

В первые моменты после трагических событий, произошедших в Японии в марте 2011 г., - землетрясение, цунами, взрывы на АЭС «Фукусима-1», казалось, что на экране эпизоды японской научной фантастики. Жанр так популярный в этой стране и воплощенный в сотнях книг, художественных лент и особенно в так любимых во всем мире анимационных фильмах - *анимэ*. А еще на память сразу же приходит фильм «Гибель Японии», созданный японскими кинематографистами по произведению писателя-фантаста Камацу Сакэ «Гибель дракона» и с успехом прошедший в СССР в 1970-е гг.

Так получилось, что мы обратились к этой теме незадолго до катастрофы в Японии и подробно описали истоки апокалиптических настроений в японской массовой культуре (см. статью Е.Л.Катасоновой «Отаку: за и против» // «Азия и Африка сегодня», 2010, № 12 и 2011, № 1), которым, к всеобщей беде, суждено было реализоваться в жизнь. Сегодня мы продолжаем обсуждение этой проблемы, обратившись к творчеству одного из духовных лидеров *отаку* и пионера японского поп-арта Такаси Мураками, в котором сквозь любовь к эпатажу и неприкрытое стремление к коммерческому успеху можно почувствовать глубокие и тревожные размышления художника о современной жизни японцев и постмодернистских особенностях современного японского искусства.

ТАКАСИ МУРАКАМИ - «ЯПОНСКИЙ ЭНДИ УОРХОЛ»

Е.Л. КАТАСОНОВА

Доктор исторических наук

Ключевые слова: Япония, постмодернизм, Такаси Мураками, отаку, теория *Superflat*

Хотя понятие «постмодернизм» появилось давно и использовалось задолго до конца 1960-х - начала 1970-х гг., рождение теорий постмодернизма в том варианте, какой он обрел в наши дни, пришлось именно на это время.

Оно связано, прежде всего, с культурологией, которая первой отметила появление новых постмодернистских форм в таких областях культуры, как архитектура, литература, живопись. Они резко отличались от образцов модернистского искусства: «серьезность» высокого модерна уступает в них место игривости, беззаботности и эклектизму... В отличие от своего предшественника, постмодернистское искусство фрагментарно и эклектично, оно смешивает формы «высокой культуры» с формами «массовой»¹.

На Западе его самыми яркими образцами могут служить поп-арт Энди Уорхола и архитектура Лас-Вегаса. В Японии постмодернизм ярче всего проявился в творчестве писателей Харуки Мура-

ками и Банама Ёсимото, архитектуре Исодзаки Арата, живописи представителей японского нео-поп-арта, признанным лидером которых является Такаси Мураками, часто именуемый «японским Энди Уорхолом» из-за его

привязанности к серийным образам и иконам поп-культуры.

МНОГОЛИКИЙ ТАКАСИ МУРАКАМИ

Такаси Мураками на сегодняшний день является одним из самых успешных японских художников и считается пионером японской поп-культуры. Ему предоставляют престижные выставочные залы в Нью-Йорке, Лондоне, Париже, Франкфурте, его портреты украшают обложки модных журналов, его работы покупают на престижных мировых аукционах по баснословным ценам самые крупные западные коллекционеры, а для массового покупателя их копии тиражируются в виде пластиковых и плюшевых игрушек, так популярных в Японии.

Его творчество весьма разнообразно и представляет собой практически все сегменты современного арт-рынка. Художник с одинаковым энтузиазмом и поразительной продуктивностью работает над созданием жи-

Такаси Мураками за работой.





Ассистенты Т. Мураками - сотрудники его мастерской Кайкай Кики монтируют скульптуру мастера.

вописных полотен и обложек дисков модных певцов, *анимэ* и иллюстраций к книгам, современной скульптуры и всякого рода инсталляций и арт-объектов наряду с широким спектром коммерческих продуктов - от брелочков, футболок, ковриков для компьютерных мышей до гламурных сумок, изготовленных по заказу всемирно известной фирмы *Louis Vuitton*. Вдобавок к этому - издательская, преподавательская, дизайнерская, продюсерская и выставочная деятельность внутри страны и за рубежом, всевозможные акции в поддержку молодых художников, а также немалое число искусствоведческих работ по проблемам современной японской культуры.

