Государственный музей Востока

Москва
2015

РАЙОНЫ И ПРЕФЕКТУРЫ ЯПОНИИ

Хоккайдо.

Хоккайдо 1

Тохоку

Аомори 2
Иватэ 3
Мияги 4
Акита 5
Ямагата 6
Фукусима 7

Канто

Ибараки 8
Тотиги 9
Гумма 10
Сайтама 11
Тиба 12
Токио 13
Канагава 14

Тибу

Ниигата 15
Тояма 16
Исикава 17
Фукуи 18
Яманаси 19
Нагано 20
Гифу 21
Сидзуока 22
Аити 23

Кансай

Миэ 24
Сига 25
Киото 26
Осака 27
Хёго 28
Нара 29
Вакаяма 30

Тюгоку

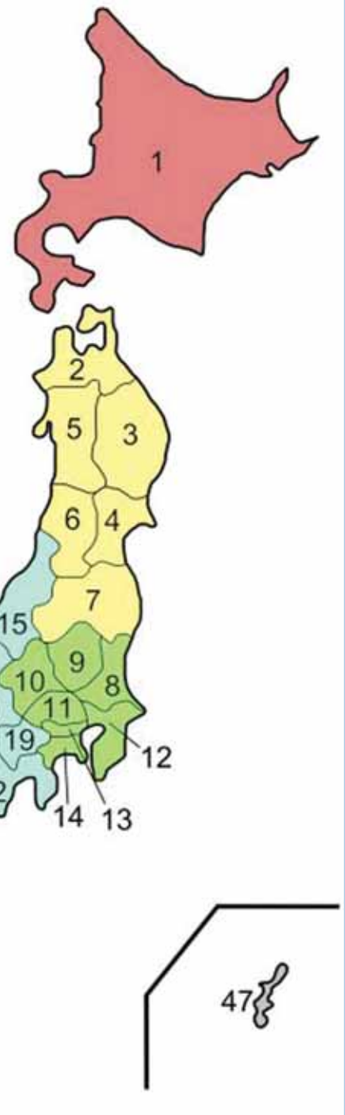
Тоттори 31
Симанэ 32
Окаяма 33
Хиросима 34
Ямагути 35

Сикоку

Токусима 36
Кагава 37
Эхимэ 38
Коти 39

Кюсю и Окинава

Фукуока 40
Сага 41
Нагасаки 42
Кумамото 43
Оита 44
Миядзаки 45
Кагосима 46
Окинава 47



Н.А. Каневская

ТРАДИЦИОННАЯ ЯПОНСКАЯ ИГРУШКА

N.A. Kanevskaya

TRADITIONAL JAPANESE DOLLS

Министерство культуры Российской Федерации
Государственный музей Востока

Рекомендовано к печати Ученым советом Государственного музея Востока

Научный редактор: **В.А. Друзь**
Редактор: **Н.А. Гожева**
Фотограф: **О.А. Сухарева**
Дизайн: **О.И. Бойко**
Корректор: **С.В. Лапина**

Каневская Н.А. Традиционная японская игрушка // М.: ГМВ, 2015. – 320 с.: ил.
Монография посвящена традиционной японской игрушке – одной из форм народного искусства, связанной с жизнью и бытом японцев, их обычаями, календарными праздниками, обрядами и религиозными культами, но вместе с тем обладающей самостоятельным историко-художественным значением. В работе говорится о феномене игрушки, занявшей столь значительное место в национальной культуре Японии, раскрывается особое отношение к кукле как священному предмету, имевшее место в средневековье и частично сохранившееся до наших дней. Большое внимание уделяется предназначению японских кукол, материал строится на базе выделения их различных функций – обрядовых, религиозных, праздничных. Подчеркивается художественная ценность японской игрушки, ее связь с театром, гравюрой и различными видами декоративно-прикладного искусства. Исследование адресовано широкому кругу читателей – от искусствоведов и востоковедов до любителей японского искусства.

Автор выражает благодарность В.А. Друзь за помощь и поддержку в написании книги

ISBN 978-5-903417-81-0

© Государственный музей Востока, 2015
© Н.А. Каневская
© О.И. Бойко, оформление

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение 6

Глава 1. **Религиозно-мифологические представления традиционного японского общества** 18

Глава 2. **Обрядовая игрушка** 34

Глава 3. **Религиозная игрушка** 100

Глава 4. **Зооморфная игрушка** 136

Глава 5. **Праздничные куклы** 184

Глава 6. **Традиционная японская игрушка как ветвь городского изобразительного фольклора** 222

Заключение 270

Периодизация японской истории 274

Глоссарий исторических и мифологических персонажей 275

Глоссарий терминов 287

Библиография 315

Summary 319

ВВЕДЕНИЕ

И кто не согласится, что у всех тайн,
раскрытие которых наиболее интересует
человеческое существование,
«тайна кукол» есть самая существенная,
самая захватывающая!

М.Е. Салтыков-Щедрин

Куклы занимали и до сих пор занимают столь важное место в жизни японцев, что Японию и сейчас по праву можно назвать «страной кукол» или «страной игрушек». Каждого, кому приходилось хоть раз погружаться в яркий и пестрый мир японской игрушки, невольно поражает необычная жизнестойкость этого вида изобразительного искусства, который на фоне машинной продукции продолжает сохранять свои традиционные черты. Возможно, здесь сыграло роль то обстоятельство, что вплоть до Второй мировой войны в обществе, с одной стороны, сохранялись некоторые пережитки феодального строя, традиционное рисоводчество, мелкое кустарное производство, а с другой – активно проводилась в жизнь политика «новые технологии, национальные традиции», впервые заявившая о себе еще в период Мэйдзи (1868–1912) и остававшаяся актуальной на протяжении многих последующих десятилетий вплоть до настоящего времени. С некоторой долей осторожности можно говорить о феномене Японии, где фабричное производство и супертехнологии не убили архаические формы сознания. В известной степени специфике японской игрушки способствовал и присущий японцам консерватизм, и устойчивость традиционных культурных ценностей.

Поскольку обрядово-церемониальная практика в средневековом обществе предусматривала особое обозначение предмета, используемого в рамках ритуала или церемонии, в японском языке нет слова, соответствующего обобщенному понятию «игрушка». Словом *нингё*, которое записывается иероглифами «подобие человека», обозначаются антропоморфные игрушки, к старым куклам применяется термин *хито гата* – «форма человека», название *хина нингё* распространяется только на церемониальные куклы для Праздника девочек, а *госё нингё* – на дворцовые куклы и т. п. Понятие *омотя* как сокращение выражения *омотя асоби* – «предмет, которым играют, манипулируют», – чаще всего относится к традиционной игрушке, связанной с местными обычаями. Современные игрушечные изделия именуются *гангу*. В данной монографии термин «игрушка» используется как обобщенное понятие, включающее все виды кукол и игрушек.

В современном японском обществе до сих пор сохраняется отношение к кукле как к одушевленному предмету, своеобразному божеству, требующему поклонения. Почтительное отношение к ней наблюдается и в настоящее время, когда ее по-прежнему называют *о-нингё* – «госпожа кукла». Более того, существуют храмы, посвященные куклам, совершаются церемонии поминовения, благодарения и кремации старых потрепанных игрушек. Подобное положение вещей объясняется стойкостью древнейших представлений, когда кукла считалась вместилищем духа и внушала благоговейный страх.

Характер и функции японской игрушки тесно связаны с историей японского общества, обусловлены его социальным развитием и становлением японской национальной культуры, с процессами, которые в ней происходили. Выступая как форма материальной культуры и свидетельство духовного развития общества, игрушка по мере изменения содержания трансформировалась, частично теряя свой изначальный смысл и приобретая новый.

Исторические сведения о ранних этапах развития игрушки разрознены и малочисленны, отдельные сохранившиеся экземпляры крайне редки. Интересные сведения приводит в своей книге «Японские местные игрушки» К. Киносита. По его мнению, наиболее старые глиняные куклы типа *фусими* (Киото) стали делать в период правления императора Юряку (456–479) [165, с. 59]. Их изготовляли мастера *хадзибэ* или *ханиси*, находившиеся на государственной службе и выполнявшие заказы на погребальную глиняную скульптуру *ханива*. Существуют сведения, что они занимались производством гончарной утвари [161, с. 2479], эти же мастера в качестве побочного промысла делали глиняные игрушки[1].

Проникновение в период Асука-Нара (593–794) буддизма и пришедшие на острова корейские мигранты принесли вместе с новой верой много инноваций с материка, среди них – лунный календарь, иероглифическую письменность, ткачество, секреты производства бумаги. Это способствовало появлению кукол из бумаги, ткани, папье-маше, созданию кукольной одежды. В ту пору еще существовала общность сознания, обрядовая практика была общая для всех слоев общества. «На поверхности нет ничего контрастнее роскошной жизни императора и творца фольклора – крестьянина или рядового чиновника. Но на поверку выходит, что их представления о мире и представления мира о них, зафиксированные в народном предании и официальной летописи, лишь варианты одной ментальной культуры», – пишет А.Н. Мещеряков [60, с. 126].

