

Политическая лингвистика. 2023. № 3 (99).

Political Linguistics. 2023. No 3 (99).

УДК 811.521'42:004.928

ББК ШП175.42-51+Щ377(5Яно)

ГСНТИ 16.21.33; 16.21.51

Код ВАК 5.9.9; 5.9.8

Роман Юрьевич Порозов^{1✉}, Анастасия Петровна Татевосян^{2✉}

^{1,2} Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Россия

¹ r.porozov@yandex.ru✉, <https://orcid.org/0000-0003-1932-1624>

² tatevosyan1999@inbox.ru✉

Репрезентация концепта «экология» в мирах Миядзаки Хаяо

АННОТАЦИЯ. Статья посвящена авторской репрезентации концепта «экология» в бытийном художественном нарративе. Материалом для анализа являются такие произведения Миядзаки Хаяо, как «Навиская из Долины Ветров», «Принцесса Мононоке», «Мой сосед Тоторо» и «Унесенные призраками». Фокус данной статьи приходится на вербальную и визуальную стороны концепта.

В работе использовался метод концептуального и лексического анализа. Результатом данного исследования является описание вербальной и визуальной стороны концепта «экология». Визуальная составляющая представлена в виде структуры ядро — периферия и описана при помощи схожих особенностей, представленных в аниме-фильмах. Так, в качестве ядра концепта, на основе произведений студии «Гибли», анализируются взаимоотношения человека и природы и влияние межличностных или межгрупповых отношений на окружающую среду; также в статье приводятся примеры мифологических существ, населяющих миры Миядзаки Хаяо. Периферия концепта включает в себя жизненный опыт режиссера и исторический опыт страны, помимо этого, образы ключевых персонажей, непосредственно влияющих на сюжетную линию произведений. Вербализация концепта построена на множестве лексических единиц, ассоциируемых с понятием «экология» и продемонстрированных в мультипликационных фильмах косвенно или напрямую.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: концептосфера, концепты, экология, визуальная репрезентация, вербальная репрезентация, концептуальный анализ, лексический анализ, ядро концепта, периферия концепта, аниме-фильмы, мультипликационные фильмы, художественный нарратив, художники-мультипликаторы, японская мультипликация, Миядзаки Хаяо, студия «Гибли».

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ: Порозов Роман Юрьевич, кандидат культурологии, доцент кафедры лингвистики и профессиональной коммуникации на иностранных языках, Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина; 620075, Россия, Екатеринбург, ул. Тургенева, 4, каб. Т-6; email: r.porozov@yandex.ru.

Татевосян Анастасия Петровна, студентка 4 курса направления «Лингвистика», Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина; 620075, Россия, Екатеринбург, ул. Тургенева, 4, каб. Т-6; email: tatevosyan1999@inbox.ru.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Порозов, Р. Ю. Репрезентация концепта «экология» в мирах Миядзаки Хаяо / Р. Ю. Порозов, А. П. Татевосян. — Текст : непосредственный // Политическая лингвистика. — 2023. — № 3 (99). — С. 155-165.

Roman Yu. Porozov^{1✉}, Anastasiya P. Tatevosyan^{2✉}

^{1,2} Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltzin, Ekaterinburg, Russia

¹ r.porozov@yandex.ru✉, <https://orcid.org/0000-0003-1932-1624>

² tatevosyan1999@inbox.ru✉

Representation of the Concept of “*Ekologiya*” in the Worlds of Miyazaki Hayao

ABSTRACT. The authors of the article represent the concept of “*ekologiya*” (ecology) in the existential fiction narrative. The material under analysis includes such works by Miyazaki Hayao as “*Nausicaä of the Valley of the Wind*”, “*Princess Mononoke*”, “*My Neighbor Totoro*” and “*Gone with the Ghosts*”. The paper focuses on the verbal and visual aspects of the concept.

The study employs the method of conceptual and lexical analysis. The result of this study is a description of the verbal and visual aspects of the concept of “*ekologiya*”. The visual constituent is presented in the form of a core – periphery structure and is described using similar specific features presented in anime movies. So the core of the concept encompasses the relationships between man and nature and the influence of interpersonal or intergroup relations on the environment, analyzed on the basis of the works of the studio “*Ghibli*”; the article also provides examples of mythological creatures inhabiting the worlds of Miyazaki Hayao. The periphery of the concept includes the life experience of the director and the historical experience of the country; and, in addition, the images of the key characters that directly affect the storyline of the works. The verbalization of the concept is based on a set of lexical units associated with the concept of “*ekologiya*” and demonstrated in animated movies directly or indirectly.

KEYWORDS: conceptsphere, concepts, ecology, visual representation, verbal representation, conceptual analysis, lexical analysis, core of the concept, concept periphery, anime movies, cartoons, fiction narrative, cartoonists, Japanese cartoons, Miyazaki Hayao, studio “*Ghibli*”.

AUTHOR'S INFORMATION: *Porozov Roman Yur'evich, Candidate of Culturology, Associate Professor of Department of Linguistics and Professional Communication in Foreign Languages, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltzin, Ekaterinburg, Russia.*

Tatevosyan Anastasiya Petrovna, Fourth-Year Student of Department of Linguistics, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltzin, Ekaterinburg, Russia.

FOR CITATION: *Porozov R. Yu., Tatevosyan A. P. (2023). Representation of the Concept of "Ekologiya" in the Worlds of Miyazaki Hayao. In Political Linguistics. No 3 (99), pp. 155-165. (In Russ.).*

В данной работе авторами предпринята попытка определить ядро и периферию концепта «экология», отраженного в мультипликационных произведениях Миядзаки Хаяо^[1].

Вопросы, связанные с экологией и взаимодействием человека и природы, уже давно волнуют большую часть человечества. Загрязнение атмосферы, опустынивание земель, пластик, дрейфующий в водах Мирового океана, а также неразлагающиеся отходы пагубно влияют не только на состояние почв, но и на наш мир в целом. Так, согласно информации, предоставленной Росприроднадзором^[2], добыча и разведка угля, осуществляемая в 25 субъектах Российской Федерации, продолжается и после окончания эксплуатации месторождения, что негативно воздействует на все компоненты окружающей среды. Кроме того, ввиду несоблюдения требований технического проекта на разработку, за период с 2012 по 2018 г. динамика показателей окружающей среды в угольной отрасли ухудшилась [Экологические проблемы угледобывающих регионов России обсудили в Росприроднадзоре, 25.01.23]. Также, как отметил Олег Кручинин, по итогам работы за первые 5 месяцев 2017 г. территориальные управления ведомства совместно с профильными органами исполнительной власти субъектов округа выявили 3 828 мест несанкционированных свалок общей площадью более 1 100 гектар. Еще один актуальный вопрос — формирование «зеленых щитов» вокруг городов Поволжья и Урала, так как перевод лесов в категорию земель для индивидуального жилищного строительства ведет к их полному уничтожению [Экологические проблемы Приволжского и Уральского федеральных округов обсудили на Межрегиональной экологической конференции ОНФ, 25.01.23].

