Н.А. Лопатникова

ИКОНОГРАФИЯ СМЕРТИ В ЯПОНСКОМ ИСКУССТВЕ И ТВОРЧЕСТВЕ ТАКАСИ МУРАКАМИ

Статья посвящена особенностям репрезентации образа смерти в японском классическом искусстве и до эпохи постмодернизма. Анализируются работы мастеров классической японской школы: гравюры Утагава Хиросигэ, Утагава Куниёси и творчество современных японских художников: Такаси Мураками и Кейичи Танаами. В статье обобщен материал трансформации иконографии по теме по мере развития жанра. Затрагиваются вопросы национальной идентичности, влияющей на понимание и глубину экзистенциального мышления японцев.

The article is devoted to the features of the representation of the image of death in Japanese classical art and the era of postmodernism. The author analyses works by the masters of the classical Japanese school: Utagawa Hiroshige, Utagawa Kuniyoshi and the works of contemporary Japanese artists: Takashi Murakami and Keiichi Tanaami. The article traces the transformation of this iconography according to the development of the genre. Features characteristic for this image are revealed and national identity is analysed that influences the understanding and depth of the existential thinking of the Japanese.

Ключевые слова: череп, скелет, смерть, укиё-э, японское искусство, анимэ, манга, современное искусство, Такаси Мураками.

Keywords: skull, skeleton, death, ukiyo-e, Japanese art, manga, anime, contemporary art, Takashi Murakami.

Японская традиционная культура и фольклор наполнены образами и символами смерти. Исторически, художники создавали произ-

ведения искусства, сюжетами которых был сам процесс умирания, наполненный чудовищными муками, мистическими существами и демонами. Эта тематика занимает особое место в истории культуры и наследии Японии, что связанно с иным отношением к смерти и ее различным перевоплощениями, это обусловлено религиозными воззрениями и традицией. Череп и скелет в качестве символов смерти получил распространение в японкой гравюре укиё-э [1] и далее появлялся в более поздних школах. Для культуры изображения этих образов характерно то уникальное тематическое содержание, сосредоточивающие свое внимание на психологической составляющей ожидания ужаса и потенциала напряженности, сцены содержат тематику народного фольклора, исторических событий и религиозных сюжетов.

Происхождение жанра можно проследить в историях и мифах о призраках периода Эдо и Мэйдзи, так называемых кайдан [2]. Кайдан — это традиционный жанр, подобно былинам в русском фольклоре, рассказывающий ужасающие истории. Пугающие образы смерти и умерших в различных обличиях наполняют произведения классической школы и находят отражение в современной культуре и кинематографе. Элементы этих известных повествований прошлого можно проследить в кинематографии в стиле J-horror [3], особенно в традиционном характере японского призрака, несущего смерть.

Данный жанр киноискусства пользуется огромной популярностью уже более двух десятилетий, благодаря своей уникальности и особой эстетике. Такие сверхъестественные существа из традиционной мифологии, как ёкай [4], похожие на череп по своей иконографии, наполняют сюжеты классической живописной школы. На японский фольклор в равной степени повлияли две основные религии страны: синто [5] и буддизм. Согласно традиционной религии синто, отношение к смерти в Японии крайне негативное — процесс умирания, кровь, болезнь и смерть в любом ее обличии являются скверными [6].

Особенно это касается насильственной смерти, убитые люди мстят своим обидчикам, что повлияло на развитие особых ритуальных действий по задабриванию духов умерших. Смерть нарушает

чистоту души и тела, считают последователи религии синто, жрецы не производили ритуалы погребения, тем более на территории храмов, захоронения проводились именно согласно буддийской традиции, так как в ней нет того негативного отношения к этой тематики.

Безусловно, синто испытало влияние буддизма второй религии в Японии и соединилось с ней в гармоничном симбиозе. Синто по своей сути — анимистическая [7] религия, все что окружает человека имеет душу и соответственно существует как отдельный живой организм, даже после смерти духи не покидают землю, считают верующие. Для эстетики изображения черепов и скелетов характерна плоскостность, линеарность, серийность, где сюжет обычно сопровождается развитием и невероятной детализацией. В данной статье я планирую рассмотреть двух ярчайших художников классической школы периода Эдо [8], неоднократно обращавшихся к образу смерти в своем творчестве, таких мастеров как Утагава Хиросигэ и Утагава Куниёси, — представителей направления укиё-э, мастеров цветной ксилографии. В современном искусстве, художники Такаси Мураками и Кейичи Танаами уделяют особое вниманию образу смерти, включая его в свою иконографию.

