Н.А. ЛОПАТНИКОВА
Аспирант МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: nlopatnikova@mail.ru

N.F. LOPATNIKOVA
Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: nlopatnikova@mail.ru

ИСКУССТВО ТАКАСИ МУРАКАМИ И ДЖЕФФА КУНСА В ИСТОРИИ КУЛЬТУРЫ ПОСТМОДЕРНА

ART OF TAKASHI MURAKAMI AND JEFF KOONS IN THE HISTORY OF POSTMODERNISM

Статья посвящена обзору и выявлению различных черт философии постмодерна в творчестве современного японского художника Такаси Мураками и американского деятеля искусств Джеффа Кунса. Художник живет в мире готовых форм, где нет необходимости создавать новые, смысл такого искусства — это интерпретация. Художники демонстрирует гармоничный симбиоз классических сюжетов и современного искусства формы. Разрушая вертикали, создают линейное искусство, которое способно иллюминировать современную реальность, парадоксально синтезирующую все возможные образы и смыслы.

The article is devoted to the review and exposition of various features of postmodern philosophy in the works of modern Japanese artist Takashi Murakami and American artist, Jeff Koons. The artist lives in a world of ready-made forms, where there is no need to create new ones, the meaning of such art is — an interpretation. Artists demonstrate a harmonious symbiosis of classical subjects and contemporary art forms. Destroying the vertical, creating a linear art that can illuminate modern reality, paradoxically synthesising all possible images and meanings.

Ключевые слова: Такаси Мураками, современное искусство Японии, поп-арт, нео поп-арт, теория суперплоскости, манга,

отаку, анимэ, новейшее искусство Японии, искусство анимэ, Джефф Кунс, постмодерн.
Keywords: Takashi Murakami, Japanies contemporary art, contemporary art, pop art, neo pop art, superflat, manga, otaku, anime, Japan's newest art, the art of anime, Jeff Koons, postmodernism.

Прежде чем приступить к анализу проблематики постмодерна в искусстве последних десятилетий, следует обозначить некоторые семантические поля постмодерна по отношению к модерну и премодерну.

Искусство является зеркалом общественных формаций, и именно через призму искусства и культурных явлений можно отследить и проанализировать воззрения любой эпохи.

В истории развития общества можно выделить три основные временные и идеологические парадигмы: это премодерн, общество традиционных взглядов, или, как его еще называют, архаичное общество; модерн — новое время; постмодерн — новейшее время. Для каждого их этих трех эпох развития общества можно выделить свои характерные признаки: премодерн — это, прежде всего, принципы сакральных ценностей, новое время — модерн, это отрицание и эксклюзия предыдущей парадигмы, буржуазное общество, с главенствующим в нем научным подходом к знаниям. Постмодерн — именно об этом временном отрезке пойдет речь сегодня — характеризуется неким переосмыслением предыдущего периода, модерна, деконструкции его, это приход инверсного общественного норматива. Каждому этому временному промежутку характера последовательная парадигмальная стратегия.

В этой статье я планирую осветить некоторую проблематику постмодерна и постмодернизма как направления в современном искусстве на примере творчества двух его ярчайших представителей: японского художника Такаси Мураками и американского деятеля искусства Джеффа Кунса. Эти художники выбраны неслучайно, они являются одними из самыми узнаваемых деятелей сегодняшней арт-сцены, представителями двух мощных культурных традиций, отражающих их основные черты ярко и внятно. Их картины и скульптурные композиции являются топ-лотами на всех мировых аукционах, Christie's [1], Sotheby's [2], Phillips de Pury [3], что свидетельствует об их востребованности на арт-рынке.