Ввиду этого все важнее становится не только степень осведомленности населения об экологических проблемах, но и вопрос сосуществования человека и природы. Именно в постановке этой проблемы и заключается одна из целей Миядзаки Хаяо, как режиссера и сценариста, причем он не ограничивается рамками одного мира.

Благодаря особенностям анимационного искусства Миядзаки и студии «Гибли», их произведения говорят о негативном влиянии

человека на природу, загрязнении природы, последствиях техногенных катастроф и потери связи между природой и человеком, чтобы с детских лет воспитать любовь к окружающему миру и безграничное уважение ко всем жителям нашей планеты. Как говорил сам мангака^[3]: «Окружающей героев природе мы уделяем внимания не меньше, чем персонажам, потому что считаем, что мир прекрасен. Мы полагаем, что погода, лучи света, растения, вода и ветер — все, что создает пейзаж — прекрасны» — что еще раз подтверждает неопровержимую истину: природа в работах Миядзаки живая.

Цель работы: показать вербальную и визуальную репрезентацию концепта «экология» в художественных произведениях Миядзаки Хаяо.

Так как нами анализируются произведения в бытийном художественном нарративе, то вербальную репрезентацию концепта в данной работе мы определяем как множественное количество лексических единиц, имеющих отношение к концепту «экология» [Федулова 2017]. Для отбора средств вербальной репрезентации используется метод анализа речи героев и их отношения к природе аниме-фильмов, а также анализ исторического опыта Японии или самого автора. В качестве визуальной репрезентации концепта в данной работе выступает видеоряд произведений Миядзаки, где схожие особенности ядра и периферии являются ключевыми элементами визуализации.

Переходя к анализу концепта, мы считаем важным указать, что в данной работе мы пользуемся определением Анны Вежбицкой^[4], которая является последователем лингвокультурологического подхода. По мнению данного лингвиста, любой человек является носителем концептов, имея собственный культурный опыт, культурную индивидуальность, а речевая деятельность индивидов определяется национальной концептосферой и концептосферой языка [Вежбицкая 2001]. Анна Вежбицкая определяет концепт как объект идеального мира, который имеет имя, определяется набором семантических данных и отражает культурное представление о действительности [Фиклистова, 2017]. Разбирая концепт, мы будем следовать следующей структуре: ядро —

наиболее насыщенная актуальными смыслами часть, которая носит индивидуальный характер [Попова, Стернин 2007]. В состав ядра концепта, по нашему мнению, входят следующие аспекты:

- взаимодействие человека и природы;
- влияние взаимодействия героев на состояние природы;
- мифологические образы, отображенные в аниме-произведениях.

Периферия — часть с наиболее абстрактными признаками концепта. К периферии концепта в данной работе мы относим:

- исторический опыт Японии или Миядзаки Хаяо;
- образы главных персонажей.

Также при анализе концепта мы опираемся на пласты художественной концепции произведения, разработанные Юрием Боровым^[5]. Каждый из восьми пластов, описанных в работе «Эстетика», передает тип взаимодействия человека с определенными внешними и внутренними средами: от внутренней коммуникации, с целью самопознания, до коммуникации с мирозданием, где основным вопросом является: «что такое человек в его отношении к Вселенной, космосу и к Богу?» [Борев 2002].

В центре анализа, ввиду посылы, закладываемого Миядзаки Хаяо, находятся аниме-произведения «Навсикая из Долины ветров» и «Принцесса Мононоке», также в работе будут затронуты и другие шедевры автора, такие как «Мой сосед Тоторо» и «Унесенные призраками».

«Навсикая из Долины ветров»^[6]

Данное произведение переносит зрителей на Землю спустя тысячу лет после «семи дней огня» — глобальной войны, которая уничтожила индустриальную цивилизацию. Хотя человечество выжило, водная и земная оболочки Земли подверглись серьезному заражению. Большая часть суши оказалась покрыта огромным Лесом, в котором произрастают грибы размером с деревья, разбрасывающие ядовитые споры. Лес населен насекомыми-мутантами, среди которых огромные Омы. Человечество обитает в небольших поселениях-государствах, расположенных посреди Леса, и периодически устраивает войны за оставшиеся ресурсы. На самой границе Леса находится Долина ветров [Бертон 2021].

Ввиду антивоенного посыла данного произведения, согласно теории Ю. Борева, в аниме-фильме «Навсикая из Долины ветров» одна из художественных концепций произведения также определяется моделью: «я — всё» — личность и природная среда.

Главными героями являются: народ Долины ветров (княжна Навсикая, князь Джиль, учитель Юпа Миральд...), народ физитов (князь Асбер, принцесса Ластель...), народ тольмекийцев (главнокомандующая Ксяна, приближенный Куротава...), отравленный лес.

Ядро концепта «экология».

1. Взаимодействие главных героев и природы.

- Народ Долины ветров поклоняется ветру: он защищает их от ядовитых спор, приводит в движение лопасти бесчисленных мельниц, помогает добывать энергию и чистую воду из глубины земли. Они живут в гармонии с природой и не участвуют в конфликтах других стран. Несмотря на то, что жители боятся Омов, они не испытывают к ним ненависти.

- Народ физитов считает важнейшей задачей прекратить распространение ядовитых спор, поэтому не гнушается использовать биооружие, ставшее причиной почти полного уничтожения человеческой цивилизации. Кроме того, в отсутствие князя Асбера военные физиты использовали малыша Ома, чтобы натравить огромную стаю хранителей леса на города для их полного уничтожения.

- Народ тольмекийцев в отношении природы и леса настроен более радикально, так как их цель — полностью уничтожить лес посредством огненной мощи биооружия. Главномкомандующая Ксяна не раз подчеркивала, что человек должен быть господином всего.

2. Влияние взаимодействия героев на состояние природы.

Отравленный лес порожден жадностью человечества, который стал причиной экологической катастрофы. В своем произведении автор сталкивает мир природы и мир людей между собой, тем самым репрезентируя глобальную проблему: нещадная эксплуатация природы и её ресурсов приведет к неумолимой гибели всего живого, а причиной этого хаоса будет являться человек. Тем не менее люди совершают те же ошибки: не желая уступать друг другу, физиты и тольмекийцы хотят обладать биооружием, не только чтобы уничтожить отравленный лес, но и подчинить остатки цивилизаций.

3. Мифологические образы.

- Отравленный лес в произведении «Навсикая из Долины ветров» является отдельным персонажем, репрезентирующим природу. Он представляет собой одно из самых потрясающих визуальных произведений режиссера: это многогранное и плодотворное царство, в котором насекомые и растения

играют важнейшую роль, а человеку нет места. Местные жители называют лес «отравленное море», так как стоит кому-то в нем оказаться, как через пять минут тело буквально разорвет из-за смертельного газа, который выделяют деревья, поглощая его из почвы. Также лес в аниме-фильме полон гигантских грибов, источающих споры, способные убить человека, стоит лишь вдохнуть их, ввиду чего герои вынуждены ходить в специальных масках-респираторах. Еще одна смертельная опасность — гигантские насекомые, которые не только защищают свой дом, но и не гнушаются перекусить человеком.