С периода Хэйан (794–1193) при дворе стали преобладать общегосударственные обряды, претендующие на распространение по всей стране. Описание обрядов фиксируется, но фактически они практикуются только в столице. Постепенно формируются два типа культуры: одна связана с институтом власти и императорским двором, другая – местная народная. Придворная культура еще во многом сохраняет пережиточные формы шаманизма, архаичность представлений, фольклорное

[1] О керамике типа *фусими* см. подробнее в главе 5.

мышление, но уже по-своему перерабатывает художественные традиции. В ней также сказывается влияние китайской традиционной духовности. Появляется сословная придворная игрушка, связанная с аристократической культурой того времени.

Огромный пласт изобразительного фольклора вплоть до формирования городской культуры в XVIII–XIX вв. практически не был связан с центральной властью. В каждой местности страны имели хождение свои самобытные игрушки, которыми пользовались лишь местные жители. Это характерное для народной культуры явление в целом объяснялось не только замкнутостью сельскохозяйственных общин, крайне далеких от общенациональных культурных центров, жесткой регламентацией жизни общества, спецификой местного производства, но и существованием местных синтоистских культов, не связанных с практикой крупных храмов. До периода Эдо (1603–1868) они имели значительные различия в разных регионах страны.

Местные игрушки – *кёдо омотя* – включали в себя и обрядовые, и религиозные, и жанровые игрушки. Четкую грань между ними провести практически невозможно. Это были работы мелких кустарных мастерских или изделия, выполненные крестьянами в свободное от работы время. О массовом игрушечном производстве в Японии можно говорить, лишь начиная с эдоского времени, когда оно испытывает огромное воздействие городской культуры. Городская среда, новый образ жизни в семье меняют условия бытования игрушки, что способствует появлению новых функций. Именно тогда складываются и канонизируются основные иконографические и художественные типы японской игрушки, определяется ее роль в обрядах и праздниках, создается большое число новых персонажей, разрабатываются новые технологии. В результате этого в круг *кёдо омотя* входят новые типы игрушек, в том числе и те, которые до сей поры имели хождение только при императорском дворе. Повсеместно осваивается их иконография и художественные особенности, которые трактуются уже на новый лад. Так, дворцовые куклы типа *госё* входят в городскую среду. Постепенно преодолевается локальный характер местных изделий. Некоторые наиболее значимые виды игрушек, например *кокэси*, получают распространение по всей стране.

Игрушка каждого народа – это свой неповторимый мир, в котором уживается то, что свойственно игрушке всех народов: отражение религиозно-мифологического сознания народных масс, схожий образный строй, обилие и подвижность функций. И все же хотелось бы отметить своеобразие японской игрушки. Ее специфическими свойствами являются усложненность содержания и дробная детализация функций.

Мы можем убедиться в этом хотя бы на таком примере, как воздушный змей *тако*, запуск которого в Японии относится к числу любимых развлечений как детей, так и взрослых. В солнечные январские дни толпы японцев выходят на улицы городов, деревенскую околицу или берег моря, чтобы запустить в воздух любимую игрушку *тако*[2]. Однако бумажный змей был не только забавой, но и магическим предметом. Сама церемония запуска игрушечного планера пришла в Японию из Китая в эпоху Нара (645–794) [77, с. 31]. А.М. Решетов пишет, что первоначально запуск воздушного змея представлял собой своеобразный обряд очищения от вредоносных сил. Змея надо было запустить так, чтобы он ни в коем случае не упал на дом, что считалось дурной приметой, а так, чтобы он улетел как можно дальше от места запуска [80, с. 67]. *Тако* запускали по окончании молебна о хорошем урожае, использовали для предсказания будущего. Считалось, что с их помощью можно обрести защиту от зла, бедствий и несчастий. Веревка, на

[2] Японские воздушные змеи обычно имеют прямоугольную форму. При их изготовлении используют бамбуковый каркас, на который натягивают рисовую бумагу. Старые *тако* расписывали от руки.

которой парит змей, становится как бы нитью, соединяющей небеса с грешной землей. До наших дней сохранился обряд, когда на Новый год отправляют в полет змеев, на которых пишут свои имена и имена богов [77, с. 28].

Японцы, как и китайцы, верили, что, улетев далеко, змей унесет накопившиеся в старом году беды. Не случайно запуск новогоднего *тако* имел название «отбрасывать беду». Считалось, что в тот момент, когда он упадет на землю и сломается, разобьются и дьяволы. Бумажные змеи со счастливыми символами не отпускали, а возвращали для грядущего благополучия [80, с. 67]. В период Эдо (1603–1868) запуск *тако* был частью храмовой деятельности, отражая специфику местных культов. Подобная практика до сих пор сохранилась в службах небольших синтоистских храмов. В городе Одзи (район Канто) в местном святилище, посвященном божеству риса Инари, в первый день Лошади Нового года выпускают в небо множество воздушных змеев для осуществления обряда *хибусэ* – специальных молений, обеспечивающих защиту от пожаров [165, с. 23]. Огонь был реальной угрозой японским домам, где оклеенные бумагой раздвижные решетчатые стены совмещались с масляными лампами и угольными жаровнями. Воздушный змей якобы «разрезал ветер» и отбирал власть у пламени. Поэтому так популярны были *тако* с изображением *якко* – слуги низшего ранга у *даймё* (феодального правителя провинции),

Сюно. Воздушный змей
Кон. XIX в.
цв. ксилография
ГМВ, инв. № 10866 I

обязанностью которого было очищать дорогу своему господину от толпы и заставлять людей вставать на колени. В храме Одзи Инари 1 и 2 января таких змеев запускали в небо, чтобы очистить путь счастью и благоденствию и обезопасить свой дом от пожаров.

В эдоский период запуски *тако* приобретают светский и развлекательный характер, на первый план выдвигается их эстетическая функция. Змеи приобретают нарядный, порой пышный облик. В XVIII в. на них появляются картины, черные контуры которых наносили печатным способом, а дальнейшая роспись делалась вручную. Полихромную печать стали применять в оформлении *тако* в 1830–1840-е гг., и это событие связывают с именем художника Утагава Куницугу (1800–1861).

Постепенно складывается местная специфика в изготовлении воздушных змеев. Так, умельцы из города Ниигата (район Канто) славились росписями из жизни самураев. На редко встречающемся шестиугольном *тако* обычно изображался Кусуноки Масасигэ – национальный герой Японии XIV в.

В XIX столетии воздушный змей окончательно становится символом Нового года. Его запуском отмечали успехи прошедшего года и пытались предсказать события будущего.

Отмечая полифункциональность японской игрушки, необходимо подчеркнуть, что функция оберега, талисмана все-таки была для нее главенствующей. «Дети могут играть с народной игрушкой, но игра не главная ее функция, прежде всего, она была амулетом или оберегом от всяческого рода дьяволов», – отмечает в своей работе Л. Батен [109, с. 12].

Если в большинстве стран куклы ассоциируются с детскими забавами, то в Японии играли не только дети, но и взрослые. Об этом феномене упоминается в широко известном романе «Повесть о Гэндзи» (*Гэндзи моногатари*), созданном Мурасаки Сикибу (ок. 978 – ок. 1046) на рубеже X–XI вв. Великосветские девицы вплоть до замужества увлекались игрой в куклы, воспроизводя с их помощью те или иные сцены придворной жизни. Подобное отношение взрослых к игрушке сохранялось и в последующие века. Игрушка сопровождала путешественника в дороге, ограждая его от вмешательства темных сил, ее дарили на память в знак любви или расставания возлюбленных:

Вот оно, биение сердца –
На ладони моей
комэдавара[3].

Игрушка была храмовым сувениром, памятным предметом, который паломники привозили своим односельчанам. Так, крестьяне не имели права свободно передвигаться по стране, покидать свою деревню. Исключение было сделано для пилигримов, исполняющих обет, например, посещение Великого храма в Исэ или тридцати трех храмов, посвященных Каннон на о. Сикоку. Для бедняков такая возможность представлялась раз в жизни. Принятой практикой в деревнях было копить деньги, собирать их со всех воедино, а потом разыгрывать, кому выпадет удача. Счастливчик, ставший паломником, обязательно передавал молитвы и просьбы от всех участников, а также привозил игрушки *миягэ* (подарки для детей, оставшихся дома) и амулеты *о-мамори* (досл. «божественная защита») всей деревне.

Куклы были предметом эстетического любования для взрослых, художественным объектом, которым восхищались так же, как фарфоровой вазой или курильницей из нефрита. Известно, что праздничных кукол *хина нингё* подолгу держали в руках, долго рассматривали, оценивали их художественное достоинство, радовались удачным находкам мастера.