Отправной точкой в развитии жанра изображения мистических сюжетов в японском искусстве был период эпохи Эдо (современный Токио) до периода Мэйдзи (между 1603 и 1912 годами), в это время, закладывается городская самобытная культура и такой вид искусства, как гравюра укиё-э. Укиё-э, согласно буддийской терминологии, означает бренность и быстротечность бытия. Понятие укиё-э тесно связано с принципами буддийской философии. В этот период в произведениях искусства, появляются особые сюжеты, которые представляют собой более мистическую сторону Японии. Такие укиё-э производились массовым путем, были доступны по цене и городские жители имели возможность их коллекционировать.

Одним из первых художников, обратившихся к мистической тематике в своих гравюрах, был Утагава Хиросигэ, его триптих, посвященный одной из легенд с участием известного тирана, жестокого Тайра-но Киёмори, «Видения Тайра-но Киёмори», датируется около 1844–1845 гг. (рис. 1). Утагава Хиросигэ, японский мастер укиё-э, был первым, кто стал широко использовать пейзажную тематику в гравюрах, Хиро-



Рисунок 1. Утагава Хиросигэ «Видения Тайра-но Киёмори» датируется около 1844–1845 гг. триптих, цветная ксилография. ок. 1845. Полихромная гравюра; 15 x 29 дюймов (38,1 x 73,7 см). Музей искусств Метрополитен. Номер JP254Oa-c

сигэ с особым чувством наполнял свои пейзажи невероятной выразительностью и особой детализацией. Он был одним из первых мастеров этой школы, привнесшим иную тематику в жанр: изображение птиц, цветов, мистических сцен; ранее было принято изображать только актеров театра кабуки и японских красавиц. Художник часто изображал мистические сюжеты, напоенные символами смерти и загробной жизни. Согласно истории, Тайра-но Киёмори был японским политическим деятелем, полководцем конца эпохи Хэйан (с 794 по 1185 год). Сюжет данной легенды описывается в одном из эпизодов в «Повести о Доме Тайра», одном из самых известных произведений в жанре гунки [9], жанре военной эпопеи, созданном в начале XIII века буддистским монахом Юкинагой. Повесть описывает невероятно трагический период японской истории, борьбу двух враждующих кланов Тайра и Минамото. Согласно описанию, Киёмори снились страшные сны, однажды, пробудившись, он увидел образы черепов, покрывающих всю поверхность ландшафта, испугавшись, он стал звать на помощь, но никто не явился. Считается, что этими видениями Киёмори был наказан за свои жестокие злодеяния, ведь ветви деревьев и камни казались ему черепами и скелетами его многочисленных жертв.

Художник создал пейзаж, окутанный тонким лирическим чувством и грустным очарованием, линия горизонта расположена низко, соглас-

но традиции японской живописи. Элементы линейной перспективы растворяются в структурной плоскости листа, теряя свою жесткость и геометричность. Как мы видим, несмотря на традиционную линеарность и плоскостность изображения, в картине присутствуют элементы перспективы. Мастер обедняет три гравюры в единую стукнутую плоскость, предлагая зрителю последовательное развитие сюжета от первого изображения ко второму, а затем к третьему. На картине несколько пространственных планов, центром композиции является фигура самого Тайра-но Киёмори, пребывающего в страхе и оцепенении, сюжет развивается от правого края изображения, плавно переходя в левый.

Переход осуществляется не только посредством сюжета, но и благодаря цветовым пятнам: от красно-кирпичного, нежно-голубого до белого, что объединяет композицию произведения в единую структуру. Графичные линии интерьерных перегородок из черного дерева прочерчивают линейную перспективу и определяют глубину пространства картины. Образы черепов прорисовываются на заснеженных холмах и деревьях, тонкие ветки превращаются в маленьких скелетов, направляя свои конечности в сторону главного героя. Это черепа и скелеты, духи умерших, насильственно убитых и невероятно озлобленных на своего обидчика. Согласно религиозным воззрениям синто, душа человека продолжает существование и после смерти, пребывая в разных состояниях: злость, недоумение, смятение.