- Омы — существа, населяющие лес и являющиеся его защитниками. Слово основано на японском произношении английского слова «червь» (worm) [Нейпир 2019]. Насекомые никогда не иницируют нападения, ому либо защищают лес от человека, либо свирепеют из-за несправедливого отношения к своим собратьям, что было продемонстрировано в эпизоде с погоней за раненым малышом-омом. Тем не менее лесные защитники умеют быть благодарными, что было показано в самом последнем эпизоде — оживления Навсикаи.

Периферия концепта «экология».

1. Исторический опыт Японии и Миядзаки Хаяо.

Импульсом к созданию аниме-фильма «Навсикая из Долины ветров» стало несколько экологических кризисов, произошедших в Японии в 1950–1960-х годах. Этот период отличало химическое отравление не только окружающей среды, но и людей. Нельзя не отметить, что пока японская промышленность обеспечивала рабочие места и экономический рост для страны — государство никак не ограничивало её влияние на степень загрязнения окружающей среды. Тем не менее по мере ухудшения экологической ситуации в Японии все больше людей и животных страдали от заболеваний, а также физических дефектов, что стало главной причиной для протестов, особенно среди женщин, опасавшихся за здоровье своих детей [McKeap 2022].

Химическое отравление залива Минамата, вызванное сбросом химических отходов, стало на тот момент самым катастрофическим экологическим кризисом. Первоначальное название события — «болезнь танцующих кошек», так как кошки ели уже отравленную рыбу из залива, а затем умирали в конвульсиях, отдаленно напоминающих танцы, следующими заболевшими стали люди, особенно сильно недуг прогрессировал среди детей, вызывая огромное количество фи-

зических дефектов. В результате, по самым скромным подсчетам, погибло около девяти-сот человек, пострадали как дикие, так и домашние животные. Более того, факт заражения залива привел к массовому уничтожению морских обитателей, которые вернулись в исконное место своего обитания только после запрета сбрасывать отходы [Нейпир 2019].

Миядзаки также признает влияние литературы, вдохновленной экологическими катастрофами, например, роман «Дюна», написанный Френком Гербертом, нашел своё отражение в образе гигантских ому, схожих с червями, населяющих вселенную мира «Дюна». Еще одним важным источником вдохновения был сборник Брайана Олдисса — «Теплица», который пробудил осознание Миядзаки Хаяо причастности своего государства к проблемам природы. Нельзя не отметить, что в этот период автор чувствовал себя отчужденным от своей страны, будучи ярким противником военной политики [Нейпир 2019]. Книга Накао Саске, написанная в 1966 году, «Происхождение культурных растений и сельского хозяйства», посвящена этноботанике и представляет Японию как часть более крупного азиатского культурного мира «широколиственных» лесов [Легенды и мифы Хаяо Миядзаки. Прототипы любимых героев мультфильмов, 26.01.23]. Теории Накао представлены почти во всех произведениях студии «Гибли», однако динамика силы и анималистические элементы в аниме-фильме «Навсикая из Долины ветров» уже предполагают серьезный сдвиг в сторону общего для Восточной Азии экологического мировоззрения.

2. Центральные персонажи.

- Княжна Навсикая — обладает даром понимать, о чём говорят насекомые, на своем примере принцесса показывает, что мирно сосуществовать с природой возможно. На протяжении всего аниме-фильма княжна остается в голубой одежде, выполняя древнее пророчество. Судьба человека, облаченного в голубой наряд — спасти людей от гибели и показать им дорогу в зеленые земли.

«Принцесса Мононоке»^[7]

Фильм переносит зрителей в Японию позднего периода Муромати, когда в ней появляется первое огнестрельное оружие. Юный принц Аситака, убив вепря, навлек на себя смертельное проклятие. Старая знахарка предсказала ему, что только он сам способен изменить свою судьбу. И отважный воин отправился в опасное путешествие. Так он оказался в загадочной стране, где люди под предводительством госпожи Эбоси воевали с

обитателями леса: духами, демонами и гигантскими существами, каких Аситака раньше никогда не видел [Odell, Le Blanc 2009].

Согласно теории Ю. Борева, в аниме-фильме «Принцесса Мононоке» художественная концепция произведения определяется моделью: «я — всё» — личность и природная среда.

Главными героями являются: люди, населяющие плавильный город (госпожа Эбоси и рабочие), лесные жители (Сан, волчица Моро, вепрь Оккотонуси и их стаи), также лес (Бог Леса, Кодاما), связывающий обе стороны. В основе имплицитного воплощения концепта лежит конфликт интересов, который раскрывается через сравнение образов и целей каждой группы героев.

Ядро концепта «экология».

1. Взаимодействие главных героев и природы:

- плавильный город (госпожа Эбоси и рабочие); ввиду специфики периода, в котором происходит действие аниме-фильма, жители плавильного города уничтожают лес ради своей выгоды: добыча природных ресурсов — их единственная возможность выжить. Безысходность их положения иллюстрируется через классы граждан, отвергнутых в обычном мире: выкупленные госпожой Эбоси девушки, проданные в рабство, и прокляженные смогли найти дом в плавильном городе;

- взаимоотношения лесных стай волчицы Моро, вепря Оккотонуси и природы; обе стаи стремятся защитить лес от уничтожения, которое несет ему плавильный город. При этом обе стаи являются хранителями леса, что свидетельствует об их глубокой связи, как с самим местом, так и с лесными духами.

2. Влияние взаимодействия героев на состояние природы.

Столкновения людей и мира духов можно проследить на протяжении всего аниме-фильма, каждое из них происходит на территории леса и наносит ему урон. Так, например, пораженный человеческой пулей вепрь, ставший носителем проклятия, распространяет его вокруг себя. Когда «скверна» покидает его тело, она уничтожает все, на что падает, будто высасывает саму жизнь из объекта: будь то растение или сама почва. А коснувшись человека, проклятие, порожденное гневом на людей и их деяния, передается главному герою, что связывает мир духов и людей ещё теснее. Также, отчасти ввиду постоянных конфликтов между жителями леса и плавильного города, последние решаются на убийство Лесного Бога. В аниме-фильме обезглавленное тело Лес-

ного Бога извергает токсичную слизь и, также как и проклятие, оставляет после себя лишь пустошь, а после его смерти в лесу наступает оглушительная тишина.

Конфликт обеих сторон подчеркивается не только вербально — так, по словам госпожи Эбоси: «для добычи еды нам пришлось вырубить леса...» или «ты пришла отомстить за животных, которых мы убили, но тут есть жены, чьих мужей убила ты». В противовес госпоже Эбоси принцесса Мононоке заявляет: «Ты лишила зверей леса, превратила кабана в чудовище, а теперь изготавливаешь оружие, сколько можно сеять ненависть?».