[3] *Комэдавара* (досл. «тюк риса») – городская игрушка периода Эдо. Она представляет собой пустотелую игрушку из папье-маше в форме тюка с рисом, внутри которой находится чувствительная пружинка с шариком-противовесом. Несмотря на то что по виду игрушка кажется очень устойчивой, трудно найти на ладони точку равновесия, чтобы игрушка не накренилась и не опрокинулась. Иногда она имеет шелковый футляр. Перевод стихотворения неизвестного автора XVII в. В.А. Друзь. Цит. по [160, с. 64].

Куклы и игрушки относительно рано становились предметом собирательства и коллекционирования. В связи с этим во второй половине Эдо и в последующее время особое значение приобретает их эстетическая функция.

Отличительной чертой японских кукол была также их неразрывная связь с театром, классической гравюрой, различными видами декоративно-прикладного искусства. Куклы заняли важное место в синтезе искусств. Игрушка не только впитывала в себя образы и сюжеты других видов искусств, но и, что очень существенно, сама оказывала на них воздействие.

Можно привести множество примеров влияния театра Но и Кабуки на формирование сюжетной основы японской игрушки. Так, в XVIII–XIX вв. портреты актеров театра Кабуки в оформлении ракеток *хагоита* полностью вытеснили изображение праздника огня, имевшее сакральное значение; в дворцовых куклах *госё* выделился определенный иконографический тип *но нингё* (куклы, созданные на сюжеты пьес театра Но); по заказу девушек делались специальные куклы *итимацу* с обликом любимых актеров. Кукольники г. Нара специализировались на создании театральных персонажей. Отголоски увлечения театром доносились и до деревенской игрушки: таковы марионетки из префектуры Хёго, глиняные оркестры и фигурки на шестах из префектуры Фукусима, миниатюрные маски из папье-маше из префектуры Окаяма, кукольные головки, укрепленные на деревянных палочках, из префектуры Сидзуока.

Возможно, влияние театра шло опосредованно, через классическую японскую гравюру, которая сыграла огромную роль в сложении иконографии японских кукол, их художественного облика. Существовал целый ряд игрушечных изделий *укиё нингё* (куклы *укиё*), существование которых было бы немыслимо без ксилографии XVIII–XIX вв.

В свою очередь, велико было влияние японских кукольников на декоративно-прикладное искусство, что наиболее ощутимо в миниатюрной скульптуре *нэцкэ*, зародившейся и сформировавшейся лишь в начале эпохи Эдо. Этот

вид творчества охотно вобрал в себя традиции кукольного производства. Мастера *нэцкэ* нашли в игрушке и готовые модели, и принципы декорирования. Это могло быть и простое повторение – воспроизведение наиболее знаменитых кукол, как, например, «Кукла *амагацу*» (слоновая кость, XIX в.) или «Тигр с качающейся головой» (золотой лак, XIX в.) [116, ил. 123; 116, ил. 117]. Менялись лишь размеры, техника, материалы; ткань, папье-маше, глина уступали место более привычным и востребованным в *нэцкэ* кости, дереву, лаку.

Для создания большей художественной выразительности *нэцукэси* (мастера *нэцкэ*) использовали отдельные технические приемы кукольников. Такова *нэцкэ* в виде божества счастья и богатства Дайкоку (XIX в.), вырезанная из дерева Тоса Мицусада и расписанная Сакон, мастером кукол, которого иногда при-

Змей с изображением буддийского патриарха Дарумы
1989 г.
бамбук, бумага, печать
Коллекция автора

влекали к росписи *нэцкэ* [116, ил. 109, ил. 110]. Скульптура покрыта пастой *гофун* из толченого перламутра и расписана, как это было принято в игрушечном производстве. В отдельных случаях использовались художественные приемы игрушечников, как, например, в *нэцкэ* «Фукусукэ в официальном костюме самурая с гербом Токугава» (дерево, лак, XIX в.; ГМВ, инв. № 5687 I) голова у фигурки преувеличенно большая, как у дворцовых кукол *госё*. Были мастера, которые полностью работали в стиле и технике, принятой в игрушке. Так, *нэцукэси* Тоэн (XIX в.), известный резчик, которому покровительствовала императорская семья, с блеском продолжил в своем творчестве традиции кукольников г. Нара, как видно, например, в *нэцкэ* «Актер театра Но в маске священника» (дерево, роспись) [116, с. 107, ил. 156].

До наступления периода Мэйдзи (1868–1912), которое ознаменовалось открытием страны после длительной изоляции, игрушка существовала как неотъемлемая часть народной культуры, иначе говоря, продолжала жить «полной жизнью» и не была предметом изучения. С изменением ситуации в стране внимание японских художников и критиков сосредоточилось в первую очередь на освоении современных западных течений и поисках своего места в мировой культуре. В свою очередь, европейские исследователи первоначально сконцентрировали свои силы на изучении средневекового японского классического искусства: живописи, графики, скульптуры, а народное искусство оставалось в тени. Интерес к изобразительному фольклору наметился только в начале периода Сёва (1926–1940-е гг.) во многом благодаря деятельности известного японского художественного критика Соэцу Янаги (1889–1961). В 1931 г. он организовал «Общество японских народных ремесел» (*Нихон мингэй кай*), целью которого было показать красоту народного искусства и поддержать крестьянские ремесла. В 1936 г. на основе своей коллекции он создал Музей народного искусства в Токио и начал изучать собранный материал.

Подлинное внимание к японскому изобразительному фольклору наблюдается лишь в послевоенный период, когда в японском обществе после потрясений и утрат Второй мировой войны вновь возникает интерес к истокам своих самобытных традиций. Здесь надо подчеркнуть характерную для японских историков систему исследований – это взгляд изнутри своей культуры. Подобные исследователи опираются на письменные источники в храмах, где создавались куклы, на исторические хроники и географические записки о провинциях разного времени, на жизнеописание исторических личностей и т. п. Предметом особого интереса является воссоздание истории конкретной игрушки или определенного типа кукол. Из обширной информации специалисты выбирают данные в подтверждение своей концепции, чаще всего опираясь на местные легенды или хроники. Собранный по крупицам материал, обширный по обилию фактов, по сути, является лишь источником для исследования игрушки и требует его дальнейшего осмысления и систематизации. Несмотря на большое количество публикаций по игрушечному производству в 1960–1990-е гг., в них ощущается раздробленность исследуемых явлений, а в целом картина изучения японской игрушки предстает несколько хаотичной. Надо признать, что история японской игрушки еще не написана, и причиной тому ее многоплановость и многофункциональность и, как это ни покажется странным, изобилие фактического материала[4].

Колоссальный по объему материал по японской игрушке создает огромные трудности для классификации изделий. Наиболее привычным для японских историков является описа-

[4] Справедливости ради необходимо упомянуть, что первая попытка изложить историю японских кукол была сделана Л. Батен в книге «Японская народная игрушка» [109]. Однако этой теме она посвятила лишь вступительную статью в виде краткого обзора с периода Нара (645–794) по XIX в., отмечая на каждом историческом этапе бытование тех или иных наиболее значимых игрушек.

Змей с изображением иероглифа «дракон»
1988 г.
бамбук, бумага, печать
ГМВ, инв. № 2537/2 НВ

ние и распределение игрушек по провинциям, т. е. по месту расположения кустарных промыслов. В этом плане наиболее серьезным исследованием является книга известных японских ученых К. Киносита и К. Синохара «Японская местная игрушка», вышедшая в свет в 1964 г. [165]. Авторы собрали уникальные фактологические сведения, сделав описание народных игрушек всех районов Японии. Описание образцов сопровождается то исторической справкой о конкретном городе, то сведениями о местных праздниках и танцах. Их работа стала, по существу, своеобразной энциклопедией японской игрушки. Вместе с тем ученые уже не только излагают факты, но и по-своему обобщают их, делая интересные выводы. Они первыми выдвинули и научно обосновали мысль о специфике японской народной игрушки, которую необходимо рассматривать как сугубо местную, впитавшую специфические черты культуры данного региона, локальные религиозные верования, обычаи, нравы, образно говоря, – «от нее струится аромат земли, на которой она сделана» [165, с. 99]. Один из примеров, приведенных в книге, – игрушечное производство района Тюбу, опоясанного горной цепью и потому долгое время сохранявшего замкнутость и независимость жизни его населения. Местность даже носила название *куни* («страна»). Это способствовало рождению самобытной игрушечной культуры. Здесь сохранились образцы старых игрушек, например, фигурка легендарного патриарха Дарумы, сделанная из угля. Авторы выделяют район Кинки как заповедник или «главный храм» японских кукольников, где ощутимо влияние аристократической культуры Киото, что сказалось в подражании придворным куклам типа *госё* или *кимэкоми*. Принятая К. Киносита и К. Синохара схема построения и изложения материала была настолько убедительна, что впоследствии ее взяли за основу многие европейские специалисты, например Л. Батен в своем фундаментальном исследовании [109].

