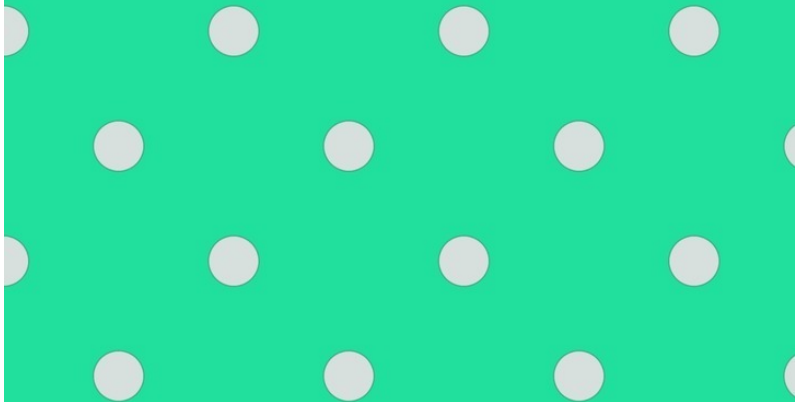


Вита Хан-Магомедова

Искусство. Современное

ТЕТРАДЬ ДЕВЯТАЯ



Вита Хан-Магомедова

Искусство. Современное.

Тетрадь девятая

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=24432241
ISBN 9785448531804

Аннотация

Своеобразие искусства Японии в наши дни – в смешении традиционного и современного, наиболее актуальных тенденций, новых технологий с миром манга и каваи. Художники искусно препарируют элементы, характерные для японских ремёсел, татами, масок Кабуки, оригинально интерпретируют повседневную жизнь японцев. Сегодня произведения индийских художников позволяют лучше понять разнообразие и конфликтную множественность этой страны. Порой в них прослеживается острая социальная и политическая критика.

Содержание

Современное искусство Японии и Индии	5
Вступление	5
Современное искусство Японии	6
Вселенная кawaii и современное японское искусство	6
Калейдоскоп мира манга: сотворение идентичности японских комиксов	11
Характерные тенденции современного искусства Японии	14
Следование традиционной эстетике	24
Вездесущность города	25
В поисках идентичности	28
Конец ознакомительного фрагмента.	30

Искусство. Современное

Тетрадь девятая

Вита Хан-Магомедова

© Вита Хан-Магомедова, 2017

ISBN 978-5-4485-3180-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Современное искусство Японии и Индии

Вступление

За последние 25 лет на мировой арт-сцене сохраняется англо-американское доминирование. Но постепенно ситуация меняется, всё больше обнаруживается огромный интерес к незападным культурам, искусству других континентов, демонстрирующим иные перспективы для развития современной культуры. Поэтому в тетрадах девятой и десятой представлена широкая панорама современного искусства Японии, Индии, австралийских аборигенов, Китая, Африки, художников, чьи произведения основываются на эзотеризме и ритуальности в эпоху очевидного кризиса западных ценностей.

Современное искусство Японии

Смешение традиционного и модернистского, самых актуальных тенденций, новых технологий с миром манга и каваи – характерные особенности искусства Японии в наши дни. Современное искусство Японии стало известным благодаря изобретательному сочетанию элементов классической традиционной эстетики с западными художественными течениями и стилями. Как и их коллеги на Западе, японские художники в основном обращаются к живописи, скульптуре, фотографии, видео. Вместе с тем, в своем творчестве они иногда искусно препарируют или вводят элементы, характерные для японских ремесел, татами, масок театра Кабуки и театра Но и других исконных японских традиций и дают очень оригинальную интерпретацию повседневной жизни японцев. Прославляя, обыгрывая, развенчивая эти повседневные практики, включая нахождение пассажиров в метро и в других видах транспорта на улицах Токио, они всегда остаются в границах японского традиционализма, что проявляется даже в самых актуальных их произведениях.

Вселенная каваи и современное японское искусство

В наши дни, когда заходит речь о японской культуре,

больше не вспоминают об эстампах, изящных изделиях и верах. Их заменили видеоигры, мультфильмы и манга – комиксы. Скорее всего речь идет о символах, рожденных этими культурными феноменами, таких, как кошка Хэллоу Китти, монстры из карманного Покемона или хомяк Хамтаро. У всех этих персонажей есть один общий признак, они – каваи, буквально любимчики.

