сёки» ещё требует доказательств, но в случае с репрезентацией богов в современной японской культуре мы видим, что она справедлива.

Подводя итоги вышесказанному, можно заключить, что в круг проблем, связанных с визуальными интерпретациями японских мифологических текстов, входят следующие вопросы: переход от нарратива к визуальной эпизодичности в репрезентации японских мифологических текстов; механизмы создания ассоциативных цепей смысловых и визуальных интерпретаций; проблема идентификации и дешифровки визуальных образов персонажей мифологических текстов.

Произведя анализ визуальных образов триады богов японского пантеона Аматэрасу, Цукуёми, Суса-но-о и божественных супругов Идзанами и Идзанаги, можно сказать, что их репрезентация органично была перенесена в манга и аниме при помощи графически-символического языка. При этом чаще всего используются не сами образы богов, а их имена. Присваивание персонажу, предмету или явлению имени одного из верховных богов несет в себе определенный послыл, который отражается на его визуальном воплощении.

Современной японской культуре удалось разработать особый визуальный язык, который несет в себе японскую специфику видения мира. Благодаря этому языку японцы успешно ведут диалог со всем миром, заявляя о своей культуре и воспринимая чужой опыт. Изучение этого визуального языка несет в себе перспективу более глубокого познания современной японской культуры и возможность создания собственного визуального языка для каждого народа, который чувствует потребность рассказать о своей культуре всему миру.

## Литература

1. Банников К. Л. Архаические мифологические системы в формировании и развитии традиционной японской культуры: дис. ... канд. исторических наук: специальность 07.00.07: защищена / К. Л. Банников; научный руководитель С. А. Арутюнов. – Москва, 1999. – 362 с.
2. Ермакова Л. М. Речи богов и песни людей: (Ритуально-мифологические истоки японской литературной эстетики). – М.: Вост. лит. РАН, 1995. – 272 с.
3. Катасонова Е. А. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. – М.: Вост. лит. РАН, 2012. – 357 с.
4. Макарьян С. Б., Молодякова Э. В. Праздники в Японии. Обычаи, обряды, социальные функции. – М.: Наука, 1990. – 248 с.
5. Манга. Учимся рисовать японские комиксы: классические техники и приемы / Авт.-сост. А. А. Жариков. – М.: Эксмо, 2011. – 128 с.
6. Мещеряков А. Н. Книга японских символов. Книга Японских обыкновений. – М.: Наталис, 2003. – 556 с.
7. Мошняга П. А. Специфика культурной политики Японии в условиях глобализации // Знание. Понимание. Умение. – 2009. – № 2. – С. 49-57.
8. Мошняга П. А. Японская культура в глобализирующемся мире // Знание. Понимание. Умение. – 2008. – № 3. – С. 24-29.
9. Накорчевский А. А. Синто. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб.: «Азбука-классика»; «Петербургское Востоковедение», 2003. – 448 с.
10. Нихон сэки – Анналы Японии: В 2 т. /Пер. и коммент. Л. М. Ермакова и А. Н. Мещеряков. Т. 1. Свитики I-XVI. – СПб.: Гиперион, 1997. – 496 с.
11. Садокова А. Р. Японский фольклор (В контексте мифолого-религиозных представлений). – М.: ИМЛИ РАН, 2001. – 254 с.
12. Симонова-Гудзенко Е. К. «Вещь» в именах синтоистских богов // Вещь в японской культуре. – М.: Восточная литература, 2003. – С. 16-27.
13. Сычова Е. С. Традиционная культура Японии в современной массовой культуре на примере анимэ и манга: дис. ... канд. культурологии: специальность 24.00.01. – Москва, 2016. – 179 с.

