

На правах рукописи



ЛИПАЕВА ДАРЬЯ ЕВГЕНЬЕВНА

**КАТЕГОРИИ БЫТИЯ – НЕБЫТИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ
КУЛЬТУРНОГО ДИАЛОГА ЗАПАДА И ВОСТОКА
(НА ПРИМЕРЕ АНИМЕ)**

24.00.01 – Теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата культурологии

Саратов 2019

Работа выполнена на кафедре социологии и культурологии
федерального государственного бюджетного образовательного учрежде-
ния высшего образования «Кубанский государственный аграрный
университет им. И.Т. Трубилина»

Научный руководитель доктор философских наук,
доктор искусствоведения, профессор
Волкова Полина Станиславовна

Официальные оппоненты: **Саенко Наталья Ряфиковна**
доктор философских наук, доцент,
ФГБОУ ВО «Московский
политехнический университет»
(г. Москва)

Ковалева Светлана Викторовна
доктор философских наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Костромской
государственный университет»
(г. Кострома)

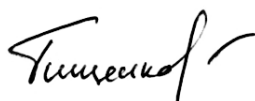
Ведущая организация: Федеральное государственное
бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Сибирский государственный
университет путей сообщения»,
кафедра философии и культурологии

Защита диссертации состоится «11» декабря 2019 г. в 13.30 часов на засе-
дании диссертационного совета Д 999.168.02 при СГТУ имени Гагарина
Ю.А. по адресу: 410054, Саратов, ул. Политехническая, 77, Саратовский
государственный технический университет, корп. 1, ауд. 319.

С диссертацией можно ознакомиться в научно-технической библиотеке
СГТУ имени Гагарина Ю.А. по адресу: 410054, Саратов, ул. Политехниче-
ская, 77 и на сайте организации www.sstu.ru

Автореферат разослан «25» сентября 2019 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Тищенко Наталья Викторовна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования определяется все более набирающей обороты популярностью аниме, который вызывает неподдельный интерес у молодежной аудитории. Иницируя культурный диалог, складывающийся между представителями Запада и Востока, аниме-сериалы фокусируют внимание на самых острых проблемах современности, из числа которых одно из первых мест занимает проблема бытия – небытия. Значимость последней обусловлена рядом моментов, отвечающих умонастроениям общества потребления (Ги Дебор). В их числе назовем такие приметы современного глобализирующегося мира, как обесценивание человеческой жизни, о чем свидетельствует рост суицидов в молодежной среде; неприятие старости, что делает пластическую хирургию одним из востребованных направлений медицины; стремление к бессмертию, реализуемому посредством креоники и компьютерных технологий. Подобное положение дел приводит к тому, что смерть как социокультурный феномен уходит на периферию жизни современного обывателя, выступая в качестве заурядного события. При этом не менее важным в данном контексте оказывается провоцируемая спектакулярной идеологией технология послесмертия (имеется в виду погребальная культура как особая, обусловленная «траурной модой» индустрия). В целом игровой характер смерти, когда смерть становится своего рода ставкой в политических, экономических, сексуальных, криминальных и т.п. играх демонстрирует нежелание масс признавать собственную смерть как неизбежную закономерность, что исключает осознанное отношение к жизни.

Соглашаясь с Н.Р. Саенко в том, что «активный интерес к негативным явлениям, демонстрируемый постмодернистским искусством», есть обратная сторона реакции на увеличение «объема симулякров, обнаруживающих себя не только в сфере медиа, искусства, нравственности, религиозности, но и в обыденной жизни», в том числе на «утрату человеком чувства онтологической безопасности»¹, нельзя не признать верность следующего факта. Актуализация отличного от имеющегося в нашей стране опыта отношения к смерти как социокультурному феномену будет весьма перспективной. Речь идет о проекции категорий бытия – небытия на пространство визуальной культуры страны Восходящего солнца, в первую очередь, на аниме-сериалы. Для того чтобы убедиться в том, какой богатый материал для осмысления обозначенных категорий представляют имеющиеся художественные образцы, перечислим лишь некоторые режиссерские работы: «Тетрадь смерти» (Япония, 2006, реж. Т. Араки, комп. Ё. Хирано), «Темнее черного» (Япония, 2007, реж. Т. Окамура, комп. Ё. Канно), «Темный дворецкий» (Япония, 2008, реж. С. Тосия, комп.

¹ Саенко Н. Р. Онтологическая поэтика пустоты: монография. – М.: Академия Естествознания, 2010. – С. 64.

Т. Ивасаки), «Усопшие» (Япония, 2010, реж. Т. Амно, комп. Я. Таканаси), «Синий экзорцист» (Япония, 2011, реж. Т. Окамура, комп. Х. Савано), «Смертельный парад» (Япония, 2015, реж. Ю. Татикава, комп. Ю. Хаяси). Не случайно поэтому, как свидетельствует В. Микушевич в авторской программе «Магистр игры», «японские школьники почти всегда заканчивают эссе о своей будущей жизни описанием собственной смерти»².

Не менее важным оказывается и тот факт, что характерное для японцев единство философии и эстетики находит свое воплощение в равной степени и в научных штудиях, и в произведениях искусства. В первом случае уместно назвать статью «Научная мысль как культура – к объединению теории относительности и квантовой теории», представленную в монографическом исследовании М. Одзакэ «Разнообразные аспекты культуры» (Япония, 1997), а также масштабный труд К. Накатоми «Философия ничтожности и любви» (Токио, 2002). Во втором – вспомнить отмеченные суицидальной тематикой романы Х. Мураками («Норвежский лес», «Охота на овец», «Тысяча невестьсот восемьдесят четыре»); изобразительные полотна К. Утагава («Такасаки Саитиро»), Ё. Цукиока («Генерал Акаси Гидаю»), музыкальные произведения J. Jesse («Harakiri») и R. Sakamoto («Harakiri Death of a Samurai»). Очевидность того факта, что категории бытия – небытия пронизывают все культурное пространство страны Восходящего солнца дает возможность рассматривать обозначенные категории в качестве общего основания для становления культурного диалога Запада и Востока, актуализируемого в пространстве визуальности.