Культ вселенной каваи появился в Японии в 1970-е, но получил наибольшее распространение в последние 30 лет. С 1992-го понятие «каваи» особенно часто используется в японском языке. Сначала распространение термина каваи строго ограничивалось миром детской культуры. Но вскоре притягательность каваи для детей распространилась и на взрослых. В Японии детство воспринимается как привилегированный период безграничной свободы, предшествующий вхождению в эру конформизма. Мир детства, воплощенный симптомом каваи, – золотое прибежище для японцев, стремящихся оттянуть его завершение, отказывающихся выходить из него.

В середине 1990-х поколение художников, обосновавшихся в Токио, было заморожено этим образом каваи, ставшего для них путеводной нитью на многие годы, представляющего большую ценность для современного японского искусства. Однако эти художники не используют феномен каваи слепо и необдуманно. В своих произведениях они демонстрируют опасности, скрывающиеся в слишком инфан-

тилизированном обществе.

Когда художник Хироси Араки говорит: «У меня возникает впечатление, что я должен жить так, чтобы осуществить свои детские мечты», то его высказывание – типичный признак представителей его поколения, стремящихся найти укрытие от тягот окружающего мира в детстве, в инфантилизме. В работе «Космический мальчик» (1996) Араки посылает зрителям тревожные импульсы, связанные с процессом взросления. Его персонаж размером с маленького мальчика представляет знаменитого робота-гуманоида, заимствованного из манга с тем же названием. Араки поместил своего персонажа в стеклянный гроб, бросающий вызов проходящему времени. «Космический мальчик», как и суперробот, может делать абсолютно всё, за исключением одного – ему не суждено вырасти. Он никогда не стареет, даже в гробу остается вечным мальчиком – эдакий Питер Пэн Страны Восходящего солнца.

Но в манга именно эта его неспособность расти сделала «Космического мальчика» изгоем и стала причиной охоты на него его отца, создателя. Араки, конечно, прославил своего знаменитого персонажа, но его творение лишь рассказывает о несчастном мальчике, от которого отказалась семья, поскольку он был заблокирован в состоянии детства.

Знаменитый художник Такаси Мураками провел специальное исследование, чтобы определить критерии, особенности модного кавай. В 1993-м он создал своего персона-

жа-фетиша, обожаемого, но загадочного господина Доба. Это улыбающийся гибрид с большими ушами, помеченными буквами Д и Б и большой круглой головой с буквой О. Соблазнительный и всеми любимый, он воплощал популярный феномен, как в повседневной жизни Японии, так и в воображении. Используемый в десятках продуктов, он имел настоящий коммерческий успех. Мистер Доб являлся одновременно и японским аналогом Микки Мауса, и его монструозным двойником, потому что поразительным образом Мураками осуществлял со своим персонажем странные метаморфозы, порой мучительные. Его тело взрывалось, его глаза, зубы, конечности распределялись по четырём углам холста или разрезанные собирались в кучу. Мураками словно предупреждает: следует иронизировать, насмехаться над тем, что изначально кажется дорогим и любимым. Однако есть нечто тревожное, пугающее в простодушной улыбке господина Доба, на манер старинных колдунов из народного фольклора, привлекающих детей в свои сети коварными улыбками и конфетами. Как у современной Моно Лизы, невозможно угадать, что же скрывается за двусмысленностью его улыбки, так и тревога, рождающаяся от восприятия каваи, вовсе не обязательно должна возникать из-за монструозного изображения, чтобы человек ощутил себя не в своей тарелке.

Художница Момойо Торимуцу в 2001-м создала двусмысленную работу на эту тему. С одной стороны, название «Что-то я чувствую себя не совсем комфортно» можно перевести

так – «Действительно мне не по себе» – не оставляет сомнения в отношении смысла работы. А с другой – два персонажа, гигантские розовые зайцы улыбаются и работа в духе каваи рождает впечатление, будто задыхаешься. Еще большую робость мы испытываем из-за размера зайцев – высота более 3 м. Два огромных надутых розовых шара расположены таким образом, словно расплющены между полом и потолком и закрывают от нас остальную часть помещения – экспонаты выставочного зала – и перемещаться здесь очень неудобно. Вместе с зайцами-шарами демонстрировались рисунки, показывающие их сдувшимися. В таком виде они напоминают туши животных, развешанные на скотобойне.