Таким образом, мы можем убедиться, что люди не просто сталкиваются с миром сверхъестественного, но он тесно переплетается с человеческим, становится частью сложной сущности, где действия каждой из сторон влияют друг на друга.

3. Мифологические образы:

- Моро — трехсотлетняя белая волчица, живущая в лесу со своим кланом. Богиня Моро не желает смерти ни лесным обитателям, ни людям, однако всеми силами стремится прогнать их из своего любимого леса. Скорее всего, образ Моро имеет отношение к Оками — японским волкам, которые ввиду своего справедливого и честного характера считаются «мягкими чудовищами». В японском фольклоре волки представлены как помощники людей и лесные духи, наделенные положительными качествами. Однако если люди не выказывали им должное уважение или наносили вред, то они становились злыми [Фантастические существа: Принцесса Мононоке ver., 26.01.23];

- Оккотонуси — самый старый бог-вепрь, который, в отличие от Моро, ненавидит людей, поэтому он прибыл в лес, чтобы выгнать чужаков и защитить Бога Леса. Образ великого вепря отчасти был вдохновлен идеей, что кабаны — животные, ассоциирующиеся с силой, свирепостью и плодородием [Вепрь, 25.01.23].

Таким образом, и Моро, и Оккотонуси можно считать хранителями леса, для которых отсутствие внешних угроз к существованию всех живых существ — конечная цель развернувшегося противостояния;

- самым могущественным каму^[8] всего произведения является Лесной Бог. В зависимости от времени суток форма Духа Леса меняется: днем, именуемый Сисигами, он предстает в виде благородного мохнатого оленя с огромными рогами, птичьими лапами и мордой, в которой прослеживаются черты обезьяны и человека. Прототипом Сисигами в японской мифологии является яцука-мизуомицуно, имеющий форму оленя. По ле-

генде, яцука-мизуомицуно притянул земли, простирающиеся на восток до самого Кюсю и на запад к мысу Кизуки. После каждого заката и до первых лучей света Дух Леса перевоплощается в ночного скитальца. Эта форма представляет собой вытянутое, огромное существо бирюзового оттенка с черным орнаментом, напоминающим завитки, а по всему его телу располагаются отростки, напоминающие щупальца. Ночной скиталец содержит в основе духов:

- Кириин — химерическое животное, олицетворяющее мир и процветание;
- Хакутаку — бык с человеческим лицом и глазами на боках, защитник путников;
- Дайдарабочи — существо из японского фольклора, чья главная характеристика — огромный, больше гор, рост [Ванеян 2016].

Когда Сисигами ходит по траве, то под его копытами расцветают и тут же увядают растения, благодаря чему мы понимаем, что оно может даровать жизнь или смерть по своему желанию. И, соответственно, является непобедимой силой, способной закончить конфликт людей и духов как примирением обеих сторон, так и смертью каждой;

- Кодама — шарообразные, небольшие существа, в аниме-фильме имели форму, приближенную к гуманоидной. В японском фольклоре они почитаются как божества деревьев и защитники леса. В некоторых источниках отмечают, что духи делают землю вокруг леса плодородной и благословляют сельчан, почитающих их [Фантастические существа: Принцесса Мононоке ver., 26.01.23]. Внешне деревья, в которых поселился дух, зачастую ничем не отличаются от обычных, однако их вырубка, по поверью, приводит к проклятью осмелившегося это сделать. В связи с этим в каждой местности из поколения в поколение передаются указания о том, в каких именно деревьях живет Кодама, а для выделения этих деревьев также используются священные веревки симэнава^[9]. Также Кодама могут запутать путников, вредящих лесу или не почитающих всех его жителей [Интервью Миядзаки о Навсикае, 26.01.23].

В этом произведении Хаяо Миядзаки обратил к «корневой» японской религии, которая определяет мир как царство духов, живущих бок о бок с людьми. А в моменты, где люди сражаются с «дикими Богами» природного мира в Японии четырнадцатого века, режиссер, похоже, задаёт важнейший вопрос: «Есть ли способ сделать так, чтобы обе эти стороны жили в мире?»

Периферия концепта «экология».

1. Исторический опыт Японии и Миядзаки Хаяо.

В 1995 году Японию потрясло одно из самых крупнейших и ужасных землетрясений в Кобе, в результате которого, по самым скромным подсчетам, погибло около пяти тысяч человек. Для современной промышленно развитой Японии масштабы разрушений были катастрофическими. Среди населения ходили мнения, что сама природа мстит японцам за то, что они сделали с уровнем экологии страны. Более того, через месяц произошел трагический инцидент с организацией «Аум Синрикё»^[10], в результате которого погибло двенадцать человек, а тысячи пострадали. Оба этих события подчеркнули растущее чувство уязвимости, которое испытывали японцы как в экологическом, так и в психологическом плане [Нейпир 2019].

На этом фоне Миядзаки Хаяо рассматривал тему Средневековья, естественной и техногенной катастрофы, задаваясь вопросом: «Как предоставить равную свободу человеку, природе и сверхъестественным силам». Под влиянием картин Куросавы Акиры, который является уважаемым мастером жанра дзидайгэки — исторических картин с самураями, автор захотел создать нечто большее, чем развлекательный исторический фильм и надеялся снять произведение, способное разрешить атмосферу пустоты, утвердившуюся в Японии в эпоху после финансового пузыря^[11] [Гаэль 2021]. На создание персонажей больных проказой режиссера вдохновило посещение лазарета. После Миядзаки рассказывал, как его поразило общение с обитателями санатория, которые так или иначе крепились и старались жить позитивно [Гринберг 2021].

2. Центральные персонажи.

- Сан, или принцесса Мононоке — семнадцатилетняя девушка, принцесса духов и зверей. Девушка очень заботливо относится к лесу и уважает каждого, кто разделяет с ней дом. Сан воплощает весь гнев Миядзаки на глупый и хаотичный мир, в своей работе автор показывает её как страшную силу природы.

- Принц Аситака — представитель племени Эмиси, которое является посредником между людьми и природой. Пытаясь примирить обе стороны, Аситака на своем примере показывает, что духи леса не навредят людям, и пытается предотвратить бойню между стаей Моро и плавильным городом.

- Госпожа Эбоси — пример жестокого и умного лидера, который в то же время способен к поразительному великодушию, а в конечном счете, и компромиссу. Нельзя не отметить радикальную идею Миядзаки о том, чтобы силами прокаженных госпожа Эбоси изготавливала винтовки, которые

планировала использовать против лесных духов.