Обращаясь к категориям бытия – небытия на примере художественного творчества, осуществляемого в рамках визуальности, мы отдавали себе отчет в том, что 2018 год был провозглашен перекрестным годом Японии и России. На фоне культурного диалога Востока и Запада это событие оказалось весьма примечательным вследствие того, что интерес к японской культуре и в среде российской молодежи оказывается весьма устойчивым, о чем свидетельствуют многочисленные косплей-фестивали. При этом именно аниме предстает в качестве наиболее репрезентативного вида искусства. Являя собой образец синтетического художественного текста, аниме опредмечивает категории бытия – небытия на уровне всех включенных во взаимодействие видов искусства: вербальном, визуальном и аудиальном. Соответственно, с одной стороны, культурологический анализ аниме даст ответ на вопрос, что новое привносит в нигитологию культуры искусство, которое в отличие от собственно философии, оперирующей *смыслообразами*, призвано раскрыть суть обозначенных категорий посредством *смыслообразов* (Я. Голосовкер); с другой – позволит разобраться в том, насколько категории бытия – небытия претерпевают трансформации, обусловленные культурным диалогом Запада и Востока. Подобный

² Микушевич В. Магистр игры. Хокку и харакири // «Культура» [телепередача]. Эфир от 02.04.18. / Автор и ведущий В. Микушевич. – Санкт-Петербург.

шаг видится тем более правомерным, что именно сегодня как никогда взаимный интерес Востока и Запада достиг своей кульминации, способствуя проникновению в менталитет и логику мышления другой культуры для поддержания, обновления и развития культуры собственной. Все вышеизложенное делает настоящее диссертационное исследование как актуальным, так и весьма своевременным.

Степень изученности проблемы. Исследование категорий бытия – небытия представлено в трудах мыслителей от античности до наших дней (Аристотель, Августин, Батай, Гегель, Гераклит, Гуссерль, Демокрит, Имамичи, Кант, Кьеркегор, Лао-цзы, Лейбниц, Накатоми, Ницше, Одзаки, Парменид, Платон, Плотин, Псевдо-Дионисий, Сартр, Чжуан-цзы, Шеллинг, Шопенгауэр, Хайдеггер, Ясперс и др.). Специально оговорим, что исключение из данного списка персоналий имен представителей отечественного философского наследия обусловлено тем, что основанное на традиционной культуре аниме с наибольшей полнотой взаимодействует с западными текстами культуры, оставляя в стороне российский опыт.

Отдельным блоком стоят работы, посвященные анимации, изучаемой под разными углами зрения. В данном контексте назовем исследования А.М. Волкова (жанровое и пластическое многообразие мультипликационного фильма), О.В. Горбатовой (анимация сквозь призму со-бытия познавательного и этического моментов текста), Н.Г. Кривули (интерпретация мультипликационных текстов в аспекте визуальной коммуникации), В.В. Курчевского (изобразительная природа мультипликационного фильма), В.Ю. Леонова (влияние символично-графической системы на формирование стилистики аниме), А. М. Лесовиченко и Е. А. Шефовой (визуальная интерпретация музыкальных образов в мультфильмах), Ю.М. Лотмана (различие художественной природы игрового кино и мультипликации), Ю.Б. Норштейна (взаимоотношение анимации с другими видами искусства), А.М. Орлова (проблемы анимационных фильмов на начальных этапах формирования жанра), Г.В. Рыльского (образы блинных героев в аспекте социокультурной динамики, охватывающей период становления советской и российской мультипликации по начало двухтысячных годов), Е.О. Самойловой (киберпространство аниме в знаковой системе), С.С. Севастьяновой (музыкальная мультипликация, мультипликационная опера как старый и новый жанр, мультипликационный концерт).

Еще один пласт научных изысканий, представляющих интерес в контексте обозначенной проблематики, связан с работами, посвященными музыке кино и анимации. В их числе: «Музыка в структуре медиатекста» Т.Ф. Шак; «Кот-виртуоз и поющий кролик: классическая музыка в голливудских мультфильмах “золотой эпохи”» Т.А. Сапегинной; «4D модель в голливудской киномузыке» К.Н. Рычкова; «Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений» Е.А. Попова; «Анимация как герменевтическая практика в исследовании орнамента тра-

диционных культур» Ю.А. Симаковой. Исторический контекст страны Восходящего солнца актуализируют в своих работах А.Н. Мещеряков (исторические особенности древней Японии, символы, знаки и история японской культуры, поэзия и литературное наследие японцев, религиозная сфера Японии); Е.С. Штейнер (японские образы и фантазии, живопись в японской культуре, манга Хокусая как энциклопедия жизнедеятельности Японии XIX века); М.П. Герасимова (заимствования в японской культуре, массовое сознание японцев, традиционные ценности Японии, художественная японская культура, специфика искусства Японии). Несмотря на многочисленные работы, прямо или косвенно затрагивающие интересующую соискателя проблему, комплексного исследования, раскрывающего особенности воплощения культурного диалога Запада и Востока сквозь призму категорий бытия – небытия на примере аниме на сегодняшний день в научной литературе не обнаружено.

Объект исследования – аниме как прецедент культурного диалога Запада и Востока. **Предмет исследования** – специфика реализации категорий бытия – небытия в аниме как кросскультурном феномене. **Цель данного исследования** – обозначить средства выразительности, обуславливающие актуализацию категорий бытия – небытия на примере аниме в условиях диалога культур. Достижение обозначенной цели предполагает решение ряда **задач**:

- изучить категории бытия – небытия в культурфилософском и лингвокультурологическом дискурсах Запада и Востока;
- рассмотреть культурный диалог Запада и Востока сквозь призму категорий бытия – небытия, опредмеченных в литературе, живописи и музыке;
- выявить общее и особенное в реализации категорий бытия – небытия в визуальной культуре Запада и Востока, представленной мультипликацией, анимацией и аниме;
- осуществить культурологический анализ аниме как синтетического художественного текста, обозначив характерные знаки и символы, посредством которых происходит актуализация категорий бытия – небытия на вербальном, визуальном и аудиальном уровнях;
- исследовать процесс интерпретации и реинтерпретации аниме с точки зрения сходства и различия категорий бытия – небытия, воплощенных в аниме-сериалах, мюзиклах и игровом кино;
- выяснить, каким образом происходит взаимовлияние аниме и мирового кинематографа с позиции категорий бытия – небытия.

Материалом для культурологического анализа послужили работы японских кинематографистов, представленные аниме-сериалами; игровым кино, мюзиклами и полнометражным анимационным фильмом.