Другой, чаще используемый метод классификации японской игрушки – это история ее отдельных, наиболее распространенных типов (*госё нингё*, *хина нингё*, *кимэкоми нингё* и др.) или отдельных промыслов (*фусими нингё*, *михару нингё* и др.). Крупнейшими исследованиями подобного рода, заложившими основу для дальнейшего изучения японских кукол, являются труды Т. Ямада [176; 177]. В книге «Японские народные игрушки» каждая глава посвящена определенному типу изделий: тряпичные куклы (*нуигуруми нингё*), дворцовые (*госё нингё*), деревянные (*кокэси* и *бэнта*), глиняные (*цути нингё*), праздничные (*хина*). Ямада подчеркивает разницу в отношении к куклам европейских и японских детей. Если первые играют с ними на равных, порой своевольно, то вторые почтительны в обращении с ними, называя кукол *о нингё сан* – «достопочтимая госпожа кукла». В их играх царит другое настроение: кукле надо прислуживать, общаться с ней как с существом более высокого ранга. Это было особенно актуально по отношению к церемониальным куклам, которые Ямада считает высшим достижением декоративно-прикладного искусства. Куклам для праздников мальчиков и девочек он отводит один из важнейших разделов своей книги, полагая, что именно при их создании сложилась особая эстетика кукол в Японии. По его мнению, кукольное производство впитало в себя методы и приемы классической живописи, каллиграфии, храмовой скульптуры, а также театральных масок. Ямада дает также углубленный анализ происхождения и эволюции кукол *хоко* и первым выдвигает версию об изменении функций *хоко* по мере включения ее в праздничный стенд *хина мацури* и превращения в церемониальные *хина нингё*. Он высказывает еще одну ценную мысль о происхождении кукол *госё* от *хоко*. Так, один из основных типов *госё нингё – хайхай нингё* («ползающий малыш») – автор рассматривает как видоизмененную куклу *хоко*. Большое внимание уделяет Ямада глиняным куклам, в частности, знаменитому киотоскому промыслу Фусими, подчеркивая его значение для более мелких керамических центров. Он объясняет это влияние, столь необычное для японской игрушки явление, магической значимостью кукол Фусими.

Важный вклад в понимание роли японских кукол внесли работы Д. Кагосима и Х. Сэтоути, которые вошли в том «Куклы» (*Нингё*) в серии «Японские ремесла» [163]. Они много внимания уделяют периодам бытования каждого вида кукол, их связи с обрядовой практикой, подробно описывают их предназначение и различные типажи.

Надо отметить, что работы Х. Сэтоути отличаются особой поэтичностью повествования. Это очень личностный и эмоциональный рассказ о куклах. Он сопровождается описанием архитектурных строений, садов, цветения камелии, что как бы вводит нас в иной мир, где живут куклы. Обращаясь к городской культуре, она останавливается на двух самых известных промыслах. Один из них – Фусими, по ее мнению, родоначальник всех глиняных кукол. Как и Т. Ямада, она пишет, что иконография *фусими нингё* и стилистические приемы получили распространение по всей стране в качестве *мэйбуцу* («эталона», «модели»). Но в отличие от других авторов Сэтоути раскрывает полифункциональность этих изделий. Сэтоути посещает промыслы, беседует с мастерами, бережно хранящими секреты ремесла.

Той же классификации по видам изделий придерживается группа авторов-составителей «Большого альманаха японских кукол», опубликованного при участии и общей редактуре Т. Ямада [167]. Книга построена по традиционной схеме: каждый вид кукол рассматривается в отдельной главе. В качестве иллюстративного материала авторы привлекают как старинные, так и современные куклы. В их работах много ценнейших сведений об особенностях и происхождении праздника *хина мацури* и кукол *хина*. Но наиболее интересен и содержателен раздел, посвященный куклам *итимацу*, написанный А. Мурасэ. В отличие от других специалистов, которые по большей части либо не упоминают об *итимацу нингё*, либо ограничиваются краткими сведениями, А. Мурасэ собрала обширную информацию об их происхождении, технологии производства, об их роли в японской семье и о бесконечном обаянии этих кукол.

Сложившуюся традицию поддерживают и европейские исследователи, например Дж. и Д. Гриббин в своей работе «Японские антикварные куклы», где можно найти полновесное и глубокое исследование иконографии и художественных особенностей кукол *дайри бина* [123]. Авторы рассматривают и классические образцы, и местные варианты, и современные творческие изделия. По такому же

Змей с изображением слуги *якко*
1988 г.
бамбук, бумага, печать
ГМВ, инв. № 2537/1 НВ

плану построены исследования А. Пейта [139–143], М. Эванса, Р. Вольфа [121] и др.

Несколько особняком стоит книга Р. Сайто «Местные игрушки двенадцатилетнего цикла» (*Дзюниси кёдо омотя кара*), в которой автор классифицировал игрушки в соответствии с двенадцатилетним зодиакальным циклом [172]. Во вступительной статье Р. Сайто заостряет внимание на истории циклического летоисчисления, на специфической трактовке японцами того или иного знака, пишет о коллекционировании подобных игрушек. В основном разделе, где дается описание игрушек, принадлежащих тому или иному знаку, содержится разнообразный материал из преданий, мифов, старинных сказок, описываются особенности местного производства, а также типы и варианты образных решений.

Комплексное изучение художественных, семантических и функциональных особенностей традиционной японской игрушки дает возможность понять, насколько важное место она занимает в национальной культуре Японии. Необходимо отметить, что первые и очень важные шаги в этом направлении были сделаны известным исследователем в области синтоизма, календарных праздников и праздничной обрядности Э. Молодяковой. Ее статьи, а позже совместные с С. Маркарьян публикации о японской игрушке и ее роли в земледельческих обрядах были не только первыми в отечественном искусствознании, но, что очень важно, выявили духовную основу, на которой сформировался японский фольклор [52, 53, 63–65].

В настоящем исследовании мною была поставлена задача обобщить и систематизировать имеющиеся сведения о японской игрушке, ввести в научный оборот неизвестные в отечественном искусствознании данные, расширяющие представления о традиционных основах одного из важнейших жанров народного искусства. Впервые традиционная игрушка рассматривается как общее явление. Изделия группируются в соответствии с их функциональной принадлежностью: обрядовые куклы, религиозная игрушка, зооморфная игрушка, праздничные (церемониальные) куклы, городская игрушка. Хотя каждой группе посвящена отдельная глава, по большому счету традиционная японская игрушка, как уже было сказано, полифункциональна и каждому из ее видов присущи многозначность, глубина и емкость содержания. Большое внимание уделяется обрядовым и религиозным куклам, их многообразным функциям, что дает возможность показать их неразрывную связь с народной культурой, выявить то особое значение, которое имели куклы в жизни японцев. Особый раздел занимают церемониальные куклы и связанные с ними ритуалы. Здесь говорится о том, как видоизменялись куклы *хина нингё* под влиянием исторических условий и экономических перемен, как уходили в прошлое старые функции и появлялись новые. Не вызывает сомнения, что осознание специфики японских кукол невозможно без изучения культурного контекста. Поэтому так важно было подчеркнуть их общность с театром, гравюрой и различными видами декоративно-прикладного искусства. В целом круг вопросов, связанных с традиционной японской игрушкой, настолько обширен, что не может уложиться в рамки одного исследования.

Работе над книгой предшествовало длительное изучение материала, а также деятельность по формированию коллекции японской игрушки в Государственном музее Востока, ее пропаганде и популяризации. Первое знакомство с японской игрушкой советского зрителя состоялось в 1957 году, когда из Токио была привезена и показана в нашем музее закупленная представителями Министерства культуры СССР коллекция современного декоративно-прикладного искусства, в том числе и народного. Важным этапом пополнения собрания было поступление в 1962 году современной японской игрушки (около 100 образцов) из Главного управления художественных промыслов при Государственном комитете Совета министров РСФСР по делам местной промышленности и художественных

промыслов. В музейных залах была развернута первая в стране выставка, на которой мне довелось работать экскурсоводом и видеть, с каким восторгом знакомятся с экспонатами москвичи. Второй значительный этап пополнения музейной коллекции был связан с инициативой Дайсаку Икэда – президента общества *Сока Гаккай*, по заданию которого его последователи собирали для выставки в Москве народную игрушку по всем префектурам Японии. В 1981 г. состоялось открытие выставки, на которой присутствовал сам президент. Вместе с японскими представителями, уже будучи заведующей отдела Дальнего Востока, я участвовала в создании экспозиции, включившей в себя около тысячи экспонатов. Тогда же большая часть выставленного собрания была подарена музею. В последующие годы мной был организован ряд выставок на основе подаренных коллекций. Меня привлекла новизна художественного облика, необычность трактовки сюжетов, крайне заинтересовала тематика произведений, содержание которых были мне тогда не совсем понятны или неизвестны. Так открылся для меня мир японской народной культуры, началось изучение традиционной японской игрушки, написан ряд статей. В 2002 г. я стала хранителем фонда игрушки Дальнего Востока, что было очень важно, так как позволило опубликовать многие образцы, проводить сравнительный анализ материала и сделать ряд предварительных обобщений. Музейная коллекция, дополненная личными впечатлениями от поездок в Японию, легла в основу данной монографии.