В своих работах он мастерски смешивает прошлое и будущее, «низкое» и «высокое» искусство, традиции и авангард, искусно играет с противопоставлением Восток - Запад, при этом оставаясь последовательным поборником национальных традиций и утверждая своими работами особый статус национальной культуры в истории своей страны. Это не мешает ему оставаться одновременно ярким пропагандистом современного искусства, рожденного под влиянием американских и европейских образцов. Он поклоняется подростковым *манга*-комиксам, черпает вдохновение в *анимэ*-персонажах (его любимые

герои - покемоны) и поп-артовских объектах западной культуры, испытывая ярко выраженный пиетет перед западными тренд-сеттерами (новаторами) первым из которых является Энди Уорхол.

Т. Мураками родился в 1962 г. в Токио в небогатой семье таксиста и домохозяйки. Уже с детских лет он стал настоящим фанатом Уолта Диснея и Джорджа Лукаса и мечтал снимать мультфильмы. Однако, поступив в 1986 г. в токийский Университет изящных искусств и музыки, он предпочел получить классическое образование на факультете традиционной японской живописи XIX в. - *ни-хонга*, а закончив в 1993 г. аспирантуру этого престижного учебного заведения, получил по этой специальности докторскую степень. Овладев основами японской художественной традиции, Мураками в своем творчестве все-таки вернулся к детской мечте: популярность *анимэ* и *манга* направили его интерес к искусству современной японской массовой культуры, так как, по признанию самого художника, именно она наиболее ярко представляет современную Японию.

Он причислял себя к первому поколению *отаку* - фанатов *манга*, *анимэ*, компьютерных игр и т.д. и, являясь последовательным защитником и одновременно выразителем их художественных пристрастий и мировоззренческих позиций, открыто заявил о всевласти субкультуры *отаку* в японском художественном мире.

Он даже ввел в обиход неологизм *Po-Ku Revolution*, сформированный из слогов двух слов «поп» и *отаку* - нечто среднее между словами «поп-арт» и *отаку*, что символизирует смешение японской и американской поп-культур. А словом «революция» он определяет те огромные перемены, которые претерпевают сегодня японское искусство и общество в целом. «Искусство - бескровная революция, и это самое важное для меня»², - написано на стене его офиса.

ТЕОРИЯ SUPERFLAT И ЕЕ АВТОРСКОЕ ПРОЧТЕНИЕ

Художественное кредо всего творчества Такаси Мураками достаточно полно выражено в его теории «сверхплоского искусства» *Superflat*. На ее основе он стремится объяснить не только новый визуальный язык молодых художников, но и одновременно с этим характер современной японской культуры.

Основной тезис, выдвигаемый Мураками, состоит в том, что одной из отличительных черт национальной психологии японцев как в древности, так и в современности, является плоскостное восприятие мира, которое распространяется как на художественную сферу, так и на повседневную реальность. Вот, в частности, почему, по мнению художника, в японском искусстве никогда не существовало деления на «высокие» и «низкие» жанры, как, например, в Европе.

«Одна из моих выставок называлась *Superflat* - «Сверхплоскость», - поясняет он. - Это означает, что во всей японской живописной традиции, начиная с древности и заканчивая современной мультипликацией, отсутствует разница между «высоким» и «низким» искусством. Поэтому на меня оказывает влияние очень многое: и искусство периода Эдо* (1603-1867) первой половины XVII в., и современная японская поп-культура»³.

Понятие *Superflat* Мураками распространяет и на художественную практику, понимая под ним в данном контексте изображение, обладающее лишь иллю-

* Эдо - средневековое название Токио.