Зарождение постмодернизма как явления в культуре и искусстве начитается в 1950-е годы XX века, это период конца второй мировой

войны, вся культура и искусство того времени восстает из руин, и перед обществом стоит задача решительной переоценки тех ценностей, на которых еще недавно держался западный мир и которые в своем эстетическом изводе обусловили развитие модернизма. Именно в противостоянии с крайностями позднего модернизма («интернациональный стиль» Миса ван дер Роэ, абстрактный экспрессионизм) оформляются принципиально новые эстетические установки. Америка того времени, внезапно ставшая своего рода позднемодернистской Меккой, дает также и почву для зарождения постмодернизма. Несмотря на тяжелую экономическую ситуацию во всем мире, ситуация в Америке была совершенно другой, там закладываются основы потребительского фетишизма, который, в свою очередь, зиждился на философии равных возможностей. Здесь уже долгое время процветает массовое искусство в различных формах — от рекламы до популярной музыки и коммерческого кинематографа, здесь же возникает такое направление в искусстве, как поп-арт [4], которое иронически переосмысливает принципы массового искусства, вместе с тем используя их как эффективные инструменты в противодействии модернистским художественным стратегиям.

Представители поп-арта заложили новое понимание произведения искусства, отвергнув многовековой культ оригинала и сделав ставку на массовость и тиражность. Ярчайшей фигурой поп-арт движения был Энди Уорхол. Он считал, что искусство должно быть доступно массовому потребителю, и создавал серийные произведения искусства, изображая характерные образы повседневности, на первый взгляд, близкие к тем, что используются в рекламе, и представляющие собой итог критической рефлексии на новые культурные ценности, а также на различные формы массовой культуры. Дальнейшая эволюция этого направления привела к появлению нео-поп-арта [5], к которому и относится творчество Джеффа Кунса и Такаси Мураками.

В XX веке по мере интенсификации научно-технического прогресса изменяется и способ восприятия искусства — оно более не является чем-то уникальным, оно прочно вплетается в ткань повседневности, что исследует немецкий философ Вальтер Беньямин в своем известном эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936). Он освещает факт перехода искусства в массы, вводит понятие «погружающего» в себя искусства, говорит о таком понятии как «развлечение», но не в примитивном его понимании, а в понимании по-

лучения удовольствия от созерцания предметов искусства, считая, что именно для этого оно и создается. Популярная культура как феномен возникает в точке бифуркации технологического прогресса и безграничной возможности репродукции предметов искусства посредством производства. Развитие технологий, считает Беньямин, лишило искусство своего культового основания, его автономности. По мнению философа, происходит неизбежная демократизация искусства, что в итоге приведет к фактическому исчезновению понятия «высокого искусство» (полное описание электронного ресурса: Кафедра истории зарубежной литературы / [Электронный ресурс] / Библиотека. В.Беньямин. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Кафедра истории зарубежной литературы. 2004. URL: http://forlit.philol.msu.ru/Pages/Biblioteka_Benjamin.htm — дата обращения: 24 октября 2018).



Рисунок 1. Такаси Мураками. «Мисс Ко2»

Художники, о которых пойдет речь в этой статье, создают именно такое «массовое» искусство, отражая в своем творчестве принципиальные установки постмодерна как социально-философского явления. Рассмотрим главные из них на конкретных примерах.

Первая важная черта постмодерна — деконструкция, ре-цитирование, использование готовых форм, переосмысление предыдущего материала, помещение его в иной идеологический контекст и соответствующее разрушение прежнего основания. Можно охарактеризовать данный подход как экологический — не создавая ничего принципиально нового, художники не заполняют информационную реальность новыми образами, оставляя место для переосмысления старых. Примером такого переосмысления является скульптурная композиция художника Такаси Мураками «Мисс Ко2» (ил. 1).

Художник Такаси Мураками (р. 1962) является типичным представителем эпохи постмодерна.

Творческая деятельность Мураками охватывает множество сфер — анимацию, моду, дизайн, живопись, скульптуру. Он также явля-

ется и теоретиком искусства. Его творчество — идеальный пример влияния глобализации на современный художественный процесс. В то же время он бережно сохраняет национальную идентичность, показываю всему миру различие японского мировосприятия и ценностной парадигмы. Художник является лидером японского поп-арта и нео-поп-арта. Образы художника представляют собой ироничное отражение трагедий, произошедших с японским народом. Для него война — это скорбь и потеря, но подача его боли происходит всегда в духе «Каваи» [6].