Фрагмент экспозиции выставки «Восток: искусство быта и Бытия», раздел «Японская игрушка»
ГМВ, 2003 г.

Глава 1

РЕЛИГИОЗНО-МИФОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ТРАДИЦИОННОГО ЯПОНСКОГО ОБЩЕСТВА

Летние горы.
Меж дерев там и сям притаились
Боги или будды...

Масаока Сики (1867–1902)[5]

Для того чтобы разобраться в специфике традиционной игрушки, а также по достоинству оценить ее столь же пестрый, сколь и в конечном счете целостный мир, необходимо обратиться к истокам и рассмотреть особенности японского религиозно-мифологического комплекса, которые оказали существенное воздействие на формирование и развитие традиционной культуры Японии.

Несмотря на то что образный мир японской игрушки сформировался в основном в XVII–XVIII вв., запечатлев обрядовые действия, праздники, а также быт и нравы позднего средневековья, образ жизни населения, укоренившиеся обычаи, а вместе с ними ценностные ориентации и мировосприятие сохраняли в тот период черты более ранних эпох. Можно с уверенностью сказать, что в Японии новое не сменяло старое, а прибавлялось к нему. Сложившиеся в древности религиозно-мифологические представления в обществе, где ориентация на прошлое была прочно закреплена в генофонде культуры, влияли на все результаты духовно-практической деятельности, получившие оформление на более поздней стадии исторического развития. Это в полной мере относится и к традиционной игрушке – к ее содержанию, многообразию форм, семантике образов, функциям и предназначению. Поэтому целесообразно начать с краткого обзора древнейших верований и ритуальной практики, которые легли в основу религиозно-мифологического комплекса жителей японского архипелага и непосредственно повлияли на своеобразие материально-изобразительного фольклора, в роли которого выступила игрушка позднейшего времени.

Самый глубокий архаичный пласт народных верований непосредственно связан с первобытной магией. В позднем неолите среди жителей японских островов, по-видимому, уже существовал комплекс верований и ритуальной практики, направленных на обеспечение плодородия. Многочисленные женские статуэтки, найденные археологами на севере Японии в районах Тохоку, Хокурику, Хоккайдо, отражают, вероятно, общую идею плодородия и Матери-Земли [10, с. 14]. Эти маленькие фигурки ставили в центр круга, выложенного галькой, или хранили в храмике из каменных плит, в чем проявилась женская ипостась культа плодородия [13, с. 185]. Подобные изображения были культовыми предметами, но на какое-то время могли стать объектом детских игр. До сих пор специалисты спорят о назначении мелкой глиняной пластики *догу* (районы Тохоку и Аомори, 3-е тыс. до н. э.). Одни считают, что это детские игрушки [112, с. 2], другие связывают их существование исключительно с культом плодородия [13, с. 154]. Вероятно, их функции не были строго определены.

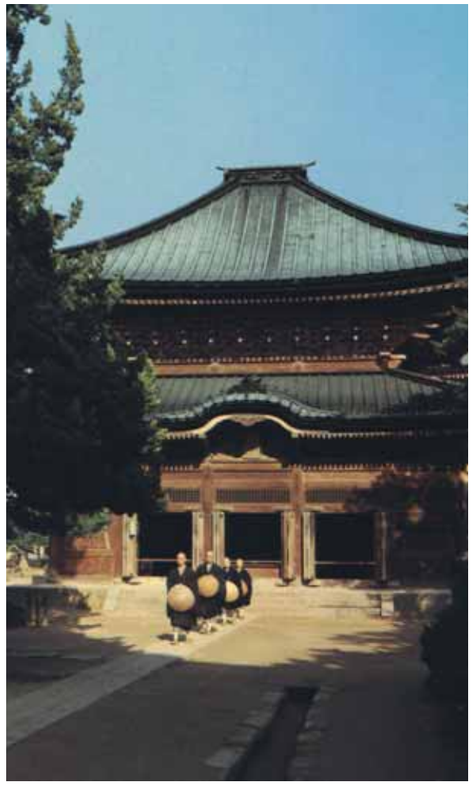
Мужская ипостась культа плодородия нашла выражение в распространении каменных фаллосов (также ставившихся в центр концентрических кругов, выложенных камнями) или каменных палиц *сэкибо*, один конец которых был обработан в виде змеиной или черепашьей головы (V–IV вв. до н.э.). Подобные реликвии были найдены повсеместно на территории Японии [13, с. 25, 27–29, 36, 57, 66]. По мнению исследователей, они были символами производящей силы природы – силы, дарующей потомство, продление рода. Дальнейшее развитие этих представлений привело к возникновению идеи о сильной здоровой жизни, и фаллический символ стал восприниматься в качестве антипода смерти, могущего противостоять болезням [107, с. 186].

По данным археологии и свидетельствам, рассеянным в ранних письменных источниках, в период Кофун (250–600 гг.) на японских островах уже сформировались солярный культ, культы камней и почитания предков. К этому времени относятся существование местных культов природы, родоплеменных божеств, а также повсеместное распространение шаманства и магических обрядов. По мнению Р. Бердсли, к которому склоняется большинство исследователей, памятники археологии, датируемые III–VI вв., и совокупность этнографических материалов XIX–XX вв. позволяют заключить, что обитатели островов уже тогда были носителями японского этноса. Поразительно, пишет он, что способ жизни в поздний доисторический период так похож на жизнь в японских деревнях пятнадцать веков спустя [114, с. 12].

Таким образом, на основании данных археологии, письменных источников, а также исследований специалистов (востоковедов, историков, этнографов и культурологов) можно проследить путь от архаических народных верований, непосредственно связанных с первобытной магией, и комплекса ритуальной практики, направленного на обеспечение плодородия, к формированию национальной религии синто и последующему развитию синто-буддийского синкретизма.

Вобравшая в себя очень многое из первобытных верований национальная религия *синто* («Путь богов») сложилась в V–VI вв., когда совокупность разнородных верований и заимствованных элементов только стала складываться в более или менее стройную систему. К сожалению, проблемы, связанные

[5] Пер. А. Долина.



с идеологией, религиозными воззрениями и обрядовой практикой в эпоху перехода от древности к раннесредневековому обществу, остаются наиболее сложными и дискуссионными и по сей день. Оставляя в стороне полемику по ряду вопросов и учитывая, что культы, верования и соответствующие им ритуалы можно реконструировать лишь частично, рассмотрим только те стороны раннего *синто*, которые, с точки зрения современной науки, сохраняются в японском фольклоре и прослеживаются по этнографическим параллелям [22, с. 42].

Как религиозное учение синтоизм формировался в течение длительного периода. В эпоху Хэйан (794–1193) определилась синтоистская обрядность, утвердился культ антропоморфных божеств, которые пользовались большой популярностью в народе, например бога Сусаноо как персонификации бури и водной стихии. В период Камакура (1193–1333) прорицатели и заклинатели создали нечто напоминающее положение о *синто*. До тех пор он не имел выраженного и зафиксированного свода догм. Однако изначально главным в оформляющейся мифоритуальной системе было понятие *ками* («божество», «дух»).

Японские ученые различают несколько видов синтоизма: храмовый, связанный с родовым божеством (*ками*) и зародившийся еще в эпоху Яёй (III в. до н.э. – III в. н. э.); императорский, основанный на представлении о божественном происхождении правящего рода и систематизированный в эпоху Хэйан; философский, сложившийся под влиянием буддийского и конфуцианского учений; народный, представляющий собой совокупность обрядов и обычаев, оформленных в сфере быта в XII–XIV вв. Вместе с тем С. Иэнага отмечает, что официальный *синто*, к которому он относит императорский и философский разновидности, так же как и созданные в период Камакура догматы, к живой, непосредственной вере народа не имели никакого отношения. Содержанием народного *синто*, по его убеждению, вплоть до нашего времени остаются обряды, напоминающие чисто магические и шаманские [32, с. 35]. Они составили архаичный, но активно функционирующий даже в позднее средневековье пласт религиозных действ.

В процессе становления *синто* преобладающее воздействие оказал шаманизм, который принесли тунгусские и алтайские племена,

Буддийский храм Кэнтёдзи
г. Камакура. Основан в 1253 г.

Синтоистский храм Идзумо-тайся и жрица *мико*
г. Идзумо, префектура Симонэ

прибывавшие на японские острова с Запада в III–IV вв. Принято считать, что древняя царица одного из племенных союзов Химико (II–III вв.) и фигурирующая в мифологических сводах императрица Дзингу Кого (III в.) занимались «волхованием» и представляли собой фигуры шаманок северо- и восточноазиатского типа [22, с. 20].