Работа «Что-то я чувствую себя не совсем комфортно» является изображением клише – форма наивности и невинности, сконцентрированная в духе каваи. Непропорциональные размеры этих детских игрушек рождают у японцев чувство дискомфорта из-за неспособности освободиться, как физически, так и духовно, от социальных уз и предрассудков. Феномен каваи, воплощенный в современном японском искусстве, – образ культуры дзен: идеи дуализма здесь играют определяющее значение. Обожаемые и рожающие тревогу, подобные произведения являются метафорой Японии XXI века.

Калейдоскоп мира манга: сотворение идентичности японских комиксов

Японские комиксы называют «манга». Читателя заманивают в мир манга разными способами, позволяя получить ответы на сложные проблемы, сомнения. Через разнообразные опыты прочтения манга помогает читателям лучше интерпретировать реальность. Ценность повествовательной линии манга – в умении передать масштаб фиктивного мира с присущими ему особенностями и накалом страстей, динамичностью, дезориентируя, предлагая истории, открывающие двери в другой мир, кажущийся истинным и реальным.

Помимо интригующих тем, любопытных историй, ситуаций и придуманных персонажей, что делает комикс «манга» таким привлекательным? Часто интерес возникает из-за сюжетной линии, словно обретающей форму проблематичной ситуации, в которой должны быть выбраны некие узловые моменты: в них ищут решения, новые возможности для изменения или обновления неудовлетворительного состояния. Манга увлекает интригой и приключениями рыцарей, солдат, самураев, роботов, пилотов космических кораблей или событиями в спортивных сериях, где все персонажи выражают свои чувства в преувеличенно эмоциональной форме. То же самое происходит и в «реалистических» сериях, обращающих в глубины повседневной жизни, когда герои

со своими устремлениями, амбициями, надеждами и разочарованиями переживают острые моменты грусти и радости, гнева и веселья. Иными словами в манга тематизируются конфликтность и двойственность, присущие каждому человеку, причем в очень эффектной манере. Манга придает определенную форму этой конфликтности, но не разрешает ее, ибо она неразрешима. Препятствие может быть преодолено, важная цель достигнута, враг побежден, мечта осуществилась, но осталось неудовлетворение, внутреннее напряжение. Герой знает, что жизнь – постоянное самосовершенствование, что всегда у него будут враги и препятствия, а также неприятности и повседневные неудачи, разочарования, непонимание, которые придется урегулировать и объяснять – свидетельство неисчерпаемости жизни, ее уникальности. Это вовсе не является повторением комических трюков, обманов, острой мистификации, как в американских комиксах: Вилли Койот, которого всегда обманывают страус Бин, кот Сильвестр, который всегда терпит неудачу в попытках съесть птичку Твитти, Том, всегда проигрывающий в ситуациях с Джерри... Всё это не более, чем идентичное повторение диснеевских ситуаций, в которых хорошие всегда остаются таковыми, а у плохих нет шансов стать лучше. И порядок всегда нарушается, а хаос обрамляется порядком. То есть функционирует следующая последовательность: счастливая ситуация/трудность/восстановление счастливой ситуации. Если в комиксах, мультфильмах Дис-

нея возникает конфликт, он полностью разрешается в виде такой, почти плеонастической концовки: «И жили они счастливыми и довольными».

Конфликт доминирует и в большинстве манга, главные герои одерживают победы и добиваются своих целей. Однако вовсе не всегда можно исключить возможность конфликта, возникновение проблемы, требующей срочного разрешения. Кроме того, герои должны обрести силу и энергию для преодоления новых трудностей. Вот почему персонажи манга могут жить, как бы сами по себе, в ситуации конфликта, противоречия: менее идеальные типы и более приближенные к многообразию типов личности читателя, герои манга в свою очередь предстают очень субъективными в своих желаниях, целях, устремлениях, намерениях. Часто они находятся в борьбе с собой и вступают в спор с другими. «Манга» обладает и другими достоинствами, высвечивает самые незначительные события повседневной жизни, которые часто из-за стыда или поверхностного отношения к реальности не изображаются.