Его творчество само по себе становится товаром массового потребления, закономерным результатом процесса коммерциализации искусства. Для создания своих многочисленных и требующих согласованного участия мастеров разного творческого профиля работ в 2001 году Мураками основывает корпорацию под названием Кайкай КиКи Со [7], в рамках которой молодые художники, ученики Мураками создают скульптуру, живопись, а также различные товары массового потребления, игрушки, одежду, предметы быта, под его именем. Япония того времени, когда рос и учился Мураками, была опустошенной и фактически уничтоженной после поражения во второй мировой войне США. Новая культура здесь формировалась на базе американской культуры, такой популярной и заманчивой культуры, как поп-арт, мультипликация Уолта Диснея, рекламная индустрия. Двумерность популярного американского искусства гармонично подчеркивает «плоскостностную» природу японской живописи и вписывается в новое восприятие искусства.

Безусловно, поп-культура дает ключ к пониманию многих явлений современности, прошлого и будущего в развитии страны и особенности национального менталитета. Современная японская массовая культура, благодаря своей уникальности, оказывает огромное влияние на новое поколение потребителей во всем мире. Она включает в себя ряд коммерческих направлений в искусстве и субкультур образовавшихся вокруг них. Это феномен последних десятилетий: комиксы манга [8], анимационные фильмы — аниме [9] (более 60% всей мировой анимации создается именно в Японии), японский рок J-rock [10] и поп-музыка J-pop [11], а так же культура косплей [12] и субкультура отаку [13], которая объединяет поклонников культуры манга и аниме и всей сопутствующей продукции). Отаку оказало колоссальное влияние на художественный язык Мураками. Японская массовая культура — это один из самых заметных примеров, показывающих процесс демаркации общества

постмодерна, который можно сравнить с глобальным информационным оружием — массовым путем покоряющего умы современных потребителей на всех его уровнях. Образы ее заполняют собой духовную и материальную жизнь общества и вносят кардинальные изменения в национальный характер и ценностные ориентиры современных японцев.

Скульптурная композиция «Мисс Ко2» — это персонаж из анимэ. Здесь художник преодолевает традиционную японскую плоскостность, и его интерес к объему выражается в максимально гипертрофированных формах. Фигурки, изображающие персонажей из анимэ и манга, коллекционируют поклонники отаку по всему миру, в том числе и сам художник. Игрушка, которая теряет свою первоначальную роль, у Мураками становится скульптурой, огромной трехмерной системой.

Несмотря на все процессы перехода на новый культурный уровень восприятия, японское общество очень традиционно и консервативно, и подобный образ невозможен с точки зрения общественной морали — он выходит за рамки дозволенного, поскольку воплощает гипертрофированный страх перед наготой и сексуальностью.

Что же именно тут деконструирует художник? Прежде всего, это игра с масштабом — увеличив привычный размер фигурки до размера человеческого роста, художник превращает покорных и беззащитных персонажей в полноценные монументальные статуи. Помещение в музейное пространство или пространство галереи, изменение контекста сразу позволяет воспринимать данные скульптурные композиции как произведения искусства.

Такаси Мураками создает свои скульптуры совместно со специалистами по производству персонажей и фанатской атрибутики. Мураками демонстрирует обнаженное тело девушки с неестественными пропорциями, исполненное из стекловолокна и железа с последующим покрытием масляной краской и акрилом. Часто Мураками исполняет абстрактные полотна в качестве фона для своей скульптуры, чтобы погрузить их в обособленную художественную среду. Впервые данная инсталляция была представлена на фестивале поклонников субкультуры анимэ и производителей игровых персонажей Wonder в Японии в 2002 году. После этого скульптура «Мисс Ко2» была представлена в рамках масштабной ретроспективы художника в Версальском дворце в 2010 году «Мураками в Версале». Инсталляция была размещена в самом центре зеркального зала Версальского дворца. Скульптура создана по всем

канонам аниме и манга — форма лица, огромные зеркальные глаза, невероятно длинные ноги и пропорции тела. Роскошное убранство зала контрастировало с футуристическими формами скульптурной композиции, принимая, однако, ее в свое пространство вполне органично.

