



Елена Войтишек

Карты с оборотнями

Елена Эдмундовна
Войтишек – кандидат
исторических наук, научный
сотрудник Института
археологии
и этнографии
СО РАН,
старший преподаватель
Новосибирского
государственного
университета.

И зучая культуру Японии, рано или поздно открываешь для себя поистине удивительный феномен духовной жизни её народа – существование целого пласта интеллектуальных карточных игр, связанных с историей, литературой, с обычаями и верованиями японцев.

Создание японской карточной системы уходит корнями в раннее средневековье. К тому времени уже существовали различные забавы и «изящные развлечения», в числе которых наиболее значимыми были поэтические, художественные, музыкальные конкурсы, состязания в знании и мудрости, в искусстве приготовления ароматов, турниры по составлению композиций из хризантем и многие другие. Весьма популярны в аристократической среде были и своеобразные игры, связанные со складыванием, с присоединением по определённым критериям одних вещей и предметов к другим, аналогичным, и с их сравнением. Например, сложение стихов, сопоставление цветов, сложение раковин моллюсков, сопоставление вееров, сопоставление картин и многое другое. Этот период условно называется *моноавасэ* («сопоставление вещей»), и многие исследователи считают, что он предшествовал появлению карт.

Особую роль суждено было сыграть игре *каиавасэ* («сложение раковин моллюсков»), или *каиоои* («накрытие раковин»). Популярная, прежде всего среди женщин, забава заключалась в сопоставлении и подборе друг



к другу (в зависимости от формы, цвета, размера) половинок редчайших и диковинных ракушек моллюска *хамагури*.

Первоначально в каиавасэ играли только в аристократических кругах, но ко времени наступления эпохи Эдо (начало XVII в.) эта игра распространилась и среди обычных горожан. Видоизменялось и содержание игры: стали использоваться внутренние части ракушек, на которые наносились либо рисунки, либо части стихотворений. Такое сложение ракушек со стихами в дальнейшем послужило прообразом карточных игр, основанных на знании пятистиший *танка* и поэтических образов знаменитых произведений, таких как «Повесть о Гэндзи», антология «Хякунин иссю» («Сто стихотворений ста поэтов») и др.

С появлением на японском архипелаге европейцев, а вместе с ними и бумажных карт, произошло постепенное вытеснение игр с ракушками: проще и практичнее стало пользоваться бумажными картами. Появились сделанные уже из бумаги поэтические карты *ута-карута* («карты со стихами») и изобразительные карты *э-карута* («карты с картинками»).

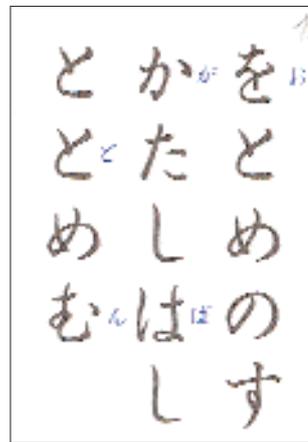
Форма и вид бумажных карт были чрезвычайно разнообразны. Были карты в виде веера, фигур японских шахмат *сё:ги* (двоесточием в российском японоведении принято

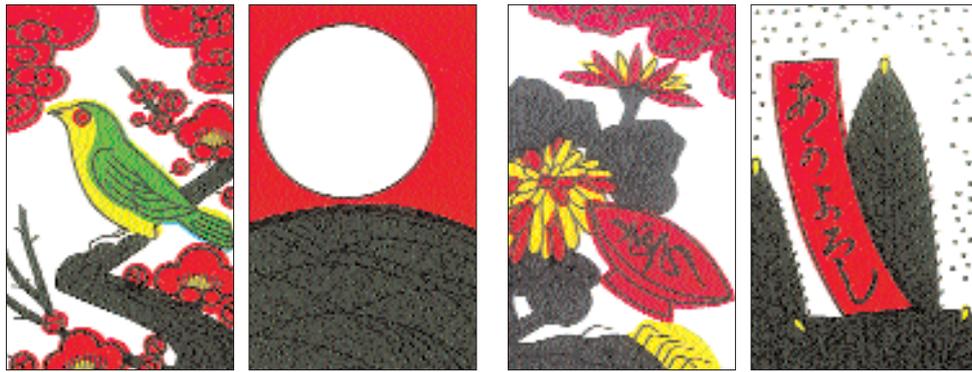
обозначать долгий звук), гребёнки, цветной бумаги *ирогами*, тонких и длинных, а также маленьких бумажных полосок и т.д. Были и карты на дощечках – *ита-карута* (они сохранились в виде традиционных карт *кагэцу* – «карты с луной и цветами» и *дзю:сюкофуда* – «карты десяти ароматов», до сих пор использующихся в чайной церемонии).

Однако говоря о японских традиционных интеллектуальных картах, обычно прежде всего имеют в виду поэтические карты и карты с пословицами – *ироха-карута*. Первые являются особой карточной игрой, где удачно сочетаются познавательный обучающий момент, а также азарт и удовольст-

Цветочные карты ханафуда (вверху).

В преддверии новогодних праздников в Японии проводятся соревнования любителей игры в поэтические карты ута-карута.





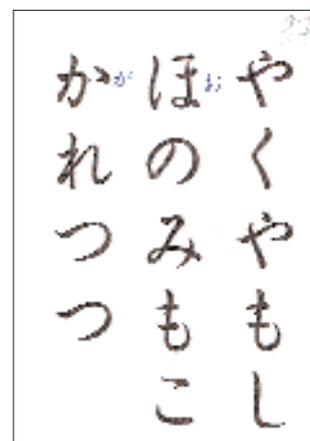
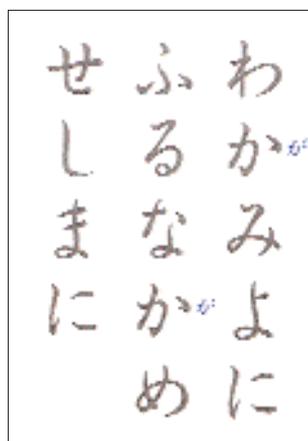
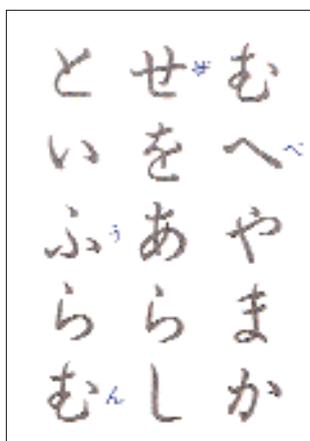
вие, свойственные любой игре. Задача игроков состоит в быстром подборе своих карт к соответствующим стихотворениям, которые по своим карточкам зачитывает ведущий. По сию пору в поэтические карты играют в семьях, в основном, во время новогодних праздников, когда душа настроена на изысканные и утончённые развлечения.