Специфической чертой шаманства являлась вера в сверхъестественную сущность личности шамана, сочетавшего в себе человеческую и демоническую субстанции, что позволяло ему не просто осуществлять связь между мирами, людьми и духами, но и активно вмешиваться в действия последних. Счастье, благополучие, безопасность общины, рода, каждого человека ставились в зависимость от умения посредника снискать себе расположение нейтральных и добрых духов, а также преодолеть действие злых. В практике раннего *синто* шаманы подразделялись в зависимости от их ритуальных обязанностей: *мико* – девственница-предсказательница, жрица при храме, выступавшая посредником между божеством (*ками*) и прихожанами; *итико* – странствующая прорицательница, которая занималась врачеванием и осуществляла связь как с божеством, так и душами предков; и, наконец, *мономати* – мужчина или женщина, одержимые духом какого-либо животного (обычно это лиса, змея, барсук). Таким образом, главное место в шаманизме занимала обрядовая практика, в процессе которой и происходило своеобразное общение с духами, порожденными древнейшими представлениями о мироздании.

Многие обряды, такие как омовение, развязывание веревки, разбрасывание риса, гадание на жженых костях оленя, использование медиума для изгнания «злого духа», предсказания девственниц-*мико*, на которых нисходила божья благодать, и заклинательная практика существовали на протяжении последующих столетий.

По синтоистским представлениям, небесный, земной и подземный миры управляются богами или духами *ками*. Исследователи насчитывают более 1400 синтоистских божеств [22, с. 40]. Высшую категорию *ками* составляют небесные боги (творцы) и потомки небесных божеств (культурные герои), ниже стоят земные *ками* (ландшафтные божества), охраняющие определенную местность, и еще ниже *ками*, местом обитания которых могут быть объекты и явления природы. Согласно наиболее древним воззрениям *синто*, когда обожествлялся весь окружающий мир, *ками* существовали повсеместно. Японцы видели в природе загадочный источник всей жизни, дарующий изобилие. Звери, птицы, цветы, деревья – все было наделено душой, все живо, а все превратности природы приписывали деятельности богов. Поэтому наиболее многочисленной была группа ландшафтных божеств – духов природы (хозяев скал, гор, лесов, рек и др.) и духов храмов, находящихся в определенных, сакрально отмеченных точках местности. Например, в храме Юго-но Яма-дзиндзя (префектура Сэтцу) поклонялись провалу в скале, откуда бил горячий источник [32, с. 37]. Таких примеров по всей территории страны насчитывается множество. Интересно, что в первой поэтической антологии «Манъёсю» (VIII в.) само слово *дзиндзя* («храм», «святилище») написано иероглифами, которые можно прочитать как *мори* («лес»). Могущество ландшафтных *ками* распространялось на сравнительно небольшую область – они владели вполне конкретным пространством, что, однако, для жителей данного местечка или деревни имело первостепенное значение [58, с. 46].

Бесчисленное множество *ками*, как правило, не персонифицировалось и не имело определенной иконографии. Следует отметить, что в синтоизме в целом ландшафтные божества так и не прошли окончательной стадии антропоморфизации, хотя иногда не исключалось, что они могли являться в человеческом облике. Чаще всего сущность *ками* воплощалась в форме того или иного животного.

«Отношение японской религии к миру как к конечной реальности содержит зерно двух различных направлений – веры и поклонения: одно обращено к природе как к загадочному источнику всей жизни и щедрому дарителю изобилия, другое – к сонму предков, присутствие которых продолжает ощущаться в этом материальном мире», – пишет Ф. Мараини [50, с. 140].

Со временем особое место начинает занимать почитание умерших, которые после смерти становились *ками*. Тем не менее переход усопших в разряд *ками* отнюдь не гарантировал того, что они будут выступать защитниками и покровителями живых. Чтобы извлечь для себя пользу, с ними надо было сохранять определенные взаимоотношения. Культовые действия и были направлены на то, чтобы «задобрить» духов, склонив их на свою сторону. Поэтому в древности в определенные дни ежегодно произносили молитвословия в честь умерших предков. Постепенно складывается культ *удзигами*, в основе которого лежало поклонение божеству-покровителю и основателю рода. На *удзигами* лежала не только забота о пропитании потомков, но и о продолжении рода. К нему обращались с молением о защите и с благодарственными жертвами. Как известно, поклонение солнечному предку Аматэрасуно омиками составило суть имперского *синто*. Наряду с императорской фамилией каждый род имел свое божество-покровителя. Этот первопредок не обязательно имел антропоморфный облик. Л.М. Ермакова приводит пример домашних капищ в префектуре Окаяма, где в качестве божества почиталось пять камней, положенных друг на друга [22, с. 43]. В каждой сельской общине был свой сельский храм, посвященный *удзигами*, объединявший вокруг себя членов клана или родственную группу (*додзоку*) для отпора враждебным силам природы и вообще злым силам. Культы отправлялись в рамках общины – праздники, моления и другие религиозные церемонии совершались совместно несколькими деревнями или общиной.

Под влиянием Китая культ предков в Японии приобрел классическую форму семейно-родового культа. В каждом японском доме был свой синтоистский алтарь, где совершалось обращение к ближайшим поколениям предков и где хранились таблички с именами предков. В то же время в японском обществе культ предков отличался от китайского прежде всего тем, что у простого гражданина сохранялась номинально родственная связь с императором, поскольку он принадлежал к одной *иэ* («семье») и происходил в конечном счете от одного первопредка – Аматэрасу.

В синтоистской обрядности почитание умерших занимало важное место. Достаточно вспомнить, что самые значительные праздники *гион* и *о-бон* были связаны с культом предков. Обряд моления совершался как дома, так и при храме. Согласно поверьям, в день праздника *о-бон* души умерших посещали свои дома и семьи во многих поколениях «воссоединялись». Во время праздника *гион*, в старину имевшего еще одно название – *горёэ* (досл. «культ души умерших»), совершались ритуальные действия, выражавшие просьбу к божественным предкам ниспослать хороший урожай [36, с. 197].

Культ предков теснейшим образом переплетался с земледельческими обрядами. Рисоводчество[6] предполагало оседлый образ жизни, и культ родового божества постепенно слился с *ками* данной местности, стал покровителем сельскохозяйственной деятельности. От его расположения стало зависеть благополучие общины, а поклонение *удзигами* приняло черты земледельческой обрядности.

Покровителями земледелия выступали главные божества пантеона – богиня солнца Аматэрасу, богиня луны Цукиёми, бог грозы и ураганов Сусаноо, богиня обильной пищи

[6] Японцы верили, что рис обладает силой, способствующей возрождению, является источником жизненной энергии. Даже рисовая солома была наделена, по поверью, духовной силой. Интересен тот факт, что и в конце XX в. во время свадьбы принца Нарухито две храмовые девственницы в храме Исэ натерли живот принцессы Масако рисовыми отрубями, дабы обеспечить успешное зачатие.

Тоёукэ, божество «пяти злаков» Инари, бог рисового поля Та-но ками, благодетель года бог Тоситокудзин и ряд других. Кроме них существовали многочисленные безымянные *дзигами* («божества земли»), *сакугами* («божества земледелия»), *цукуригами* («божества созидания, возделывания поля»). В отсутствии имен проявлялись древние табу на упоминание и словесное воспроизведение имен земледельческих божеств [83, с. 82].

Изучение верований, относящихся к аграрной магии, наводит на мысль об их несомненной близости культу гор. В синтоистских святилищах бог не присутствовал постоянно, но обитал там во время полевых работ. В другое время божество находилось чаще всего в горах. Крестьяне верили, что Та-но ками каждую весну спускается с горных вершин на поля, засеянные рисом, и пребывает там до тех пор, пока не наступит осенняя жатва, а затем снова возвращается в горную обитель [22, с. 45]. И поныне в синто почитаются прославленные и безымянные горы, среди которых особенным уважением пользуется гора Фудзи, являющаяся как бы «тотемным» центром всей страны. Показательны и разнообразные приемы поклонения камням причудливой формы, якобы наделенным сверхъестественной силой (от поклонения куче камней, сложенных в пирамидку на перекрестке опасных дорог, до храмового сада камней).

Среди магических обрядов, направленных на проведение сельскохозяйственных работ, самыми значительными были праздники *хиган* (дни осеннего и весеннего равноденствия), что было присуще многим другим народам.

Официальная церемония встречи Та-но ками проводилась в начале февраля (для японцев это было начало весны), и в ней участвовали не только крестьяне, но и сам император. Божество, обитавшее зимой в горах, «переселяли» на равнину, перенося его в закрытых паланкинах в алтари деревенских синтоистских храмов. Затем вскапывали поля, и император, находясь во дворце, принимал в этом торжественном ритуале символическое участие, действуя позолоченной мотыгой. Затем следовала церемония встречи божеств земли и воды. Ей сопутствовало замачивание зерен риса и заливание рисовых полей водой. Важнейшими были обряды, сопровождающие высадку в землю рисовой рассады, что было для крестьян большим праздником, традиции которого сложились уже в XI–XIII вв. Он открывался состязанием местных мужчин в срывании вееров со священного бамбука [33, с.23]. Они должны были влезть на высокий ствол (до 14 м) и собрать как можно больше закрепленных на нем вееров. Чем больше крестьянин собирал и сохранял при себе священных предметов, тем больше были его шансы на богатый урожай. Далее на поле шеренгой выходили женщины в праздничных одеждах и широких соломенных шляпах и начинали высаживать рассаду в покрытую холодной водой землю. Мужчины подбадривали их, играя на барабанах, флейтах и исполняя ритуальные песни. Среди крестьянок появлялся иногда замотанный в рисовую солому человек в маске, фигура которого олицетворяла самого Та-но ками. Иногда устраивались *дэнгаку* – шутовские пляски на полях. Затем все выстраивались в колонну и двигались к храму, чтобы участвовать в богослужениях. В рисоводческую обрядность включались также церемонии изгнания вредных насекомых и восхваления пугал, отгоняющих птиц.

