

- Смирнов К.Ф.** Вопросы изучения сарматских племен // Вопросы скифо-сарматской археологии. – М.: Наука, 1954. – С. 195 – 219.
- Смирнов К.Ф.** Сарматы на Илеке. – М.: Наука, 1975. – 176 с.
- Таиров А.Д.** Историко-экологическая ситуация в Южном Зауралье во второй половине I тысячелетия до н.э. и расселение ранних сарматов // Культуры древних народов степной Евразии и феномен протогородских цивилизаций Южного Урала. – Челябинск: Изд-во ЧГУ, 1995. – Кн. 2, ч. 5. – С. 90 – 96.
- Троицкая Т.Н., Бородовский А.П.** Большереченская культура лесостепного Приобья. – Новосибирск: Наука, 1994. – 184 с.
- Тянь Гуанцзинь.** Археология сюнну в районе Внутренней Монголии за последние годы // Каогу сюэбао. – 1983. – № 1. – С. 7 – 24 (на кит. яз.).
- Тянь Гуанцзинь, Го Сусинь.** Оэрдосы ши цинтунци [Бронзы ордосского стиля]. – Пекин: Вэньу, 1986. – 412 с. (на кит. яз.).
- У Энь, Чжун Кань, Ли Цзиньцэн.** Могильник сюнну в деревне Даодуньцзы уезда Тунсинь в Нинся // Китай в эпоху древности. – Новосибирск: Наука, 1990. – С. 88 – 101.
- Федоров Г.Б.** Население Прутско-Днепровского междуречья в I тыс. н.э. – М.: Наука, 1960. – 370 с. – (МИА; № 9).
- Фокеев М.М.** Типы сарматских могильников в Буджакской степи // Исследования по археологии Северо-Западного Причерноморья. – Киев: Наук. думка, 1986. – С. 157 – 160.
- Фокеев М.М.** Памятники первых веков новой эры в Буджакской степи // Днестро-Дунайское междуречье в I – начале II тысячелетия н.э. – Киев: Наук. думка, 1987. – С. 16 – 25.
- Хабдулина М.К.** Степное Поишимье в эпоху раннего железа. – Алматы: Гылым, 1994. – 170 с.
- Худяков Ю.С.** Вооружение средневековых кочевников Южной Сибири и Центральной Азии. – Новосибирск: Наука, 1986. – 368 с.
- Цэвэндорж Д.** Новые данные по археологии хунну // Древние культуры Монголии. – М.: Наука, 1985. – С. 51 – 87.
- Черников С.С.** К вопросу о хронологических периодах ранних кочевников (по археологическим материалам Казахстана) // Первобытная археология Сибири. – Л.: Наука, 1975. – С. 132 – 137.
- Чжао Юэ.** Сяньбэйские погребения, найденные возле д. Лабудалинь, аймак Эргунай (правый), Внутренняя Монголия // Каогу. – 1990. – № 10. – С. 890 – 928 (на кит. яз.).
- Шепко Л.Г.** Позднесарматские курганы в Северном Причерноморье // СА. – 1987. – № 4. – С. 158 – 173.
- Шульга П.И.** Раннескифская упряжь VII – начала VI в. до н.э. по материалам погребения на р. Чарыш // Снаряжение верхового коня на Алтае в раннем железном веке и средневековье. – Барнаул: Изд-во АГУ, 1998. – С. 25 – 49.
- Яблонский Л.Т., Дэвис-Кимбэл Дж., Демиденко Ю.В.** Раскопки курганных могильников Покровка-1, Покровка-2 в 1994 году // Курганы левобережного Илека. – М.: ИА РАН, 1995. – С. 9 – 47.
- Яценко С.А.** Аланы в Восточной Европе в середине I – середине IV в. н.э. (по данным письменных источников) // Петербург. археол. вест. – 1993. – № 6. – С. 83 – 88.
- Das Gräberfeld der hunno-sarmatischen Zeit von Korel; Tuva, Süd-sibirien** // Materialien zur Allgemeinen und Vergleichenden Archäologie. – München: Verlag C.H. Beck, 1984. – Bd. 25. – P. 202.
- Kulcsar V.** A Karpat-medencei szarmataak temetkezési szokasai // Aszod. – 1998. – N 4. – P. 89 – 102.
- McGovern W.M.** The Early Empires of Central Asia: A study of the Scythian and the Huns and the part they played in world History. – Chapel Hill: The Univ. of North Carolina Press, 1939. – P. 472.

Материал поступил в редколлегию 12.11.02 г.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КАРТ В ЯПОНИИ (анализ и интерпретация традиционных японских интеллектуальных карточных игр)

Введение

В Японии с глубокой древности известны т. н. изящные развлечения, в числе которых наиболее значимыми в культурообразующем аспекте были поэтические, художественные, музыкальные турниры, состязания в знании и мудрости, в искусстве приготовления ароматов, турниры по составлению композиций из хризантем и многие другие. В основе всех этих развлечений можно предполагать наличие важнейшего понятия японской эстетики – критерия *моно-но аварэ*, что означает “очарование вещей”. Он фиксировал внимание на “грустном очаровании хрупкого, ускользающего мира” и на “буддийском ощущении эфемерности бытия” [Гришелева, 1986, с. 104], подразумевал выявление прекрасного в самой реальности – в окружающей природе, в жизни, в человеке и его эмоциях, требовал способности людей ощущать и ценить естественную красоту вещей [Боронина, 1981, с. 126].

Можно предположить, что в основе японских интеллектуальных карточных игр, как это ни странно на первый взгляд, лежал тот же принцип “очарования вещей”. Поэтому японские интеллектуальные развлечения, и в частности карточные игры, вполне справедливо рассматривать в контексте всей духовной культуры Японии – наряду с театрами *Но* и *Кабуки*, танцевальными пьесами, кукольными спектаклями, пантомимами в масках, с институтом гейш, искусством спортивной борьбы *дзюдо* и *сумо*, наряду с празднествами и церемониями любования цветами, с чайной церемонией *тя-но ю* и др. Такой подход к анализу традиционных японских карточных игр дает воз-

можность осознать большое значение интеллектуальных развлечений в японской духовной культуре как своеобразного этикета и ритуала.