История комиксов в Японии восходит к эре Мейдзи (1868—1911), периоду, когда страна вступает в фазу промышленного развития. Этимологически термин «manga» состоит из «man» – «фантазирование, развлечение» и «ga» – «воображение, рисунок». В настоящее время термин обозначает японские комиксы в бумажной форме. С ними импровизировал прославленный Кацусика Хокусай (1760—1849), ав-

тор 15 свитков манга: серия карикатур в гротескной форме, энциклопедия образов современности. Некоторые исследователи считают предшественниками манга Эмакимоно (буквально «нарисованный предмет, свёрнутый в свиток») – свитки из бумаги и шелка с рисунками на военные темы или сцены из повседневной жизни.

Только в 1901-м возникли первые полосы из 6 квадратов, расположенные в двух вертикальных секциях и начали фигурировать фиктивные персонажи. Постепенно манга получает всё большее распространение. Появляются разные художники манга, устраиваются выставки.

Характерные тенденции современного искусства Японии

Современное искусство Японии испытало влияние мирового искусства. Но сила и стойкость национальных традиций, угнетающее воздействие городской среды, тяжелые травмы, полученные Японией за последние 60 лет – поражение в мировой войне, атомные бомбардировки, землетрясения, экономический кризис и т. п. – всё способствовало появлению богатой и разнообразной художественной продукции. А сильное влияние авангардистской группировки Гутай породило глубокие изменения в японском искусстве, что ощущается и в наши дни.

Произведения некоторых художников, скульпторов, фо-

тографов можно объединить в несколько групп, выявить в них несколько тем: «большие страхи» Японии, новые реалисты, тенденция кавай, одержимость техникой, абстрактное, «земляное» искусство, минимализм, следование традиционной эстетике, вездесущее присутствие города, в поисках идентичности.

На протяжении длительного периода Япония подпитывалась иллюзией о совершенном мире, где всем заправляет техника, где выполнение должностных обязанностей было нормой, в котором Япония наводнила мир своими товарами. Но за последние 20 лет в истории страны обнажались старые страхи, экономический кризис. Сильное землетрясение в Кобе, причем в районе, считавшемся безопасным, выявило полную беспомощность японской администрации. Япония – страна в высшей степени демократическая, но выборы не впечатляют массы. И о политике в Японии не говорят ни в семьях, ни среди друзей.

Будучи студентом в Университете искусств в Киото, Кэндзи Янобэ (р. в 1965-м, в Осака) совершил путешествие по Европе, но шедевры не произвели на него большое впечатление. Не найдя опоры в европейских или в американских традициях искусства, он обратился к детским впечатлениям. Как и другие художники его поколения, Янобэ воспитывался на строгой «диете»: телевидение и манга. Он вдохновляется анимацией, фантастическими фильмами, пытаясь вычленивать из них идею красоты. Особенно сильное впечатление

оказали на него фильмы про Годзиллу, что объясняется и его интересом к теме катастроф, страхом перед ядерной угрозой, терактами. Он использует темы и образы из новых медиа, обращаясь к главному парадоксу технологии: ее безграничный потенциал и непреодолимая опасность использования новых технологий. Его изобретательные объекты рождают сильные чувства, включая основные инстинкты – страсть к еде, жажда обрести кров и стремление к размножению. «Дом моей семьи находился рядом с руинами „Экспо 1970“ Осаки, где была большая выставка во время экономического роста Японии. Я играл на развалинах „Экспо“ с оставшимися работами с выставки, странными павильонами для научных изысканий и пространственными скульптурами. Огромный зал был пустым. И я заинтересовался образом развалин после большой футуристической катастрофы» – говорит художник.