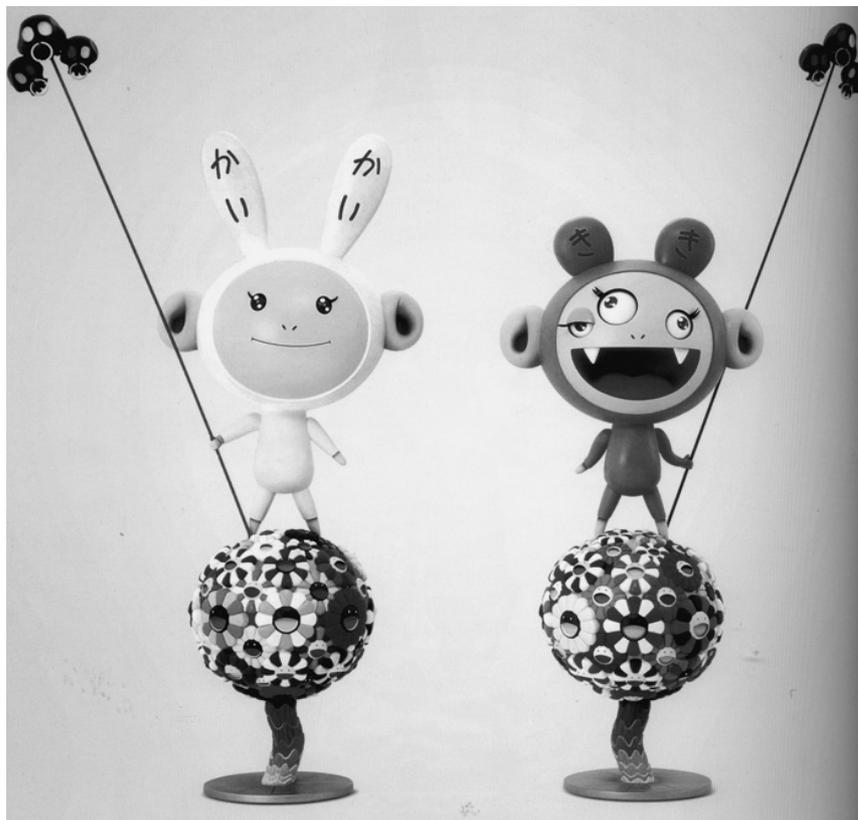
зией глубины и перспективы. Говоря о «сверхплоскости», он особо подчеркивает «двухмерность» традиционного и современного японского искусства, которому не свойственны такие художественные критерии, как глубина содержания, фотографическая точность.

Эти недостатки, по мнению Мураками, компенсируются воображением японских художников и их свободным и смелым экспериментированием с образами. «Я много думал о реалиях японского рисунка и живописи и о том, как они отличаются от западного искусства. Для Японии важно ощущение плоскости. В японской культуре нет объемных, трехмерных изображений 3D, - говорит он. - Нашему рисунку свойственны исключительно 2D-формы, так называемая суперплоскость, утвердившаяся в традиционной японской живописи, которая сродни простому плоскому визуальному языку современной анимации, комиксов и графического дизайна»⁴. В этом, по мнению художника, и состоит особый шарм всей японской живописи.

Эту двухмерность, т.е. плоскостное восприятие мира, лишённое подлинной глубины, Мураками усматривает и в жизни японцев, в которой, по его мнению, как и в искусстве нет разделения на «низкое» и «высокое». Вот почему японцы, считает Мураками, в своей жизни во всем выбирают для себя «средний» путь: «массовая культура, работа, развлечения, семья - всё для них существует как бы на одном уровне»⁵.

И эта ситуация глубоко волнует художника. «Современная Япония пребывает в состоянии мира, - подчеркивает Мураками. - Но все, кто живет в Японии, осознают, что здесь что-то не в порядке... Япония может стать прообразом будущего. Но и сейчас Япония представляет собой *Superflat*. От социальной морали до культуры всё имеет 2D-измерение. Культура *каваи* превратилась в живую реальность, которая наполняет собой всё и вся»⁶.

Размышляя о причинах такого положения вещей, Мураками много и интересно рассуждает об инфантилизме самих японцев и японской культуры, который он



Любимые герои художника *Kaikai* и *Kiki*, давшие название знаменитой «фабрике» талантов Т.Мураками *Кайкай Кики*.

ЗАПАДНЫЕ УЧИТЕЛЯ И ИХ ЯПОНСКИЕ УЧЕНИКИ

Многие японские критики оценивают теорию Мураками как яркое выражение постмодернистских настроений и тенденций в современном японском искусстве, подходя к рассмотрению ее содержания с точки зрения основных положений классических концепций постмодернизма. По обыкновению в этом контексте в первую очередь называют работы одних из первых западных теоретиков постмодернизма Ж.Бодрийяра и Ж.-Ф.Лотара.