В истории происхождения и развития карт в Японии можно выделить два направления, две системы: собственно японскую, возникшую в глубокой древности, и систему, появившуюся на Японском архипелаге в XVI в. вместе с приходом испано-португальских торговцев и миссионеров.

Собственно японская система карт

Создание японской карточной системы уходит корнями в глубокую древность. Относительно времени появления самих карт можно с уверенностью сказать, что это был период после завершения эпохи Хэйан, т.е. конец XII в., когда уже существовали различные забавы и развлечения, в т.ч. такие своеобразные игры, которые были связаны со складыванием по определенным критериям одних вещей и предметов с аналогичными другими и с их сравнением. Этот предшествовавший, по мнению исследователей, появлению карт этап условно называется периодом *моноавасэ* (“сопоставление вещей”) [Ватанабэ Хиро-си, 1969, с. 136].

Среди видов *моноавасэ* можно отметить *утаавасэ* – “сложение песен (т.е. стихов)” (кроме того, так назывались поэтические турниры), *кашавасэ* – “сложение раковин моллюсков”, *ханаавасэ* – “сопоставление цветов”, *о:гиавасэ** – “сопоставление вееров”,

* Двоеточием в российском японоведении принято обозначать долгий звук.

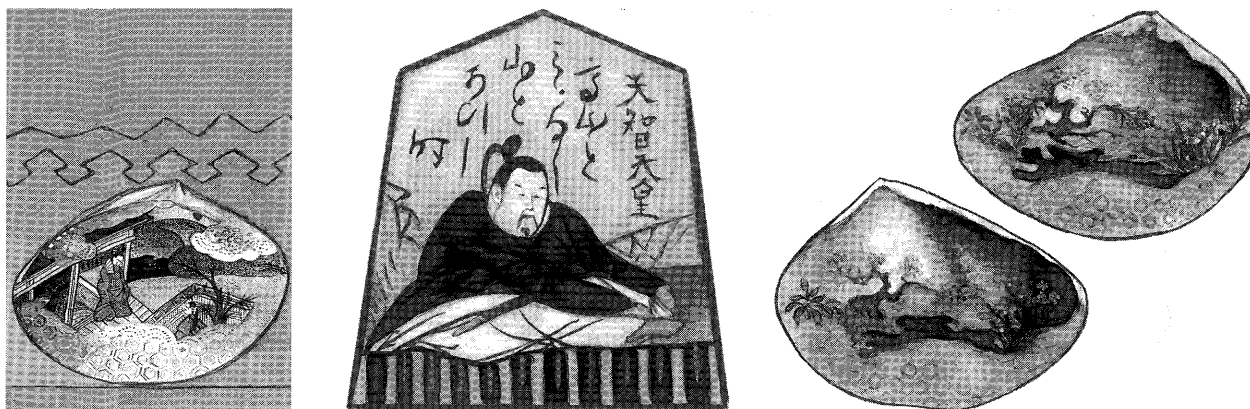


Рис. 1. Ракушки *хамагури* и первые литературные карты.

завасэ – “сопоставление картин” (так озаглавлена гл. 17 знаменитого романа “Гэндзи моногатари”, созданного на рубеже X – XI вв. писательницей Мураками Сикибу) и многие другие.

Особую роль в истории японских игр суждено было сыграть такому развлечению, как *каиавасэ* (“сложение ракушек моллюсков”), поскольку считается, что именно оно в дальнейшем преобразовалось в карточную игру. Это была популярная среди хэйанской аристократии, особенно среди женщин, игра с использованием редчайших и диковинных ракушек моллюска *хамагури*, суть которой состояла в подборе двух половинок ракушек, подходящих друг другу по форме, цвету, размеру. В игре участвовало 360 таких ракушек. Игроки садились в кружок, в центре выкладывались концентрическими кругами правые половинки ракушек – *дзикаи* (букв. “лежащие на земле раковины”), обычно 12 штук, затем из специального ящика для хранения ракушек (*каиокэ*), который считался важнейшей принадлежностью в игровом инструментарии хэйанских аристократок, доставали по одной левые половинки – *дасигаи* (букв. “выставляемые раковины”). Нужно было отыскать среди них совпадающие по рисунку с *дзикаи*. Найдя пару, половинками *дасигаи* накрывали (*оу*) половинки *дзикаи*. Отсюда и один из вариантов названия игры – *каиоои* (“накрывание раковин”). Игрок, у которого набралось самое большое количество совпавших половинок раковин, становился победителем в этой игре.

Игра *каиавасэ* первоначально считалась развлечением, популярным только в аристократических кругах, но в дальнейшем она завоевала популярность и среди самурайского сословия. Ко времени наступления эпохи Эдо (начало XVII в.) эта игра распространилась и среди обычных горожан. Ее содержание слегка видоизменилось. Большим шагом в развитии этой игры стало использование внутренней поверхности ракушек: на нее 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 “Гэндзи моногатари”, антология “Хякунин иссю” (“Сто стихотворений ста поэтов”) и др. (рис. 1).

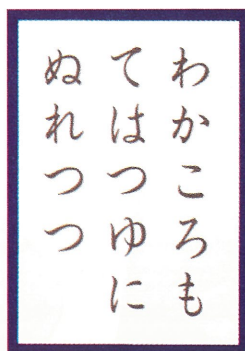
Из этих двух развлечений появилась игра *утагаи*, что означает “раковина со стихами”. По аналогии с *каиоои* (“накрывание раковин”), сначала в круг выкладывали правые половинки ракушек (*дзикаи*) с написанными на внутренней поверхности строчками, представлявшими собой заключительную часть стихотворения в жанре *вака*. Затем, держа в руке левые половинки ракушек (*дасигаи*), где были написаны начальные строчки стихотворений, играющие старались из множества ракушек подобрать соответствующие друг другу половинки, чтобы составить стихотворение целиком. Такие пары ракушек ассоциировались с понятием *эммусуби*, т.е. с “соединением судеб” (так назывались прикрепленные к ограде или деревьям на территории храма таблички с именами мужчины и женщины – как залог будущего брака). Надо сказать, что со временем возник даже обычай преподносить их в качестве свадебного подарка. В настоящее время в различных исторических музеях часто устраивают выставки подобных редчайших экспонатов.