Теоретико-методологический фундамент исследования. В силу того, что знакомство отечественного зрителя с японским кинематографом, неотъемлемой частью которого является аниме, началось сравнительно не-

давно, российская культурология стоит лишь на начальном этапе формирования исследовательской парадигмы, сфокусированной на реализации доминантных смыслов в пространстве аниме-сериалов, в том числе категорий бытия – небытия. В целом теоретико-методологический фундамент диссертационной работы базируется на комплексном культурологическом подходе, вбирающем в себя методы исследования таких смежных отраслей гуманитарной науки, как философия – имеются в виду методы диалектики, герменевтического анализа; музыковедение (искусствознание) – методы интерпретации и реинтерпретации; лингвокультурология – метод сравнительного анализа (компаративистика), интертекстуальный метод; метод семиотического анализа.

Междисциплинарный характер исследования обусловил интеграцию самых разных теоретических штудий, систематизация которых может быть представлена рядом тематических блоков. В их числе работы по *нигитологии культуры* (В.А. Кутырев, Ж. Липовецки, Н.Р. Саенко, А.Н. Чанышев, У. Эко и др.); аксиомах бытия, рассмотренных сквозь призму системного подхода (Т.М. Приходовская); *интерпретации и реинтерпретации современного искусства* (П.С. Волкова, Е.Г. Гуренко, С.М. Даниэль); *визуальной культуры Японии*, представленной традиционным японским театром и кинематографом (И. Генс, А.Е. Глушкина, Л.Д. Гришелева, М. Дзеами, А. Ивасаки, Ю.Л. Кужель, Г. Масакацу, Д. Ричи, С. Тадао, С.И. Фрейлих, Г.Ш. Чхартишвили). Помимо этого, теоретический фундамент работы закладывался исследовательской парадигмой, представленной в работе А.В. Волошинова и М.А. Руденко «Образ Востока в изобразительном искусстве Европы эпохи средневековья» (речь идет о восприятии Востока западными художниками с точки зрения корреляции художественной действительности и действительности как таковой).

Научная новизна диссертационной работы обусловлена: 1) самой постановкой проблемы, связанной с осмыслением категорий бытия – небытия на уровне *смыслообразов*, актуализируемых в пространстве культурного диалога Запада и Востока, представленного на примере аниме; 2) введением в научный оборот нового материала (авторский перевод научных статей Б. Дешенеса «Японская традиционная музыка. Обзор сольного и ансамблевого развития» и Р. Франсуа, Я. Капускинки «Японская традиционная оркестровая музыка: корреляция между временем и тембром»). Помимо этого:

– изучены категории бытия – небытия на примере диалога культур Запада и Востока через обращение к культурфилософскому и лингвокультурологическому дискурсам;

– рассмотрен культурный диалог Запада и Востока сквозь призму категорий бытия – небытия, получивших опосредованное воплощение в литературе, живописи и музыке;

– выявлено, что если общим основанием для анимации (мультипликации) и аниме оказывается вербально-визуальный источник (лубок, комикс, манга), то в числе особенного для аниме было и остается поддержание активного интереса к смерти как социокультурному феномену и сопутствующей ему атрибутике, что повышает возраст зрительской аудитории с детского до подросткового и старше;

– осуществлен культурологический анализ категорий бытия – небытия на примере аниме как синтетического художественного текста, доказывающий, что на *вербальном уровне* с данными категориями коррелируют лексемы перерождение, пустота, жизнь, существование, время, вечность, свет, тьма, добро, зло, верх, низ, живые, мертвые, конечное, бесконечное, порядок, беспорядок, бессилие; на *визуальном уровне* – синий, красный, белый и черный цвета; на *аудиальном уровне* – вокальные (ария, колыбельная, песня, хорал) и инструментальные (вальс, ноктюрн, марш) жанры;

– обозначено сходство и различие в воплощении категорий бытия – небытия, актуализированных в процессе интерпретации и реинтерпретации аниме как смыслового инварианта;

– доказано, что влияние аниме на мировой кинематограф опознается на уровне сюжетной основы, в которой смерть как социокультурный феномен попадает в разряд смысловых доминант.

На защиту выносятся следующие положения:

1. В рамках культурного диалога Запада и Востока категории бытия – небытия оказываются в числе базовых категорий, вокруг которых складывается пространство визуальной культуры страны Восходящего солнца, представленной аниме-сериалами, игровым кино, мюзиклами и анимационными фильмами.

2. Характерной приметой образцов визуальной культуры Японии выступает неоднозначная трактовка инициируемой решением проблемы бытия – небытия ситуации, что, с одной стороны, обеспечивает зрительской аудитории возможность приблизиться к пониманию многомерности мира и населяющих его существ, с другой – выступает гарантом свободы от всякого рода ложных установок сознания.

3. Художественное воплощение проблемы бытия – небытия в аниме-сериалах и созданных на их основе кино- и театральные версии осуществляется посредством актуализации характерных как для Запада, так и для Востока мифологических существ (шинигами, юрэй, дьявольский пес, демон, ангел), носителей религиозного сознания (Будда, Христос), знаков и символов (пентаграмма, бензопила, кукла/манекен, крест, земля, вода, воздух, огонь, яблоко), в том числе знаковых с точки зрения категорий бытия – небытия имен (У. Вордсворт, В. фон Гете, П. Коэльо, О. Уайльд), а также примет традиционной культуры (сад камней, чайная церемония, фестиваль карри, практика медитации, кровная месть).

4. Раскрытие категорий бытия – небытия в контексте аниме-сериалов реализуется одновременно на вербальном, визуальном и аудиальном уровнях. В первом случае помимо характерного для обозначенной оппозиции сюжета и синонимичных данным категориям лексем обращают на себя внимание имена таких персонажей, как: Сиэль (франц. «небо»), Себастьян Михаэлис (имя французского инквизитора XVI–XVII вв., выступившего автором «Замечательной истории одержимости и раскаяния», в которой есть классификация демонов), Лайт Ягами/Кира (япон. «ночь», «бог», «луна»/«убийца»), Рюук (япон. «дверь»), Миса Аманэ (япон. «море», «песок»), Дежим (япон. «ключ», созвучно имени одной из богинь судьбы древнеримской мифологии Децимы), Тиюки (япон. «фортуна»), Нона (от лат. «девять»), Грелль Сатклифф (звучит в унисон с фамилией британского серийного убийцы Питера Сатклиффа, известного как «Йоркширский потрошитель»). Во втором случае имеется в виду цветовая символика, посредством которой происходит визуализация образов, принадлежащих миру небытия (одежда черного цвета у Себастьяна и бога смерти Рюук, преобладание красного цвета в облике жнеца Сатклиффа, фиолетовые волосы и наряд того же цвета у Тиюки), и персонажей, относящихся к бытию (всевозможные оттенки синего, используемые при изображении Сиэля, доминирование белого цвета в образах Лайта Ягами и Децима и т.п.). В третьем случае речь идет о таких музыкальных жанрах, как вокально-хоровые, вокально-инструментальные (григорианский хорал, «Колыбельная смерти», ария «Царицы ночи» из оперы В. Моцарта «Волшебная флейта», ария «Куклы Олимпии» из оперы Ж. Оффенбаха «Сказки Гофмана») и инструментальные («Дьявольский вальс», ноктюрн «Лунная ночь», марш).