Другой популярный и в древности, и в настоящее время вид интеллектуальных игр – карты *ироха*, представляющие собой своеобразную антологию мудрых народных изречений, буддийских и конфуцианских афоризмов, где каждому знаку алфавита соответствует одно или несколько изречений,

в которых закрепился весь житейский и исторический опыт японского народа.

Карты *ироха* стали пользоваться большой популярностью, поскольку простой народ быстро оценил их пользу: запомнить знаки алфавита во время игры оказалось самым лучшим способом обучения грамоте, не говоря уже о нравственно-воспитательном значении пословиц. Кроме того, со времени своего появления стихи *ироха* сами по себе использовались в качестве прописей и материала по чистописанию.

К началу XIX в. в Японии был изобретён ещё один вид карт, вобравший в себя многие проявления традиционной японской



культуры. Имеются в виду цветочные карты *ханафуда*, или *хана-карута*, на которых изображены цветы, деревья, животные и птицы, чьи образы в народном сознании и в многочисленных литературно-художественных произведениях традиционно закреплены за одним из четырёх сезонов двенадцати месяцев года.

В настоящее время в Японии найдены новые интересные формы обучающе-познавательного процесса: выпускается огромное количество карт по самым разнообразным областям знания – по литературе, родному языку, фольклору, географии, истории, искусству, культуре, химии, астрономии и т.д. Все эти виды карт основаны на методе наглядного, изобразительного приёма при разработке и подаче материала, что чрезвычайно широко используется в педагогической практике в современных образовательных учреждениях Японии.

Однако при этом всё же необходимо заметить, что в истории японской культуры, пожалуй, именно поэтическому алфавиту ироха было суждено сыграть наибольшую

роль. Карты ироха представляют собой колоду из 48 х 2 карт для чтения *ёмифуда* и карт с картинками *эфуда* с изображениями начальных знаков японских пословиц и поговорок, соответствующих 48 ни разу не повторяющимся знакам стихотворного алфавита ироха, который приобрёл такое название в соответствии с первыми своими слогами: *и-ро-ха* (при этом одному знаку алфавита соответствовало одно или более изречений).

Поэтический алфавит ироха имеет форму целого стихотворения танка, построенного из 4-х фраз в стихотворном размере из 7 и 5 ни разу не повторяющихся слогов, где семисложная фраза располагалась выше, а пятисложная – ниже, что создавало ощущение неустойчивости, громоздкости, но в то же время лёгкости и подвижности ритма.

Далее приводится фонетическая транскрипция алфавита ироха и его поэтический вариант в переводе Н.И. Конрада, а также таблица в которой представлены все 48 знаков стихотворного алфавита ироха:

*Иро ха ниho хэдо
тири нуру о;
вага ё тарэ дзо
цунэ нара му (н);
уи но оку яма
кэфу коэтэ;
асаки юмэ мидзи
эхи мо сэдзу (кё:).*

*«Красота сияет. Миг –
И увяла вся.
В нашем мире что, скажи,
Пребывает век?
Грани мира суеты
Ныне перейдя,
Брось пустые видеть сны
И пьянеть от них».*

Поэтический алфавит ироха-дзюи いろは順

あ	み	あ	け	の	な	た	る	へ	い
え	み	あ	こ	の	な	た	る	へ	い
す	し	さ	ふ	お	ら	れ	を	と	ろ
су	си	са	фу	о	ри	ре	о	то	ро
(ん)	え	き	こ	く	た	そ	わ	ら	は
ん	э	ки	ко	ку	му	со	ва	ти	ха
	ひ	ゆ	え	や	う	つ	か	り	に
	хи	ю	э	я	у	цу	ка		ни
	も	め	て	ま	み	ね	ふ	ぬ	ほ
	мо	ме	те	ма	ми	не	ё		хо

Феномен поэтического алфавита ироха необъятен в японской культуре по количеству трансформаций его идей. Не только в литературе и эстетике, но и в театральном, изобразительном искусст-

ве, в национальных видах спорта Японии можно проследить влияние особого мировоззрения, заложенного в философском подтексте стихотворного алфавита ироха.



Полотняные хозяйственные мешочки. Мешочек с изображением поэтического алфавита ироха (слева). Мешочек, копирующий карту «Луна над мискантом» в цветочных картах (справа).

Помимо новых карт ироха, имеющих непосредственное отношение к пословицам, в последнее время в Японии изобретено огромное количество интеллектуальных игр, построенных на использовании алфавитного порядка *ироха-дзюн*.

В «Картах с оборотнями» («Обакэ-карута») каждому из 48 знаков алфавита ироха в игре соответствует карта с названием типа оборотня и его краткой характеристикой, составляя таким образом колоду из 48 x 2 карт для чтения ёмифуда и карт с картинками эфуда. Цель игры состоит в том, чтобы собрать как можно больше карт с картинками, подходящими по смыслу к картам ёмифуда, содержание которых зачитывает ведущий. Используя последовательность знаков алфавита ироха, создатели этой игры постепенно знакомят игроков с оборотнями, духами и привидениями, которыми так богаты народные предания и притчи японского фольклора.

В народной японской демонологии выделяются, по крайней мере, четыре вида сверхъестественных существ, условно называемых привидениями *юрэй*, призраками *ёкай*, оборотнями *обакэ* (*бакэмоно*) и чертями *они*. В обыденном понимании все эти существа, в облике которых воплотились народные представления о странном и загадочном, на самом деле являются лишь плодом человеческого воображения. Не существуя в реальном мире, они тем не менее оказываются способными на всевозможные мелкие проделки и пакости, постоянно досаждая людям.

Привидения *юрэй* имеют единое происхождение и облик, поскольку являются духа-

ми людей, принявших насильственную смерть. Поэтому они считаются символом неприкаянной души, являющейся в этот мир в женском обличье, независимо от того, кем был умерший при жизни, – мужчиной или женщиной. Юрэй появляются перед определенным человеком с целью напугать его своим ужасным обликом. Они в основном обитают в заброшенных и полуразрушенных домах, старых храмах, вблизи кладбищ. По народным поверьям, со всякого рода привидениями, духами и призраками связывается шелест осенней степной травы и мисканта, особенно в тёмное время суток. Неслучайно поэтому в японском языке бытует выражение *Ю:рэй-но сё:тай митару карэ обана* (букв. «Думал – привидение, оказалось – сухая трава»), что соответствует русской поговорке «Не так страшен чёрт, как его малюют».