Бодрийяр, утверждая конец эпохи модернизма с ее доминантами - промышленным производством и капитализмом, а также такими важными их составляющими, как научно-техническая революция, развитие рынка и т.д., провозгласил начало эпохи постиндустриального постмодернизма или постмодерна. Для него постмодерн связан, прежде всего, с появлением новых форм в культуре, обществе, технике и т.д., а основными понятиями становятся

связывает, прежде всего, с развитием общества массового потребления, а также с историей страны. «Японская культура поклонников *анимэ (отаку)* и миленького-хорошенького (*каваи*) в ситуации после Второй мировой войны, когда наша страна в военном и политическом отношении стала полностью зависима от США, привела к тому, что люди перестали желать становиться взрослыми»⁷.

Так в общих чертах, схематично можно обозначить культурологическую и мировоззренческую позицию Мураками и основной смысл его теории сверхплоскости, которая находит в последние годы все больше своих приверженцев среди современных японских художников. Среди них следует назвать такие известные имена, как Нара Ёсимото, Ая Такано, Чибо Аосима, Томоко Савада и др. Это новое поколение художников, родившееся в 1970-е гг., отличается, прежде всего, огромной творческой свободой. Однако, как и их духовный отец Т.Мураками, они продолжают отстаивать свою национальную идентичность, при этом полностью погружившись в попкультуру, связанную с миром детства.

ся «симуляции», «гиперреальность», «внутренний взрыв».

Это означает, по Бодрийяру, что в постмодернистском обществе происходит разрыв всех границ между «высокой» и «низкой» культурами, видимостью и реальностью и всех других бинарных оппозиций традиционной философии, социальной теории и т.д. Здесь, согласно концепции французского социолога, начинают доминировать «симуляции» («симулякры»), которые отражают реальный мир. Другими словами, реальным становится только то, из чего можно сделать эквивалентную продукцию: реально не только то, что можно воспроизвести, но и то, что уже постоянно воспроизводится - гиперреальное⁸.

Вот почему так называемые «симуляционные модели» предшествуют реальному, а общество представляет собой «гиперреальность». На этом этапе «моделям отдается предпочтение перед вещами, и серийное производство приводит к появлению поколения, живущего моделями»⁹.

В свою очередь, Лотар в развитии этой теории сделал особый акцент на том, что в эпоху постмодерна «всеобщий Нарратив*», объединявший всю систему знаний, исчезает, и единое общество раскалывается на множество «малых нарративов» или культурных сообществ. При этом реальное, т.е. то, с чем можно действительно соприкоснуться как с живым, оригинальным, почти вытесняется из жизни, а модернистские различия между оригиналом и копией окончательно теряют свои границы. Таким образом, согласно Лотару, в эпоху постмодерна всё становится «симулякром».

Японский ученый Хироси Адзума, специалист по современной японской поп-культуре, так комментирует эти концепции, рассматривая их в связи с анализом творчества Т.Мураками и его теории *Superflat*. «Хотя Лотар подчеркивал скорее политические и

социальные изменения, а Бодрийяр - эстетический и культурный аспекты, их идеи имеют общее основание, - пишет Адзума. - В эпоху постмодерна (с 1970-х или 1980-х гг.) наше общество стало постепенно терять понимание ценности «глубины», ценности того, что находится за видимыми и ощущаемыми объектами, с которыми мы сталкиваемся в повседневной жизни. В зависимости от культурного контекста это может быть Бог, Истина, Справедливость, Нация, Идеология или Субъект: по мнению постмодернистов, все эти великие понятия сейчас теряют свою правдоподобность. Таким образом, подчеркивает ученый, проводя прямую параллель с творчеством Мураками, - можно сказать, что концепция сверхплоского искусства *Superflat* является типично постмодернистской»¹⁰.