5. В процессе интерпретации и реинтерпретации аниме основная сюжетная линия, призванная раскрыть специфические для японской культуры особенности воплощения категорий бытия – небытия, остается, как правило, неизменной, вследствие чего, несмотря на эклектичный характер вербальных, визуальных и аудиальных средств выразительности, принадлежащих как западной, так и восточной традициям, актуализируемые в пространстве аниме *смыслообразы* несут на себе печать традиционной культуры Японии, сохраняя в диалоге Запада и Востока свою культурную самобытность.

6. В целом взаимовлияние аниме и мирового кинематографа с позиции категорий бытия – небытия с наибольшей полнотой опознается в ситуации, когда смерть как социокультурный феномен выступает в качестве смысловой доминанты, хотя в рассмотренных художественных образцах отсутствуют характерные для аниме кровавые подробности, что в целом отвечает национальной специфике японцев. Подобный опыт наряду с заимствованным японскими режиссерами из американской анимации принципом изображения персонажей, мало соответствующим антропологическому типу проживающих на территории Японии аборигенов (особый раз-

рез глаз, отвечающая образам Барби и Кена фигура), а также обращением к мировой культуре, представленной музыкой и литературой, свидетельствует о состоятельности диалога культур Запада и Востока, иницирующего согласование имеющихся в пространстве визуальности противоречий.

Соответствие темы диссертации требованиям Паспорта специальности ВАК Минобрнауки РФ. Исследование выполнено в рамках специальности 24.00.01 – Теория и история культуры. Тема диссертации соответствует п. 1.22. Культура и национальный характер; п. 1.24. Культура и коммуникация; п. 1.28. Культурные контакты и взаимодействие культур народов мира Паспорта специальностей научных работников ВАК Министерства образования и науки РФ (культурология).

Теоретическая и практическая значимость исследования связывается с раскрытием специфики воплощения категорий бытия – небытия в контексте культурного диалога Запада и Востока на примере аниме как синтетического художественного текста – имеются в виду вербальные, визуальные и аудиальные средства выразительности, а также введением в отечественную науку нового материала, посвященного особенностям японских традиционных музыкальных инструментов и воплощению японской концепции времени в традиционной оркестровой музыке. Результаты исследования могут использоваться как в рамках ряда учебных дисциплин («Философия», «Культурология», «Социология»), так и в спецкурсах, посвященных визуальной культуре Японии («История аниме», «Аниме как синтетический художественный текст») и диалогу культур Востока и Запада. Выводы, сделанные в диссертации, могут быть полезными при изучении традиционной культуры Востока.

Апробация результатов исследования. Диссертационная работа обсуждалась на заседании кафедры социологии и культурологи Кубанского государственного аграрного университета им. И.Т. Трубилина (Протокол № 11 от 15.06.2018 г.). Основные положения диссертационной работы, теоретические подходы и выводы нашли отражение в научных публикациях, устных докладах и сообщениях, представленных на международных (Кострома, 2016, 2019; Краснодар, 2016-2019; Майкоп, 2017-2018; Грозный, 2017; Симферополь, 2018; Томск, 2018) и всероссийских (Краснодар, 2016, 2018, 2019; Саратов, 2018-2019; Уфа, 2018) конференциях (общий объем 15 п. л.), а также в выступлениях перед студенческой аудиторией на базе Краснодарского государственного института культуры и Кубанского государственного аграрного университета им. И.Т. Трубилина.

Структура диссертационной работы определяется целью и задачами исследования и состоит из введения, двух глав, заключения и приложения. Общий объем диссертации – 220 страниц. Список использованных источников и литературы включает 216 наименований, в том числе 9 на иностранных языках.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** содержится обоснование избранной темы, актуальности ее рассмотрения, определяются объект и предмет исследования, формулируются цель и задачи диссертации, ее научная новизна и практическая ценность, дается характеристика методологической базы исследования, атрибутируется материал, используемый в процессе культурологического анализа, излагается структура работы.

Первая глава **«Категории бытия – небытия в контексте диалога культур»** посвящена взаимодействию Запада и Востока, осуществляемому на примере философии и искусства, в том числе аниме как синтетического художественного текста культуры.

В параграфе 1.1 *«Категории бытия-небытия в культурфилософском и лингвокультурологическом дискурсе: Запад – Восток»* соискатель утверждает, что как прежде, так и теперь небытие предстает одним из самых труднодостижимых и самых употребительных понятий не только философии, но и культурологии, искусствознания, межкультурной коммуникации и др. Фокусируя научный интерес на тех трансформациях, которым было подвержено данное понятие в аспекте социокультурной динамики, соискатель сосредоточивается на общем и особенном в осмыслении категорий бытия – небытия, представленных западной и восточной традициями. Осуществив ревизию ряда концепций, соискатель констатирует: в контексте социокультурной динамики небытие утрачивает свойственный ему негативный статус, выступая либо в качестве нейтральной категории, либо – отмеченной эмотивной валентностью.

Подобная ситуация менее всего видится обусловленной сущностными трансформациями, вследствие которых мышление западного человека обогащается восточным опытом. Речь идет о тотальной симуляции, когда «релятивизация сознания» современного человека создает условия для «ценностного зияния»³, затрудняя вхождение в отличный от имеющегося опыт миропонимания. В рамках последнего построение ценностной иерархии оказывается важнее субстанционального анализа. Достаточно вспомнить, что в грамматике японского языка отсутствует аналогия лексемы «быть», поскольку экзистенция в лингвокультурном опыте страны Восходящего солнца обозначается тройко: для одушевленных и неодушевленных существ, для высшего бытия (Бога), для императора и особо почитаемых лиц. Проблематизация пространства диалога Запада и Востока усугубляется еще и тем, что для традиционной японской культуры характерно равноправие самых разных философских концепций. В частности, наряду с синтоизмом мировоззрение жителя страны Восходящего солнца вбирает в себя как элементы китайской философии (даосизм), так и буддизма (дзэн-буддизм). Подытоживая результаты исследования, представленные в пер-

³ Саенко Н. Р. Онтологическая поэтика пустоты...

