

искренности и чистоты: «смирение и неосуждение ближнего предоставляют Сталкеру «свободный пропуск» в Зону» [10, с. 98].

В фильмах Тарковского, которые можно рассматривать как способ репрезентации сакральных смыслов, как своего рода сакральный текст, но только переданный при помощи иных средств, присущих искусству кино, – сакральное пространство становится местом иерофании, местом встречи с Богом. Человек не может построить себе Дом на земле, если в этом пространстве не присутствует сакральная (от Бога исходящая) тайна, благословение свыше, поскольку дом человека должен быть и домом его Духа.

Таким образом, сакральное является атрибутом всякой культуры, охватывает как конфессиональную, так и внеконфессиональную сферы. Представления о сакральном актуальны и для современного человека, хотя и принимают несколько иную форму выражения. Сакральный текст – это духовная модель Вселенной, символизирующая гармонию космического (природного) и социального, которые порождают чувство святости в сознании человека. В контексте современной культуры сакральное – это духовное образование, отвечающее психологическим потребностям и бессознательным стремлениям человека, связанным с поиском им смысловых ориентиров; это основа собственно человеческого бытия, фактор соединения социального и индивидуального, экзистенциальная потребность противостоять конечности индивидуальной жизни.

Библиографический список:

1. Аверинцев С. С. Греческая «литература» и ближневосточная «словесность»: Противостояние и встреча двух творческих принципов. М. : Наука. 1971. 311 с.
2. Аверинцев С. С. Христианство в истории европейской культуры. СПб. : Амфора. 2005. 366 с.
3. Булгаков С. Н. Философия имени. Париж. 1953. 280 с.
4. Дульгеру Е. А. Сакральное в киноискусстве Андрея Тарковского. Архетип дома. Томск : Томский государственный педагогический университет. 2014. Вып. 2. С. 88–100.
5. Забияко А. П. Сакральное. СПб. : Университетская книга; Алетейя. 1998. 370 с.
6. Забияко А. П. Сакральный текст. М. : Академический проект. 2006. 1256 с.
7. Иоанн Кронштадтский. Моя жизнь во Христе. Минск : Белорусская Православная Церковь. 2017. 765 с.
8. Мечковская Н. Б. История языка и история коммуникации: от клинописи до Интернета: курс лекций по общему языкознанию. М. : Флинта; Наука. 2009. 584 с.
9. Пивоваров Д. В. Сакральное. Екатеринбург : Деловая книга. 2006. 640 с.
10. Флоренский П. А. Иконостас. Избранные труды по искусству. СПб. : Мифрил; Русская книга; 1993. 366 с.

Язовская О. В.

Современная актуализация японской мифологии в массовой культуре Японии

Аннотация. В статье приводится ряд примеров актуализации мифологического наследия, к которым относятся комиксы манга, настольные игры на основе мифологических сюжетов, а также деятельность центра культуры Манё и префектуры Нара, выпустивших виртуальную карту по своду «Кодзики» и проводящих ежегодные туристические марафоны, связанные с мифами и древней историей Японии. Установлена взаимосвязь между значимыми историческими датами, перестройкой синтоистских святынь и усилением обращения к мифологическим сюжетам в массовой культуре.

Ключевые слова: японская мифология, история Японии, массовая культура, настольные игры, внутренний туризм.

Древняя японская мифология, записанная еще в эпоху Нара (710–781 гг.), долгое время функционировала в японской культуре как основа религии синто, а в период восстановления императорской власти во второй половине XIX в. тексты мифов вновь обрели сакральный статус. К середине XX в. статус религии синто и самих мифов резко меняется в связи с изданием Директивы синто в 1945 г. [19, с. 167–170], упраздняющей государственный синто как инструмент идеологии. Впервые за долгое время появляется возможность для научного анализа текстов мифологических сводов. Тем не менее, к 70-м гг. XX в. наблюдается процесс формулирования новой японской идентичности, независимой от образа императора, в виде концепция японской уникальности нихондзинрон [2, с. 42–45]. В данной концепции мифы становятся значимыми лишь в качестве памятников древней литературы.

И именно в этом виде сюжеты мифов включают в школьные программы по литературе, а для упрощения восприятия содержания начинают издаваться в виде комиксов манга. Первые комиксы на основе мифологического свода «Кодзики» появляются в 1980-е гг. [1] и далее к этому сюжету обращаются примерно каждые пять лет.

В наше время мы наблюдаем всплеск интереса к мифологическому наследию и религиозный подъем в синто. Эти процессы связаны со значимыми датами последних лет. Так в 2012 г. мифологический свод

«Кодзики» отметил свое 1300-летие, а в 2020 г. такая же дата будет отмечаться и для мифологического свода «Нихон сёки». В 2013 г. наблюдался большой религиозный подъем, связанный с перестройкой и открытием обновленных центральных святилищ синто: храмового комплекса в честь богини солнца Аматаэрасу в Исэ (обновляется один раз в 20 лет) и храм в честь бога Оо-куни-нуса в Идзумо (обновление – один раз в 60 лет).