При этом, в отличие от Мураками, Адзума полагает, что культура постмодерна имеет более сложную структуру. «Она не должна расцениваться как сфера двухмерного или одномерного, так как поддерживается восприятием глубины иного рода»¹¹, - вступает он в прямую полемику с теорией Мураками и предлагает свое видение этой проблемы: «постмодернистская глубина должна трактоваться, скорее, как «база данных», а не «повествование»¹². Другими словами: «постмодернистская социальная структура основана не на скрытой идеологии, а на скрытой информации, вроде Интернета. Наше общество теряет «всеобщий Нарратив», но вместо него создает всеобщую базу данных и симулякр, охватывающий пласт постмодернизма в действительности, который контролируется и регулируется этой базой данных», - заявляет Х.Адзума.

Из этого следует, что, «все постмодернистские работы (не только изобразительное искусство, но и литература, музыка, а также другие работы, имеющие отношение к массовой культуре) создаются не под воздействием какой-либо идеи, идеологии либо чувства автора, а с помощью деконструирования и реконструирования предыдущих работ, либо путем некоторого их переосмысления»¹³.

Иначе говоря, постмодернист-

ские художники или авторы предпочитают дробить предыдущие работы на некие элементы или фрагменты и многократно их перекомпоновывать в разных вариантах вместо того, чтобы делать работу авторской и оригинальной. Масса подобных фрагментов (компакт-диски, видеоклипы, веб-сайты...) сегодня становится своего рода анонимной базой данных, на основе которой появляются новые работы.

МУРАКАМИ И ЕГО ПАЗЛЫ

Творчество Т.Мураками - яркий пример того, как художники черпают образы, сюжеты и эстетику для своих работ в популярных образцах субкультуры *отаку*, иногда, правда, позволяя себе открытую насмешку над оригиналом и грустную иронию над *анимэ*-культурой и идолами консьюмеризма.

Так было, в частности, с историей создания многих известных скульптур Мураками. «На меня сильно повлияла *анимэ*-культура, и я воспроизвел в своих работах несколько персонажей *анимэ*, которые, я надеюсь, полюбят такие же *отаку*, как и я. Это - *Hiropon*, *Miss Ko* или, скажем, *Lonsome Cowboy*», - признал как-то Мураками¹⁴. Все эти работы, как, впрочем, и многие другие, создавались по образцу и подобию *анимэ*-персонажей.

Самый любимый из них - это *Mr. DOB* - «психоделический мальчик» с огромной белозубой улыбкой и широко раскрытыми глазами. «Мистер Доб - это результат эксперимента, - вспоминает Мураками. - Я хотел проверить, каким образом на свет появляются популярные персонажи, которые остаются значимыми и хорошо продаваемыми через десятки лет после их создания - такие, как тот же Микки-Маус, ежик Сони, *Hello Kitty* или вроде того...»¹⁵

У Мураками есть свои излюбленные сюжеты, навеянные поп-культурой, - это забавные очеловеченные цветы, улыбающиеся грибы, веселые мишки и т.д. И все эти работы, по признанию художника, не являются исключительно плодом его фантазии, «всё в них вызвано к жизни тем или иным культурным явлением и ассоциативно связано с ним», а

* Нарратив (англ. и фр. narrative - рассказ, повествование) - исторически и культурно обоснованная интерпретация различных явлений; понятие философии постмодерна, фиксирующее процессуальность самоосуществления как способ бытия текста (прим. ред.).

трактовка образов и сюжетов его картин во многом «зависит от того, что сами зрители захотят увидеть»¹⁶.

Обратимся, к примеру, к такому растиражированному образу Мураками, как грибы. «Для меня гриб - это нечто одновременно сексуальное и милое, *кавайное*, вызывающее - особенно в европейском воображении - ассоциации с волшебными сказками, - признается он¹⁷. Как-то, путешествуя по Японии, он заехал в музей художника Такэхиса Юмэджи и увидел там шарфы с узорами из грибов. И это буквально поразило его художественное воображение.

Но этими ассоциациями не ограничивается творческая фантазия Мураками. «Грибы на моих рисунках, - поясняет художник, - могут восприниматься еще и в историческом контексте как метафоры трагедии Хиросимы и Нагасаки, как символ атомной бомбы. Это очень важно для людей моего поколения»¹⁸.