вом параграфе Первой главы, соискатель акцентирует внимание на следующем. Для современных японских философов в лице Т. Имамичи одним из важнейших вопросов XXI в. оказывается вопрос сохранения человеческого в человеке, приобретающий особую актуальность в эпоху цифровых технологий. Значимость данного вопроса обусловлена тем, что именно подлинная человечность определяет сущность бытия.

В параграфе 1.2 «*Категории бытия-небытия в аспекте диалога культур (изобразительное искусство, литература, музыка и театр)*» рассматриваются произведения искусства, в которых нашел свое воплощение иницируемый категориями бытия – небытия культурный диалог Запада и Востока. В целом систематизация творческого наследия обращающихся в своих произведениях к восточной тематике авторов осуществляется на уровне: 1) сюжетного материала, который отмечен характерной для Востока системой образов; 2) «общей системы представлений об экзотике», которая функционирует в европейской культуре в качестве «мифологемы Востока»⁴; 3) техники исполнения, которая несет на себе влияние традиционной культуры Востока.

Отмечая, что Восток *в литературе* нашел свое воплощение достаточно разнопланово, соискатель рассматривает художественные произведения представителей мировой литературы, сосредоточив свой научный интерес на романе К.Г. Паустовского «Далекие годы» (1964). Констатируя, что опыт освоения тематики Востока *в изобразительном творчестве* с наибольшей полнотой находит свою реализацию в европейском академическом искусстве, соискатель останавливается на работах В.В. Верещагина «Япония. Храм в Токио» (1871-1873); «Японка» (1903) и «Японский нищий» (1904). Сфокусировав исследовательскую оптику *на музыкальном искусстве*, соискатель подчеркивает, что воплощение темы Востока с одинаковым постоянством заявляет о себе как на уровне инструментальной и вокально-хоровой музыки, так и в оперном творчестве наряду с балетными постановками. В качестве художественного образца, демонстрирующего специфические особенности реализации восточной тематики в современном музыкальном искусстве, соискатель останавливается на «Плаче по Хиросиме» К. Пендерецкого. Осуществив обзор *театральных постановок*, соискатель обращает внимание на творчество театральных режиссеров, воплощающих в своем искусстве особую технику исполнения, характерную для восточной традиции. Сосредоточившись на творческой манере В. Мейерхольда и А. Арто, соискатель подчеркивает, что в театральных постановках обоих режиссеров происходит закрепление ряда элементов, наблюдаемых в японских театрах Кабуки и Бунраки. В их числе: «паузы» и «отказ» как способы выражения красоты; «предыгра» как оценка реплики пластическим движением перед её произношением; «торможение дей-

⁴ Денисов А.В. Семантические этюды: монография. – СПб.: Изд.-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2014. – С. 57.

ствий» как подготовка зрителя к восприятию значимой с точки зрения целого информации; «стоп-кадр», жест, выступающие в качестве иероглифов; единство сцены и зала, олицетворяющих Вселенную. Завершая второй параграф Первой главы, соискатель свидетельствует, что в целом реализация категорий бытия – небытия в литературе, изобразительном искусстве, музыке и театральных постановках осуществляется в рамках характерной для западного сознания дихотомии, обуславливающей границы бытия и небытия, исключая персонификацию олицетворяющих небытие персонажей, свободно перемещающихся из бытия в небытие и обратно.

Параграф 1.3 *«Аниме как опыт актуализации категорий бытия – небытия на уровне синтеза искусств: диалогический подход»* посвящен выявлению сходства и различия между мультипликацией, анимацией и аниме как синтетическими художественными текстами. Отмечая, что по аналогии с отечественной мультипликацией, точка отсчета в создании которой связана с лубком (лубочной литературой), «райским действием» (paradeisspiel), а также с агитплакатом⁵, американская анимация берет свое начало от комиксов, соискатель констатирует: единство вербального текста и иллюстрирующего этот текст рисунка выступает в качестве общего основания для мультипликации и анимации. Точно так же и предшественником аниме, с одной стороны, называют картинки с историей, авторство которых принадлежит жившему в XII в. буддийскому монаху, с другой – графический (визуальный) роман (лайт-новелл).

Интересно, что синонимичный понятию комикса термин манга оказывается обусловленным не только работами художников Канкэй Судзуки, Санто Кёдэна и Минва Аикава, но и знаменитыми гравюрами Хокусай Кацусика. Еще одно сходство, обнаруживающее себя с точки зрения истории становления мультипликации, анимации и аниме, опознается в том, что во всех без исключения случаях мы имеем дело с культурными заимствованиями. Подобно тому, как провозвестником лубка стали «немецкие» или «фряжские» листы (в Германии известные под названием Bilderbogen), а «райского действия» – привезенная из-за рубежа панорама, первый образец американской анимации попал в США из Англии, обобщившей, в свою очередь, опыт французов. Точно так же и мангаки использовали наработки англичанина Ч. Виргмана и француза Ж. Биго – основателей первых комиксов, причем изначально «The Japan Punch» и «Тоба-э» издавались на западно-европейских языках, будучи ориентированы на иностранных поселенцев. Лишь спустя некоторое время появились первые журнальные комиксы на родном языке, выполненные в соответствии с отечественной манерой рисования. Завершая третий параграф Первой главы, соискатель подчеркивает: кардинальное отличие между западной и восточной традициями обусловлено тем, что реализация искомых категорий осуществляет-

⁵ Рыльский Г.В. Трансформация былинных героев в культурной динамике: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 – теория и история культуры. – Кострома, 2011. – 22 с.

ся исключительно в опоре на традиционные культурные ценности, в числе которых особое место занимает бусидо – кодекс чести самурая. При этом не что иное, как презрительное отношение к смерти инициирует обилие кровавых сцен и множество подробностей, связанных с категорией небытия. В этом же ряду характерных для традиционной культуры Японии особенностей оказывается отвечающая национальной специфике жителей страны Восходящего солнца недосказанность (недоговоренность) как следствие японского образа мышления, что с неизбежностью ставит зрительскую аудиторию перед необходимостью интерпретации и реинтерпретации информации, полученной в процессе просмотра аниме как синтетического художественного текста.