«Цитирование, симуляция, реапроприация — все это не просто термины современного искусства, но его сущность», — так писал философ эпохи Жан Бодрийяр [21]. Рассмотрим еще ряд работ Мураками, которые ярко представляют постмодернистский подход.



Рисунок 2. Такаси Мураками. «Цветок Матанго»

«Цветок Матанго» (2006) (ил. 2) — амбивалентность этой скульптуры заключается в том, что милые цветы, которыми покрыт объект, матанго, ассоциируются с персонажами из японского фильма ужасов 60-х годов, от режиссера Исиро Хонда «Нападение людей-грибов». Matango — радиоактивный гриб, подобно вирусу, отравляющий всех и превращающий в монстров, необратимо изменяя геном своих жертв. Эта метафора отсылает к трагедии Хиросимы и Нагасаки, в 1945 году изменившей историю Японии навсегда. Художник использует именно образы цветов, традиционный и привычный сюжет классической живописи, чтобы смягчить неподъемный для японского народа по эмоциональной нагрузке образ радиоактивного гриба. Мутация тут символизирует постоянное изменение. Эта скульптура демонстрирует, как искусство художника, подобно вирусу, заполняет пространство залов и музеев по всему миру. Покрывая свои скульптурные композиции краской, художник синтезирует живопись и скульптуру. Цветок, который часто изображает художник на своих полотнах и скульптурных композициях, — это космея [14]. В японской культуре данное растение символизирует радость, поэтому его цветы всегда улыбаются. Изображение тех или иных образов наделенными положительными эмоциями, переживаемыми с детской непосредственностью, являются частью эстетики нового поколения японцев, «Каваи», что буквально означает «милый, умилительный».



Рисунок 3. Такаси Мураками. «Лев, взглянувший в смертельную бездну»

Еще одна черта постмодернизма — это абсолютный ценностный плюрализм, проявляющийся в замене всех вертикалей диктатом горизонтали, что ярко демонстрирует Мураками в своей работе «Лев, взглянувший в смертельную бездну» 2015 (ил. 3). Данное произведение символизирует симбиоз высокого классического искусства и современных живописных приемов и выражает константы японской культуры доступным языком. В средние века в японской культуре не существовало разделения на высокие или низкое, элитарное или массовое — все искусство было декоративным, и Мураками продолжает эту традицию в своем творчестве.

Он дополняет японскую традицию, используя технику декорирования серебряной и золотой фольгой. Благодаря их применению, поверхность холста выглядит рельефной и объемной. Техника, в которой работает художник, — это традиционная техника шелкографии, но Мураками идет дальше и использует более современную вариацию нанесения, шелкотрафаретную [15] печать.

В этой картине художник продолжает традицию японских свитков, перспектива отсутствует, появляется традиционная плоскостность. Подобно традиционным свиткам эмакимоно [16], в картине много пустого пространства, надпись гласит: «Не каждому из них суждено стать Буддой», означает, что лишь сильнейшие достигнут просветления, остальным же предписано пасть в бездну. В соответствии с правилами эмакимоно, картина подписана художником, на нее нанесена печать.