С начала эпохи Эдо эти развлечения широко распространились среди простого народа, но с появлением на Японском архипелаге европейцев, а вместе с ними и бумажных карт, которые проще и практичнее, игры с ракушками постепенно были вытеснены. Появились сделанные уже из бумаги поэтические карты *ута-карута* – “карты со стихами” и изобразительные карты *э-карута* – “карты с картинками”.

Что касается формы и вида бумажных карт, то они были чрезвычайно разнообразны. Помимо прямо-



1



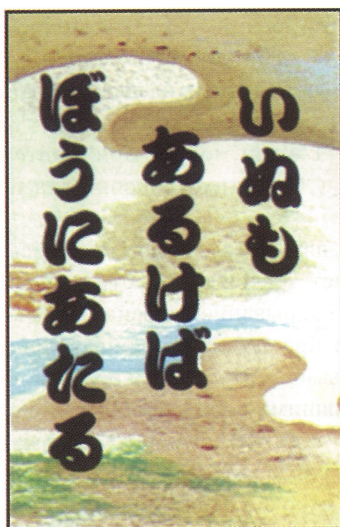
2



3

Рис. 2. Поэтические карты ута-гарута.

1 – карта для чтения ёмифуда с полным текстом стихотворения (для ведущего); 2 – карта торифуда, на которой нет первой части стихотворения kami-no ku, а есть только заключительная – simo-no ku (для игроков); 3 – турнир по поэтическим картам.



1



2



3



4



5



6

Рис. 3. Карты с пословицами ироха-карута.

1 – 3 – карты для чтения ёмифуда с записанными полностью пословицами (для ведущего); 4 – 6 – карты с изображениями (эфуда) начальных знаков и-ро-ха и картинками, иллюстрирующими основную идею пословицы (для игроков).

угольных существовали карты в форме веера, фигуры японских шахмат *сё:ги* (букв. “командовать на доске из четырехугольного куска дерева”), гребенки, в виде цветной бумаги *ирогами*, тонких и длинных, а также маленьких бумажных полосок и др. Были и карты на дощечках, называемые *ута-карута* (в настоящее время этот тип существует в виде традиционных карт *кагэцу-фуда* (“карты с луной и цветами”) и *дзю:сюко-фуда* (“карты десяти ароматов”), использующихся в чайной церемонии).

Говоря о традиционных интеллектуальных картах, обычно имеют в виду прежде всего поэтические карты *ута-карута** и карты с пословицами – *ироха-карута*.

Поэтические карты *ута-гарута*, разработанные на основе широко известной поэтической антологии XIII в. “Хякунин иссю” (“Сто стихотворений ста поэтов”), составленной в русле японских традиций прославленным поэтом и филологом Фудзивара-но Тэйка, всегда пользовались наибольшей популярностью среди карточных игр в Японии. Игра в поэтические карты *ута-гарута* (по одноименной антологии называемые также *хякунин-иссю-карута*), аналогов которой нет нигде в мире, удачно сочетает познавательно-обучающий момент и азарт, удовольствие, свойственные любой игре. Она более всего напоминает лото. Колода состоит из 200 карт: 100 карточек для чтения *ёмифуда* с полным текстом стихотворений в жанре *танка* – для ведущего и 100 карточек *торифуда*, где написана только вторая половина стихотворения, – для игроков (рис. 2, 1, 2). Ведущий зачитывает карточки, а игроки должны быстро подобрать соответствующие им среди своих. С течением времени эта веселая народная игра превратилась в подлинное искусство [Войтишек, 1999, с. 4]. По сию пору в поэтические карты играют в семьях, в основном во время новогодних праздников, когда душа настроена на изысканные и утонченные развлечения.

В преддверии Нового года такие соревнования проводят не только в семьях, но также среди знатоков поэзии и любителей этой игры по всей Японии (рис. 2, 3). На сегодняшний день существует особая коммерческая лига, 50 лучших игроков А-класса которой ежегодно разыгрывают титул *мэйдзин* (“мастер”), а также звания Короля и Королевы.

Карты с пословицами *ироха-карута* (рис. 3), представляющие собой своеобразную антологию мудрых народных изречений, буддийских и конфуцианских афоризмов, – другой популярный и в древности, и в настоящее время вид интеллектуальных игр. Их можно считать упрощенным вариантом поэтических карт *ута-гарута*.

Это карты с изображением начальных знаков японских пословиц и поговорок, соответствующих 48 знакам стихотворного алфавита *ироха*, названного по первым из них: *и-ро-ха* (с одним знаком алфавита соотносилось одно или более изречений). Считается, что поэтический алфавит *ироха* был создан на основе фрагмента санскритского текста из буддийской “Сутры нирваны”. Он имеет вид целого стихотворения, построенного по классической форме японской *танка*, смысл которого сводится к размышлениям о бренности земного существования:

<i>Иро ха нихо хэдо</i>	Красота сияет. Миг –
<i>тири нуру о</i>	И увяла вся.

<i>вага ё тарэ дзо</i>	В нашем мире что, скажи,
<i>иунэ нара му (н)</i>	Пребывает ввек?

<i>уи но оку яма</i>	Грани мира суеты
<i>кэфу коэтэ</i>	Ныне перейдя,

<i>асаки юмэ мидзи</i>	Брось пустые видеть сны
<i>эхи мо сэдзу (кё:)</i>	И пьянеть от них

(пер. Н. Конрада, цит. по: [Трубникова, 2000, с. 314]).

В дальнейшем возникла своеобразная карточная игра, в которой каждому знаку поэтического алфавита стала соответствовать определенная народная пословица или мудрое книжное изречение.

В XVI в. вместе с культурно-религиозной экспансией европейских миссионеров карты *ироха* превратились в интеллектуальную игру высших социальных слоев Японии, а со второй половины эпохи Эдо (XVIII – XIX вв.), когда европейские карты повсеместно утвердились на островах, карты *ироха* постепенно распространились и среди простого народа. Они стали пользоваться большой популярностью, поскольку люди быстро оценили их пользу: запоминать 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. Недаром в японском языке наряду с названием *ироха-ута* (“стихи *ироха*”) сохранился термин *тэнараи-ута*, что означает “стихи для чистописания”, “стихи для упражнения в каллиграфии”.