Янобэ сотворяет приспособления, необходимые нам сейчас, которые могут понадобиться в будущем, сделанные из промышленных отходов и использованных материалов. «Машина-резервуар» (2010) предлагает пережить момент просветления и безопасности, который не получишь в номерах знаменитых японских отелей. Годзилла функционирует как своего рода личное приспособление для борьбы. А «Желтый костюм» (2012) и «Радиационные костюмы» (2011) защищают их носителей от ядерной угрозы, проводя мониторинг всплеска радиации на чувствительных точках

тела. Работы «Поезд по системе выживания» (2009) и «Отсеки для срочной эвакуации» (2010) хорошо оснащены жизненно необходимыми вещами – еда, вода и манга. В творчестве иронично или с юмором Янобэ развивает свою потребность к провокативным решениям в надежде, что возникнет «иное послание». Его настоящая одержимость гаджетами и механизированными приспособлениями недвусмысленно демонстрирует параллельную потребность к их совершенствованию и контролю. Если традиционно история представала в форме генеалогии мифов, игр, поэзии, религиозных хроник, то Янобэ в своих работах рассказывает историю на примере современных событий.

Цоуси Озава (р. в 1965-м, в Токио) в своих инсталляциях обращается к исследованию образа жизни японцев, вынужденных жить в унижительных, с социальной точки зрения, условиях. И появляются оригинальные ниши, в которых лишь телевизор кажется живым на странном острове с великолепной природой, которая в действительности является лишь тряпкой на фоне – проект «Капсулы отеля». Рендзи Миямото (р. в 1947-м, в Токио) специализируется на фотографиях зданий в процессе их разрушения, промышленных гигантов, прославился своими фотографиями землетрясения в Кобе в январе 1995-го. Кроме того, он создал серию фотографий про бездомных японцев, жизнь которых обычно замалчивалась. На его фотографиях 1990-х часто появлялись лишь силуэты бездомных. Тецуми Кудо (р. 1935-

м, в Токио) закончил Университет изящных искусств Токио в 1958-м. Испытавший сильный шок от ядерного взрыва в Хиросиме, Кудо с 1960-го в своем творчестве ставит проблемы защиты окружающей среды от угрозы радиации и разных типов загрязнения. Органические формы в произведениях художника также напоминают об отчуждающей и репрессивной функции техники перед последствиями всемирного отравления или свидетельствует об актуальности проблемы сексуальной импотенции. Часто его произведения предстают в виде своеобразных клеток или стеклянных ящиков. С его точки зрения, человечество следует заново возрождать и необходимо переосмыслить связи между человеком, машинами и наукой.

А движение «новые реалисты» не имеет никаких непосредственных связей с движением «новые реалисты», возникшем по инициативе Пьера Рестани во Франции в 1960-е. Позднее и в современном японском искусстве обозначилась подобная тенденция. Тем не менее, это движение в японском искусстве сохраняет верность традиционным японским техникам, например, в использовании таких материалов как дерево или бумага. Томоаки Сузуки (р. в 1972-м, в Мито) специализируется на реалистических скульптурах персонажей с двусмысленным происхождением, воспроизводит свои скульптуры в масштабе $\frac{1}{4}$, 40—48 см высоты. Но вместо того, чтобы ставить скульптуры на основания или в витрины, он помещает их на пол в больших пустых пространствах.

Его скульптуры выполнены с необычайной тщательностью из цитрусовых деревьев и раскрашены.

Тенденцию «новых реалистов» представляет Акира Ямагучи (род. в 1969-м, в Токио), дающий новую интерпретацию традиционных эстампов периода Эдо, вводя в них современных персонажей. Кацуро Фунакоси (р. в 1951-м), живет и работает в Токио. Сначала он создавал фигуративные скульптуры для храмов и японских монастырей. Затем его стиль изменился в сторону свободной фигуры. Его любимый материал – камфорное дерево, которое традиционно использовали в Японии, удобное в работе, источающее специфический запах.

Тенденция каваи (буквально «приятный») обозначилась в поп-культуре Японии с 1990-го и отмечена сильным доминированием в произведениях художников розового цвета и антуражем мира манга для маленьких девочек. Обычно в произведениях художников предстаёт вселенная кукол, конфет и цветов, интерпретированная в двусмысленной манере. В работах ощущается тесная связь с процветающей секс индустрией, использующей те же коды и фантастические образы. В искусстве Такаси Мураками (р. в 1962-м, в Токио) прослеживается игровое и критическое отношение к обществу и творчеству в современной Японии. Оно воплощает и новые визуальные стандарты, и ситуацию в японской культуре, балансирующей между традицией и отсылками к Западу, между технологией и потреблением. Мурака-

ми заявляет: «В начале я испытал двойное влияние Уорхола и Диснея. Возьмем, к примеру, моего персонажа мистера Доба. Это вид клона Микки. Микки в тюрьме мутирующего вируса. Я сделал его ущербным. То же самое сотворил Уорхол с портретами Мэрилин Монро. Все мои первые знаковые работы нагружены политическим и экологическим контекстом 1970-х. В своем творчестве я попытался экспериментировать с визуальными психоделическими маниями и приблизиться к границам безумия и сна. Вот почему я использую повторяющиеся мотивы и рисунки с яркими цветами».