На картине несколько пространственных планов. Ближе всего к зрителю расположена центральная фигура Львицы, она символизирует собой образ мастера, львята — ее ученики. Она стоит на мосту, сотканном из черепов, и смотрит в глаза смерти, таким образом создавая метафорическое разделение между чувством счастья и ужасной пустотой. Мураками опирается на легенду о китайском льве, льве страже сакральных сооружений, который является мифологическим животным, охраняющим порог японских буддийских храмов. Древняя легенда о Будде рассказывает, что в путешествиях его сопровождала маленькая собачка «Фо», и в случае опасности она превращалась в огромного грозного льва, защищая своего хозяина. Во множестве скульптурных и живописных изображений Будда предстает непременно золотым. Как мы видим, львица изображена золотым цветом, таким образом художник подчеркивает ее духовность и непорочность.

Все пустое пространство картины наполнено черепами — фон соткан из них, мост, на котором стоит львица, также выложен этим мотивом, подобно красочному украшению, переливаясь яркими цветами, а эффект стекания краски создает дополнительное движение, контрастируя со статичностью центральной фигуры львицы и мостом. Выверенный ритм цветовых пятен объединяет композицию произведения. Череп является одним из частых мотивов художника — это символ бренности бытия, поданный в духе «каваи». Прием «стекания объектов», по словам самого художника, он перенял от своего кумира, английского живописца Френсиса Бэкона. В своих фигуративных триптихах Фрэнсис Бэкон великолепно использует деформацию для усиления эмоций. Мураками часто применяет этот прием в своем творчестве.

Радуга на картине символизирует переходное состояние медитации, в котором материальное бытие начинает преобразовываться в чистый свет.

На заднем плане расположен черный круг, который создает ощущение прорыва пространства, подобно порталу в иную реальность, а расположенная перед ним спираль повторяет и поддерживает его форму. Изображение круга — один из самых известных мотивов в живописи дзен. Енсо [17] — круг — олицетворяет пустоту, единство и бесконечность в дзэн-буддизме. Это вершина искусства Дзен, которая является отражением пути и поиска истинных знаний о мироздании, практическом достижении просветления, а не абстрактной философской доктриной. Круг являет собой связующую форму изображения, повторяясь во многих элементах.

Мастеру был важен не столько конкретный сюжет, сколько общий символический характер всего происходящего. Фактурная техника и дробность изображения объединяют композицию в единое целое. Линия очерчивает изображение, создавая некую схему, что помогает воспринимать объекты согласно их месторасположению на плоскости. Контур создает выраженное очертание формы, делает ее неподвижной, утверждает ее структуру. Пространство, форма, цвет и время неразрывно связаны в единое гармоничное целое. Художник использует принцип протяженности и непрерывности пространства, в нижней части произведения видно, что сюжет еще продолжается где-то в другом измерении. Данное произведение подчиненно принципу моно-но аварэ [18], что предполагает одно бытие с объектом, переживание своего единства с ним. Это утонченное, спокойное состояние, которое открывается в момент созерцания и осмысления. Это печаль без сожаления, подобно падающим лепесткам сакуры, напоминающим нам о том, что красота не вечна, а жизнь хрупка и быстротечна.

Следующей фундаментальной чертой постмодернизма является игра и ирония. Это способность манипуляции любыми стилями и формами, образами прошлого в ироническом ключе является основной составляющей творчества художника Джеффа Кунса. Родившийся в 1955 году, на сегодняшний день художник является одним из самых успешных и продаваемых представителей нео-поп. Он эксплуатирует устойчивые образные клише, связанные, к примеру, с миром детства, — так возникают колоссальные изображения надувных игрушек из нержавеющей стали. Здесь применяется концептуальный подход к созданию произведения, вызывающий резкий диссонанс визуального восприятия объекта и использованного при его создании материала. Результаты своего творчества он не без некоторого эпатажа называет банальностями. Кунс организовал выставку с таким названием (впервые выставка «Banality» состоялась в галерее Sonnabend Gallery 1988 год, далее выставка была представлена в музее Whitney Museum of American Art.), на которой он экспонировал все те «банальные» образы буржуазного времени, времени в котором вырос художник. Рассмотрим ряд аллюзий на классические произведения прошлых эпох.