Прямоугольные линии правой части контрастируют с мягкими овальными формами левой части триптиха. Плавные, мягкие формы черепов и скелетов, подобно белому облаку, накрывают Тайра-но Киёмори и его спутницу, постепенно погружая их в мир иных материй. Произведение наполнено ощущением присутствия духов в мире живых, оно ярко эксплицирует религиозные воззрения японцев, их сакральные страхи и кошмары. Удивительное отношение к деталям художник демонстрирует, изображая традиционный японский интерьер с его минималистическими формами и безукоризненной цветовой комбинацией. Чем дальше двигается глаз от правого края изображения, тем нейтральнее и спокойнее становится цветовая гамма и наполненность картины. Автор таким образом определяет Тайра-но Киёмори как отрицательного героя, заслужившего наказание за свои жестокие деяния. Черепа и



Рисунок 2. Утагава Куниёси, представитель жанра укиё-э. Триптих «Огромный скелет, атакующий Оя Таро Мицукуни», 1844–1847 гг., (37 см x 25 см). V&A Museum Лондон, Номер. E.1333:1-3-1922

скелеты изображены схематично, нереально — они не пугают, а скорее вызывают сожаление и тоску подобно угасающей жизни, передавая то смятение, которое испытывает душа попадая в мир мертвых.

Следующий мастер цветной гравюры, художник конца периода Эдо Утагава Куниёси, напротив, изображает скелет реалистично с анатомической точностью; он был известен своими мистическими и историческими сюжетами. Перед нами его триптих «Огромный скелет, атакующий Оя Таро Мицукуни», 1844–1847 гг. (рис. 2). Произведение изображает демона, вызванного принцессой Такияшей. Принцесса Такияша была дочерью провинциального военачальника Тайра-но Масакадо [10], он пытался основать независимое государство, что вызвало недовольство и бунт со стороны его противников. Восстание Масакадо было подавленно в 939 году, и он был убит. После смерти отца Тайра-но Масакадо принцесса продолжала жить в разрушенном дворце, легенда гласит, что она практиковала колдовство. Она изображена читающей заклинание, вызывающей гигантского скелета — Гасадокуро [11] или о-докуро [12], чтобы защититься от героя мифа Оя Таро Мицукуни [13]. Гасадокуро, который выглядит как гигантский 27-метровый скелет, также известный как о-докуро: состоит из костей людей, умерших от голода, либо во время войны. Гасадокуро всегда исполнен ярости и жажды крови, он появляется после полуночи в поисках одиноких путников, его

приближение незаметно. О том, что он рядом, жертва понимает по характерному звону в ушах. Он появляется в местах битвы, где тела падших были лишены должного ритуала погребения. В отличие от первого триптиха, скелет изображен реалистично и невероятно точно, мастер демонстрирует превосходное знание анатомии.

Огромный скелет является центром композиции, занимая сразу две плоскости гравюры. Нежно голубые и синие пятна гармонично заполняют поверхность картины, объединяя ее в едином симбиозе. Оранжевые цветовые пятна отображаются на одеждах принцессы и надписях, наполняющих изображение. Темный фон создает мистическое настроение и мрачное состояние, а ритмичные полоски поверхности пола и разрушенные элементы стены закручивают композицию, подобно вихрю, создавая невероятную динамику и движение. Скелет грозно нависает над Оя Таро Мицукуни и его спутником, создавая ощущение невероятной силы и мощи. Если в предыдущем триптихе присутствует некая замершая настороженность и ожидание ужаса, то в этом изображении все движется в непрерывном потоке и смятении. Мастер уделяет особое внимание детализации костюмов, возможно разглядеть даже самые мелкие элементы платьев и орнаментов, покрывающих материю, что делает это произведение еще более ценным с точки зрения истории. Невероятная динамика изображения демонстрирует соединение в едином пространстве мира мертвых и живых. Скелет разрушает уже и без того ветхие стены замка принцессы, вносит хаос и смятение в жизни и судьбы героев. Он изображен в процессе совершения карающего действия, здесь нет той неопределенности, как в предыдущем изображении, той мягкой настороженности и тоски. Напротив, действие разворачивается стремительно и бесповоротно, мы понимаем, что Оя Таро Мицукуни не избежать гибели. Образы художника наполнены внутренней сосредоточенностью, характерной для японского искусства.