Система карт с элементами заимствования

В настоящее время все еще остается до конца невыясненным вопрос, когда точно в Японии появились “западные” карты. Однако, судя по многочисленным литературно-историческим источникам, их появление связано, очевидно, с проникновением в XVI в. на Японские острова испано-португальских миссионеров и торговцев. Само слово *карута* (с редуцирован-

* В японских названиях допускается и озвонченный вариант слова “карта” с редуцированным звуком [у] – *гарута*.

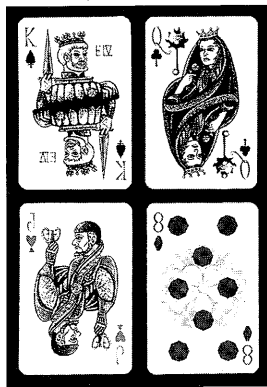


Рис. 4. Первые “западные” карты, появившиеся на Японском архипелаге в XVI в. (масти: “мечи”, “жезлы”, “кубки” и “золотые монеты”).

ным звуком [у] и ударением на первом слоге), по-видимому, произошло от португальского *carta* и довольно быстро адаптировалось в японском языке, в целом не воспринимаясь как заимствованное.

Первые карты, которые стали выпускать в Японии с приходом “южных варваров” (так в средние века называли испанцев, голландцев, португальцев, а также жителей Индокитая, Индонезии и Филиппин), изготавливали в местечке Микэ (сейчас г. Омута) на о-ве Кюсю (рис. 4). Связано это было с тем, что многие феодальные князья *даймё*, владеющие поместьями на Кюсю, относились весьма благосклонно к контактам с иноземцами. Поскольку тогда в местечке Мидзогути (сейчас г. Тикуго) на берегу р. Ябугава производили бумагу, именно там она и была легкодоступна. Север Кюсю в те времена считался местом средоточия христианских миссионерских школ. Через Запад приходили типографские машины и шрифты, что способствовало росту книгопечатания. Кроме того, войска Тоётоми Хидэёси, одного из трех великих феодальных объединителей Японии, посланные в Корею, привезли оттуда свои шрифты, что тоже послужило мощным стимулом к развитию печатания книжной и бумажной продукции на севере Кюсю [Ватанабэ Кацудзиро, 1992, с. 203 – 208].

Несмотря на определенную популярность “западных” карт, спустя некоторое время возникла потребность в таком типе *моноавасэ*, который бы отражал своеобразный японский дух и национальный колорит, поэтому было придумано множество особых карт. К ним можно отнести *тэнсё:-карута*, *унсун-карута* и некоторые другие. Первыми картами, напечатанными в упомянутом местечке Микэ и распространившимися на о-ве Кюсю, были *тэнсё:-карута*. Роскошно сделанные, часто на щегольской манер, они использовались в основном самураями и высшей знатью. На первых порах служившие для отдыха, развлечения и удовольствия, постепенно карты стали оказывать де-



Рис. 5. Первые японские карты в “западном” стиле – *тэнсё:-карута*: “король”, “королева” и “дракон”. Во внешнем облик карт просматривается влияние испано-португальских мотивов.

морализующее влияние на дух войск, поэтому через некоторое время как шумная и азартная игра были запрещены.

Несмотря на запреты, в дальнейшем, в течение всего мирного правления династии Токугава, время от времени наблюдался взлет популярности карт. Их производство переместилось в Киото, а затем в Осака и Эдо (старое название Токио). С распространением карт среди простого народа их стали выпускать не в таком роскошном виде, как первоначально в Микэ. Они изготавливались в более грубой манере; обратную сторону карт делали из тонкой бумаги черного или коричневого цвета, а лицевую поверхность обрабатывали лаком и каолином. Такой способ изготовления сохранился и до наших дней.

Тэнсё:-карута (рис. 5), как и европейские карты, состояли из четырех мастей: *коппу* – “чашечки для сака”, или “кубки”, *ору* – “монеты”, *хау* – “жезлы” и *ису* – “мечи”. Что касается стоимости карт, то насчитывались очки от 1 (*пин* – от португальского *pinta* “номер первый”) до 12 (*кири*)* в соответствии с 12 разрядами карт, старшие из которых назывались “монах” (10 очков), “всадник” (11) и “военачальник с мечом” (12 очков). В колоде было 48 карт, по 12 каждой масти. На карте, соответствующей тузу, изображался дракон, поэтому она называлась *дорагон-ка:-до* (“карта с драконом”). В настоящее время изображение дракона используется в японском варианте бриджа в качестве “рубашек”, т.е. обратных сторон карт [Мацумура Юдзи, 1995, с. 197].

Поскольку карты *тэнсё:* переворачивали одну за другой, то их называли еще и *мэкуру-карута* (от слова *мэкуру* – “переворачивать, перелистывать”). В некоторых источниках упоминаются *кабу-фуда*,

* Выражение “*пин-кара кири мадэ*” – “от пин до кири”, т.е. “от начала до конца”, сохранившееся в японском языке, как раз связано с этой игрой.

т.е. карты *кабу* – один из видов *мэкури-карута* [Illustrated Encyclopedia..., 1984, с. 735].

На смену картам *тэнсё*: пришли *унсун-карута* (рис. 6). Бытует мнение, что свое название – *ит сум(то) карта* – они получили из португальского языка: *ит* означает “один”, *сум(то)* – “наивысший, наилучший” [Кодзиэн, 1984, с. 245].

В картах *унсун*, по сравнению с *тэнсё*:-*карута*, со временем добавилась еще одна масть, количество карт в колоде возросло до 75. В каждой масти было шесть сюжетных карт *эфуда* (т.е. “карт с картинками”): *коси* (“король” = “князь” = “воин”), *ума* (“всадник на лошади”), *хаи* (“дракон”), *со:та* (“королева”), *ун* и *сун*. Рисунки на картах *ун* представляли пять богов счастья: Дайкоку (бог богатства), Дарума (Бодхихарма, основатель религии *дзэн*), Хотэй (бог изобилия), Эбису (бог богатства и торговли), Дзюродзин (бог долголетия). На карте *сун* было изображение знатного китайца в черном головном уборе. По внешнему виду карты *унсун* существенно отличались от *тэнсё*:-*карута*: рисунки в основном приобрели японские черты (кое-какие масти остались неизменными – например, “мечи” и “жезлы” сохранили свой прежний архаический вид) [Мацумура Юдзи, 1995, с. 198]. Можно сказать, что и в структуре, и в дизайне карт *унсун* есть некоторые изменения в сторону упрощения и абстракции. Видимо, это было связано с желанием увлеченных картами людей по мере запрещения азартных игр скрыть от цензуры как можно больше заложенной в картах информации и тайком играть в них.