Обрядовая практика, по существу, фиксировала различные этапы годового сельскохозяйственного цикла. Среди наиболее значимых и повсеместно распространенных ритуалов можно назвать *хассаку мацури*, или просто *хассаку*, что является сокращенным наименованием первого дня восьмого месяца по лунному календарю. Поскольку к этому моменту в большинстве районов Японии вызревали первые колосья нового урожая, дата означала начало жатвы. Первые собранные колосья подносили божествам-покровителям в знак благодарности с молитвой о благополучном завершении жатвы и даровании богатого урожая. *Хассаку мацури* назывался также *таноми но сэкку* («сезонный праздник плодов поля»). Словосочетание «плоды поля» по-японски звучало так же, как слово «мольба», поэтому содержание обрядов было двойственным: благодарение-подношение и молитвенная просьба. Однако и сами ритуалы, и их наименования имели свои особенности в каждом районе страны[7]. Так, в г. Михама (префектура Фукуи) божеству вместе с колосьями подносили бочки с неочищенной рисовой водкой и молились об изобилии пяти сельскохозяйственных злаков и о многочисленном потомстве. Праздничное подношение богам рисового поля происходило здесь под звук барабанов и флейт, а возглавлял процессию мужчина в красной маске *тэнгу* – фантастического длинноносого и краснолицего существа. С XII в. *тэнгу* выступал зримым воплощением дотоле невидимых *ками* гор. Исполнитель роли *тэнгу* в экстазе выкрикивал изречения горного бога, а в руках на уровне пояса держал священный *синтай* – предмет, в который на время обряда вселялось божество. Это был специально изготавливаемый к празднику деревянный фаллос длиной около 50 см, и местные жительницы стремились коснуться его, чтобы получить благословение на рождение здоровых детей или на удачный брак [171, с. 638]. В районе Ябэ (префектура Кумамото) *хассаку* отмечался созданием *цукуримоно* (досл. «сделанные вещи»). Они представляли собой своеобразные скульптуры гигантских размеров до восьми метров длиной и четырех высотой, на изготовление которых отводилось около месяца. Их создавали исключительно из местных природных материалов: бамбука, сосновых шишек, коры японской криптомерии и пальмы, соломы, пампасной травы. Это могли быть изображения животных, реальных или фантастических (драконов, лягушек, змей, львов *сиси* и т. п.), а также забавные фигуры, похожие на пугала, и многое другое[8]. Соседствующие общины и кварталы соревновались друг с другом за лучший дар богу возделывания поля (*цукуригами*), демонстрируя творческую фантазию, изобретательность, расторопность и трудолюбие. Огромные *цукуримоно* проносили по улицам селений, а после завершения богослужения считалось, что они приобретают статус *о-мамори* – своеобразного защитного амулета местности [171, с. 638].

Окончанию полевых работ был посвящен ритуал *аэнокото*, который до сих пор широко практикуется на полуострове Ното на территории префектуры Исикава[9]. Название *аэнокото* означает «праздничный прием». Это обряд благодарственного величания божества поля и рисовых ростков. Он проводился дважды: первый раз примерно за два месяца до наступления Нового года по лунному календарю и в начале Нового года[10]. К празднику готовилась каждая семья, и доносящийся до поля звук пестика, толкущего в ступе клейкий рис для приготовления лепешек, служил сигналом богу поля Та-но ками. Старший мужчина в семье одевался в костюм для формальных приемов, брал мотыгу, фонарь и отправлялся на поле[11]. Там он трижды ударял по земле мотыгой, вызывая божество, которое, оставаясь невидимым, как будто являлось к нему в двух ипостасях – мужской и женской – как подслеповатая супружеская пара. Хозяин почтительно приглашал богов к себе в дом отдохнуть от тяжелой работы по неусыпному наблюдению за рисовыми посевами, отчего они и потеряли зрение. В течение всего ритуала глава семьи

[7] В г. Сакаи (префектура Осака) *хассаку* называли *таноми синдзи* («служба плодам поля»), в святилище Ивакияма (префектура Аомори) и святилище Дэва Сандзан (префектура Ямагата) – *таномосай* («праздник поверхности поля»), в префектуре Нагано – *таномосай*, записывая название иероглифами, которые расшифровываются как «праздник матушки поля».

[8] В период Эдо (1603–1868) значительно расширилась тематика *цукуримоно*, в частности, появились образы конных и пеших самураев в доспехах и с оружием.

[9] В 2009 г. ритуал *аэнокото* получил статус мирового нематериального культурного наследия ЮНЕСКО.

[10] С введением в Японии солнечного календаря даты *аэнокото* стали фиксированными: 4–5 декабря и 9 февраля следующего года.

[11] Начиная с периода Эдо (1603–1868) глава крестьянской семьи надевал формальный костюм самурая с гербами – *монцукэ камисимо*.

вел себя так, словно боги находятся рядом и слушают его пояснения. Божественных супругов принимали как самых почетных гостей: усаживали возле очага, давая согреться, готовили ванну, помогая совершить омовение, затем предлагали вкусить пищу от плодов урожая. Временный алтарь для трапезы богов устраивали прямо в жилище: в самом почетном месте устанавливали рядом по меньшей мере два тюка с зерновым рисом, а перед каждым из них клали палочки для еды и две порции угощения. Оно немного различалось в зависимости от местности. Непременными элементами были крупная редька, блюда из риса, бобов и фасоли, местная рыба и сладкое рисовое вино. Хозяин дома сам наполнял чашечки для *сакэ*, подробно описывая гостям все яства, а члены семьи, сидя на некотором расстоянии, почтительно наблюдали за тем, как старейшина рода «общается с богами». После обильного праздничного обеда божественной четы считалось, что боги, окруженные заботой, остаются в доме, чтобы пережить самое холодное время года. Перед посевом риса, примерно через два месяца, обряд полностью повторялся и глава семьи с молитвой о новом обильном урожае пяти злаков провожал богов и тремя ударами мотыги возвращал их на поле [171, с. 2].

Праздник хассаку (на переднем плане – *кабан цукуримоно*, которого несут участники шествия)
г. Ямато, префектура Кумамото

Примечательно, что все эти действия сопровождали коллективный труд сельской общины и не носили общегосударственного характера. Праздники, ритуалы и обрядовые действия сплачивали вокруг себя крестьян деревни и способствовали сохранению местных традиций. Отсюда огромное количество локальных праздников, специфический фольклор, своеобычие кустарных промыслов по производству предметов, обслуживающих эту местную обрядовую практику и религиозные церемонии. С этим связано и многообразие типов, форм игрушек, а также материалов и техник их изготовления.

Одно из центральных мест в обрядовой практике синтоизма занимал ритуал великого изгнания скверны – *оохараэ* (досл. «большое очищение»), имеющий архаические корни и до настоящего времени остающийся одним из важнейших в синтоистской храмовой практике. Впервые описанный в «Кодексе годов Дзинги» (*Дзингирё*, 724–729 гг.), он проводился при дворе как официальное действо дважды в год (в первый день шестого и двенадцатого месяцев по лунному календарю), а также при местных храмах и в семьях. В мифологии *синто* понятие скверны было связано с мифом об осквернении прародителя Японского архипелага Идзанаги в стране тьмы Ёмикуни, а ритуал *оохараэ* – с его последующим омовением. Скверна, таким образом, проистекала от соприкосновения с иным миром, смертью, болезнями, уродством и т. д. [54, с. 112]. В древней Японии в эпоху Нара (645–794) уже существовали обряды очищения от скверны и дурных поступков. Они распространялись не только на людей, но и на мечи, зеркала, одежду и другие вещи. При этом в обряде использовали предметы, имеющие антропоморфную форму. Действо проводилось на берегу реки специальными жрецами. В эпоху Хэйан (794–1193) церемония *оохараэ* стала частью императорского *синто* и проходила при дворе, охватывая придворных и высших чиновников [162, с. 3]. Позже в период Муромати (1333–1573) правительство специальным указом уточнило порядок ее проведения и учредило соответствующее ведомство. Постепенно обряд распространился по всей стране.