Скульптурная композиция из фарфора «Обнаженные» 1988 год (ил. 4), изображает двух маленький обнаженных детей и является очевидной аллюзией на фреску Мазаччо «Изгнание из рая», 1427 год. «Изгнание из рая» — это момент окончания райской жизни, вина и стыд

традиционно наполняют образы Адама и Евы. Кунс же переосмысливает понятие вины, изымает ее из контекста большого религиозного нарратива. Эти дети невинны, и их нагота — продолжение их невинности. Художник декларирует, что обнаженное тело естественно и уже поэтому красиво.



Рисунок 4. Джефф Кунс. «Обнаженные»

Кунс своим творчеством поднимает вопрос «вкуса», вызывая огромное количество споров и дискуссий вокруг своих произведений. Французский социолог Пьер Бурдье в своей работе «Любовь к искусству» анализирует категорию вкуса, прослеживает, как именно проявляется общественной вкус. Чистого вкуса, по его мнению, не существует. Философ заявляет, что на формирования вкуса той или иной эпохи влияют социальный снобизм, мода, актуальные эстетические приоритеты.

Культура постмодерна в силу своей декларативной плюралистичности дает место всему, позволят нам воспринимать вещи в их естественной данности и разнообразии, не осуждая мнимого несовершенства. Кунс считает, что осуждение и критика мешают нам в полной мере воспринять потенциал тех или иных форм и образов.

Джефф Кунс был одним из первых деятелей современного искусства, который получил возможность экспонировать свои работы в Версале, в 2008 году, где были представлены различные объекты и скульптурные композиции. «Висящее сердце», напоминающее огромную «валентинку», закрепили над версальской лестницей королевы. Огромная скульптура из стали, изображающая собаку из продолговатых воздушных шариков, была размещена в версальском Салоне Геркулеса. Художник считает, что помпезное окружение в стиле барокко идеально подошло для понимания философии его искусства. Впервые художник создал серию огромных скульптур из стали в 1990-е годы, эти объекты имитировали надувные игрушки, в которые он играл в детстве. Его скульптуры и объекты производятся на заводах по сложным технологиям. В данный момент художник создал свое собственное предприятие по производству объектов и скульптурных композиций.

Материал, который часто использует художник, — это нержавеющая сталь. Таким образом художник увековечивает бытовые узна-



Рисунок 5. Джефф Кунс. (Охота на тигров и львов)



Рисунок 6. Джефф Кунс. «Халк Элвис»

ваемые предметы. Те предметы, которые были уязвимыми и беззащитными перед временем, он превращает в памятники им самим. Заметим, что огромное влияние на творчество Кунса в свое время оказал Клас Олденбург [19], художник шведского происхождения, один из ключевых представителей поп-арта. Олденбург одним из первых начал создавать памятники образам повседневности, выставляя огромные скульптуры бытовых предметов в городских общественных пространствах.

Одним из любимых приемов Кунса является прием отражения в объектах, когда автор снимает ответственность с предмета искусства как объекта, фокусируясь на зрителе. Этот прием находит применение на выставке художника «Gazing Ball». Наблюдая свое отражение в стеклянном шаре, зрители вместе с тем видят и шедевры искусства прошлого. Выставка является отсылкой к наследию великих мастеров, подобранных согласно художественным предпочтениям самого Кунса. Картины одна за другой отражаются в стеклянном шаре, тем самым как бы перемещаясь в иное пространство и время. Стеклянный шар — это совершенный пластический объект. Известно, что Кунс провел детство в штате Пенсильвания, где было принято украшать садовые участки именно такими стеклянными шарами. Ультрамариновый цвет шара тоже выбран неслучайно — это отсылка к International Klein Blue французского художника Ива Кляйна. Как мы видим, Кунс помещает стеклянный



Рисунок 7. Сальвадор Дали. «Телефон-омар»



Рисунок 8. Джефф Кунс. «Акробат»

шар в хорошо известные произведения искусства. Например, в картину Питера Пауля Рубенса «Охота на тигров и львов» 1617–1618 гг. (ил. 5), в свою очередь являющуюся аллюзией на одну из утерянных работ Леонардо да Винчи, — Рубенс в свое время сделал копию композиции Леонардо «Битва при Агниари», 1503–1506 годы, а впоследствии создал свое собственное произведение. В наши дни Кунс продолжает эту традицию.