Вторая глава **«Категории бытия-небытия в пространстве аниме»** посвящена анализу категорий бытия – небытия, реализуемых в пространстве аниме на вербальном, визуальном и аудиальном уровнях. В параграфе 2.1 *«Культурологический анализ аниме как синтетического художественного текста с позиции категорий бытия – небытия»* рассматриваются вербальные, визуальные и аудиальные средства выразительности, воплощающие интересующие соискателя категории на примере аниме-сериалов «Темный дворецкий», «Тетрадь смерти» и «Смертельный парад», основанных на взаимодействии слова, цвета и звука. Обращаясь к вербальной составляющей синтетического художественного целого, соискатель констатирует, что с первых кадров аниме-сериала «Темный дворецкий» зритель вовлекается в диалог двух персонажей, один из которых принадлежит небытию, являя собой существо, пришедшее из мира духов, другой – бытию, которое отмечено материальностью. Подобный опыт вполне отвечает восточной традиции, в рамках которой именно демон (темный дворецкий) как существо, принадлежащее небытию, инициирует бытие графа Сизля, обеспечивая ему поддержку в его земных делах. С другой стороны, взаимодействие Сизля и дворецкого может рассматриваться и с позиции учений Лао-Цзы или Чжуан-Чжоу, которые доказывали существование «Единого по ту сторону бытия (наличия)», квалифицируя «ничто как высшую Трансценденцию»⁶. При этом высказываемые персонажами мысли звучат парафразами образцов восточной мудрости.

На *визуальном уровне* реализация категорий бытия – небытия осуществляется посредством цвета, который выделяет персонажей, выступающих олицетворением мира небытия, и представителей бытия. Так, всегда в черном изображаются демон Себастьян и бог смерти Рюук, поскольку черный цвет соответствует низшему миру – миру мертвых и духов, выступая знаком мудрости. Двойственное положение графа Сизля также опознается посредством цвета. Имеется в виду цвет одежды молодого графа. Примечательно, что самые разные оттенки синего цвета присутствуют в

⁶ *Имамичи Т.* Моральный кризис и метатехнические проблемы // Вопросы философии. – 1995. – № 3. – С. 73-82.

японской гравюре в изображениях призраков, а также используются в театре *Но* в одеянии потусторонних персонажей, что соответствует положению Сиэля – он при жизни обрек себя на вечное призрачное существование, продав душу демону. В свою очередь, белый цвет, будь то рубашка или плащ Лайта Ягами и Децима, коррелирует с цветом мертвых в соответствии с буддийской традицией. В то же время, согласно учению синтоизма, белый цвет – знак божественного начала. Шинигами-жнец отличается одеждой красного цвета (цвет солнца для японской культуры символизирует одновременно как восходящее светило, что обещает жизнь, так и неизвестность, которую предвещает солнечный диск, скрывающийся за горизонтом). Не менее интересной видится и актуализация фиолетовой краски в изображении Тиюки, чья роль в аниме-сериале «Смертельный парад» отвечает сути фиолетового цвета, который в конфуцианской этике коррелирует с благодатью.

На аудиальном уровне категории бытия – небытия опознаются посредством григорианского хора («Темный дворецкий», «Тетрадь смерти»); песни кукольника, которая являет собой вариант английской песни «Лондонский мост падает», арии царицы Ночи из оперы Моцарта «Волшебная флейта». Воспоминания о земной жизни героини аниме-сериала «Смертельный парад» сопровождаются звучанием ноктюрна «Лунная ночь», что видится вполне оправданным не только потому, что «ноктюрн» (от франц. «ночной») – знак непробужденности сознания человека. Сама водная стихия принадлежит в японской культуре одновременно и бытию, и небытию. В свою очередь, когда герои покидают пространство небытия, насыщенного воспоминаниями о бытии, звучит композиция «Memento mori». При этом музыка в аниме-сериалах выполняет как иллюстративную функцию, так и смыслообразующую, выступая в качестве неотъемлемой составляющей синтетического художественного целого. Подводя итог работе, проделанной в первом параграфе Второй главы, соискатель констатирует, что актуализация категорий бытия – небытия посредством вербального, визуального и аудиального рядов происходит как в опоре на традиционную культуру страны Восходящего солнца, так и с учетом западно-европейской традиции, опознаваемой трех уровнях синтетического художественного целого.

В параграфе 2.2 «Категории бытия – небытия: интерпретация и реинтерпретация» соискатель сосредоточивает свой научный интерес на сравнительной характеристике аниме-сериалов «Темный дворецкий» и «Тетрадь смерти» и их экранных и театральных интерпретаций/реинтерпретаций с точки зрения воплощения категории бытия – небытия. Отмечая, что в отличие от интерпретации, в процессе которой первоисточник сохраняется на уровне целостной системы⁷, реинтерпретация

⁷ Гуренко Е.Г. Проблемы художественной интерпретации (философский анализ). – Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 1982. – 256 с.

предполагает тотальное переосмысление базового текста, вследствие чего он оказывается в качестве элемента новой системы⁸, соискатель останавливается на культурологическом анализе обозначенных художественных образцов, призванном выявить степень отличия текстов-первоисточников от их экранных и театральных версий. Так, в кинофильме «Темный дворецкий» в отличие от одноименного аниме-сериала место действия перенесено из викторианской Англии в Токио наших дней, а в качестве главного персонажа предстает не молодой граф Сиэль, а девушка Сиори. В противоположность пентаграмме, которая в аниме-сериале выступает знаком состоятельности дьявольского контракта о существующем между Себастьяном и Сиори договоре напоминает синий цвет правого глаза девушки, тогда как левый глаз остается черным, что как нельзя лучше подчеркивают двойственный характер балансирующего между двумя мирами персонажа. Если главным врагом Сиэля в кинофильме «Темный дворецкий» выступает тетушка, которой движет чувство неразделенной любви в отношении к избраннику своей сестры, то в одноименном аниме-сериале это падший ангел Анжела Блан. Помимо этого, обладая говорящей фамилией Рэд (от англ. «красный»), в кинофильме тетушка Сиэля изменяет своему пристрастию к красному цвету, облачаясь в черную одежду. Аналогичным образом подвергаются реинтерпретации образы гробовщика и жнеца Эрика Слингби.