И достаточно обратиться к его известной картине *Бокан* или другим многочисленным его полотнам, чтобы убедиться в том, что легкие очертания взорвавшейся бомбы в виде грибообразного облака часто можно уловить даже в абсолютно абстрактных образах, а сам образ почерпнут из популярного телевизионного сериала «Время *Бокан*», с успехом демонстрировавшегося в Японии в 1970-е гг.

Художник каждый раз как из кубиков выстраивает причудливые мозаики форм и образов своих героев, сюжетов, постоянно обновляя их новыми деталями, меняя композиции и при этом наполняя их новым эмоциональным и художественным содержанием.

На этом принципе построена практически вся субкультура *отаку*, причем, как ее создателей - профессиональных художников, так и ее фанатов, которые не ограничиваются только восторженным почитанием своих кумиров и регулярным знакомством с их новой продукцией, а сами, в подражании им, постепенно втягиваются в процесс самостоятельного творчества.

Как указывает Х.Адзума, «в своих культурных продуктах *отаку* не ищут ни оригинальности, ни какого-либо глубокого со-



Скульптура MissKo, напоминающая героиню анимэ-фильмов в одежде официантки из анимэ-бара.

держания, тем более, их не интересует авторство. Они просто «выбирают» свой любимый дизайн и характер персонажа, комбинируя элементы базы данных»¹⁹. Чтобы убедиться в этом, достаточно обратиться к поисковому Интернет-ресурсу, предназначенному специально для *отаку* и состоящему из тысяч специализированных сайтов, ориентированных на любителей *манга*, *анимэ*, компьютерных игр и т.д., и basta - в ваших руках.



На каждом из подобных сайтов, посвященных, к примеру, *манга*, не только собрано огромное количество работ профессиональных создателей *манга* - *мангака*, а еще больше рисунков любителей - *додзися*, но и все они сгруппированы по какому-то единому принципу: тематике, жанрам, названиям, гендерной ориентации и т.д. Это позволяет в считанные секунды найти интересующий вас рисунок или работы любимой тематики, даже не зная, кто является их автором. Кстати говоря, многие оригинальные персонажи, встречающиеся в *анимэ*, в играх, также создаются с помощью подобных компиляций. То есть процесс создания *анимэ*-героев, к примеру, принципиально иной, нежели в диснеевской анимации.

Профессор Адзума, следуя теориям постмодернистов, выделяет двухуровневую систему в субкультуре *отаку* - «видимые симулякры» и «скрытую базу данных», полагая, что подобный подход позволяет в полной мере понять «оценочно-потребительскую структуру» субкультуры *отаку*.

Первый уровень симулякров включает в себя уже готовые законченные образы, которые могут продолжать функционировать самостоятельно или служить прототипами будущих героев и сюжетов. Второй уровень - это так называемая база данных, состоящая из отдельных элементов и наиболее типичных черт внешности и поведения героев, особенностей одежды, окружающего ландшафта и т.д., которые, по словам Адзума, как бы «очерчи-

Грибы - любимый объект изображения в творчестве Т.Мураками.

вают границы, в пределах которых может существовать симулякр»²⁰.

Постоянно обращаясь то к одному, то к другому уровню, *отаку* оценивают, «разбивают» на составляющие и вновь «собирают» новые образы. Причем, отношение к этим двум уровням, по мнению Адзума, - сильно отличается. С одной стороны, по его словам, *отаку* захвачены целостным «образом симулякра, «погружены» в него: они часто отмечают, что образный мир для них ощущается более остро, чем реальный. В нем они могут существовать безо всякой потребности в общении с людьми...»²¹

Но при этом, видя изображение какого-либо *анимэ*-персонажа, *отаку* сразу же где-то почти на бессознательном уровне начинает в деталях оценивать его внешность, мысленно старается «разобрать» его на множество составных частей и перегруппировать их так, чтобы создать нечто новое, более интересное и близкое для себя. И здесь на помощь приходит неиссякаемый кладезь базы данных, в которой профессиональный или самодельный художник черпает недостающие детали, разного рода составляющие и оперирует ими по собственному усмотрению, создавая нечто новое. Отсюда понятие «сверхплоскости» в искусстве, провозглашенное Мураками, Адзума толкует не иначе, как то, что приставка «сверх» в сверхплоском искусстве обозначает именно «глубину» базы данных».