Отличительной особенностью развития культуры в Японии, становится ее полная изоляция от остального мира, политика самоизоляции — сакоку [14], принятая с 1641 и длившаяся до периода Мейдзи [15], середины XIX века. Это особенным образом отражалось на искусстве и культуре страны, но реставрация Мэйдзи вносит кардинальные изменения в экономический, политический строй и в культурную жизнь. Ре-

ставрация Мэйдзи — это комплекс военных, социально-экономических и политических реформ, принятых в 1868–1889 годы, полностью меняющих вектор развития страны, превращая аграрную Японию в одну из ведущих держав в мире. Модернизация японской культуры производилась путем заимствования достижений ведущих держав мира — США и Европы. «Цивилизация и просвещение» — с таким лозунгом встречает новое время японское общество, правительство стремилось к внедрению новейших западных идей, достижений и модификации страны на всех ее уровнях. Меняется отношение и к религии: предыдущие морально-эстетические ценности конфуцианства, синто и буддизма расценивались как устаревшие.

Религиозная карта страны меняется, и синто становится официальной религией, разграничив синто-буддистский синкретизм. Трагедии, произошедшие с японским народом, Вторая мировая война и ядерная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки в 1945 году, землетрясение в 2011 году кардинально изменили мировосприятия и отношение к тематике смерти. XX век становится веком японских комиксов манга [16] и анимации аниме [17], завоевав признание во всем мире. Следующая генерация художников в Японии уже иначе эксплицирует свою философию средствами искусства, зарождается новая эстетика, базирующаяся на американской культуре — популярной и заманчивой культуре поп-арта, мультипликации Уолта Диснея, рекламной индустрии. Двумерность популярного американского искусства гармонично подчеркивает эстетику «плоскостности» японской живописи и вписывается в новое восприятие искусства. Зарождаются массовая японская культура и искусство, особым образом внедрившие эстетику поп-арта, комиксов манга и классической японской живописи в арсенал методов и инструментариев.

Одним их ярчайших мастеров середины XX века является художник Кейичи Танаами, его триптих «Что значат тени» — «What the Shadows Imply» 2017, (рис. 3), из серии «Land of Mirrors» — «Страна зеркал» 2017 год, подобно классической гравюре перенимает ее серийность, линеарность, плоскостность и декоративность. Художник Кейичи Танаами вносит колоссальный вклад в развитие поп-арта в послевоенной Японии. Он родился в 1936 году и стал свидетелем



Рисунок 3. Кейичи Танаами, его триптих «Что значат тени» — «What the Shadows Imply», 2017. Галерея Гари Татинцяна, Москва, и галерея современного искусства Nanzuka, Токио. Шелкография, разбитое стекло, чернила, акрил, холст, (85 × 118 1/10 in) (216 × 300 см)

Второй мировой войны, темы его полотен: война, эротическая тематика и эстетика эпохи потребления, а также экзистенциальные рассуждения.

«Земля зеркал» — один из тематических триптихов серии. Эротизм в работах Танаами отражает японскую культуру, а образы смерти с архитектонической точностью воплощают творческую энергию художника, которая исходит из подсознания. Творчество Танаами является источником вдохновения для таких мастеров, как Такаси Мураками и KAWS [18]. Триптих «Страна зеркал» наполнен нереальными, почти мультипликационными образами черепов и скелетов, они подобны ожившим персонажам мексиканского праздника (Día de los Muertos) [19]. Язычески символичные, яркие, с невероятной силой разрывающие поверхность холста своей динамикой и жесткостью, образы художника воплощают безудержную энергию и хаос. Сюжет наполнен психоделической динамикой, не оставляя пустого пространства, художник создает плотную субстанцию, подобно объемному узору из графических форм. Вселенная Танаами неспокойна, она лишена той чистой гармонии классической японской укиё-э. Все пространство триптиха заполнено изображениями глаз, что создает ощущение присутствия живых организмов, следящих за всем вокруг. Глаза являются важным символическим образом в японской культуре и искусстве, демонстрируя эстетику огромных стеклянных глаз из аниме и манга, в свою очередь заимствованных из мультипликации Уолта Диснея. Художник демонстрирует

свободно текущие образы черепов и скелетов, их произвольные формы, переходящие в абстракцию, а ощущение смерти и деструкции присутствует на физическом уровне. Зритель, поддаваясь убедительности живописных полотен Танаами, втягивается в лабиринт его подсознания.