*LOKHOVA Valentina Aleksandrovna,*

*Institute of Languages and Cultures of Peoples of the North-East of the Russian Federation,  
M.K. Ammosov North-Eastern Federal University*

## Problems Visual Interpretations of Mythological Texts in Modern Japanese Culture

In this article, the author attempts to analyze the visual interpretations of Japanese mythological texts in the modern Japanese culture on the basis of the Japanese comic book-manga and Japanese animation-anime. The purpose of the article is to identify specific features of visualization of mythological symbols and modern ways of depicting images of mythological characters. Graphic-symbolic character of manga and anime allows applying the method of structural-semiotic analysis to them. The article analyzed the manga and anime themes in terms of the functions of the characters in order to reveal the specificity of their visualization, and the decoding the graphical symbolic language of the manga and anime is given. This study showed that in the modern Japanese culture, mythological texts exist as a system of visual images that, like text, can be read. In this case, the meanings that are embedded in visual images, when they are read, depend on the subject's personal experience. This contributes to the development of new visual interpretations. The role of visual images in the modern culture will only grow with time, therefore research in the field of visual culture appears promising. The data obtained as a result of this research may be of interest to scholars of cultural studies and Japanese scholars who deal with the problem of integrating traditional culture into modern culture, as well as directors and artists-animators, illustrators and all those who carry out their activities in the field of visual arts.

**Keywords:** modern Japanese culture, manga, anime, graphical symbolic language, Kojiki, Nihon Shoki, gods-kami, evil-yokai, image, visual text, visualization of Japanese mythological texts.

## References

1. Bannikov K. L. Arhaicheskie mifologicheskie sistemy v formirovanii i razvitanii tradicionnoj japonskoj kul'tury: dis. ... kand. istoricheskikh nauk: special'nost' 07.00.07: zashhishhena / K. L. Bannikov; nauchnyj rukovoditel' S. A. Arutjunov. – Moskva, 1999. – 362 s.
2. Ermakova L. M. Rechi bogov i pesni ljudej: (Ritual'no-mifologicheskie istoki japonskoj literaturnoj jestetiki). – M.: Vost. lit. RAN, 1995. – 272 s.
3. Katasonova E. A. Japoncy v real'nom i virtual'nom mirah: Oчерki sovremennoj japonskoj massovoj kul'tury. – M.: Vost. lit. RAN, 2012. – 357 s.
4. Makar'jan S. B., Molodjakova Je. V. Prazdniki v Japonii. Obychai, obrjady, social'nye funkcii. – M.: Nauka, 1990. – 248 s.
5. Manga. Uchimsja risovat' japonskie komiksy: klassicheskie tehniki i priemy / Avt.-sost. A. A. Zharikov. – M.: Jeksmo, 2011. – 128 s.
6. Meshherjakov A. N. Kniga japonskih simvolov. Kniga Japonskih obyknovenij. – M.: Natalis, 2003. – 556 s.
7. Moshnjaga P. A. Specifika kul'turnoj politiki Japonii v uslovijah globalizacii // Znanie. Ponimanie. Umenie. – 2009. – № 2. – S. 49-57.
8. Moshnjaga P. A. Japonskaja kul'tura v globalizirujushhemsja mire // Znanie. Ponimanie. Umenie. – 2008. – № 3. – S. 24-29.
9. Nakorchevskij A. A. Sinto. – 2-e izd., ispr. i dop. – SPb.: «Azbuka-klassika»; «Peterburgskoe Vostokovedenie», 2003. – 448 s.
10. Nihon sjoki – Annaly Japonii: V 2 t. /Per. i komment. L. M. Ermakova i A. N. Meshherjakov. T. 1. Svitiki I-XVI. – SPb.: Giperion, 1997. – 496 s.
11. Sadokova A. R. Japonskij fol'klor (V kontekste mifologo-religiozyh predstavlenij). – M.: IMLI RAN, 2001. – 254 s.
12. Simonova-Gudzenko E. K. «Veshh'» v imenah sintoistskih bogov // Veshh' v japonskoj kul'ture. – M.: Vostochnaja literatura, 2003. – S. 16-27.
13. Sychova E. S. Tradicionnaja kul'tura Japonii v sovremennoj massovoj kul'ture na primere animje i manga: dis. ... kand. kul'turologii: special'nost' 24.00.01. – Moskva, 2016. – 179 s.

---

**ЛОХОВА Валентина Александровна** – магистрант 1 курса, Институт языков и культуры народов Северо-Востока Российской Федерации, Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, г. Якутск.

E-mail: valya.loxova@mail.ru

**LOHOVA Valentina Aleksndrovna** – Institute language and culture ethnoses the North-East of the Russian Federation, M.K. Ammosov North-Eastern Federal University, Yakutsk.