В свою очередь, японская экранизация «Тетради смерти» практически дословно воспроизводит текст аниме-сериала в единстве вербального, визуального и аудиального. Напротив, его голливудская версия отступает от первоисточника. Это касается как цветовой символики (главный герой Эл, пытающийся найти тайного убийцу, не только носит черную одежду, но и сам предстает в образе афроамериканца; убийца Лайт вместе с Кирой – его подельницей – носят одежду, отмеченную нейтральной цветовой гаммой), так и количества божеств, которое сокращается с трех до одного. Примечательно, что в финале Эл практически готов воспользоваться методом, которым руководствовался убивающий людей Лайт, что делает оправданным доминирование черного цвета в образе главного героя как потенциального злодея (для представителя западной культуры именно черный цвет выступает коррелятом зла). Завершая второй параграф Второй главы, соискатель констатирует, что в процессе экранизации (театрализации) выступающих в качестве первоисточника аниме-сериалов осуществляемая между культурами Запада и Востока на уровне времени и пространства реинтерпретация носит не глобальный, а локальный характер, поскольку именно традиционная культура оказывается тем сущностным основанием аниме, которое инициирует развитие этого жанра, что с неизменностью предопределяет бережное отношение к базовому тексту.

⁸ Волкова П.С. Реинтерпретация текстов культуры (на материале искусства XX века). Краснодар: ООО Издательский дом «ХОРС», 2008. – 200 с.

В параграфе 2.3 «*Взаимовлияние визуальной культуры Запада и Востока (на примере художественных образцов, созданных в период XX-XXI вв.)*» диссертант обращается к анализу мирового кинематографа, в котором смерть как социокультурный феномен оказывается в центре повествования. Осуществив культурологический анализ таких художественных образцов, как «Кошмар перед Рождеством» (США, 1993. Режиссер Г. Селик, композитор Д. Эльфман); «Труп невесты» (США, 2005. Режиссер Т. Бертон, композитор Д. Эльфман); «Коралина в стране кошмаров» (США, 2009. Режиссер Г. Селик, композитор Б. Куле); «Книга жизни» (США, 2014. Режиссер Х. Гутьеррес, композитор Г. Сантаолалья); «Тайна Коко» (США, 2017. Режиссеры Л. Анкрич, Э. Молина, композитор М. Джаккино), соискатель делает следующий вывод. Взаимовлияние аниме и мирового кинематографа, представленного американской анимацией, опознается на уровне: 1) сюжета, развитие которого определяется такими атрибутами смерти, как труп, кошмар, тайна, боги мира мертвых, призраки, загробный мир, зомби, балансирование на грани двух миров и т.п.; 2) характерного для традиционной культуры Японии ритуала – трехдневного «праздника мертвых»; 3) особого отношения к природе; 4) такого феномена, как кукла; 5) техники исполнения (внимание к мельчайшим подробностям и тщательная прорисовка деталей); 6) характерной для аниме эклектики (ведьмы, Санта Клаус, Джек Скеллингтон, вампиры, волк-оборотень и т.п.).

В частности, свободное перемещение из мира бытия в небытие и обратно присутствует в анимации «Труп невесты», в котором именно небытие оказывается ярким и свободным от штампов в противоположность формализованному бытию. В фильме «Коралина в стране кошмаров» деревья и цветы демонстрируют свое расположение к главной героине. В центре анимации «Тайна Коко» – праздник мертвых, в рамках которого души умерших родственников посещают родной дом, вследствие чего близкие усопших готовят угощения и зажигают фонари, что облегчает мертвым путь в отчий дом. Подытоживая результативность проделанной в данном параграфе работы, соискатель приходит к следующему выводу. Ни в одном из рассмотренных художественных образцов нет столь глубоко продуманной системы взаимодействия вербального, визуального и аудиального рядов, как это представлено в аниме. Помимо этого, по-прежнему исключительно японской находкой остается музыкальная заставка, предваряющая начало аниме-сериала (опенинг) и звучащая после его окончания (эндинг). При этом американская анимация находится в большей степени в ведении развлекательной индустрии, будучи обращена скорее к детской аудитории, нежели к подросткам и людям старшего возраста.

В **заключении** суммируются и обобщаются основные выводы и результаты, полученные в ходе диссертационного исследования; намечаются перспективы дальнейшего изучения категорий бытия – небытия в культурно-философском и лингвокультурологическом дискурсе; аргументируется

необходимость сосредоточения научного интереса представителей отечественной и зарубежной школы культурологии на визуальных художественных образцах, демонстрирующих результативность диалога Запада и Востока, который опознается в экранизации японских режиссеров мировой культуры и обратно. С одной стороны, подобный опыт будет способствовать углублению мировоззренческих универсалий, обеспечивающих состоятельность диалога культур в пространстве отмеченного многополярностью и многоконфессиональностью современного мира. С другой стороны, речь идет о создании условий для обогащения визуальной культуры российской молодежи как неотъемлемой составляющей культуры мышления наших сограждан. Вместе с тем весьма значимым в данном контексте оказывается опыт взаимопроникновения в менталитет и логику мышления представителей разных культур, актуализируемый в контексте современного искусства, которое в XXI столетии становится экспериментальной площадкой для глобального диалога.

Монография

1. Липаева Д. Е. Аниме в пространстве визуальной культуры Японии. – Краснодар: Изд-во КубГАУ, 2018. – 100 с. (5,8 п. л.)

Работы в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки Российской Федерации

2. Липаева Д. Е. Особенности межкультурного взаимодействия современной молодежи (на примере кинематографа) // Культурная жизнь Юга России. – Краснодар: Изд-во КГИК. – № 4 (63). – 2016 – С. 75-79. (0,3 п. л.)

3. Липаева Д. Е. Образ куклы в современном японском киноискусстве // Общество: философия, история, культура. – Краснодар: Изд. дом «Хорс». – 2017. – № 1. – С. 151-153. (0,3 п. л.)

4. Липаева Д. Е. Роль мести в японской культуре // Вестник музыкальной науки. – Новосибирск: НГК. – № 4. – 2018. – С. 165-171. (0,6 п. л.)

Статьи, опубликованные в других научных изданиях

5. Липаева Д. Е. Анимация в пространстве визуальной культуры Японии // Международный научный журнал Aspectus. – Краснодар: Светочъ, 2015. – № 4. – С. 54-60. (0,6 п. л.)