«Мой сосед Тоторо»^[12]

Это история о том, как две девочки девяти и четырёх лет, Сацуки и Мэй, встречают духа-хранителя леса Тоторо. Семья переехала в деревню, и девочки начинают открывать для себя новый мир — деревенский дом, окрестности, природу. Мать семейства находится в больнице, и на время её болезни вся работа по дому ложится на плечи отца и старшей дочери Сацуки. Вскоре непоседливая младшая сестра Сацуки, Мэй, встречает маленького лесного духа, который, сам того не желая, приводит её к более крупному духу, а потом и к гигантскому Тоторо — хранителю леса, живущему неподалёку [McCarthy 1999].

Опираясь на теорию Ю. Борева, в аниме-фильме «Мой сосед Тоторо» можно выделить несколько пластов, заложенных в художественную концепцию произведения, одной из которых является модель: «я — все» — личность природная среда.

Главными героями являются: семья Кусакабе (сестры Сацуки и Мэй и их отец), лесные жители (Тоторо и его семья, Котобус) и жители деревни. В основе концепта лежат взаимодействия двух сестер с лесными духами, которые не только защищают детей от «мира взрослых», но и показывают им лесную сказку.

Ядро концепта «экология».

1. Взаимоотношения главных героев и природы:

- В самом начале, когда семья Кусакабе переезжают из города в деревню, ни один из членов семьи не расстраивается из-за смены обстановки, даже наоборот, сестры энергичны, они носятся и кувыркаются на лужайке, познавая их «новый мир». Непосредственно с лесными духами сталкиваются лишь Мэй и Сацуки, которые преодолевают свои страхи и знакомятся со всеми лесными закутками, благодаря их новым друзьям. Также отец героинь не только поддерживает рассказ Мэй о «лесном тролле», но и показывает им камфорное дерево, в котором живет хозяин леса, и даже подчеркивает: «давным-давно люди и лес были друзьями».

- Тоторо — является хранителем леса, а младшие Тоторо — его помощниками; исходя из их первой встречи с Мэй, мы можем сделать вывод, что благодаря их стараниям в лесу появляются новые деревья, которые вырастают из «волшебных желудей».

- Жители деревни — фермеры, поэтому они уважительно относятся к природе, которая их окружает.

2. Влияние взаимоотношений героев на состояние природы:

Эта картина Миядзаки отличается особой подачей. Если в предыдущих работах автор напрямую говорил о борьбе между человечеством и природой, то здесь мы наблюдаем за развитием настоящей сказки, происходящей на глазах у двух маленьких героинь, где ценностное отношение к природе — ключ к дружескому отношению между людьми и окружающей средой.

3. Мифические существа:

- Тоторо — дух, который живет в лесу и благотворно взаимодействует с людьми. У хранителя леса нет точного прототипа, Миядзаки придумал его самостоятельно. Тоторо одновременно напоминает енотовидную собаку, кота и сову, но одно очевидно: он — ёкай. Благосклонное отношение лесного хранителя к людям является прямой отсылкой на возможность возобновления партнерских отношений между человечеством и природой.

- Котобус — огромный кот-автобус. Согласно японскому фольклору, бакэнэко — это кошки, которые умеют изменять свою форму, достигая определенного возраста. Соответственно, котобус — бакэнэко, который увидел автобус, был заинтригован и сам превратился в него. Можно предположить, что котобус является «ходячим лесом», так как внутри сиденья покрыты мхом [My Neighbor Totoro (FAQ), 26.01.23].

Периферия концепта «экология».

1. Исторический опыт Японии и Миядзаки Хаяо.

Первая раскадровка к аниме-фильму «Мой сосед Тоторо», приготовленная Миядзаки, стала культовой для студии «Гибли»: маленькая девочка стоит на автобусной остановке под дождем с красным зонтиком, а рядом с ней неизвестное существо (Тоторо). В дальнейшем этот набросок стал афишей, на которой нашлось место и человеку, и природе, и сверхъестественному — каждый из элементов, по задумке автора, невероятно важен.

Режиссер черпал вдохновение из многих источников, одним из которых стала японская религиозная сказка «Соломенная шляпа Дзидзу». В оригинале сказки старик отправился продавать соломенные шляпы в сильный снегопад, но проходил мимо бодхисаттвы — существ, которые вместо вознесения на небеса остаются на земле, чтобы помогать обездоленным. Боясь, что их статуи занесет снегом, старик надевает на них шляпы, за что щедро вознаграждается. В обработке Миядзаки шляпа стала зонтиком, снег — дождем, а бодхисаттвы — Тото-

ро [Нейпир, 2019]. В аниме-фильме лесной дух также отблагодарил Мэй и Сацуки за их доброту и смелость. Так религиозная сказка переродилась в историю о взаимодействии человека, природы и сверхъестественного.

Нельзя не отметить, что автор разрабатывает эскизы пейзажей в послевоенные годы и, осуждая капитализм, рассказывает зрителям о красоте японского деревенского пейзажа, которому автор уделяет невероятное количество экранного времени. Автор в значительной степени рисовал свои эскизы леса и полей с ландшафтов Токородзавы, небольшого города, располагающегося недалеко от Токио. В данном аниме-фильме Миядзакэ обращается к термину «сатояма» — это промежуточная зона, сочетающая оба вида окружающей среды: равнины и холмы. Сатояма как активистская концепция предполагает более экологически устойчивый и безвредный подход к окружающей среде и выходит за пределы популярной культуры, объединяя правительственные и экологические организации [Knight 2010].

В настоящем мире, Тоторо не просто символ студии «Гибли», расположенный на её логотипе, но и символ любви к природе, так как с его помощью удалось запустить экологический проект «Лес Тоторо», созданный местными жителями с огромным желанием защитить лес от проектов неэкологического развития, поэтому они организовали благотворительную деятельность и приобрели участки леса, ставшие достоянием Японии.

2. Центральные персонажи:

- Сацуки Кусакабэ — старшая сестра, которая взвалила на себя все обязанности по дому и уходу за младшей сестрой и отцом. Ввиду того, что она рано повзрослела, Сацуки не верит в сверхъестественных существ и лишь к середине фильма наслаждается компанией лесных духов.

- Мэй Кусакабэ — младшая и очень любознательная сестра, первая встретилась с маленькими Тоторо и самим лесным хранителем. Мэй несколько не боялась лесных духов и пыталась убедить каждого, что не выдумала своих друзей.

- Тоторо — хранитель леса, который готов помогать и защищать не только свой дом, но и его обитателей.

«Унесенные призраками»^[13]

Маленькая Тихиро вместе с мамой и папой переезжают в новый дом. Заблудившись по дороге, они оказываются в странном пустынном городе, где их ждет великолепный пир. Родители с жадностью набрасываются на еду и, к ужасу девочки, превращаются в

свиней, став пленниками злой колдуньи Юбабы, владительницы таинственного мира древних богов и могущественных духов. Поэтому главная героиня вынуждена остаться в традиционной японской купальне и работать на госпожу Юбабу, чтобы расколдовать своих родителей и вернуться домой [Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi, 26.01.23].

Опираясь на теорию Ю. Борева, в аниме-фильме «Мой сосед Тоторо» можно выделить несколько пластов, заложенных в художественную концепцию произведения, одной из которых является модель: «я — все» — личность — природная среда.