Минако Нисияма (р. в 1965-м, в Хиого) в инсталляциях в натуральную величину воплощает мир кукол. Ая Такано (р. в 1976-м, в Саитама) начала выставляться с 1996-го и быстро завоевала успех на выставках в Японии и США. В своих работах она находит оригинальные приемы для выявления «авангардистской сути эстетического чувства в культуре», ориентированной на сладкий мир увлечений японских девочек. Сако Кодзима (р. в 1976-м, в Киото) с 2000-го получила известность за разнообразную продукцию: живопись, скульптура, инсталляции, фотографии, перформансы. В её произведениях, несмотря на их внешнюю сладковатую приятность, скрывается критический взгляд, как на сексуальные проявления японцев, так и на их чрезмерную любовь к домашним животным. В 2004-м в психиатрической лечебнице Вазами, в галерее Ламера в Авиньоне она показала впечатляющий перформанс. За стеклом вид-

нелась большая ниша, наполненная семечками, разорванной бумагой и синтетическим мехом. Кодзима провела неделю в этом пространстве, переодевшись хомяком.

Японские художники, как и их собратья на Западе, используют самые последние достижения передовых технологий: видеопроекции, анимация. В то время как художники на Западе лишь недавно перешли от видеокассет к диску, их японские коллеги давно отказались от дисков в пользу high end, суперсовременного компьютера, позволяющего более свободно и изощрённо манипулировать с изображением. В Японии существуют и группы-гибриды, в которые входят музыканты, имиджмейкеры. Как «Кьюпи Кьюпи», мультимедийная группа из дизайнеров, перформансистов, художников, музыкантов и программистов. Увлеченный идеей завлекать людей, коллектив преуспевает в сотворении своего рода резюме постмодернистского гибрида в поп-культуре, киберкультуре, манга и мягкого порно в соединении с более традиционными практиками кабаре и театра.

Понятие времени и бесконечности начали исследовать в современном искусстве с 1950-х в перформансах и экспериментах художники группы «гутай». Тацуо Миядзима (р. в 1957-м, в Токио) стал самым последовательным продолжателем их поисков. Его международный дебют состоялся на Венецианской Биеннале в 1988-м с работой «Море времени» (1987). Концентрация на времени позволяет ему исследовать нематериальную и метафизическую при-

роду существования. Его концепция, подкрепленная буддийской философией, позволила ему сформулировать три важных принципа: поддерживать изменение, осуществлять связь со всем, что происходит в мире, никогда не останавливаться. В течение около 30 лет он сохранял верность этим принципам в своих скульптурах и инсталляциях, в которых использовал сложные электронные и световые приспособления. Инсталляция «Без названия» (2000) на Биеннале в Тайбее представляла собой затемнённую спальню, снабжённую сложными компьютерными устройствами, которая предлагала зрителям медитировать. А серия работ «Попробуй противостоять мне» (2010) – это диптихи из компьютеризированных счетных устройств с разноцветными неоновыми трубками. В его произведениях цифры часто заменяют изображения, ибо они возвышаются над культурными традициями. Цифры могут принимать форму LED из счётчиков или светящихся проекций. Цифры всегда варьируются и зависят друг от друга, воплощая три принципа художника.

Хироси Араки (р. в 1956-м, в Хиросиме) в своих работах полностью ориентируется на роботов (не функциональных, а символических), особенно в аудиовизуальной сфере. Одна из любимых фигур – «Космический мальчик» (2002) (представлен в разных инсталляциях), отсылающий к роботам, воплощающий тревогу и озабоченность взросления, роста, комплекс Питера Пена, укоренившийся в новых поколениях.