Геометрия формы покрывает всю поверхность произведения Танаами и создает очертание персонажей, чувство сожаления наполняет нас и не позволяет сделать выдох. Образы художника приобретают физическую плотность и скручиваются в сложные геометрические конструкции, создавая нереальные симбиозы. Художник поднимается над ограниченностью материального мира и переходит в метафизическую плоскость, разрушая привычные субстраты. Танаами работает в технике шелкографии и декорирует свои работы глиттером для достижения максимальной фактуры холста.

Яркость колорита усиливает напряженность сюжетной коллизии. Патологически отталкивающие образы демонстрируют перверсивное воплощение буйства и смирения, отчаяния и гармонии. Симбиоз психоделического искусства и поп-арта гармонично вливаются в поэтику постмодернизма и новую эстетику времени.

Следующим мастером эпохи постмодернизма является художник Такаси Мураками и его серия работ, посвященная черепам, Time Bokan (Время Бокан), 2001 год (рис. 4). Это десять офсетных литографий на гладкой бумаге, посвященных теме смерти и ядерной бомбардировке. Роль черепа в истории западного искусства функционировала как напоминание о бренности бытия, это совпадает с буддийской концепцией Shogyo mujo, «Ничто не вечно». Мураками интерпретирует это высказывание — «все умрут, поэтому не стоит беспокоиться», добавляя долю игривой иронии, характерной для искусства постмодернизма. Время Бокан — это машина времени, которую изобретает доктор Киэда, герой аниме — сериала «Время Бокан» (Приключения во времени) [20], созданного студией Tatsunoko Productions (Татсиноко Продакшин) в 70-х годах. Создатели мультсериала отсылают к атомной бомбардировке Хиросимы и Нагасаки, вписывая этот мощный образ в подсознание молодой аудитории. Мураками дает смелую интерпретацию этого сюжета в совершенно новой иконографии.



Рисунок 4. Такаси Мураками, четыре из десяти работ из серии Time Bokan («Время Бокан»). Создано Kaikai Kiki Co., Ltd. Это десять офсетных литографий на гладкой бумаге, (50 x 50 cm / 19,7 x 19,7 in) каждое произведение пронумеровано и подписано самим художником. Слева направо: Time Bokan («Время Бокан») красный 2001 (находится в Интернет-галерее современного искусства Perrotin); Time Bokan («Время Бокан») синий 2010 (находится в Интернет-галерее Artnet Worldwide Corporation); Time Bokan («Время Бокан») розовый 2006 (находится в художественной галерее Famous Amsterdam); Time Bokan («Время Бокан») чёрный 2006 (находится в художественной галерее Famous, Amsterdam)

Смерть и рождение сталкиваются в этой серии работ, черепа с огромными глазами своими монолитными формами поглощают пространства картин. Цвета, созданные в цифровом формате, напоминают компьютерную графику, используемую в видеоиграх. «Затмение» смерти пронизано японской эстетикой нового времени в стиле Кавай [21]. Мураками утверждает, что культура Кавай стала живым существом, которое поглощаете все сферы жизни японцев. Этой метафорой Мураками показывает более мрачное взаимодействие жизнерадостной «кавайной» репрезентации сюжета и его болезненного наполнения. Серия «Время Бокан» современная по стилю и по содержанию, но процесс ее создания связан с культурой копирования в классической японской живописи.

Для западных критиков подобная культура считается уничтоженной и не обладает уникальной сущностью, но для представителей японского искусства культура копирования, заимствована у Запада в период Мэйдзи, до сих пор широко распространена. Мураками возрождает традиционные техники и приемы классической японской живописи и демонстрирует уникальность и самобытность японской культуры. Череп становится частью иконографии художника и повторяется во многих его произведениях, соединяясь с улыбающимся цветами и буддийской иконографией, становится полноценным персонажем, подобно героям аниме и манга. Черепа из серии «Время Бокан» изображают созерца-

тельную паузу, внешнее бездействие и внутреннее сосредоточение. Они уже являются единственным героем произведения, принимая максимальное внимание зрителя.

В японском искусстве наблюдается отсутствие четкой границы между реальным и запредельным, потусторонним. Это связано с особенностями культуры и религиозными воззрениями. В традиции было принято предаваться духовным и религиозно-философским занятиям в гуще повседневной городской суеты, создавались оазисы в самом центре городской структуры, где японцы могли окунуться в спокойствие и сосредоточение. Так называемые картины сердца, где красота или безобразие постигаются, прежде всего, сердцем, а не глазами. Подобные изображения компенсировали и регулировали повседневную жизнь простого японца, пейзажи изображались нереальными, идеальными.