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...

Рассмотрев формальную сторону проблемы о постмодернистских особенностях современной японской культуры и творчества Мураками, Адзума переходит в своих рассуждениях к вопросу об источниках возникновения этого художественного феномена. Для начала он ссылается на мнение таких исследователей, как Тосио Окада и Ёдзи Оцука, которые усматривают тесную связь постмодернистских явлений в современной японской поп-культуре, культуре с национальным художественным наследием и причисляют современную поп-культуру и ее основную составляющую - субкультуру *отаку* к разряду



Художник со своим любимым псом - Ром - Пом.

«культурных преемников» пре-модернистских японских традиций, преимущественно, традиций эпохи Эдо. По их мнению, особая структура *манга* и *анимэ* в значительной степени напоминает структуру спектаклей в театрах Кабуки и Дзёрури эпохи Эдо²². Об этом же много и аргументированно говорит и Такаси Мураками, который в подтверждение этой теории проводит прямую параллель между *анимэ* 1970-х гг. и японской живописью XVII в., и, в частности, с творчеством средневековых художников Сэнсуцу Кано и Ёсинори Канэда.

Эту концепцию можно рассматривать как вариацию популяр-

ная и убедительная идея схожести между эпохой Эдо и *отаку*-культурой является полной иллюзией. Нам не следует забывать, - настаивают сторонники подобного подхода, к числу которых относится ученый Хироси Адзума, - что *манга*, *анимэ*, спецэффекты в кино - *токусацу*, научно-фантастические романы, компьютерные игры - все это было импортировано из США вместе с послевоенной оккупационной политикой, и является американским по происхождению. *Отаку*-культура должна рассматриваться, по мнению Адзума, не как прямой наследник японского пре-модернизма, а как результат «одомашнивания» послевоенной американской культуры, которое происходило одновременно со стремительным экономическим ростом и восстановлением национального самосознания в 1950-е - 1960-е гг.»²⁴.

Мураками вполне разделяет эту точку зрения, явно сокрушаясь по поводу того, что «страны-победительницы смогли сделать господствующей свою культуру, а мы вынуждены были порвать связи со своим прошлым и создать нечто совершенно новое»²⁵. В продолжение этой мысли Мураками делает еще одно важное заявление: «Япония проиграла войну, и последние 20 лет искусство было в крайне печальном состоянии. Все было разрушено и доведено до нищеты. Но, с другой стороны, Америка, которая выиграла войну, стала лидером мировой культуры. Так родилась поп-культура. Мы, японцы, жаждали этой поп-культуры, но мы были не в состоянии предоставить экономическую базу, необходимую

ЯПОНИЯ - И КАПИТАЛИЗМ, И ГОДЗИЛЛА

ной идеи о том, что пре-модернизм и постмодернизм в Японии следовали друг за другом, фактически минуя эпоху модернизма²³. Эту точку зрения можно встретить в работах по проблемам как японских, так, в особенности, и иностранных исследователей - Ролана Барта, Вима Вендерса, Уильяма Гибсона, Рема Колхаса и др.

Однако в японской художественной критике существует и прямо противоположное суждение о том, что «привлекатель-

для ее расцвета. Как результат - в силу сложившихся обстоятельств выделилась более дешевая и все же доставляющая радость культура, своеобразная форма минимализма в индустрии развлечений или «сверхплоское искусство», способное противостоять поп-мейнстриму»²⁶.

Эти два разных подхода к современной японской поп-культуре в целом и субкультуре *отаку*, в частности, во многом переключаются с дискуссиями в на-

учном сообществе по поводу самого явления постмодернизма в Японии.

Одна часть исследователей, которых условно именуют традиционалистами, указывает на тесную связь постмодернизма и японской традиционной культуры и настаивает на том, что Япония совершила путь из премодернизма в постмодернизм, минуя по существу привычное в теории среднее звено «модернизма», которое видится им своеобразными издержками западной модели развития или свидетельством ее тупикового пути.

Другие же, напротив, настаивают на принципиально важном значении для развития Японии процессов модернизации, под которыми, прежде всего, имеются в виду «европеизация», а вернее, «вестернизация» страны, и придерживаются привычной схемы в обосновании общественно-исто-

рического развития страны: премодернизм-модернизм-постмодернизм.