В этой связи снимается и выходит на телевидении множество сюжетов о японской мифологии и религии синто. К юбилею «Кодзики» было подготовлено переиздание самого свода в переложении на современный японский язык [16], вышел ряд комментаторских работ [15; 17], а сюжеты мифов вновь стали изображать в виде комиксов манга. Было выпущено несколько серий комиксов, чаще всего передающих общую канву повествования [7; 8], но также были и тематические сборники [6].

В поддержку этих значимых дат в префектуре Нара проводятся различные проекты и кампании. Почему префектура Нара? Эта местность исторически соответствует древней провинции Ямато, где зародилось раннее японское государство, и установилась существующая императорская династия, а также свое распространение получили буддизм и конфуцианство. Префектуру Нара часто называют «колыбелью Японии». Поэтому в этой префектуре большое внимание уделяется древней истории, для чего был открыт специализированный научно-культурный центр – центр культуры Манъё [18].

Центр основан 15 сентября 2001 г. на месте археологических раскопок древней литейной мастерской эпохи Асука (593–710 гг.). Название центра отсылает к первой поэтической антологии «Манъёсю» (759 г.), что в переводе означает «Собрание мириады листьев». Целью создания центра стало не только потребность сохранить место раскопок, но и желание популяризировать древнюю историю и культуру Японии как для самих японцев, так и для иностранцев. В связи с этим центр проводит научные исследования древней культуры, организует археологические раскопки. В стенах центра проводятся выставки и поэтические вечера, посвященные тому периоду. При центре работает музей культуры Манъё, где можно познакомиться с различными аспектами быта той эпохи, также работают специализированная библиотека и информационное бюро, с 2003 г. издается ежегодный научный бюллетень, проводятся семинары [18].

Наиболее масштабным проектом центра и правительства префектуры Нара стал проект по популяризации японских мифов «NaraKikiManyo Project», который стартовал в 2012 г. [20]. Название состоит из основного места проведения проекта – префектуры Нара, сокращенного названия двух мифологических сводов «Кодзики» и «Нихон сёки» и названия древней культуры Манъё. Согласно общей концепции проект направлен на популяризацию исторического наследия древней Японии, поддержания научного интереса к исследованию мифов, развитию туризма в регионе и поддержку туристических бизнес-проектов [11]. В общих положениях подчеркивается научная направленность исследований, непредвзятость, а также отсутствие связи с идеологией. В рамках проекта ежегодно выдаются гранты на издание научной и научно-популярной литературы по древней истории, проводится форум для старшеклассников, интересующихся ранним периодом японской истории, также организуются общепонские выставки и творческие вечера, проводятся туристические компании и конкурсы.

Интересным примером популяризации мифологии выступают изданные под эгидой проекта две настольные игры, где герои мифологических сводов были изображены в стилистике комиксов манга: игра карута по мотивам свода «Кодзики» и игра сугороку по мотивам свода «Нихон сёки». За основу были взяты традиционные японские игры, пользующиеся популярностью как у детей, так и у взрослых. Игра карута строится на принципе называния предложения или стиха, а играющие ищут соответствующую карточку с началом стиха, иллюстрированную подходящим изображением, среди карточек на столе. Игра сугороку представляет собой карту с маршрутом и фишкам, которые нужно передвигать в зависимости от того, как выпадет шестигранный кубик. Содержательно обе игры построены на мифологических сюжетах, но игра по «Кодзики» тематически касается только основных мифов вплоть до появления императора Дзимму, а игра по «Нихон сёки» помимо сюжетов о божественной паре Идзанами и Идзанаги и сокрытии богини солнца Аматаэрасу в Небесном гроте затрагивает также и древнюю историю Японии, например, период курганов Кофун, жизнь принца Сётоку Тайси, реформы Тайка, смуту года Дзинсин, создание свода «Нихон сёки» [3; 4].

Полное погружение в мифы в рамках проекта предлагается достичь с помощью ежегодных туристических марафонов. Первый марафон был проведен в 2012 г. [9], и к нему была разработана интерактивная карта достопримечательностей и памятных мест, связанных с мифологическим сводом «Кодзики». Карта действует до сих пор. Все места, связанные со сводом, разбиты на 10 разделов, которые кратко описывают 10 ключевых сюжетов мифов [5]. Марафон 2013 г. был посвящен историческим личностям, причастным к составлению свода «Кодзики». Все места для путешествия были разбиты по группам, связанным, к примеру, с императором Тэмму и императрицей Дзито, отдавшим приказ о записи свода, или же с составителем свода О-но Ясумаро [10]. Марафон 2014 г. был связан с богиней солнца Аматаэрасу и сюжетом о ее сокрытии в Небесном гроте [12]. Марафон 2015 г. был посвящен сокровищам королей Ямато [13], а марафон 2016 г. – наиболее влиятельным женщинам эпохи Асука, например императрицам Суйко и Дзито [14]. В последние 2 года проект направлен на популяризацию различных мест в префектуре Нара и проводится 2 раза в год – зимой и летом, и уже не связан непосредственно с мифологическими сводами [20]. Стоит отметить,

что все карты и каталоги марафонов составлены в стилистике комиксов манга. Божества также появляются в антропоморфных образах и выглядят как герои комиксов. Это, на наш взгляд, позволяет вписать мифы не только вписать в современную массовую культуру и сделать частью современной топографии.