В отличие от *юрэй*, призраки *ёкай* – существа материальные и антропоморфные, хотя их облик необычен и удивителен. Эти персонажи могут возникать спонтанно, немотивированно, не ожидая встречи с человеком нарочно. Ёкай словно живут своей собственной жизнью, в которую случайно может вторгнуться человек. Все ёкай, в зависимости от вида, обитают в строго определённых местах: в горах живут демоны *тэнгу* и ведьмы *ямамба*; в реках – водяные *катта*; на обочине дорог притаились одноглазый карлик *хитоцумэ-кодзо* и чудовище *микоси-нюдо*, вырастающее до гигантских размеров под случайным взглядом прохожего; в доме озорничают домовые *дзасики-вараси*, действуют хранители амбара *кура-бокко*; в море появляется корабль-призрак *фурэй*, показывается на

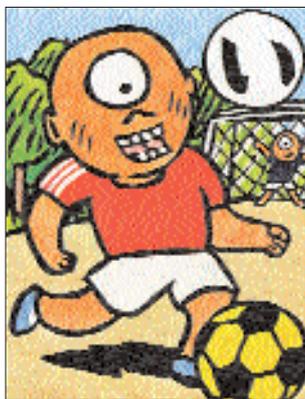
морском берегу в женском обличе *исо-онна*. По народным поверьям, в дождливые тёмные ночи следует остерегаться бродить около ивняков – в длинных, развевающихся на ветру тонких ветках ивы может притаиться призрак *янаги-баба*, который, опутывая и обвивая путника своими ветвями, навсегда оставляет его в своих объятиях.

Третья группа сверхъестественных существ о-бакэ по традиции представлена в основном двумя персонажами – животными-оборотнями лисой и барсуком. В японской традиции лиса (этот образ заимствован из китайской культуры) воспринимается как хитрое и жадное существо, с удовольствием обманывающее и дурачащее людей ради сиюминутной выгоды. Она часто превращается в молодую девушку и в родственника своих жертв. К образу лисы вплотную примыкает другой зловредный фольклорный персонаж – барсук-тануки, который тоже может превращаться в домочадцев и в самые разные предметы – носеную обувь, старый котелок, луну на сосновой ветке. Очень часто в японском фольклоре

эти образы взаимозаменяемы – недаром существует выражение «*кицунэ то тануки бакасиа*» (дословно – «лиса и тануки дурачат друг друга»), что можно трактовать как «два сапога пара». Любопытно, что среди способов избавления от морока этих персонажей самыми действенными считались посыпание солью вокруг обмороченного и прочтение буддийской молитвы.

Именно с влиянием буддизма, с буддийскими представлениями о рае и аде связано появление в японском фольклоре других сверхъестественных существ – чертей они, которых можно встретить в горах, лесу, у реки, в море, вблизи человеческого жилья. Считалось, что они, посланники властителя ада Эмма, обитают либо в преисподней, либо на особом острове чертей – Онигадзима. Их появление в представлении японцев было связано с огненной повозкой, на которой черти мчатся за душами неправедных людей. Черти они могли быть коварными, злыми, даже глупыми и комичными, но в то же время не лишёнными представлений об отваге, о долге и чести.

В соответствии с последовательностью знаков поэтического алфавита ироха приведём описание всех 48 «карт с картинками» эфуда и 48 «карт для чтения» ёмифуда, содержащих не только характеристики образов фольклорных персонажей, но и некоторые наблюдения и комментарии относительно таинственного мира духов и привидений, представленных в современных «Картах с оборотнями». После каждого знака алфавита ироха следует выделенная курсивом транскрипция японского текста с оригинальных карт ёмифуда, тогда как перевод и комментарий к каждой карте принадлежат автору данной статьи. Описание проведено по картам Кавабата Макото, изданным в 1986 г. издательством Гуранмама-ся в Токио.



1. И い

Ицумо гэнкина хитоумэ-кодзо:
Одноглазый карлик
всегда бодр.

Одноглазый карлик – ребёнок, всегда подвижен и весел. Способен только на мелкие шалости и проказы. Людей пугает его необычная внешность – лицо с одним глазом посередине.



2. РО ろ

Рокуроккуби ва игаина бидзин.
Ведьма с длинной шеей
неожиданно оказывается красавицей.

Шея у **рокуроккуби** обычно выдвигается неожиданно, будто внезапно появляется опасная змея. Ведьма не всегда оборачивается женщиной, тем более красавицей.



3. ХА は

Хатакэ-о хиторидзимэ обакэ-каботя.
Царствует на поле тыква-оборотень.

Тыква-оборотень поражает воображение людей своими огромными размерами, обычно не вызывает страха и паники, только удивляет своей величиной. Так часто называют невероятно большую по форме тыкву.



4. НИ に

Нингэн ва футайдэмэ-но ару обакэ дэсу.
 Двухглазые люди – вот настоящие оборотни.

На этой карте изображены одноглазые карлики, поглядывающие со страхом на обычных людей с двумя глазами и считающие их привидениями. Этим сюжетом, по замыслу создателей карт, демонстрируется возможность существования разных точек зрения.



5. ХО ほ

Хосой эда-дэ карамшюку янаги-баба.
 Обвивает тонкими ветвями ива-колдунья.

Тонкие плети ивы, кажется, хранят какую-то тайну, будто кто-то прячется в густой тени. Особенно страшно, если вечером развевающиеся на ветру ветки ивы вдруг коснутся лица и рук проходящего мимо путника – словно заманивает в свои сети колдунья *янаги-баба*.



6. ХЭ へ

Хэндзи-о каэсу хэнна ямабико.
 Возвращающий ответ странный дух гор – эхо *Ямабико*.

Эхо *Ямабико* - это дух, живущий в горах. Он пугает заблудившихся путников, возвращая им в ответ на крик «О-о-о!» вопрос: «Что?»



7. ТО と

Тоорэнай мити ва нурикабэ-но сивадза.
 Блестящая стена перегородила путь. Прodelки *Нурикабэ*.

Стеклянная блестящая стена *Нурикабэ* часто вырастает прямо на дороге перед путешественниками, мешая следовать дальше. Обычно проделки этого привидения только раздражают людей, не очень пугая.



8. ТИ 𠮟

Тикара дзиман
тиццумэ-но о:но:до:
Трёхглазое чудовище **Онодо**
хвастается силой.