Действительно, с повсеместным распространением карт в качестве азартной игры начиная с середины XVII в. регулярно выходили запрещающие их указы. По некоторым источникам, *унсун-карута*, соединяющие в себе иностранные и собственно японские черты, были придуманы именно с целью обхода запрещающих директив [Ватанабэ Кацудзиро, 1992, с. 206]. В современном языке до сих пор сохранилось выражение “*ун-томо сун-томо иванай*”, что буквально означает “не говори ни *ун*, ни *сун*” – иносказательное предостережение держать язык за зубами при игре в карты, соблюдать осторожность и быть начеку. В конце XVIII в. *унсун-карута* оставались официально запрещенными. (В наши дни эти карты нередко демонстрируются на различного рода выставках на о-ве Кюсю в качестве культурной ценности всей префектуры.) В связи с этим в целях определенной конспирации в годы Тэмпо и Бунсэй, т.е. примерно в 1818 – 1843 гг., были изобретены цветочные карты *хана-карута* (или *ханафуда*), которые сумели вобрать в себя своеобразие японского национального духа и стать поистине любимым развлечением обычных людей.

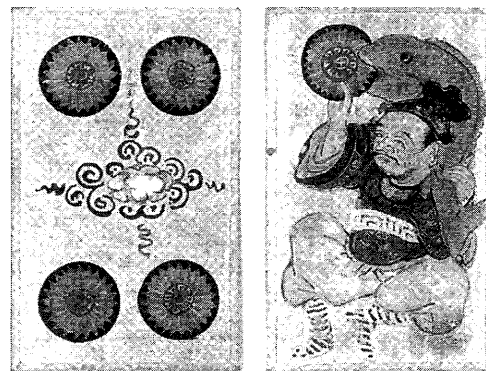


Рис. 6. Японизированные “западные” карты *унсун-карута*.

Цветочные карты *ханафуда*

Содержание этих карт совершенно отличалось от того, которое было свойственно всем картам “южных варваров”. Несмотря на свой абсолютно японский стиль, цветочные карты генетически связаны с *тэнсё*:-*карута*, а потому эта игра не лишена азартности. С наступлением эпохи Мэйдзи (1868 г.) продажа карт хотя и была все еще официально запрещена, но постепенно с введением специального налога стала открытой. Цветочные карты, являющиеся своеобразным национальным шедевром в коллекции карточных игр всего мира, благополучно просуществовали до наших дней и до сих пор пользуются заслуженной любовью японцев. Отражая особые поэтические чувства японского народа к луне, цветам, растениям и животным, они имеют особенный дизайн. Учитывая, что с давних времен среди общественных деятелей Японии была широко распространена игра по сопоставлению цветов и птиц (*ханадори-ториавасэ*), можно считать цветочные карты неким смешением японских традиций и тех культурных инноваций, которые появились под влиянием “южных варваров”.

К сожалению, ничего не известно о создателе этих карт, да и вряд ли правомерно в данном случае говорить об одном человеке. Цветочные карты – выдающееся поэтическое творение коллективного гения японского народа, они дают полное представление о чувственном восприятии всех четырех сезонов года в художественно-поэтической традиции Японии. В этих картах, на которых изображены ветер, луна, цветы, животные, птицы и где можно найти намеки на исторические предания и легенды, отражаются вся прелесть утонченного восприятия жизни и понимание ее естественного течения, чувствуются подлинная любовь японцев к природе, глубокие переживания человека, ощущающего себя частью единого и великого целого.



Рис. 7. Цветочные карты ханафуда.

1 – февраль – слива (“Соловей на сливе”); 2 – март – сакура (“Занавес на сакуре”); 3 – август – мискант (“Луна над мискантом”); 4 – сентябрь – хризантема (“Чашка сакадзуки в хризантемах”); 5 – октябрь – клен (“Олень в кленах”); 6 – ноябрь – ива (“Митикадзэ в ивах”).

Что касается внешнего вида карт, то в этом отношении не было никакого заимствования или влияния других, известных за границей видов карт. Цветы и птицы четырех времен года, *тандзаку* со стихами (*тандзаку* – продолговатый лист бумаги для написания стихов в жанре *танка*), специфические образы – все это является чисто национальным японским явлением. В том виде, в котором цветочные карты дошли до нас, они представляют собой колоду из 48 карт с изображениями растений, соответствующих четырем сезонам 12 месяцев года: сосны, сливы, сакуры, глицинии, ириса, пиона, леспедецы, мисканта, хризантемы, клена, ивы, павлонии (рис. 7).

Как считают некоторые исследователи, к картам ханафуда имеет непосредственное отношение поэтический календарь уже упоминавшегося Фудзивара-но

Тэйка, изложенный им в поэме 1214 г. “Стихи о цветах и птицах двенадцати месяцев” [Носовский, 2001, с. 203].

Не вызывает никаких сомнений, что цветы и деревья, изображенные на картах ханафуда, выбраны далеко не случайно: в традиционной культуре Японии на протяжении многих столетий все они значили неизмеримо много и сейчас продолжают играть огромную роль. Это в равной мере касается повседневной жизни и традиционных народных праздников, синтоистско-буддийской культовой обрядности, литературы и искусства – словом, всех тех сфер, в которых отражаются представления японцев о чувственном восприятии четырех сезонов года во всем их многообразии.

Например, на картах, соответствующих февралю, изображены ветки цветущей сливы; на самой доро-

гой из них карте нарисован еще и соловей, что неслучайно: февраль – время цветения сливы, в эту пору раздаются первые трели соловья, являющегося традиционным поэтическим олицетворением весны.

В марте цветет сакура, национальный символ Японии; занавес, изображенный на карте, подчеркивает пышность пиршества во время *ханамии* – церемонии любования цветами.