Думается, что пока трудно подвести окончательную черту под этой проблемой, прежде всего, в ее теоретическом освещении, поскольку японский постмодернизм - феномен новый и поэтому еще недостаточно четко определенный и, тем более, изученный.

И тем не менее, Япония в последние годы все чаще ассоциируется в мире с этим понятием. По свидетельству профессора Сиракузского университета (США) С.Мелвилля, большинство американцев считают, что «только Япония является постмодерным обществом, а западный дискурс о постмодернизме преследует призрак по имени “Япония”, сочетающий в себе одновременно и капитализм, и Годзиллу»²⁷.

1 Постмодернизм и культурные ценности японского народа. М., 1995, с. 14.

2 <http://artradarasia.wordpress.com>

3 <http://www.proza.ru>

4 <http://www.caravan.kz>

5 <http://artpages.org.ru>

6 Little Boy. The Art of Japan's Exploding Subculture. 2005, New York, p. 100.

7 <http://andrei-fesyun.livejournal.com>

8 Цит. по: Постмодернизм и культурные ценности..., с. 16.

9 Там же.

10 <http://www.hirokiazuma.com>

11 Ibidem.

12 Ibid.

13 Ibid.

14 <http://www.proza.ru>

15 Ibidem.

16 Ibid.

17 <http://www.proza.ru>

18 Ibidem.

19 <http://www.hirokuazuma.com>

20 Ibidem.

21 Ibid.

22 Ibid.

23 Ibid.

24 Ibid.

25 <http://artradarasia.wordpress.com>

26 <http://www.openspace.ru>

27 Цит. по: Постмодернизм и культурные ценности..., с. 33.

НАРОДНЫЕ ПОЭТЫ РЕСПУБЛИКИ КОРЕЯ

Н.И. НИ

Кандидат филологических наук

Ключевые слова: Республика Корея, литература, поэзия, народные поэты

Разделение Корейского полуострова в середине прошлого века на два государства - КНДР и Республику Корея (РК) - впервые за многие века нарушило культурную и генетическую связь между регионами и провинциями, столетиями сохранявшими свою самобытность. Это привело, в частности, к тому, что Южная Корея в первые годы образования оказалась без ведущих поэтов и писателей - уроженцев Севера. Неслучайно, что в РК в этот период стали появляться новые имена, которые в последующие десятилетия оказали существенное влияние на литературный процесс. Сложные исторические и политические события найдут отражение в их творчестве, прежде всего поэзии, которая в Корее традиционно считалась сильнее прозы. Среди этих имен - народные поэты Син Донъёп, Ко Ын, Чон Хыйсон, Син Кённим, которым посвящена статья.

Стремительные перемены, происходившие в Республике Корея во второй половине прошлого века, знаменовали собой не только изменения во всех сферах жизни страны, но и сильно повлияли на традиционное сознание корейцев. Это был период, когда еще только закладывался фундамент экономического чуда и шел трудный поиск новых путей развития, связанный с индустриализацией страны и сокращением аграрного сектора, а, следовательно, и с возникновением множества социальных и психологических проблем. Для народа эти проблемы, неизбежные в эпоху перемен, служили источником тяжелых переживаний, депрессивного настроения и чувства безысходности. Естественно, что повседневная жизнь простого человека, будь то крестьянин или городской житель, становится основной темой в творчестве поэтов так называемой «народной вол-

ны», пишущих о народе и для народа в стилистике *хан**.

Поэтические сборники, обнажившие социальные раны этого периода, были востребованы читателем, который увидел в стихотворениях отражение многих событий, современником или участником которых являлся. Разнообразие художественных жанров и выразительных средств, с помощью которых поэты обращались к соотечественникам, также вызвали все возрастающий интерес читателей. Литературные критики, тщательно анализируя новые произведения, будут отмечать, что в этот период появляются новые сюжеты, значительно обновляются конфуцианские традиции, заложенные в сознание корейцев и основанные на созерцательности, терпимости, погружении человека в свой внутренний

* Хан - досада, печаль, горе.