Этот фольклорный персонаж обычно предстаёт в образе страшного, огромного монаха с безволосой головой и тремя глазами, готового на всякие каверзы. Это существо несомненно имеет отношение к образу одноглазого монаха-оборотня **микоси-тодо**, которого можно было встретить на обочине дороги. Если на него падал случайно взгляд проходящего путника, он вырастал до необычайных размеров. Первоначально этот персонаж нижнего мира считался слепым или невидимым. Только под случайным взглядом его можно было невольно перевести в мир живущих. То, что у оборотня **Онодо** целых три глаза, делает его ещё сильнее и страшнее. Недаром грозные облака в горах, похожие на голову огромного монаха, называют **но:до:-гумо** (дословно: «облака-монахи»).



9. РИ 𠮟

Рё:си-о мадовасу
уми-бо:дзу
Пугающее рыбаков
морское чудовище **Умибодзу**.

Огромный оборотень **Умибодзу** живет в море, обычно показывается в волнах у потерпевшего крушение судна во время сильного шторма. Репутация у этого оборотня плохая – говорят, он часто сам переворачивает суда, утаскивает в море рыбацкие лодки. Кроме того, рыбаков пугает его бритая, как у монаха, огромная голова с морской звездой на лбу.



10. НУ 𠮟

Нума-но нуси ва
о:намадзу
Хозяин пруда
Большой сом **Онамадзу**.

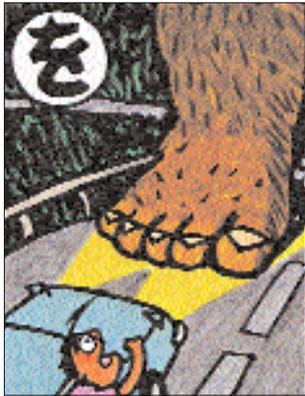
Огромный сом **Онамадзу** живет обычно в пруду, среди мелких рыбёшек. Сам по себе он не страшен, но людей пугают его необычайные размеры. В древности считали, что сом **Онамадзу**, переворачиваясь и просто шевелясь, способен вызывать разрушительные землетрясения.



11. РУ 𠮟

Русу-но из-дэ асобу
дзасики-вараси
В гостиной пустого дома
Озорничают **дзасики-вараси**.

По распространённым народным представлениям, в отсутствие хозяев в гостиной пустого дома часто озорничают маленькие мальчики – оборотни **дзасики-вараси**. Как они выглядят, никто не знает, поскольку их не видно – раздаётся только топот и обычный шум, который производят играющие дети. В старину только по-настоящему богатые люди могли позволить себе специальное помещение для гостей – гостиную **дзасики** с полом – **татами**: содержание лишней и притом самой лучшей комнаты в доме требовало много средств. Поэтому, как ни странно, иметь в доме оборотней **дзасики-вараси** считалось символом успеха, богатства и благосостояния.



12. О ま

Ёми-но аси га ёмити-о фусагу.
Нога **чёрта**
преграждает ночной путь.

Любое непонятное и большое препятствие на пути в темноте ночи кажется таинственным и страшным – словно огромная мохнатая нога чёрта.



13. ВА わ

Вараигоэ га хибикү
обакэ-мори.
Звенящий хохот
оборотней леса **обакэ-мори.**

Оборотни леса **обакэ-мори** обычно не показываются людям – путники только могут слышать их голоса. Их раскатистый смех может раздаваться внезапно утром или вечером над головой ничего не подозревающего человека. Как бы ни хотел путник увидеть, откуда раздаётся хохот, не получается – оборотни леса невидимы.



14. КА か

Каракаса-обакэ ва коваку най.
Оборотень-зонтик
совсем не страшен.

На самом деле этот оборотень по-настоящему может испугать. Обычно он в виде гигантского зонтика стоит, словно на одной ноге, и, сверкая единственным глазом, с высунутым из огромного рта языком поджидает приподнявшихся прохожих. По поверьям, **каракаса-обакэ** живёт обычно вблизи кладбищ.



15. Ё よ

Ёмити-дэ хито-о каракау
фурудануки.

На ночной дороге подкарауливает людей шутник **фурудануки.**

Старый барсук тануки (**фурудануки**) – типичный персонаж мира оборотней, способный превращаться в кого угодно. Часто предстаёт в виде толстого и хитрого, на вид благодушного старика, дурачит и морочит людей. Потому и обитает обычно около жилищ, кормится возле поля, рощи. С сюжетом, изображённым на карте (от оборотня убегает в страхе явно задержавшийся на ночной пирушке мужчина со свёртком *суси* в руке – для жены), связана широко известная в Японии легенда о проделках **фурудануки**. Согласно этой легенде, оборотень предстаёт оборотительной красавицей, вечером зазывающей запоздалых путников зайти в пустой дом и принять ванну *фуру*. Наутро они оказывались лежащими в зловонной яме. Это старинное предание звучит и сегодня как напоминание быть всегда бдительным и не поддаваться чарам **фурудануки** (или старого лиса *фуругицунэ*).



16. ТА た

Тако-но:до:
цунами-но нака-кара
араварэру.

Гигантский осьминог
появляется
из-под волны цунами.

Гигантский осьминог обычно появляется во время цунами, поэтому в древности люди считали, что любые волнения и даже шторм на море связаны с гневом страшного **тако-нодо**, живущего в самой глубине. Хотя никто на самом деле не видел **тако-нодо**, так в современном японском языке называют лысого человека с большими круглыми глазами.



17. РЕ れ

Рэйгэн аратака
яма-но тэнгу-сама.
Горный волшебник

Длинноносый леший
тэнгу.

Сказочный леший с длинным носом **тэнгу**, обитающий в горах, – редкое исключение в ряду зловредных оборотней обакэ. Обычно он предстаёт в образе доброго старого волшебника с круглым веером *утива* в руках, который служит ему волшебной палочкой. Существует ещё одна разновидность леших, которые, в отличие от обычных, чья кожа на лице и руках близка к красному цвету, изображаются чёрными – *карасу-тэнгу*. Чёрные **тэнгу** часто помогают путникам в лесу, попавшим в беду. Позитивное отношение японцев к этому образу подтверждает тот факт, что зачастую во время праздников в синтоистских храмах прихожане надевают маски **тэнгу**, стены храма при этом также украшают масками с изображением этого любимого фольклорного персонажа. Вместе с тем словом тэнгу называют ещё задирающих нос хвастунов, людей с большим самомнением.



18. СО め

Сора-ни уканда
оомэ-дама.

Проплывший по небу
оборотень **Большой глаз.**

Оомэ-дама – так японцы называют большое облако, похожее по форме на глаз, неожиданно появляющееся на фоне чистого и ясного неба. Облако такое огромное, что людям это кажется невероятным, а потому необычным и подозрительным.