Осень издавна была богата праздниками, связанными с культом природы. В полнолуние устраивали празднества при лунном свете и благодарили богов за хороший урожай (церемония *цукими* отражается на картах, соответствующих августу – мисканту). Осенью любовались алыми листьями клена, а вместе с ними и оленями, бродившими в кленовых зарослях (в картах это октябрь – клен). Праздник хризантемы приходился по традиции, пришедшей из Китая, на девятый день девятого месяца (в картах: сентябрь – хризантема). Существовал, в частности, ритуал преподнесения друг другу в этот день чашечек *сакэ* с накрошенными в них лепестками хризантем, что было пожеланием долголетия и залогом предотвращения несчастий. Этот ритуальный напиток назывался *кикумисакэ*, что переводится как “*сакэ* для любования хризантемой”, или *кикусакэ*, *кикуханасакэ* – “ритуальное *сакэ* с лепестками хризантем”. На самой дорогой карте, соответствующей сентябрю, изображена такая чашечка *сакэ* рядом с хризантемой.

Сюжет на карте, соответствующей ноябрю – иве, связан с легендой о знаменитом поэте Оно-но Митикадзэ (или Оно-но Тофу) (896 – 966), который считается и одним из трех великих мастеров каллиграфии эпохи Хэйан, наряду с Фудзивара-но Юкинари и Фудзивара Сукэмаса. Отказавшись от подражания китайской манере письма, он создал классический японский каллиграфический стиль, не утративший своего влияния вплоть до наших дней. Сохранилась легенда, повествующая о том, что как-то раз, гуляя в саду под дождем, Оно-но Тофу увидел, как лягушка изо всех сил старается запрыгнуть на ветку ивы, свисающую над землей. Упорство лягушки произвело на него большое впечатление, и, ободренный, он сам воспрянул духом: если уж маленькая лягушка показывает чудеса упорства и настойчивости, то человеку тем более следует всегда неуклонно добиваться своей цели. На карте изображен Оно-но Митикадзэ, гуляющий под дождем в зарослях ивы и увидевший, как до свисающих листьев ивы пытается допрыгнуть лягушка [Гакусю..., 1983, с. 71].

Следует отметить, что в большом числе случаев значение того или иного растения в японской духовной культуре было предопределено поистине колоссальным комплексом традиций, заимствованных Японией у своего великого соседа Китая. Это обусловлено историей их многовековых контактов и той ролью, которую на протяжении тысячелетий играла китайская цивилизация в культурах сопредельных террито-

рий. Творчески переработав и развив заимствованные элементы, коллективный гений японского народа создал свой особый мир художественного восприятия действительности, до сих пор не перестающий удивлять тех, кто к нему прикасается.

Современные карты

Надо сказать, что сама идея карт, основанных как на традиционной, исконно японской линии развития, так и на линии развития с элементами заимствования, оказалась чрезвычайно плодотворной и привлекательной для японского национального духа. В настоящее время в Японии найдены новые интересные формы обучающе-познавательного процесса.

Традиционные карточные игры. Помимо хорошо известных и исторически закреплённых в духовной культуре Японии карт с пословицами, поэтических и цветочных, на их основе изобретены новые. К ним можно отнести следующие карты:

- развивающие идеи поэтических карт *ута-карута* (*Басё-таби-карута* – “Карты путешествий Басё” (рис. 8, 1); *Мэйку-карута* – “Карты со знаменитыми трехстишиями *хайку*” и др.);

- созданные на основе поэтического алфавита *ироха* (*О-бакэ-карута* – “Карты с оборотнями”; *Дзёмо-карута* – “Карты префектуры Гумма” (рис. 8, 2) и др.);

- развивающие идеи цветочных карт *ханафуда* (*Хана ка:до* – “Карты с цветами” (рис. 8, 3); *Хана токи ка:до* – “Карты с цветами и деревьями” и др.);

- с иероглифами *дзи-карута* (*Бусю-торампу* – “Карты с иероглифическими ключами”; *Кандзи наригати-карута* – “Карты по происхождению иероглифов” (рис. 8, 4); *Надзонадзо-карута* – “Карты с загадками” и др.);

- на дощечках *ута-карута* (*Кагэцу-фуда** – “Карты с луной и цветами” (рис. 8, 5); *Дзю:сюко-фуда* – “Карты десяти ароматов” и др.).

Карты *ута-гарута*, *ироха-карута*, *хана-карута* до сих пор сохраняют статус традиционных, знакомых каждому японцу игр, хотя в настоящее время их роль

* Название карт образовано из иероглифов “цветы-луна”. Примечательно, что первые три символа на картах (рис. 8, 5, *a* – *e*) вместе составляют одно из центральных понятий японского изобразительного искусства и эстетики культуры средневековья – *сэцугэкка* (“снег, луна, цветы”), которое обозначает “сезонные красоты” и соответствующие им душевные состояния и настроения.

Игра в такие карты – своеобразное театрализованное представление: в соответствии с вытянутыми картами участники действия делятся на тех, кто заваривает чай, и тех, кто его пьет. Обе группы, соблюдая принятый в этом случае строгий ритуал, синхронно выполняют ритмичные танцевальные движения, имитируя выполнение всех необходимых манипуляций во время чайной церемонии.



Рис. 8. Современные традиционные карты.