Еще одним примером творческого диалога Кунса с искусством прошлого, стала его работа «Халк Элвис» (ил. 6), аллюзия на произведение Энди Уорхола «Элвис» (1963). Уорхол оказал огромное влияние на авторскую стратегию Кунса, и обращение к нему представляется закономерным.

Важной частью идеологии Кунса является интеграция простых вещей в мир высокого искусства. Для Кунса не существует некрасивых, недостойных предметов, каждый из них может стать полноценным художественным объектом. По своей сути, его искусство декларирует «self acceptance» — принятие себя. Это идея была подчеркнула Кунсом из сюрреализма и, в том числе, творчества Сальвадора Дали. Дали — один из любимых художников Кунса, первый художник, добившийся статуса поп-иконы. Кунс даже обращается к произведению Дали «Телефон-омар» (1936) (ил. 7), создав инсталляцию «Акробат» (2003) (ил. 8).

Причудливое взаимодействие стилей, форм и традиций в искусстве эпохи постмодерна эксплицирует, прежде всего, не «сви-

детельство агонии искусства», а безграничное поле для создания альтернативных культурных феноменов. Перед специалистами и исследователями встает вопрос о существовании искусства в привычном понимании, о его уникальности и элитарности. Благодаря глобализации, разрушению прежних культурных границ и внедрению в актуальные художественные процессы новейших информационных технологий и виртуальной реальности, искусство теряет свой привычный статус. Роль художника сегодня меняется радикально и стремительно, как ответная реакция на эти процессы. Смешивая высокое и низкое, художники демонстрирует сложный симбиоз классических сюжетов и современных форм. Они создают непрерывно расширяющееся горизонтальное поле взаимокомментирующих образов и смыслов. Мишель Фуко предлагает для его обозначения такое понятие, как «гетеротопия» [20], то пространство, где нет ограничивающих факторов, где царит абсолютная свобода.

Примечания:

1. Christie's — «Кри́стис» аукционный дом. Christie's является лидером мирового арт-рынка, суммарная выручка которого только по итогам 2015 года составила £4,8 / $7,4 млрд.

2. Sotheby's — «Сотбис», один из старейших в мире аукционных домов. Совместно с аукционным домом «Кристис» занимает около 90% мирового рынка аукционных продаж антиквариата, предметов искусств.

3. Phillips de Pury — «Филипс», один из известнейших в мире искусства аукционных домов, имеющий офисы в Лондоне, Нью-Йорке, Женеве, Берлине, Брюсселе, Лос-Анджелесе, Милане, Мюнхене и Париже.

4. Поп-арт — направление в изобразительном искусстве, использующее образцы массовой культуры.

5. Нео-поп (также иногда встречаются определения нео-поп-арт или пост-поп, англ. — Neo-pop, Post-Pop) — направление, возникшие в 80-е годы XX столетия как реакция на концептуализм и минимализм.

6. Каваи (яп. 可愛い — «каваий», рус. жарг. — «кава́й») — японское слово, означающее «милый», «прелестный», «хорошенький», «славный», «маленький» (ранее — «вызывающий жалость, желание пожалеть, приголубить»). В японской культуре это субъективное определение может описывать любой объект, который индивидуум сочтет прелестным.

7. «Кайкай КиКи Со» — корпорация, занимающаяся производством и продвижением произведений искусства, а также поддержкой начинающих художников.

8. Манга — японские комиксы, иногда называемые комикку.

9. Аниме — яп. アニメ, от англ. animation — «анимация» — японская анимация.

10. J-Rock (яп. ジェイロック — «дзейрокку, японский рок») — обобщающее название для направлений рок-музыки, распространенных в Японии.