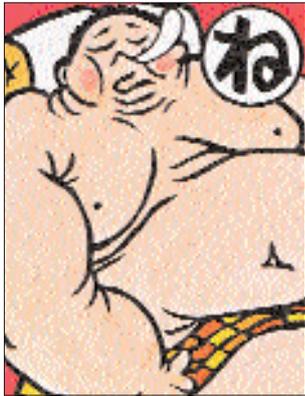


19. ЦУ づ

Цурубэ-отоси *ва*
тайбоку-но
яэ-ни суму.

Призрак **Цурубэ-отоси**,
скидывающий бадьи и ведра,
живёт на высоком дереве.

Цурубэ-отоси – довольно зловредный оборотень мужского пола, способный сильно напугать людей. Обычно развлекается тем, что откуда-нибудь с высоты роняет с треском и грохотом ведро с водой или камнями. С понятием «цурубэ-отоси» связана довольно поэтичная метафора в японском языке: так называют осеннее солнце, стремительно склоняющееся к закату.



20. НЭ ね

Нэбутори
бужубуку.
Жирное тело толстяка
Нэбутори
колышется во сне.

Толстяк **Нэбутори** – мирный оборотень, ни на кого не нападает, живёт где-то в доме, обычно его не видно. Целыми днями спит и ест, ест и спит, пуская носом пузыри. Обычно изображается похожим на бросившего тренировки сумоиста. Часто так дразнят лентяя, побуждая его к труду.



21. НА な

Накигоэ ва акамбо:
Конаки-дзидзиси.
Плачущий голос
Деда-младенца.

Оборотень **Конаки-дзидзиси** предстаёт в образе сморщенного старика, уложенного в детскую колыбельку с погремушками. Обычно живёт в доме, никто его не видит, но всюду слышен его плаксивый голос. Поскольку в этом образе соединены два разнородных понятия – старик и детская колыбелька, – возникает ощущение необычайного страха и брезгливости.



22. РА ら

Раифан-то хикару
Бакэнзэко-но мэ.
Сверкающие глаза
Кошки-оборотня.

Кошка-оборотень предстаёт в основном в женском облике, поскольку в японском фольклоре образ кошки вообще связан с коварной женщиной, которая различными хитростями дурачит доверчивых мужчин. Однако жертвами оборотня могут быть и женщины. Кошка-оборотень живёт где-то снаружи дома, поджидая свою жертву в укромных, тёмных уголках. Как правило, возникает перед фигурой путника в ночи и внезапно ослепляет его светом своих глаз. Единственная цель этого зловредного оборотня – напугать жертву.



23. МУ む

Мусумэ-ни бакэру
Итадзура-гисунэ.
Озорная лиса **Итадзура-гисунэ**
обернулась девушкой.

Как и в случае с барсуком тануки, образ лисы является традиционным и типичным для тех фольклорных персонажей, которые морочат людей из вредности и хитрости ради сиюминутной выгоды. Так, озорная лиса **Итадзура-гисунэ** частенько дурачит мужчин, приглашая их поужинать вместе, а поев, быстро и бесследно исчезает. Примечательно, что и лиса-оборотень, и тануки появляются среди людей со своеобразным знаком оборотня – зелёным листом на голове, видимо, тем самым они дают возможность внимательным людям распознать их истинную сущность и разоблачить их.



24. У 5

Ума-о кави-ни хикикому Аокатта.
Водяной Аокатта
затягивает лошадь в воду.

Каппа (**Аокатта** – каппа голубого цвета) – оборотень мужского пола, живущий в реках, прудах и на суше. Каппа заманивает своих жертв в воду, топчет купающихся детей. Обычно предстаёт в виде ребёнка с лицом тигрёнка. Особое значение имеет впадина в виде блюдца с водой на его темени – в ней сосредоточена вся сила фантастического существа. Когда каппа выбирается на сушу, он должен следить за тем, чтобы у него была вода в этой впадине. Как только она кончается, оборотень спешит к водоёму и снова наполняет блюдце на темени. Любопытно, что хорошо плавающего человека японцы называют каппа.



25. И 6

Ирори-ни атафу Оокина тэ.
Большие руки,
вырастающие над очагом.

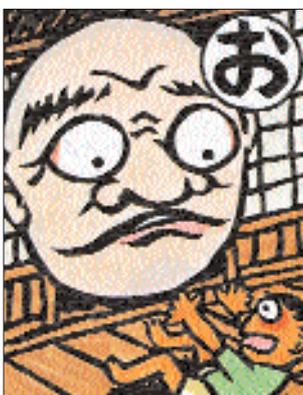
Оокина тэ появляется над очагом внезапно, когда никого вокруг нет. Поскольку очаг – единственное хорошо освещённое место в тёмной комнате, входящий человек может сразу видеть эти огромные руки, распростёртые над очагом. Как правило, диаметр японского очага *ирори* колеблется между 90 и 150 см, что немало само по себе, но когда при этом нависающие над ним руки **Оокина тэ** намного превосходят его, становится по-настоящему страшно.



26. HO 7

Нодзоитэ митай Обакэ-ясики.
Хочется взглянуть
на **дом с привидениями.**

По народным представлениям, различные привидения и оборотни обитают в полуразрушенных домах, развалившихся лачугах, поэтому такие строения всегда вызывали нездоровое любопытство. Часто такие дома изображают с выходящим белым дымком из окон и отверстий в крыше, который символизирует уносящиеся к небу души умерших – *хи-но тама*. В современной Японии в парках отдыха больших городов устраивают специальные аттракционы с посещением таких **Обакэ-ясики**. Внутренности подобных строений наполнены различными остроумными техническими приспособлениями, с помощью которых создаётся впечатление общения с миром духов и оборотней. Такие аттракционы пользуются неизменной популярностью у молодёжи: в настоящее время принято приглашать туда девушек – на фоне их испуга молодым людям приятно чувствовать себя героями.



27. O 8

О-гао
нутто дэру.
Откуда ни возьмись
появляется голова **О-гао.**

Большая голова **О-гао** – привидение, предстающее в виде немолодого мужчины с огромными круглыми глазами и лысой головой. Раздвинув загородки *сёдзи*, оно может беззвучно появиться в большой комнате и внезапно надвинуться на находящегося там человека. Как правило, не решается появляться, когда в комнате сидят два или три человека.



28. КУ <

Кураями-ни укабу
аясий хи.

В полной тьме блуждают
таинственные огоньки.

Во тьме – свет горел только там, где непосредственно готовили пищу. Поэтому появление огоньков **аясий хи** можно расценить как своеобразное предупреждение об осторожном использовании огня.