Таким образом, мы можем отметить, что наблюдается усиление укорененности мифологических сюжетов в современной японской массовой культуре, чему свидетельствуют регулярность использования мифологических сюжетов в комиксах манга, появление передач на телевидении, реализация туристических и научно популярных проектов рамках деятельности центра культуры Маньё. Безусловно, такой высокий интерес к мифам был связан сначала с появлением возможности научного анализа текстов и дальнейшего их включения в школьные курсы по истории, что привело к узнаваемости сюжетов. В дальнейшем популяризация мифологии шла через комиксы манга, а в современной Японии подъем интереса и актуализация мифов в массовой культуре связаны со значимыми историческими датами и возрождению интереса к синто в связи с реконструкцией и перестройкой главных святилищ. На общем фоне актуализации исторического прошлого становятся актуальными и мифы: они начинают фигурировать как темы туристических марафонов и виртуальных карт и становятся частью современной массовой культуры Японии.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 17-33-01080.

Библиографический список:

1. Фудзиро А. Кодзики: введение в классику через манга от Акацука Фудзиро. Токио : Гакусюкэнкюся. 1983. 191 с.
2. Бух А. Япония: национальная идентичность и внешняя политика: Россия как Другое Японии. М. : Новое литературное обозрение. 2012. 280 с.
3. Игра карта по «Кодзики». URL: <http://www.tengudo.jp/kojiki/> (дата обращения: 25.10.18)
4. Игра сугороку по «Нихон сёки». URL: <http://www.pref.nara.jp/miryoku/sugoroku/> (дата обращения: 25.10.18)
5. Карта знакомства с «Кодзики». URL: <http://www.pref.nara.jp/miryoku/narakikimanyo/yukaritimap/kojiki.html> (дата обращения: 20.10.18)
6. Кондо Ёко. Влюбленный Кодзики. Токио : Кадокавасётэн. 2012. 159 с.
7. Коно Фумиё. Кодзики шариковой ручкой. В 3 т. Токио : Хэйбонся. 2012–2013. 130 с., 134 с., 112 с.
8. Ниванэко Мору. Очень удобно! Кодзики: история для чтения в манге от сотворения страны до основания японской империи. Токио : Кадокавасётэн. 2012. 174 с.
9. О реализации кампании по расследованию дорог Ямато: Ёсино, Асука, дорога Яманобэ. URL: www.kintetsu.co.jp/all_news/news_info/narakikimanyo240822.pdf (дата обращения: 26.10.18)
10. О реализации курирования экскурсионного поезда по «Кодзики», пешеходных мероприятиях и лекции Дзюна Хамамура. URL: www.kintetsu.co.jp/all_news/news_info/130903narakikimanyo.pdf (дата обращения: 26.10.18)
11. Основная концепция проекта Кики-Маньё. URL: www.pref.nara.jp/secure/63957/kihonkousou.pdf (дата обращения: 20.10.18)
12. Реализуем кампанию по расследованию дорог Ямато 2014. URL: www.kintetsu.co.jp/all_news/news_info/narakiki.pdf (дата обращения: 26.10.18)
13. Реализуем кампанию по расследованию дорог Ямато 2015. URL: www.kintetsu.co.jp/all_news/news_info/narakuannpenn.pdf (дата обращения: 26.10.18)
14. Реализуем кампанию по расследованию дорог Ямато 2016. URL: www.kintetsu.co.jp/all_news/news_info/20160912-13KC.pdf (дата обращения: 26.10.18)
15. Сайто Хидэки. Кодзики: загадочная история длиной в 1300 лет. Токио : Синдзинбуцуорайся. 2012. 174 с.
16. Такэда Цунэясу. Кодзики на современном языке: финальное издание). Токио : Гаккэн паблишинг. 2011. 344 с.
17. Такэда Цунэясу. Полный курс лекций по Кодзики. Токио : Гаккэн паблишинг. 2013. 523 с.
18. Центр культуры Маньё префектуры Нара. URL: <http://www.manyo.jp/> (дата обращения: 20.10.18)
19. Hardacre H. Shintō and State, 1868–1988. Princeton : Princeton University Press: 1989. 203 p.
20. NaraKikiManyo Project, 2012–2020. URL: www.3.pref.nara.jp/miryoku/narakikimanyo/ (дата обращения: 21.10.18)