Главными героями являются: ОгиноТихиро, Хаку, Юбаба, работники купален и гости купален. Репрезентация концепта происходит через процесс исцеления духов и возвращение их в свою изначальную форму.

Ядро концепта «экология»:

1. Взаимоотношения главных героев и природы.

Проблема взаимоотношения человека и окружающей среды показана через процесс очищения Духа помоек, пришедшего в купальню. Поворотный момент наступает, когда работники купальни вытаскивают из клиента велосипед, а Тихиро — гигантский ком грязи, который помогает ему очиститься, и перед нами предстает Хозяин рек, отравленный загрязнением из-за деятельности человека.

А также через раскрытие персонажа Хаку, являющегося драконом, хранителем Янтарной реки, который пришел в купальню, так как его реку забетонировали во время строительства.

2. Влияние взаимоотношений героев на состояние природы.

Город, куда попадает Тихиро, — это место очищения, где духи и божества, забытые современным человеком, отдыхают и находят островок покоя и, самое главное, уважения. Соответственно, работники купален объединяются, чтобы во всём угодить духам: кормят их, отмывают и позволяют расслабиться, своим поведением напоминая, что их клиенты — божества. С другой стороны, мир людей, живущих вне купален, не приносит духам подношения, чтобы очиститься от «скверны», что может быть связано с постепенным утрачиванием локальной культуры синтоизма среди жителей Японии.

3. Мифические существа.

- Дух помоек — в аниме-фильме изображен как зловонная куча грязи, с торчащим мусором, от которого он не может избавиться сам, а от его запаха мгновенно увядают

цветы и гниют доски. По признанию самого автора, любой дух может стать духом помоек, если он сильно загрязнен человеческими отходами и мусором.

- Дух Янтарной реки — имеет две формы: человеческую (молодой человек) и истинную (дракон). Когда Хаку стал учеником ведьмы, та забрала его имя, а вместе с ним и память, так как ему некуда вернуться, он застрял в купальне.

Периферия концепта «экология».

1. Исторический опыт Японии и Миядзаки Хаяо.

К 2001 году, когда студия «Гибли» выпустила данный аниме-фильм, Япония погрязла в культуре материализма, который казался попыткой заполнить изнурительное ощущение духовной пустоты путем чрезмерного потребления.

Более того, в попытке вывести страну из затяжного экономического спада, правительство десятилетиями вело активную застройку всей страны, ввиду чего сельские и городские ландшафты находились под угрозой: бетонная волна уничтожила леса, обрушилась на пляжи и горы, а также обездвигнула все водные пути. В глазах режиссера, погоня за деньгами и промышленный рост испортили не только пейзажи Японии, но и внутренний мир японцев. Давая интервью, Миядзаки не стеснялся в выражениях, осуждая эпоху: «Казалось, весь мир был покрыт бетоном» [Miyazaki 2014].

Знаковым является и эпизод с вытаскиванием велосипеда из духа помоек. В одном из своих интервью, Миядзаки Хаяо сделал заявление, что во время участия в экологической программе режиссер очищал реку от мусора и, неожиданно для себя, нашел велосипедную ручку в иле, что и стало прототипом для будущей сцены [Odell, Le Blanc 2009].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В своих произведениях для раскрытия концепта «экология» Миядзаки Хаяо умело сочетает вербальные и визуальные элементы, которые не только репрезентируют концепт, но и помогают зрителям глубже понять просматриваемое произведение. Независимо от цели, которую перед собой ставит студия «Гибли», стиль их аниме-произведений можно определить как «фантастический реализм», где невиданные миры, полные надежд, ожиданий и волшебства, обрамляются невероятно продуманными и детализированными образами, которые находят отклик не только у зрителей Японии, но и по всему миру. Еще одной отличительной чертой миров Миядзаки можно назвать яркий

контраст между восхищением природой и экологическими катастрофами, иллюстрированными почти во всех вышеупомянутых фильмах режиссера.

В качестве визуальной составляющей концепта «экология» среди аниме-фильмов, проанализированных нами, в ядре концепта мы можем выделить следующие схожие особенности:

- во всех произведениях природа является отдельным персонажем, который имеет физическое олицетворение («Навсикая из Долины ветров» — отравленный лес, «Принцесса Мононоке» — Лесной Бог, «Мой сосед Тоторо» — Тоторо, «Унесенные призраками» — духи, посещающие купальни, например, дух помоек);

- во всех произведениях одна из центральных ролей отводится мифологическим образам, либо придуманным самим Миядзаки, либо вдохновленным реальными мифами («Навсикая из Долины ветров» — Омы, «Принцесса Мононоке» — Хозяин Леса, волчица Моро, вепрь Оккотонуси, Кодама, «Мой сосед Тоторо» — Тоторо, «Унесенные призраками» — Дух помоек);

- в трех произведениях продемонстрировано, насколько пагубно могут влиять взаимоотношения героев на природу («Навсикая из Долины ветров» — война «Семи дней огня», уничтожившая цивилизацию и породившая отравленное море, «Принцесса Мононоке» — частые столкновения на территории леса и кульминация — убийство Лесного Бога, «Унесенные призраками» — постоянное загрязнение природы отравляет духов);

- в двух произведениях описано столкновение интересов, где одна сторона считает сохранение природы важнейшей миссией, а другая не гнушается нанести ущерб экологии («Навсикая из Долины ветров» — народ Долины ветров противостоит народу тальмекийцев, «Принцесса Мононоке» — жители леса и Аситака противостоят жителям плавильного города).

Схожие элементы в периферии концепта:

- на экологические мотивы каждого фильма влиял исторический опыт Японии или самого Миядзаки Хаяо («Навсикая из Долины ветров» — химическое отравление окружающей среды и залива Миномата своей смертоносностью олицетворяет отравленный лес, «Принцесса Мононоке» — разрушения землетрясения соотносятся с разрушениями, нанесенными Плавильным городом, «Мой сосед Тоторо» — осуждая капиталистические взгляды, Миядзаки стремиться в своей картине продемонстрировать всю красоту природы, «Унесенные призра-

ками» — проблема застройки страны и уничтожения сельской местности отражены в особенностях персонажей);

- в качестве главных героев зачастую выступают девушки с сильным характером («Навсикая из Долины ветров» — княжна Навсикая, «Принцесса Мононоке» — Сан, «Мой сосед Тоторо» — сёстры Сацуки и Мэй, «Унесенные призраками» — Тихиро).