Таинственные огоньки – аясий хи можно считать привидениями женского рода, поскольку обитали они, по большей части, на кухне, где всегда хозяйничали женщины. В старину на японских кухнях было темно – свет горел только там, где непосредственно готовили пищу. Поэтому появление огоньков **аясий хи** можно расценить как своеобразное предупреждение об осторожном использовании огня.



29. Я &

Ябу-кара
кикоэру
Адзукитогви-но ото.

Из чащи доносится звук,
будто ведьма **Адзукитогви**
перебирает фасоль.

Ведьма **Адзукитогви** (букв. «Перебирающая фасоль», её имя связано с красной фасолью адзуки, которую японцы едят по праздникам, особенно в Новый год) похожа на кикимору, обитает вблизи людских жилищ, часто наблюдает, как крестьяне собирают на полях фасоль, приносят её домой и долго перебирают. Она сама тоже частенько перебирает фасоль, ворует её с полей. При этом напевает песенку: «Адзуки-о того: ка, хито тоттэ табэё: ка...» («Потолчём-ка красную фасоль, поедим-ка человечинки...»).

Ведьма **Адзукитогви** (букв. «Перебирающая фасоль», её имя связано с красной фасолью адзуки, которую японцы едят по праздникам, особенно в Новый год) похожа на кикимору, обитает вблизи людских жилищ, часто наблюдает, как крестьяне собирают на полях фасоль, приносят её домой и долго перебирают. Она сама тоже частенько перебирает фасоль, ворует её с полей. При этом напевает песенку: «Адзуки-о того: ка, хито тоттэ табэё: ка...» («Потолчём-ка красную фасоль, поедим-ка человечинки...»).



30. МА 主

Мандзю: дайсуки
Футокайти-онна.

Женщина с двумя ртами
очень любит сладкие
пампушки.

В оба рта, один из которых находится у женщины-оборотня на затылке, жгуты волос, как щупальца, одну за другой закладывают сладости. Пампушки **мандзю** считаются в Японии традиционным кушаньем, пришедшим из Китая, но в отличие от китайцев японцы предпочитают только сладкие пампушки. Несмотря на свой аппетит, **Футокайти-онна**, как правило, живёт не на кухне, а в обычной комнате, часто изображается облачённой в традиционное кимоно, что подчёркивает её принадлежность к разряду специфических национальных японских привидений. Считается, что это привидение является как бы домашним, семейным.

Несмотря на то, что так – **футокайти-онна** – шутиливо дразнят девушек-сладкоежек, привидение выглядит довольно устрашающе. Обычно предстаёт в виде молодой женщины с двумя большими ртами, окаймлёнными рядами внушительных зубов.



31. КЭ け

Кэмукудзьяра-но
Яма-дзидзюи.

Косматый великан в горах –
леший **Яма-дзидзюи.**

Огромный горный великан, покрытый косматой шерстью, поджидает путников на лесных дорогах и в теснинах рек. Обычно только пугает людей, не поедая их.



32. 風 燈

Фурафура дэтэ куру
Тё:тин-обакэ.
Появляется, пошатываясь,
Бумажный фонарик
Тётин-обакэ.

Китайская традиция использования бумажных фонариков прочно вошла в повседневный быт японцев. Поэтому появление привидения **Тётин-обакэ** не воспринимается как нечто инородное, напротив – его можно считать типично японским образом наряду с привидением-зонтиком **Каракаса-обакэ**.оборотень **Тётин-обакэ** живет около кладбищ, его можно встретить в разных заброшенных местах. Обычно он незлобив, но людей пугает его внешний вид – зияющее отверстие разорванного рта, длинные костлявые руки и большие круглые глаза под нависшими бровями.

Китайская традиция использования бумажных фонариков прочно вошла в повседневный быт японцев. Поэтому появление привидения **Тётин-обакэ** не воспринимается как нечто инородное, напротив – его можно считать типично японским образом наряду с привидением-зонтиком **Каракаса-обакэ**.



33. 食 残

Гохан-о нокоосу то дэру
Моттанай-обакэ.
Если, не доев, оставишь еду –
появится **Моттанай-обакэ.**

Моттанай-обакэ – оборотень расточительности и неразумных трат. Его образ связан прежде всего с небрежным отношением людей к пище. Именно этим оборотнем страшатся маленьких детей, которые капризничают за столом. Родители внушают им, что нехорошо делить еду на любимую и нелюбимую, что неприлично оставлять на тарелке недоеденный кусок, заставляя их думать о тех, кто вложил свой труд, чтобы вырастить рис, приготовить определённое блюдо и т.д. Поэтому в представлении людей оборотень **Моттанай-обакэ** может появиться в виде и надкусанных овощей, и полуобглоданной рыбы, и недоеденной чашки с рисом и т.п.

Моттанай-обакэ – оборотень расточительности и неразумных трат. Его образ связан прежде всего с небрежным отношением людей к пище. Именно этим оборотнем страшатся маленьких детей, которые капризничают за столом.



34. 竹 鬼

Этай-но сирэнэй
Такэябу-но-обакэ.
Странное привидение
в чаще бамбука –
Такэябу-но-обакэ.

Привидение **Такэябу-но-обакэ** живёт только в тёмных и густых бамбуковых рощах. Поскольку в зарослях бамбука (*такэ*) густая тень, само привидение почти не видно – светятся между деревьев одни лишь жёлтые глаза. **Такэябу-но-обакэ**, как правило, избегает освещённых мест, поэтому непонятно, как оно выглядит, никто толком и не знает даже, в женском или мужском облике оно появляется.

Привидение **Такэябу-но-обакэ** живёт только в тёмных и густых бамбуковых рощах. Поскольку в зарослях бамбука (*такэ*) густая тень, само привидение почти не видно – светятся между деревьев одни лишь жёлтые глаза.



35. 磁 石

Тэцу-о сушукэру
Дзисяку-уси.
Камень-магнит,
притягивающий металл.

Оборотень **Дзисяку-уси** в виде большого камня может встретиться где угодно – на улице, в поле, на обочине дороги. Отличается тем, что притягивает к себе все предметы, содержащие металл. Такой с виду обычный камень лежит у дороги, обвешанный различными вещами: молотками, чайниками, кастрюлями, ножницами, часами, цепями, гвоздями и другой мелочью. При этом водителям машин тоже следует быть осторожными – **Камень-магнит** притягивает даже автомобили. Этот оборотень, в отличие от многих других, не отличается отталкивающей внешностью, однако его все же нельзя назвать совсем нестрашным: глаза и рот имеют довольно свирепое выражение.

Оборотень **Дзисяку-уси** в виде большого камня может встретиться где угодно – на улице, в поле, на обочине дороги. Отличается тем, что притягивает к себе все предметы, содержащие металл.