Абстракция, как составная часть авангардистского движения, стала определяющей тенденцией, получившей распространение в разных странах мира. Ацуко Танака (1932—2005), работавшая в Наре, стала одним из основателей движения «гутай», оказавшего огромное влияние на мировое искусство с 1955-го. Икко Танака (р. в 1930-м в Наре), получив диплом в Школе изящных искусств Киото, начал свою карьеру как дизайнер, в 1957-м обосновывается в Токио и создает сообщество Икко Танака дизайн студия (1963), работает для оргкомитета Олимпийских игр в Токио (1964) и для Всемирной выставки в Осаке (1970). Он берётся за реализацию всех видов дизайна: постеры, логотипы, упаковки, книжные обложки и расширяет свою деятельность в направлении пластических поисков. Эри Танака (р. в 1966-м, в Хиросиме) создает звуковые скульптуры из гигантских камней, одновременно являющихся музыкальным произведением, скульптурой и спектаклем. Такео Адати (р. в 1945-м, в Киото), тщательно и упорно исследующий природу, в своем искусстве стремится схватить суть вещей, найти самый глубокий, самый таинственный резонанс, возвышающий форму. В его лаконичных произведениях можно усмотреть отзвуки традиции каллиграфии, но также и обращение к садам дзен.

Следование традиционной эстетике

Многие художники продолжают и обновляют традицию японских классических искусств – живописи на ширмах, эстампов, каллиграфии или икебаны. Причём часто они обращаются к живописи как к традиционному средству, но используют ее необычным способом. Так, в работах Като (она применяет также скульптуру и фотографию) при более пристальном рассмотрении можно обнаружить, что её холсты покрыты многоцветными пятнами, напоминающими зрителю о пикселях, других элементах цифровой образности, которая повсеместно распространена в Японии.

А картины Аиды Макото (1997) из серии «Собака» могут прочитываться, как воспоминание о нихонга, традиционном живописном стиле, в котором доминировали красивые сюжеты. Однако такая возможность обращения к традиционной живописи намеренно нивелируется нарочитой грубостью содержания. На её полотнах изображены обнажённые девушки, испещренные штрихами таким образом, чтобы напоминать собак.

Табаима специально использует мощный компьютер для своей работы «Японский интерьер», чтобы построить интерактивную инсталляцию. Но сама анимация осуществлена без помощи компьютерной программы. Каждая секция выполнена от руки и расписана в стиле, напоминающем

ксилографии укиё-э. Возникновение у зрителей любых сентиментальных чувств блокируется сардоническим и дерзким характером сюжета. Несмотря на явно прочитывающиеся скрытые темные стороны, инсталляция «Японский интерьер» переносит в мир фантазии и игры и функционирует подобно видеоигре. И как видеоигра апеллирует к фантазии, бросая вызов зрителю, поощряя его открывать для себя нечто новое и продвигаться через разные уровни. Внутри традиционного японского интерьера можно видеть служащего, помещенного в холодильник, гравюру укиё-э с изображением борцов сумо.

К традиционной живописи цветов кимоно чаще обращаются женщины-художницы – Миёко Хотори и Риеко Морита. Къёсуки Чинаи (р. в 1946-м, в Намикато-Охчи) в картинах помещает своих персонажей, молодых женщин, детей, приверженцев буддизма, в центр пространства между сном и реальностью, наполненного духовностью и меланхолией.

Вездесущность города

75% японцев обитают в крупных прибрежных урбанизированных районах от Токио до Осаки. Оборудованные с помощью последних достижений технологии автодороги проходят в 3 м от крыш домов. Телевидение, интернет, мобильные телефоны, как ни в какой другой стране мира, получили большое распространение в Японии. Во всех городах име-

ются автоматические кассы для выдачи билетов для проезда на поезде, метро, автобусе. Но также повсюду размещены и аппараты для продажи напитков, еды, фотоаппаратов, зубных, щёток и т. п. Даже в туалетах имеются электронные команды, включая отопление и выбор системы для очищения. Разумеется, художники в произведениях по-разному интерпретируют всё более усиливающуюся урбанизацию в своей стране, демонстрируя опасности, порой скрывающиеся за этим процессом.