Вербализация концепта «экология» осуществляется на основе понятий «экология», «природа» и «экологические проблемы», которые не только в русском, но и японском языках представлены множеством различных репрезентаций. Ввиду многоаспектности данных понятий, каждое из аниме-произведений раскрывает различные стороны термина, например:

- экологическая катастрофа приравнивается к концу света: пренебрежение природой, намеренное уничтожение природных ресурсов, истребление животного и растительного мира, эксплуатация человеком природы, загрязнение окружающей среды и т. д. (репрезентация в произведении: «Навсикая из Долины ветров», «Принцесса Мононоке» и «Унесенные призраками»);

- уважение к окружающей среде, проживание в гармонии с природой, знакомство юного поколения с природой как важнейшей ценностью, отсутствие вредоносного транспорта, чистый воздух, отсутствие мусора и т. д. (яркая репрезентация в произведении «Мой сосед Тоторо», также в аниме-фильмах «Навсикая из Долины ветров» и «Принцесса Мононоке»).

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] Миядзаки Хаяо (яп. 宮崎駿, 5 августа 1941, Токио) — японский режиссёр-аниматор, продюсер, сценарист, писатель и мангака.

[2] Росприроднадзор — федеральная служба по надзору в сфере природопользования, федеральный орган исполнительной власти России, находящийся в ведении Министерства природных ресурсов и экологии Российской Федерации.

[3] Мангака (яп. 漫画家) — японское слово, обозначающее человека, который рисует комиксы, вне Японии часто используется в значении «художник, который рисует мангу».

[4] Анна Вежбицкая (польск. Anna Wierzbicka, 10 марта 1938, Варшава) — польский и австралийский лингвист.

[5] Юрий Борисович Боров (28 мая 1925, Харьков, УССР, СССР — 30 июля 2019, Москва) — советский и российский литератор, критик, прозаик, доктор филологических наук.

[6] «Навсикая из Долины ветров» (яп. 風の谷のナウシカ) — полнометражный аниме-фильм, снятый в 1984 году по одноимённой манге.

[7] Принцесса Мононоке (яп. もののけ姫) — полнометражный аниме-фильм режиссера Миядзаки Хаяо, выпущенный в 1997 году студией «Гибли».

[8] Ками (яп. 神) — в синтоизме духовная сущность, бог.

[9] Симэнава (яп. 標縄) — верёвка, сплетённая из рисовой соломы нового урожая, которой в традиционной японской религии синто отмечают священное пространство.

[10] «Аум Синрекё» (яп. オウム真理教) — террористическая организация, совершившая газовую атаку в токийском метро.

[11] Японский финансовый пузырь (яп. バブル景気) — экономический пузырь в Японии с 1986 по 1991 год, характеризовавшийся многократным ростом цен на рынке недвижимости и фондовом рынке.

[12] «Мой сосед Тоторо» (яп. とりのとトロ) — полнометражный аниме-фильм, созданный японским мультипликатором Миядзаки Хаяо в 1988 году.

[13] «Унесённые призраками» (яп. 千と千尋の神隠し) — полнометражный аниме-фильм режиссёра Миядзаки Хаяо, снятый на студии «Гибли» в 2001 году.

ИСТОЧНИКИ

1. Вепрь // Мифологическая энциклопедия. — URL: <https://gufo.me/> (дата обращения: 25.01.2023).

2. Интервью Миядзаки о Навсикае // Миядзаки и Студия Ghibli говорят, надо лететь выше. — URL: livejournal.com (дата обращения: 26.01.2023).

3. Легенды и мифы Хаяо Миядзаки. Прототипы любимых героев мультфильмов // monitorbox. — URL: <https://monitorbox.ru/> (дата обращения: 26.01.2023).

4. Фантастические существа: Принцесса Мононоке ver. // konnichiwa. — URL: <https://konnichiwa.ru/> (дата обращения: 26.01.2023).

5. Экологические проблемы Приволжского и Уральского федеральных округов обсудили на Межрегиональной экологической конференции ОНФ // Росприроднадзор. — URL: <https://rpn.gov.ru/#survey> (дата обращения: 25.01.2023).

6. Экологические проблемы угледобывающих регионов России обсудили в Росприроднадзоре // Росприроднадзор. — URL: <https://rpn.gov.ru/#survey> (дата обращения: 25.01.2023).

7. Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi // GhibliWiki. — URL: http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page (date of access: 26.01.2023).

8. Miyazaki, Hayao. Turning Point: 1997–2008 / Miyazaki Hayao. — 1-st publ. — San Francisco : Viz Media, 2021. — 452 p. — Text : unmediated.

9. My Neighbor Totoro (FAQ) // GhibliWiki. — URL: http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page (date of access: 26.01.2023).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бертон, Гэзль. Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях / Гэзль Бертон. — 1-е изд. — Москва : Бомбора, 2021. — 256 с. — Текст : непосредственный.

2. Боров, Ю. Б. Эстетика : учеб. изд. / Ю. Б. Боров. — Москва : Высшая школа, 2002. — 511 с. — Текст : непосредственный.

3. Ванеян, Е. Что надо знать, чтобы понимать Миядзаки / Елизавета Ванеян. — Текст : электронный // arzamas. — 2016. — 23 нояб. — URL: <https://arzamas.academy/mag> (дата обращения: 26.01.2023).

4. Вежбицкая, А. Лексикография и концептуальный анализ / А. Вежбицкая. — Москва : Языки русской культуры, 2001. — 200 с. — Текст : непосредственный.

5. Гусев, Е. И. Актуализация синтоизма как семиотического концепта в художественном мире Хаяо Миядзакэ / Е. И. Гусев, Д. Г. Коваленко. — Текст : непосредственный // *Философия и культура*. — 2019. — № 12. — С. 35–42. — DOI 10.7256/2454-0757.2019.12.31564.

6. Мещеряков, А. Н. Древняя Япония. Буддизм и синтоизм / А. Н. Мещеряков. — Москва : [б. и.], 1987. — Текст : непосредственный.

7. Нейпир, С. Волшебные миры Хаяо Миядзакэ / Сюзан Нейпир. — 1-е изд. — Москва : Бомбора, 2019. — 399 с. — Текст : непосредственный.

8. Попова, З. Д. Семантико-когнитивный анализ языка / З. Д. Попова, И. А. Стернин. — Воронеж : [б. и.], 2006. — Текст : непосредственный.

9. Раз, Г. Хаяо Миядзакэ. Ранние работы мастера / Раз Гринберг. — 1-е изд. — Москва : Эксмо, 2022. — 288 с. — Текст : непосредственный.

10. Светлов, Г. Е. Путь богов: (Синто в истории Японии) / Г. Е. Светлов. — Москва : Мысль, 1985. — 240 с. — Текст : непосредственный.

11. Федулова, М. Н. Совокупность средств вербальной репрезентации концептов / М. Н. Федулова. — Текст : электронный // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика*. — 2017. — № 2. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovokupnost-sredstv-verbalnoy-reprezentatsii-kontseptov> (дата обращения: 25.01.2023).

12. Фиклистова, Я. В. Понятие концепта как составляющей единицы картины мира / Я. В. Фиклистова, Л. Г. Гаркуша. — Текст : электронный // *Актуальные вопросы филологических наук : материалы V Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2017 г.)*. — Казань : Бук, 2017. — С. 36–38. — URL: <https://moluch.ru/conf/phil/archive/257/12941/> (дата обращения: 16.08.2022).