36. А あ

*Акэтя биккури
Омои-удзура.*
Как черт из табакерки,
появляется нечисть из короба.

Короб *омои-удзура*, сплетённый из длинных плетей травянистой лилии *кудзу*, издавна считающейся одной из «семи осенних трав» (*аки-но нанакуса*), здесь упоминается неспроста. Сюжет, изображённый на карте – разнообразная нечисть, вылезаящая из короба, – связан прежде всего с содержанием очень известной волшебной сказки «Ситакири судзумэ», о Воробье с отрезанным языком, который жил в бамбуковой роще за домом старика и старухи. Злая старуха за мелкую провинность отрезала воробью язык, а добрый старик долго лечил и выхаживал его. В благодарность за заботу воробей наградил старика сундуком с сокровищами, а завистливую и жадную старуху – большим коробом, из которого полезли отвратительные оборотни и привидения.



37. СА さ

*Сакэдзюки-но
Усу-они.*
Бык-оборотень *Усу-они* –
любитель выпить.

Усу-они появляется в образе быка-чёрта – с большими рогами, устрашающими клыками и разинутой пастью. Часто изображается сидящим в небрежно распахнутом халате *юката*, в окружении кувшинов с вином, чашек и бутылок с сакэ. Черты *Усу-они* обычно живут в лесу, иногда появляясь вблизи людских жилищ и учиняя различные пакости. В отличие от других представителей мира чертей, способных не только на плохие, но и на хорошие дела, *Усу-они* всегда зловреден и агрессивен. Недаром в представлении японцев неопрятный вид и разнузданное поведение всегда пьяного *Усу-они* связывается вообще с обликом выпивохи и дебошира, который в хмельном угаре становится подобным тигру: полностью теряет рассудок, хвастается силой, бросается на людей, делая в запале много глупостей.



38. КМ き

*Кикори-о комарасэру
ки-но сэй*
Макура-гаэси.
Души загубленных деревьев
мучают дровосека.
Подушка *Макура-гаэси.*

Подушка-оборотень *Макура-гаэси* преворачивается под головой спящего дровосека, не давая ему спать – словно души срубленных деревьев терзают его совесть. В старину изготавливались специальные твёрдые подушки – зачастую ими служили просто деревянные бруски и поленья. По народным представлениям, души дерева могли выбираться из полена и наблюдать с кровожадной улыбкой за спящим дровосеком. На лице *Макура-гаэси* при этом мог быть специальный знак оборотня – зелёный листочек вместо носа. На самом деле неизвестно, как в действительности выглядит душа дерева – такой образ является плодом фантазии создателей карт.



39. Ю ю

*Юмэ-ни дэтэ куру
Сё-бэн-манэки.*
Являющийся во сне
Призрак уборной *Сё-бэн-манэки.*

Само существование призрака *Сё-бэн-манэки*, приглашающего посетить уборную, можно считать определённым курьёзом, в котором отразились тенденции современного художественного вымысла. Трактровка его внешнего облика не лишена определённой доли юмора. Призрак предстаёт в виде сиденья унитаза с откинутой крышкой, на которой светятся два глаза; из туловища, облачённого в кимоно с рекламой самой известной сегодня в Японии фирмы по производству сантехники – «Тото», торчат две костлявые руки, как бы зазывая посетить уборную. Призрак *Сё-бэн-манэки* является детям ночью во сне, из-за чего с ними может произойти конфуз. Поэтому родители часто страшат им своих детей, советуя при этом соблюдать меры предосторожности (например, посетить перед сном уборную).



40. МЭ 𑖓

Мэ хана кути-но най
Нотэрабо.
Без глаз, носа и рта – оборотень **Нотэрабо**.

В отличие от предыдущего персонажа, оборотень **Нотэрабо** принадлежит к числу традиционных фольклорных героев. Как правило, является в образе взрослого мужчины, с порядочной лысиной и торчащими ушами, но с лицом, на котором, кроме еле заметного подбородка, ничего нет. Отсутствие у оборотня глаз, носа и рта так необычно, что повергает окружающих в ужас. Однако со стороны оборотня почти никаких агрессивных действий отметить нельзя. Живёт он тихо – возле кладбищ, в тени высоких раскидистых деревьев; может также появиться в доме. Возникает внезапно, чаще в тёмное время суток, чем сильно пугает добропорядочных граждан. Поскольку оборотень **Нотэрабо** хорошо всем известен, он – частый герой уже упоминавшихся популярных парковых аттракционов, которые устраиваются в Домах с привидениями *обаэ-ясики*.



41. МИ み

Мити-дэ сурэтигатта
Сунакакэ-баба.
Заблудившихся в пути засыпает песком **Сунакакэ-баба**.

Образ ведьмы **Сунакакэ-баба** (букв. «Женщина, рассеивающая песок») нельзя назвать в полной мере традиционным. Возможно, его появление связано с осмыслением деятельности вулканов, которых так много на всей территории Японии: при извержении выбрасывается огромная масса песка и пыли, что в народном сознании, вероятно, ассоциировалось с действием определённых вредоносных сил. Ведьма показывается в виде беззубой и злобной старухи с кадкой песка, которым она посыпает заплутавших прохожих. **Сунакэ-баба** может возникнуть перед путником возле больших дорог и незаметных тропинок в любое время.



42. СИ し

Сё-дзи-ни уцутта
Обакэ-но кагэ.
На перегородках *сёдзи* возникла тень привидения.

Загадочную тень, якобы похожую на таинственное привидение, может создать кто угодно, если источник света будет находиться позади тонких раздвижных перегородок *сёдзи*. Таким образом, это, возможно, даже и не настоящее привидение, а только собственная тень до крайности пугливого человека, поскольку, как говорится, «у страха глаза велики».



43. Э 𑖔

Эн-но сита-ни хисому
обаэ-тати.
Прячущиеся под полом веранды оборотни.

Домашние привидения живут поблизости от человека: стоит приоткрыть половицу веранды традиционного японского дома, как оттуда сразу ползут гурьбой разные монстры и оборотни. Любопытно, что авторы намеренно используют зачинное клише традиционных карт ироха, цитируя начальные строки настоящих классических изречений, относящихся к этому знаку.



44. ХИ ヲ

Хитоцумэ-но дзидзи
Аобо:дзу.

Одноглазый старик
монах **Аободзу.**

Одноглазый монах **Аободзу** пугает людей неестественно бледным, почти синим цветом своего лица, что сразу наводит на мысль о мертвецах и привидениях. Внезапно появляясь в обычной монашеской одежде, он говорит неожиданно низким голосом: *Комбан ва!* («Добрый вечер!»). В основном, живёт в доме, притаившись в углу. Своим необычным обликом напоминает другого одноглазого оборотня – карлика **хитоцумэ-кодзо** с той лишь разницей, что тот ребёнок, подвижный, живой, а этот – мертвенно-бледный унылый старик.