11. J-pop или джей-поп — японская популярная музыка, сокр. от англ. «Japanese pop».

12. Культура косплей — процесс воплощения или одевания в различных книжных, кинематографических, игровых персонажей, либо исторических деятелей или социальных классов.

13. Отаку-субкультура (ОСК) — это субкультура, представители которой увлекаются тем или иным видом японского массового искусства.

14. Космея — род однолетних и многолетних травянистых растений семейства астровых, или сложноцветных. Изящные растения с белыми, розовыми, красными, пурпурными цветами.

15. Шелкотрафаретная печать — это один из способов печати на плоских поверхностях, методом нанесения «слоев» краски через специальные трафареты, которые крепятся к станку для шелкографии.

16. Эмакимоно (яп. 絵巻物) — горизонтальный свиток из бумаги или шелка, наклеенный на основу, обрамленную парчовой каймой, с двумя деревянными валиками на концах.

17. Энсо (яп. 円相 — «энсо», кит. — «юаньсян» — «образ круга», «совершенная отметка») — дзэнский каллиграфический символ в виде круга. Считается, что энсо выражает собой «истинную таковость», «изначальную природу Будды», «облик реальности», «природу дхарм», совершенное просветление, первоначальное лицо, «космическое тело Будды».

18. Моно-но аварэ (яп. 物の哀れ — «печальное очарование вещей») — эстетический принцип, характерный для японской культуры, начиная с периода Хэйан.

19. Клас Олденбург — американский скульптор шведского происхождения, классик поп-арта.

20. Гетеротопия, по определению М.Фуко, — это пространство за пределами всех других, пространство, в котором не работают привычные для субъекта законы и нормы.

21. Полное описание электронного ресурса: litmir.me / [Электронный ресурс] / Библиотека. Жан Бодрийяр, «Эстетика утраты иллюзий». / URL: https://www.litmir.me/br/?b=106758&p=1 (дата обращения: 24 октября 2018).

Библиография:

1. Полное описание электронного ресурса: Кафедра истории зарубежной литературы / [Электронный ресурс] / Библиотека. В.Беньямин. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Кафедра истории зарубежной литературы. 2004. URL: http://forlit.philol.msu.ru/Pages/Biblioteka_Benjamin.htm (дата обращения: 24 октября 2018).

2. *Hane Mikiso*. Eastern Pheonix: Japan Since 1945. Boulder, Colo.: Westview Press, 1996.

3. Rethinking Identity in Modern Japan: Nationalism as Aesthetics. London; New York: Routledge, 2002.

4. *Jameson Frederic*. The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983–1998. London; New York: Verso, 1998.

5. «Notes on Globalization as a Philosophical Issue». In The Cultures of Globalization, edited by Fredric Jameson and Masao Miyoshi, 54–80. Durham: Duke University Press, 1999.

6. Yoshitomo Nara x Takashi Murakami: New Pop Revolution. NHK, Japan, DVD, 2002.

7. *Bell D*. «Explaining Ukiyo-e». PhD thesis, University of Otago, 2002.

8. *Carroll N*. A philosophy of mass art. Clarendon Press; Oxford University Press, Oxford; New York, 1998.

9. Modern Asian art, Craftsman House; G+B Arts International, North Ryde, NSW. 1998.

10. Полное описание электронного ресурса: Independent / [Электронный ресурс] / Jeff Koons interview by Robert Storr: «Some people certainly think that my work is kitsch, but I never see it that way». URL: https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/jeff-koons-andy-warhol-marcel-duchamp-michael-jackson-a8172096.html (дата обращения: 24 октября 2018).

11. Полное описание электронного ресурса: chisties / [Электронный ресурс]

12. Interview by William Cook — Jeff Koons: «I love how art can change your life» / URL: https://www.christies.com/features/Jeff-Koons-Interview-7223-1.aspx (дата обращения: 24 октября 2018).