1 – Басё-таби-карута – “Карты путешествий поэта-странника Басё”: а – карточка для чтения ёмифуда (для ведущего) с одним трехстишием хайку, принадлежащим перу Басё (*Кику-но ка я / Нара-нива фуруки / Хотокэ-тати* – “Аромат хризантем / В капищах древней Нары / Темные статуи будд” (пер. В. Марковой)), мелким шрифтом идет описание парка в Нара со статуями будд; б – карточка эфуда (для игроков) с изображением фрагмента парка и названием места (Нара), где побывал поэт; 2 – Дзёмо:-карута – “Карты префектуры Гумма”: а – карточка для чтения ёмифуда (для ведущего), содержащая наблюдение географического характера: (*Цурумау катати-но гумма-кэн* – “Префектура Гумма по форме напоминает танцующего журавля”), б – карточка эфуда (для игроков) с изображением 19-го знака алфавита *ироха* “Цу”; 3 – Хана ка:до – “Карты с цветами”: а – карточка для чтения ёмифуда (для ведущего) с описанием внешнего вида ириса *аямэ* (*Ханабира-но алмэ моё:га о-сярэна аямэ* – “Плетеный узор лепестков кокетливого ириса”), б – карточка эфуда (для игроков) с изображением ириса *аямэ* и соответствующего (первого) знака алфавита *годзюэн* “А”; 4 – Кандзи нариатати-карута – “Карты по происхождению иероглифов”: а – карта *торифуда* (для игроков), на которой в наглядной форме показан порядок трансформации рисунка-идеограммы в иероглиф со значением “женщина”, б – карта ёмифуда (для ведущего) с версией объяснения составных частей знака, изображением самого иероглифа и вариантами его чтения (*Наёнаёсита онна-но хито-но карада-но катати* – “Форма очень женственной позы, которую принимает женщина”, иероглиф “женщина” – *онна*, *дзё*); 5 – Кагэцу-фуда – “Карты с луной и цветами”: а – в – иероглифы “цветок”, “месяц”, “снег”, г – к – иероглифы с числительными от единицы до семи, л – оборотная сторона карты с изображением сосны – многозначным и освященным японской традицией образом.



Рис. 9. Образовательные карты кё:ику-карута.

1 – карты с гравюрами *укиё-э* (“Ukiyoe playing cards”), представляющие творчество признанных мастеров жанра эпохи Токугава (XVII в.) – Хокусая, Хиросигэ, Кунисада, Эйсана, Киёнага, Утамаро, Сяраку, Эйси; 2 – оригинальные карты Юмэдзиро (*Ориджинару юмэдзиро-торампу*), представляющие творчество известного художника начала XX в. Такэхиса Юмэдзиро, прославившегося серией женских портретов; 3 – карточная игра “космос” (*Утио: ка:до гэ:му*), знакомящая играющих со всеми планетами, с Солнцем, Луной в разных состояниях (например, фазы и затмения), с такими небесными телами и явлениями, как метеориты, неметиды, черные дыры; 4 – карты путешествия по Абасири (*Абасири канко:-карута*), знакомящие туристов с историей, природой и культурой местности Абасири – обширным районом самого большого острова Японии Хоккайдо; 5 – карты со знаменитыми замками Японии (*Нихон-но мэйдзё:-торампу*), рассчитанные на любителей японской старины, поскольку с каждым феодальным замком Японии связано много преданий и исторических событий (замки Мацуяма-дзё и Аки-дзё).

заметно снизилась. При объективной оценке ситуации не стоит сбрасывать со счетов реалии современного мира: технические, и прежде всего компьютерные, достижения дают новые возможности. Несколько лет назад были созданы компьютерные версии игр в карты с пословицами *ироха*, поэтические, цветочные. Новости из профессиональной лиги игроков, участвующих в ежегодных розыгрышах призов в каждом виде традиционных карточных игр (а такие существуют повсеместно в Японии), теперь можно узнать через всемирную сеть Интернет. Кроме того, в настоящее время в Интернете существуют постоянные сайты, информирующие о положении дел в карточных турнирах, в клубах карточных фанов и т.д. В связи с этим новым техническим фактором в перспективе существует реальная угроза настоящим, не виртуальным картам быть вытесненными с культурно-исторической арены.

Карты с элементами заимствования. В настоящее время в Японии наряду с традиционными выпускается огромное количество карт европейского образца. При этом заимствование касается, как правило, внешней формы: карты снабжены принятыми во всем мире значками (♣♦♥♠), обозначающими масти, что, по-видимому, с одной стороны, подразумевает хорошее знание японцами основных способов игры в европейские карты, с другой – провоцирует интерес иностранцев как потенциальных покупателей этой продукции. Кроме того, японцы активно используют принятое во всем мире внешнее оформление карт, чтобы популяризировать свою национальную культуру (например, карты по феодальному замкам, карты с японскими гравюрами и многие другие).

Элементы заимствования могут быть и в содержании, когда пропагандируемая область знания не является специфической для восточной культуры. Это т. н. *кё:ику-карута* – “образовательные карты”: по литературе, родному языку, фольклору, географии, истории, искусству, культуре, химии, астрономии и т.д. (рис. 9). Все они основаны на наглядном методе подачи материала, что чрезвычайно широко используется в педагогической практике в современных образовательных учреждениях Японии.

Заключение

Как можно заметить, фантазия создателей различных видов карт поистине неисчерпаема, темы и идеи таких развивающих игр бесконечны. По-видимому, само многообразие жизни предоставляет людям этот неиссякаемый источник творческого вдохновения и фантазии, побуждает их к образному осмыслению окружающей действительности, которое может вы-

ражаться, в частности, в таких формах “изящных развлечений”, какими являются японские карточные игры.

Безусловно, создание новых видов карт, основанных на традиционных интеллектуальных развлечениях, базируется на понимании роли поэтических, цветочных карт, карт с пословицами *ироха* в истории культур народов Восточной Азии, на осознании их большого значения в духовной культуре Японии и влияния на ее развитие. Умение играть в японские интеллектуальные карточные игры подразумевает владение культурно-историческим контекстом и знанием большого количества обычаев, касающихся материальной и духовной жизни японского народа и складывающихся на протяжении нескольких столетий.

В целом развитие карточных игр в XX в. шло и продолжает идти в русле тенденций, заложенных на предыдущих этапах. Пожалуй, как и раньше, можно говорить о существовании двух карточных систем – традиционной и с элементами заимствования, – что, с одной стороны, подтверждает общезвестное мнение об устойчивости и преемственности традиций в культуре Японии, а с другой – свидетельствует о восприимчивости японцев ко всему новому и о стремлении адаптировать применительно к своему менталитету все то лучшее и интересное, что было выработано другими культурами в процессе познания окружающего мира. Возможно, в этом тоже сказывается упомянутый выше важнейший эстетический критерий *моно-но аварэ* – “очарование вещей”, который пронизывает всю традиционную японскую культуру и подразумевает постоянные поиски прекрасного в жизни.