Мистические и страшные исторические сюжеты были наполнены детализацией и изображались в соответствии с классическим представлениями о красоте и гармонии, не вызывали отталкивающих эмоций при созерцании, но, все равно, несли особое напряжение и ожидание ужаса. Своеобразный японский опыт взаимоотношения с миром и с самими собой, глубокий символизм всех элементов изображений являются особенностями классического японского искусства. В современном японском искусстве образы смерти, черепа и скелеты, проходят трансформацию временем и погружается в эстетику нового поколения — «каваи», лишаясь своего ужасающего наполнения, мистического пафоса и сакрального ужаса, но всегда присутствуют на картинах художников, напоминая о смерти и трагедиях прошлого.

Примечания:

1. Укиё-э — направление в изобразительном искусстве Японии, получившее развитие с периода Эдо. Слово укиё, дословно переводящееся как «плывущий мир», является омофоном к буддистскому термину «мир скорби», но записывается другими иероглифами.

2. Кайдан — «устный рассказ о сверхъестественном». Традиционный фольклорный жанр в Японии, призванный испугать слушателя; рассказ о встречах со сверхъестественным: привидениями, демонами,

ведьмами и тому подобным; аналог европейских быличек и историй о привидениях. Сборники кайданов выделяются в отдельный литературный жанр.

3. J-horror — японский фильм ужасов, термин, используемый для обозначения фильмов ужасов, страной производителем которых является Япония. J-Horror известен, в первую очередь, своим уникальным тематическим содержанием в жанре хоррор в свете западных фильмов.

4. Ёкай — сверхъестественное существо японской мифологии, разновидность обакэ. В японском языке слово «ёкай» имеет очень широкое значение и может обозначать практически все сверхъестественные существа японской мифологии или даже заимствованные из европейской: от злобных они до кицунэ или снежной женщины Юки-онна.

5. Синто — Синтоизм, «путь богов» — традиционная религия в Японии. Основана на анимистических верованиях древних японцев, объектами поклонения являются многочисленные божества и духи умерших. Испытала в своем развитии значительное влияние буддизма.

6. Скверна — нечто гнусное, порочное.

7. Анимистическая — Анимизм — «душа» и «дух» соответственно — вера в существование души и духов, вера в одушевленность всей природы. Анимистические представления присутствуют почти во всех религиях.

8. Пери́од Эдо — исторический период (1603–1868) Японии, время правления клана Токугава. В период Эдо произошло становление японского духа, появление национальной японской идеи, развитие экономики и чиновничьего аппарата.

9. Гунки — литературный жанр, японские военные эпопеи, ставшие основной повествовательной литературой периода Камакура (XII–XIV вв.)

10. Тайра-но Масакадо — японский полководец и политический деятель периода Хэйан. Один из организаторов антиправительственного восстания 935-941 годов. Тайра-но Масакадо был правителем родовых земель Тайра в провинции Симоса региона Канто в Восточной Японии.

11. Гасадокуро выглядит как гигантский 27-метровый скелет. В основном гасадокуро (также известный как одокуро) состоит из костей людей, умерших от голода либо во время войны, поэтому монстр всегда пребывает в скверном расположении духа. Основным занятием монстра, который рождается из незахороненных останков, является охота на бездомных людей.

12. О-докуро — также известный как Гасадокуро. Гигантский 27-метровый скелет. Основным занятием монстра, который рождается из незахороненных останков, является охота на бездомных людей.

13. Оя Таро Мицукуни — по легенде воин по имени Оя Таро Мицукуни был отправлен для того, чтобы убить принцессу Такияшу, дочь Тайра-но Масакадо.

14. Сакоку — буквально «страна на цепи», также самоизоляция Японии — внешняя политика самоизоляции Японии от внешнего мира, которая была введена после восстания христиан в Симабаре и проводилась сёгунами из рода Токугава в течение двух столетий, с 1641 по 1853 годы.

15. Мейдзи — период в истории Японии с 23 октября 1868 года по 30 июля 1912 года. Этот период ознаменовался отказом Японии от самоизоляции и становлением ее как мировой державы.

16. Манга — японские комиксы иногда называемые комикку.

17. Аниме — японская анимация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных, в основном, для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории и во многом за счет этого имеет высокую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов.