6. Липаева Д. Е. Музыка в аниме «Темный Дворецкий»: опыт осмысления // Студенческая наука, искусство, творчество: от идеи к результату: мат. III Всерос. студ. науч.-практ. конф. Краснодар, 14-24 марта 2016 г. Краснодар: КГИК, 2016. – С. 178-185. (0,3 п. л.)

7. Липаева Д. Е. Приметы традиционной японской культуры в аниме «Темный Дворецкий» // Музыка в пространстве медиаккультуры: сб. ст. по мат. Третьей Междунар. науч.-практ. конф. Краснодар, 18 апреля 2016 г. – Краснодар: КГИК, 2016. – С. 79-81. (0,3 п. л.)

8. Липаева Д. Е. Аниме «Темный Дворецкий»: знаки и символы // Международный научный журнал Aspectus. – Краснодар: Светочъ, 2016. – № 2. – С. 1-10. (0,7 п. л.)

9. Липаева Д. Е. Японская анимация: к истории вопроса // Философия в контексте гуманитарного знания: проблемы и перспективы. – Кострома: КГТУ, 2016. – С. 47-54. (0,5 п. л.)

10. Липаева Д. Е. Особенности кагура в контексте ритуальной обрядовости японцев // Богослужебные практики и культовые искусства в современном мире: сб. ст. по мат. II Междунар. науч. конф. – Майкоп: Изд-во «Магарин О.Г.», 2017. – С. 202-210. (0,3 п. л.)

11. Липаева Д. Е. Восток в контексте современной визуальной культуры России // Актуальные проблемы современного социокультурного пространства: сб. ст. по мат. Междунар. науч.-практ. конф. – Краснодар: КубГАУ, 2017. – С. 184-193. (0,4 п. л.)

12. Липаева Д. Е. Экология природы и человека (на примере образов визуальной культуры Японии) // Актуальные проблемы современного социокультурного пространства: сб. ст. по мат. Междунар. науч.-практ. конф. – Краснодар: КубГАУ, 2017. – С. 471-477. (0,3 п. л.)

13. Липаева Д. Е. Стихия воды в визуальной культуре Японии (на примере творчества Такеши Китано) // Гуманитарное знание и духовная безопасность: сб. мат. IV Междунар. науч.-практ. конф. (г. Грозный, 1-3 декабря 2017 г.). – Махачкала: ЧГПУ, АЛЕФ (ИП Овчинников), 2017. – С. 353-357. (0,3 п. л.)

14. Липаева Д. Е. Аниме как синтетический художественный текст: к вопросу о взаимодействии вербального, визуального и аудиального // Aspectus: Международный научный журнал. – Краснодар: Светочъ, 2017. – № 4. – С. 25-30. (0,4 п. л.)

15. Липаева Д. Е. Музыка Л. ван Бетховена и В.А. Моцарта в японском аниме [Электронный ресурс] // Политематический научный журнал КубГАУ. – № 132 (08). – 2017. – С. 391-398. – Режим доступа: <http://ej.kubagro.ru/2017/08/pdf/31.pdf>. (0,4 п. л.)

16. Липаева Д. Е. Образ японской семьи в живописи Кунисады Утагавы // Семья и семейные ценности в современном мире: сб. ст. по мат. Всероссийского очно-заочного научно-практического семинара с международным участием. – Уфа: БашГУ, 2018. – С. 399-401. (0,4 п. л.)

17. Липаева Д. Е. Дзен-буддизм в фильме «Куклы» Такеши Китано // Религия. Общество. Человек: сб. ст. по мат. I Междунар. науч. чт. – Симферополь: Партенит, 2018. – С. 219-222. (0,2 п. л.)

18. Липаева Д. Е. Восток и Запад в пространстве диалога культур: вчера, сегодня, завтра // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сб. ст. по мат. XVII Всерос. науч.-практ. конф. аспирантов и студентов. – Саратов: СГК, 2018. – С. 40-46. (0,5 п. л.)

19. Липаева Д. Е., Волкова П. С. Категории бытия-небытия: лингвокультурологический аспект // Инновационные процессы в информационно-коммуникативной среде: сб. мат. Всерос. науч.-практ. конф. – Краснодар: КГИК, 2018. – С. 26-33. (0,4 п. л.) (авторство не разделено).

20. Липаева Д. Е. Музей «А3» как пространство синестезии (на примере культурного диалога Востока и Запада) // Вопросы музыкальной синестетики: история, теория, практика: сб. науч. ст. – Вып. 2. Новосибирск: НГК, Агентство «Сибпринт», 2018. – С. 152-157. (0,2 п. л.)

21. Липаева Д. Е. Дзен в аспекте религиозной догматики // Богослужebные практики и культовые искусства в современном мире: сб. ст. по мат. II Междунар. науч. конф. – Майкоп: Изд.-во «Магарин О.Г.», 2018. – С. 384-392. (0,3 п. л.)

22. Липаева Д. Е. Японский театр в контексте диалога культур // Россия – Япония: политика, история и культура: сб. ст. и докладов участников Междунар. науч.-практ. конф. – Казань: Изд.-во Академии наук РТ, 2018. – С. 121-125. (0,4 п. л.)

23. Липаева Д. Е. Японская традиционная оркестровая музыка: корреляция между временем и тембром // Этюды культуры: сб. ст. Междунар. науч. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых. – Томск: ТГУ, 2018. – № 6. – Режим доступа: http://journals.tsu.ru/music/&journal_page==archive&id=1799&article_id=39799. (0,5 п. л.)

24. Липаева Д. Е. Особенности японских инструментов сквозь призму японской концепции времени в традиционной оркестровой музыке (на примере статей Б. Дешенеса «Японская традиционная музыка. Обзор сольного и ансамблевого развития» и Р. Франсуа, Я. Капускинки «Японская традиционная оркестровая музыка: корреляция между временем и тембром») // Музыкальный альманах. – Томск: ТГУ, 2018. – № 6. – С. 95-108. (0,4 п. л.)

Подписано в печать 20.09.2019

Бум. офсет.

Тираж 100 экз.

Усл. печ. л. 1,0

Заказ

Формат 60×84 1/16

Уч.-изд. л. 1,0

Бесплатно

Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.

410054, Саратов, Политехническая ул., 77

Отпечатано в Издательстве СГТУ. 410054, Саратов, Политехническая ул., 77

Тел.: 99-87-39, e-mail: izdat@sstu.ru