45. МО Ё

Моти-о яитэ куу
Ямба.

Пожирает жареные лепешки
ведьма **Ямба.**

Ведьма **Ямба** живёт, как правило, одна в своём доме в горах, иногда появляясь среди людей. Любит лакомиться человечинной, хватая маленьких детей и уносит их в лесную чашу. В разных районах Японии образ её может варьироваться: порой она помогает людям, даже проявляет заботу, но всё же чаще **Ямба** различным образом вредит и пакостит. Сюжет, представленный на карте, не лишён определённой доли юмора: оказывается, ведьма **Ямба** иногда не прочь поесть и обыкновенную людскую пищу – рисовые лепёшки *моти*.



46. СЭ +Е

Сэйё:-но обакэ
Доракюра, Ооками-отоко,
Фуранкэн.

Европейские оборотни:
Дракула, Человек-волк,
Франкенштейн.

По замыслу создателей карт с привидениями, мир духов и оборотней был бы неполон без упоминания западных аналогов знаменитых «собратьев» японских *бакэмоно*. В отличие от традиционных фольклорных образов Японии, все европейские оборотни изначально являются вымышленными литературными персонажами и киногероями XIX и XX вв. Тем не менее, эти образы уже довольно прочно вошли в быт и сознание нынешнего поколения Страны восходящего солнца.



47. СУ 十

Суйка-но обакэ-ни
Дзяномэ-тё.

На **оборотне-арбузе**
бабочка-дриада.

Этот образ стоит также особняком среди других героев японского фольклора, не являясь в полной мере традиционным, чисто японским явлением. Опять же проводя параллели с западной культурой, уместно вспомнить праздник Хэллоуин и обычай вырезать различных монстров из тыквы. Японские дети тоже любят развлекаться тем, что вырезают из корок арбуза страшные лица оборотней, вставляют внутрь свечки и, завывая на манер привидений, пугают прохожих. Видимо, выбор арбуза для изготовления макета привидения неслучаен: слово «арбуз» на японский язык дословно переводится как «западная тыква». Национальный японский колорит не утрачен: на карте изображена бабочка-дриада, примостившаяся на арбузной корке.



48. II ♪

Н-тонтинкан-на обакэ
Амтонтан.

Бестолковый оборотень
Болван **Амтонтан.**

Образ оборотня-болвана тоже относится к числу заимствованных персонажей, пришедших на этот раз не с Запада, а с Востока, точнее – из Китая. Часто изображается в виде дурачка, самозабвенно грызущего свою ногу с бессмысленным выражением лица. В Китае слово *амтон* (по-китайски: *ванба* – букв. «забыть восемь [правил поведения]») употреблялось в отношении человека, пренебрегающего восемью заповедями: о почтении к родителям, об уважении к старшим, о преданности, о вере, об этикете, о честности, о долге, о совести. Того, кто об этом забывал, считали недалёким человеком, попросту – дураком. Словом **амтонтан** называют в Японии не только оборотня, но и просто болвана, олуха, хотя гораздо чаще говорят *тонтинкан* («бестолочь»). Чрезмерное использование в карте ёмифуда звука *н*, соответствующего последнему знаку алфавита ироха, как раз, с одной стороны, призвано продемонстрировать невысокие умственные способности данного персонажа, а с другой стороны, свидетельствует о столь любимой японцами игре слов и об особой фантазии создателей этого вида карт.

Как видно из перечисления и описания основной части демонических персонажей японского фольклора, авторы по большому счёту не делают существенного различия между ними: в современных обакэ-карута термином о-бакэ названы не только сами оборотни бакэмоно, но и призраки ёкай, привидения юрэй и даже черти они. Более того, в этот сонм фантастических существ оказываются органично вплетёнными и художественные образы, заимствованные из Китая и Европы.

Однако по сути дела все эти различия в данной ситуации не так уж принципиальны: яркие представители японской демонологии здесь противопоставлены, с одной стороны, многочисленной группе архаических божеств и духов, а с другой стороны – реальному человеческому миру.

В данном случае создателям карт было важно в учебно-познавательных целях не только и не столько приобщить потенциальных читателей

к миру фантастических существ японского фольклора, но и дать основные представления об этом с помощью универсального структурирующего принципа алфавита ироха, попутно сообщая наиболее существенные сведения из книжной культуры.

На примере существования карт обакэ-карута, также как и на основе других интеллектуальных карт, использующих этот же принцип организации материала, можно говорить о синкретичности мировоззрения японцев и о том, что в современной Японии с понятием ироха по-прежнему связан широкий культурно-исторический подтекст, владение которым обеспечивает адекватное понимание очень многих аспектов истории и культуры Японии. Поэтому далеко не случайно само слово ироха трактуется в японском языке как «самое начало», «азы» чего-либо, что указывает на важность и ценность этого понятия в духовной культуре Японии.



Войтишек Е.Э. Карты «ироха». Старинная интеллектуальная японская игра. – Новосибирск: Изд-во Института археологии и этнографии СО РАН, 1999.

Ватанабэ Кацудзиро. История сведений о бумаге. Игра и бытовая культура (Ками-но хакубудзуси. Асоби то сэйкацу бунка). – Токио: Сюппан ньюсу-ся, 1992 (на яп. яз.).

Ватанабэ Хироси. Европейские карты. Цветочные карты: Антология «Сто стихотворений ста поэтов» (Торампу. Ханафуда. Хякунин иссю). – Токио: Икэда сётэн, 1969 (на яп. яз.).

Мацумура Юдзи. Антология «Сто стихотворений ста поэтов». Роль Тэйка и карт в истории литературы (Хякунин иссю. Тэйка то карутано бункаси) – Токио: Хэйбося, 1995 (на яп. яз.).

Поэтические карты ута-гарута по антологии «Сто стихотворений ста поэтов» (Огура хякунин иссю. Ута-гарута). – Токио: Сёгакукан, 1976 (на яп. яз.).

Сисиро Рюдзо. Антология «Сто стихотворений ста поэтов» и карты ироха: Коммент. и пояснения (Хякунин иссю то ироха-карута: Кайсяку то кансё). – Токио: Хокусиндо, 1957 (на яп. яз.).

Такэгава Куньюки. Игры в карты (Карута асоби). – Токио: Мэйдзитосё (на яп. яз.). – Сер. «Игры со словами, используемые при обучении»; №9.