18. KAWS — Уроженец Нью-Джерси Брайан Доннелли (Brian Donnelly), больше известный под именем Kaws, может побороться за свое место в десятке самых популярных граффити и стрит-арт-художников этого дня. В конце 90-х Kaws занялся виниловыми фигурками, и они сразу стали настоящим хитом в коллекционном сообществе, особенно в Японии, где на тот момент это хобби было наиболее популярно.

19. Día de los Muertos — День мертвых — праздник, посвящен-

ный памяти умерших, проходящий ежегодно 1 и 2 ноября в Мексике, Гватемале, Никарагуа, Гондурасе, Сальвадоре. По поверью, в эти дни души умерших родственников посещают родной дом. Традиция восходит к индейцам майя и ацтекам, которые приносили дары богине Миктлансиуатль и сооружали стены с изображением черепов цомпантли.

20. Приключения во времени — «Приключения во времени» — аниме-сериал, созданный студией Tatsunoko Productions. Впервые транслировался по каналу Fuji TV с 4 октября 1975 г. по 25 декабря 1976 г. в 6.30 часов утра.

21. Кавай — альтернативный вариант написания японского слова каваий «милый», «прелестный».

Библиография:

1. *Арутюнов С.Л., Светлов Г.Е.* Старые и новые боги Японии. — М.: Наука, 1968. — 200 с.

2. *Иванова А.А.* Гравюры с линейной перспективой и их воздействие на развитие пейзажа в японской ксилографии XVII–XIX веков. — СПб., 2002. — 246 с.

3. *Юкио Мисима.* Хагакурэ Нюмон // Книга Самурая. — СПб.: Евразия, 2000.

4. *Ямамото Цунэтомо.* Юдзан Дайдодзи. Такуан Сохо. Миямото Мусаси // Книга Самурая. — СПб.: Евразия., 2007. — 616 с.

5. *Мунипов А.Ю.* Тема Смерти в японской массовой культуре. — М., 2002. — 192 с.

6. Полное описание электронного ресурса: Сумеречная зона. [Электронный ресурс] / Накамура, Юдзиро / пер. с яп.: Л.Ермакова. Зло и грех в японской культуре. Еще раз об «Аум-синрикё». — URL: http://tzone.kulichki.com/religion/vostok/zlo_japan.html (дата обращения: 12.03.2018).

7. Полное описание электронного ресурса: Электронная энциклопедия Wikipedia. [Электронный ресурс] Повесть о доме Тайра. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Повесть_о_доме_Тайра (дата обращения: 12.03.2018).

8. Полное описание электронного ресурса: Academia / Канал Культура. [Электронный ресурс] / Евгений Штейнер. Японское искусство: мир зыбкой гармонии. 2 лекция. Канал Культура. — URL: https://www.youtube.com/watch?v=krEWRO0AmcA&frags=wn (дата обращения: 13.03.2018.

9. Полное описание электронного ресурса: Dissercat / Научная электронная библиотека. Диссертация. [Электронный ресурс] Иванова, Алла Абдуловна. Гравюры с линейной перспективой и их воздействие на развитие пейзажа в японской ксилографии XVII–XIX веков, Санкт-Петербург, 2002. 246 с. — URL: http://www.dissercat.com/content/gravyury-s-lineinoi-perspektivoi-i-ikh-vozdeistvie-na-razvitie-peizazha-v-yaponskoi-ksilogra#ixzz5Bz1CTvAk (13.03.2018).

10. Полное описание электронного ресурса: Livejournal [Электронный ресурс] автор: Japaneseprints. Видения Тайра-но Киёмори. — URL: https://japaneseprints.livejournal.com/9237.html (дата обращения: 14.03.2018).

11. *Chandra Mukerji, Michael Schudson.* Rethinking Popular Culture. Contemporary Perspectives in Cultural Studies. — University of California Press, 1991. — 502 p.

12. *Richard Gid Powers, Hidetoshi Kato, Bruce Stronach.* Japanese Popular culture Reconsidered // Handbook of Japanese Popular Culture. — New York: Greenwood Press, 1989. — 350 p.

13. Book by Yamanouchi, Hisaaki. The Search for Authenticity in Modern Japanese Literature. — Cambridge University Press; 1 edition (November 30, 1978). — 234 p.

14. *Baudrillard Jean.* Symbolic exchange and death. London, Thousand Oaks: Sage Publications, 1993. — 254 p.