Не различия, а скорее некие общие подходы в отношении чрезмерной плотности и искусственности урбанистического пространства, можно обнаружить в творчестве многих художников. С середины 1980-х Наоя Хатакеяма (р. в 1958-м, в префектуре Ирвата) создавал крупные серии фотографий с изображением ландшафтов и мест, отмеченных индустриализацией и глобализацией. Уже в первой серии фото «Горы известняка» (1989, работы в известняковых карьерах) его фотографии демонстрировали активное вмешательство людей в ландшафт. Но это было лишь наблюдением, автор не давал оценок. Здесь он показал целенаправленное уничтожение склона горы, сделанное с неповторимой элегантностью: как будто очищают кожуру с апельсина. В его фотоизображениях прослеживается влияние человека на ландшафт. Вся ирония в том, что человек на них обычно отсутствует (серия «Река», 2002). В снимках подземных водных путей умно использована символика для демонстрации кра-

соты этого необитаемого мира, который тем не менее является творением рук человеческих. На его фотографиях можно увидеть башни Токио, памятники технологии и глобализации часто стоят напротив скрытых канализационных труб, уносящих природные и неприродные потоки и разгружающие те же башни. Архитектура и природа предстают и удаленными, и близкими, чарующе прекрасными задниками в странно нереальном мире.

Глубокое клаустрофобическое пространство изображают многие художники. Это ощущается в запутанных деталях на картинах с изображением Токио Акиры Ямагути или закрытых и в то же время искусственных пространствах Мотохико Одани, Мивы Янаги. Саки Сатом часто изображает и документирует происходящее в общественных пространствах: станции метро, офисные здания, фастфуд, аэропорты. В её работах исследуются пересечения между общественным и частным пространством. Она создаёт ситуации, позволяющие ей вступать в контакт с публикой необычным способом. Так Сатом может неожиданно демонстрировать антисоциальные модели поведения и высвечивает резким светом напряжение между крайне узким реальным пространством и кажущимся безграничным виртуальным пространством. Нечто подобное возникает на цифровом экране в работе «Чьё-то личное пространство» (2003).

В поисках идентичности

С раннего возраста японцы носят форму в колледже, лицее. Между 18 и 25 годами молодёжь одевается в яркие и провокационные одеяния. Однако для большинства японцев получение первой зарплаты является своеобразным «звонком», напоминающим о времени возврата к темному костюму с белой рубашкой для служащего и строгому костюму офисной леди. Художники, желающие выйти из обыденного, устремляются к провокации и находят свою манеру, свой неповторимый язык в преувеличении, пародировании, высмеивании банальности их окружения. Момойо Торимицу (р. в 1967-м, в Токио) с 1996-го живет и работает в Нью-Йорке, часто приезжает в Париж и Токио. Самая прославленная её работа – «Мията сан» (2009). На японском «Мията сан» называют служащего на окладе. Он одет в бизнес-костюм. В отличие от других бизнесменов в мире, этот персонаж в форме выглядит крайне безлико. Он ползёт по полу. И ничего другого в жизни, кроме ползания, не умеет. Мията сан в действии – робот по проекту Торимицу, сопровождающей его в виде медсестры. Эту куклу в стиле хай-тек хорошо приняли в Нью-Йорке. Но не любопытство прохожих привлекло внимание к этому зрелищному перформансу с суперреалистичным японским служащим на улицах Нью-Йорка, где никто не обращает на него внимания. Успех и сила этой в на-

туральную величину куклы – в драматическом изображении служащего в самой унижительной позе: ползущим по улице в костюме. Это сильная лингвистическая, а также психоаналитическая и патологическая метафора.

Художница говорит: «Мията сан – представитель армии служащих. Образ рождён реальной ситуацией в нашем мире. Трансформация – результат экономических изменений и технологических новаций. Компьютеризированная система домашних офисов уже „раздела“ многих служащих, позволяя им сидеть в кресле дома перед работающим компьютером, где ползание, даже еще более жестокое, продолжается на пышном домашнем ковре». Торимицу принадлежит к группе японских художников, которые с лёгкостью используют зрелищные машины, роботы и символы масс-медиа. Они удивляют западную арт-сцену замысловатыми материалами, приспособлениями хай-тек, необычными, часто гиперреалистическими рисунками, изображениями предметов, персонажей, сделанных в одной из самых передовых в технологическом отношении стране.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.