Список литературы

- Боронина И.А.** Классический японский роман. – М.: Наука, 1981. – 293 с.
- Ватанабэ Кацудзиро.** Ками-но хакубуцуси. Асоби то сэйкацу бунка (История сведений о бумаге. Игра и бытовая культура). – Токио: Сюппан ньюсу-ся, 1992. – 210 с. (на яп. яз.).
- Ватанабэ Хироси.** Торампу. Ханафуда. Хякунин иссю (Европейские карты. Цветочные карты: Антология “Сто стихотворений ста поэтов”). – Токио: Икэда сётэн, 1969. – 148 с. (на яп. яз.).
- Войтишек Е.Э.** Карты “ироха”: Старинная интеллектуальная японская игра. – Новосибирск: Изд-во ИАЭТ СО РАН, 1999. – 78 с.
- Гакуюсю** дзиммэй дзитэн (Учебный словарь имен). – Токио: Фудзи кёику, 1983. – 400 с. (на яп. яз.).
- Гришелева Л.Д.** Формирование японской национальной культуры. – М.: Наука, 1986. – 282 с.
- Кодзизэн** (Энциклопедия Кодзизэн). – Токио: Иванами-сётэн, 1984 (на яп. яз.).
- Мацумура Юдзи.** Хякунин иссю: Тэйка то карута-но бункаси (Антология “Сто стихотворений ста поэтов”: Роль

Тэйка и карт в истории литературы). – Токио: Хэйбося, 1995. – 222 с. (на яп. яз.).

Носовский А.М. Японские логические игры. – М.: Астрель, 2001. – 223 с.

Трубникова Н.Н. Различение учений в японском буддизме IX в.: Кукай [Кобо-Дайси] о различии между тайными и явными учениями. – М.: Росспэн, 2000. – 368.

Illustrated Enciclopedia Daitoten-Wiew (Иллюстрированная энциклопедия Дайтотэн-Вью). – Токио: Коданся, 1984. – 1668 с. (на яп. яз.).

Материал поступил в редколлегию 8.07.02 г.

ЭТНОРЕАЛЬНОСТЬ В ФОТООБЪЕКТИВЕ

ЛЮДИ НА ГРАНИЦЕ

Сибирь, открытая миру несколько столетий назад, остается во многом неизведанной и ныне. На протяжении последних столетий этот макрорегион являлся зоной активного взаимодействия народов, культур, религий. Его вхождение в состав России, начавшееся в XVII в., завершилось лишь в XX в. с вступлением в СССР Тувы. Сложное переплетение административных границ, эколого-культурных зон и языковых ареалов определило этнокультурную карту современной Сибири.

Ситуация “культурного пограничья” стала сюжетом международной фотоэкспедиции по Сибири, состоявшейся в июне 2002 г. Организаторами проекта выступили Институт “Открытое общество” (Новосибирск), Фонд Юрия Кондратюка (Новосибирск), фонд “Объективная реальность” / Photographer.ru (Москва), Институт археологии и этнографии СО РАН (Новосибирск). Фотоэкспедиция “Люди на границе” стала первым проектом долгосрочной программы фотоисследований народов Евразии, результаты которой были представлены на фестивале этнических культур “Живая вода” на Алтае (Новосибирск – Чемал, 16 – 21 июля 2002 г.), на сайтах организаторов экспедиции, а также на выставках 2002 г. в Новосибирске, Горно-Алтайске, Красноярске и Москве. В экспедиции приняли участие ведущие мастера репортажной фотографии: Хайди Брэднер/Heidi Bradner (Лондон), Владимир Дубровский (Новосибирск), Сергей Ильницкий (Москва), Андрей Кобылко (Новокузнецк), Александр Кузнецов (Красноярск), Александр Сорин (Москва). Полигоном проекта были выбраны: Алтай, Хакасия, Горная Шория, Тува – Саяно-Алтайский регион – столь же проблемный в социальном плане, сколь и интересный для серьезной фоторепортерской работы. Экспедиция была ориентирована на создание средствами документальной фотографии портрета полиэтнического сообщества, освоившего пространства у азиатских границ России. Ее идеологию определило стремление к постижению основ бытия пограничного региона в современном контексте.

Создание национальных государств на юге Сибири в последнее десятилетие минувшего века разделило народы, соседствующие друг с другом на протяжении трех веков, на коренное население и мигрантов, на титульные народы и национальные меньшинства.

В Республике Алтай на момент ее провозглашения в 1991 г. проживало 190,8 тыс. представителей разных национальностей. При доминировании русского этноса коренное население составляло около 30%. Программные документы республики декларировали национальную государственность, выражающую волю и интересы проживающих на ее территории народов к самоопределению, социально-экономическому прогрессу, культурному и духовному возрождению; было признано равенство русского и алтайского языков во всех сферах жизни.

Сложным оказалось положение внутри титульного этноса Алтая. К началу XXI в. он перестал существовать как единое целое. Образующие его субэтноты получили статус автономных народов. С 1926 г. до недавнего времени носители этнонимов кумандинцы, челканцы, тубалары, теленгиты и телеуты не учитывались при переписи населения; они были причислены к алтайцам. Сегодня унификация культурных стандартов сменяется полифоничностью, хотя межэтнический диалог носит зачастую конфликтный характер.

Современная Сибирь остается зоной стабильности, но внешне спокойная обстановка порой скрывает внутреннюю напряженность. Показательна история Республики Тывы: в 1990 – 1992 гг. в приисковых заводских поселках и городах вновь провозглашенного государства, где проживали и русские, и тувинцы, были спровоцированы межэтнические столкновения, принявшие форму русских погромов. Усилиями властей конфликт был урегулирован, однако начался мощный исход русских за Саяны. В 1989 г. из республики, где насчитывалось 308,5 тыс. чел., выехало 6 420, в 1990 г. – 15 420 чел., в основном русскоязычные специалисты. В 2000 – 2001 гг. этот процесс не прекратился. Республику Тыву покидают учителя и врачи, старообрядческие общины, освоившие этот регион еще в XVIII в.

Сложной оказалась ситуация в Республике Хакасия, обладающей богатейшим природным и историко-культурным наследием, современным промышленным потенциалом. В 1989 г. здесь проживали представители более 100 национальностей – 566 861 чел., при этом коренное население составляло 11%, а политические стандарты были ориентированы на этнонациональную доктрину.