13. Knight, C. The Discourse of «Encultured Nature» in Japan: The Concept of Satoyama and its Role in 21st-Century Nature Conservation / Catherine Knight. — Text : unmediated // *Asian Studies Review*. — 2010. — P. 421–441.

14. McCarthy, H. Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation / Helen McCarthy. — 1-st publ. — Berkeley : Stone Bridge Press, 1999. — 240 p. — Text : unmediated.

15. McKean, M. Environmental Protest and Citizen Politics in Japan / Margaret McKean. — 2-nd publ. — California : UC Press, 2022. — 308 p. — Text : unmediated.

16. Odell, Colin, & Le Blanc Michelle. Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. — Harpenden: Kamera Books, 2009. — 161 p.

MATERIALS

1. *Vepr'* (n.d.). Mifologicheskaya entsiklopediya. Retrieved Jan. 25, 2023, from <https://gufo.me/> (In Russ.)

2. *Interv'yu Miyadzaki o Navsikaе* [Miyazaki's interview on Nausicaa] (n.d.). Miyadzaki i Studiya GHIBLI govoryat, nado letet' vyshe [Miyazaki and Studio Ghibli say fly above]. Retrieved Jan. 26, 2023, from livejournal.com (In Russ.)

3. *Legendy i mify Khayao Miyadzaki. Prototipy lyubimyykh geroev mul'tfil'mov* [Legends and myths of Hayao Miyazaki] (n.d.). monitorbox URL: <https://monitorbox.ru/> (data obrashcheniya: 26.01.2023).

4. *Fantasticheskie sushchestva: Printsessa Mononoke ver.* [Fantasy Creatures: Princess Mononoke ver.] (n.d.). konnichiwa. Retrieved Jan. 26, 2023, from <https://konnichiwa.ru/>

5. Rosprirodnadzor (n.d.). *Ekologicheskie problemy Privolzhskogo i Ural'skogo federal'nykh okrugov obsudili na Mezhhregional'noy ekologicheskoy konferentsii ONF* [Environmental problems of the Volga and Ural Federal Districts were discussed at the ONF Interregional Ecological Conference]. Retrieved Jan. 25, 2023, from <https://rpn.gov.ru/#survey> (In Russ.)

6. Rosprirodnadzor (n.d.). *Ekologicheskie problemy ugledobvyayushchikh regionov Rossii obsudili v Rosprirodnadzore* [En-

vironmental problems of coal-mining regions of Russia were discussed in Rosprirodnadzor]. Retrieved Jan. 25, 2023, from <https://rpn.gov.ru/#survey> (In Russ.)

7. *Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi* (n.d.). GhibliWiki. Retrieved Jan. 26, 2023, from http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page

8. Miyazaki, Hayao (2014). *Turning Point: 1997–2008* (1-st publ.). San Francisco: Viz Media, 452 p.

9. *My Neighbor Totoro (FAQ)* (n.d.). GhibliWiki. Retrieved Jan. 26, 2023, from http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page

REFERENCES

1. Berton, Gael' (2021). *Vseleynaya Khayao Miyadzaki. Kartiny velikogo animatora v detalyakh* [Universe of Hayao Miyazaki. Films of the great animator in detail.] (1st ed.). Moscow: Bombora, 256 p. (In Russ.)

2. Borev, Yu. B. (2002). *Estetika* [Aesthetics] [Textbook]. Moscow: Vysshaya shkola, 511 p. (In Russ.)

3. Vaneyan, E. (2016, Nov. 23). *Chto nado znat', chtoby ponimat' Miyadzaki*. Arzamas. Retrieved Jan. 26, 2023, from <https://arzamas.academy/mag> (In Russ.)

4. Vezhbitskaya, A. (2001). *Leksikografiya i kontseptual'nyy analiz* [Lexicography and conceptual analysis]. Moscow: Yazyki russkoy kul'tury, 200 p. (In Russ.)

5. Gusev, E. I., & Kovalenko, D. G. (2019). Aktualizatsiya sintoizma kak semioticheskogo kontsepta v khudozhestvennom mire Khayao Miyadzaki [Mainstream of Shintoism as a Semiotic Concept within the Artistic World of Hayao Miyazaki]. *Filosofiya i kul'tura*, 12, 35–42. DOI: 10.7256/2454-0757.2019.12.31564 (In Russ.)

6. Meshcheryakov, A. N. (1987). *Drevnyaya Yaponiya. Bud-dizm i sintoizm* [Ancient Japan. Buddhism and Shintoism]. Moscow. (In Russ.)

7. Neypir, S. (2019). *Volshebnye miry Khayao Miyadzaki* [The Magical Worlds of Hayao Miyazaki] (1st ed.). Moscow: Bombora, 399 p. (In Russ.)

8. Popova, Z. D., & Sternin, I. A. (2006). *Semantiko-kognitivnyy analiz yazyka* [Semantic-cognitive analysis of language]. Voronezh. (In Russ.)

9. Raz, G. (2022). *Khayao Miyadzaki. Rannie raboty мастера* [Hayao Miyazaki. Early works of the master] (1st ed.). Moscow: Eksmo, 288 p. (In Russ.)

10. Svetlov, G. E. (1985). *Put' bogov: (Sinto v istorii Yaponii)* [The Way of the Gods: (Shinto in the History of Japan)]. Moscow: Mysl', 240 p. (In Russ.)

11. Fedulova, M. N. (2017). Sovokupnost' sredstv verbal'noy reprezentatsii kontseptov [The totality of means of verbal representation of concepts]. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Teoriya yazyka. Semiotika. Semantika*, 2. Retrieved Jan. 25, 2023, from <https://cyberleninka.ru/article/n/sovokupnost-sredstv-verbalnoy-reprezentatsii-kontseptov> (In Russ.)

12. Fiklistova, Ya. V., & Garkusha, L. G. (2017). Ponyatie kontsepta kak sostavlyayushchey edynitsy kartiny mira [The concept of the concept as a component of the unit of the picture of the world]. In *Aktual'nye voprosy filologicheskikh nauk* (Materials of the V Intern. scientific conf. (Kazan, October 2017), pp. 36–38). Kazan': Buk. Retrieved Aug. 16, 2022, from <https://moluch.ru/conf/phil/archive/257/12941/> (In Russ.)

13. Knight, Catherine (2010). The Discourse of «Encultured Nature» in Japan: The Concept of Satoyama and its Role in 21st-Century Nature Conservation. In *Asian Studies Review*, 421–441.

14. McCarthy, Helen (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* (1-st publ.). Berkeley: Stone Bridge Press, 240 p.

15. McKean, Margaret (2022). *Environmental Protest and Citizen Politics in Japan* (2-nd publ.). California: UC Press, 308 p.

16. Odell, Colin, & Le Blanc, Michelle (2009). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Harpenden: Kamera Books, 161 p.