Особую роль в раннем *синто* занимали обрядовые действия, связанные с наступлением ранней весны, воскрешением растительности, что было проявлением анимистической веры в души растений. Древние письменные источники подтверждают существование в VI–VII вв. весенних празднеств, проходивших в пятый лунный месяц, когда сам император вместе с придворными собирал лекарственные травы за пределами дворца. Этот, по сути своей языческий, ритуал был связан с почитанием Сукунабикона, бога лекарственных трав и горячих источников[12]. Согласно традиции, травы, собранные в этот день, использовались при изготовлении лепешек, съедая которые человек якобы избавлялся от болезней.

Как разновидность земледельческих культов можно рассматривать и фаллицизм, который занял особое место в *синто* и получил широкое распространение в народных массах. Самым ранним письменным источником, где говорится о зачатках фаллического культа, являются «Записи о деяниях древности» (*Кодзики*, 712 г.). Во время бегства из подземной страны Ёми но куни, куда попала богиня Идзанами, ее муж Идзанаги блокирует выход из нее валуном, произносит ритуальную клятву о расторжении брака с покойной супругой и вонзает свой жезл, напоминающий уже упомянутую выше архаическую

Угощение для супружеской пары «богов рисовых ростков», приготовленное для обряда *аэнокото* в крестьянском доме
п-в Ното, префектура Исикава. Нач. 2000-х гг.

[12] По другим источникам Сукунабикона был историческим лицом, возможно, шаманом, впоследствии обожествленным.

палицу *сэкибо*, в землю. Идзанаги использует его в качестве магического объекта, охраняющего от смерти и злых сил. В синтоистских книгах жезл получает название *кунато-но ками* (досл. «божества места, куда нет доступа»), а его образным выражением стал фаллоид.

Фаллические божества, в том числе и *кунато-но ками*, были одновременно и духами дорог и имели общее название *саэ-но ками* [107, с. 187]. Духи изображались в виде мужской и женской фигур, которые вырезали из дерева или вырубали из камня и ставили на перекрестках дорог. Часто их заменяли фаллические эмблемы – два высоких столба [107, с. 189, 195]. В качестве все той же эмблемы служила также *кэдзурикакэ* – деревянная палка, заструганная у одного края в виде мелких стружек. Ее использовали во время свадебной церемонии: мальчики били ею по ногам или бокам невесты, возможно, с целью очищения. Этот древнейший ритуал сохранился в сельских районах вплоть до XX столетия. *Кэдзурикакэ* можно увидеть и в наши дни подвешенными под карниз крыши или установленными у дверей дома в день Нового года с целью предотвращения проникновения дурных влияний и болезней.

Как и все *ками*, фаллические божества были полифункциональны: они защищали от скверны, покровительствовали путешественникам, но главное – обеспечивали плодородие земли. О причастности к аграрным культам свидетельствует, например, совершаемый в начале года обряд подношения вырезанного из дерева фаллоса богу риса Миотоси-но ками в храме Тагата-дзиндзя (префектура Аити) [46, с. 78]. В период Эдо (1603–1868) функции фаллических божеств значительно расширились – у них испрашивали подходящую жену или мужа, счастье для новобрачных, рождение детей, легкие роды, удачу в делах и даже хорошую погоду. Несмотря на официальное запрещение фаллического культа в 1872 г., в глухих сельских районах вера в могущество божеств *саэ-но ками* оставалась неизменной и в довоенной Японии [41, с. 74].

Как уже говорилось, в раннем *синто* не было представления о том, что в храме должно быть расположено тело *ками*. Иэнага Сабуро пишет, что, возможно, оно сложилось позже под воздействием того факта, что в буддийских храмах обязательно устанавливается статуя Будды [32, с. 32]. В национальной религии в качестве вместилища духа можно было избрать дерево, зеркало, меч, чашу для чайной церемонии или даже игрушку, то есть все то, что имело непосредственное отношение к жизни человека, будь то объект природы или нечто созданное человеком. Игрушка, таким образом, фигурировала как колдовской магический предмет, имела свою душу. Отсюда становится понятным смысл термина *омотя асоби* («предмет для манипулирования»), что может подразумевать и магические действия, и детскую игру. О ее магической функции говорится в одной из древнейших синтоистских легенд, связывавших появление кукол с именем бога Сусаноо, создавшего их из своих ногтей и предназначавшего для искупления грехов [117, с. 3]. Это представление об особой одушевленности предмета оказалось одним из самых устойчивых в японской традиции. Так сложилось особое отношение к игрушке как к предмету, достойному поклонения.

По мере распространения культа *синто* в каждом японском доме стали устанавливать священную полку *камидана* («божница»), где помещали таблички с именами предков и куда приносили жертвенную пищу. Японцы верили также во множество *ками*, управляющих домашними делами и охраняющих постройки. В их число входили: *ясики удзигами* (дух усадьбы), *иваигами* (дух дома), *сэдо удзигами* (дух заднего двора) и т. п.

Наряду с *синто* значительное воздействие на мировоззрение японцев оказал буддизм, проникший в Японию в VI в. в форме *махаяны*. Хотелось бы отметить тот факт, что отношение к буддийскому учению со стороны простого народа на протяжении длительного времени было достаточно формальным. «Для Японии VI–VII вв. было характерно почти фольклорное

Камень Досодзина с изображением мужского и женского божеств
Околица деревни в окрестностях г. Хотака, префектура Нара

понимание буддизма, – пишет Н. Виноградова, – а религиозные буддийские тексты перемежались с конфуцианскими и воспринимались как мудрые изречения» [11, с. 222]. Лишь несколько столетий спустя философия буддизма вместе с синтоизмом и конфуцианством стали основой классической японской культуры.

В постепенном распространении буддизма важную роль играл синто-буддийский синкретизм, истоки которого относятся к VIII в. Буддийские божества стали восприниматься в народе как местные боги-покровители, а синтоистские божества, которые ранее не имели антропоморфного облика, выступили временными воплощениями *будд* и *бодхисаттв*. Столь же естественным явилось для японцев положение буддизма *махаяны* о том, что все содержит в себе божественную природу Будды – небесные светила, горы и реки, животный и растительный мир, человек и рукотворные предметы, так как это вполне согласовалось с анимизмом, свойственным синтоизму. Отсюда – появление антропоморфных образов божеств и предметов, т. е. кукол, а со временем и формирование своеобразных хранилищ кукол во многих буддийских монастырях.

Среди них в особую группу следует выделить комплексы типа *мондзэки* – это женские монастыри самого высокого ранга, духовные учреждения, настоятельницами которых становились только члены императорской семьи [163, с. 70]. Некоторые из храмов получили название *нингёдзи* или *нингё-дэра* («храм кукол») [163, с. 216]. В них хранились куклы, которые являлись личными предметами высочайших особ. Из поколения в поколение родственники императора, став первосвященниками храмов, дарили им свои личные куклы, а также

принимали от монарха и его двора различных кукол. Чаще всего это были *хина нингё*, связанные с Праздником девочек, или обрядовые куклы *госё нингё* (дворцовые куклы). Эти куклы, нередко вместе с комплектами для игры в *мамагото* (миниатюрными предметами, с помощью которых девочки с раннего возраста постигали науку дворцовых церемоний и примеряли на себя роль матерей семейства), занимали очень важное место среди высочайших пожалований храмам. Там их хранили со всей ответственностью и передавали на протяжении веков очередному духовному руководителю из рук в руки. Ряд храмов *мондзэки* за многовековую историю существования стал обладателем самых значительных коллекций кукол, превосходящих музейные собрания как по численности, так и по количеству признанных шедевров.

Наиболее известны киотоские храмы Хокёдзи в Утихоригава и Донкаин в Сагано. Примечательно, что при входе в храм Хокёдзи сооружена насыпь наподобие могильного кургана, увенчанная гладко отполированной гранитной плитой. На оборотной стороне каменного памятника вырезана кукла с зеркалом в руке. Это изображение является символом и святыней храма, являющегося ярким образцом синто-буддийского синкретизма. Его первое название Хокёдзи означает «храм драгоценного зеркала», а второе – Нингё-дэра – «храм кукол». На каменном постаменте выгравирована надпись, содержащая изречение Мусянокодзи Санэацу (1885–1976): «О, кукла, хоть неведомо, кто тебя создал и кто тебя любил, но ты – реальность и плод любви, а потому ты – истина Будды, ты – истинное просветление» [163, с. 70].

Важно отметить, что для скульптурного изображения была выбрана кукла *госё нингё*, олицетворяющая душу императорской семьи. Кукла, связанная с именем императора, лица божественного происхождения, синтоистского первосвященника, держит в руках одну из основных регалий власти японского монарха – круглое бронзовое зеркало. Выбор этой куклы в значительной мере объясняется тем, что она, по-видимому, воспринимается как наиболее яркое воплощение японской национальной традиции, которая наделяла кукол важной духовной значимостью.

Отсюда идет отношение к игрушке как к предмету для особого манипулирования, к кукле как к члену семьи, к существу, достойному погребения по принятому в обществе типу. Существовавший еще в средневековом обществе обычай не выбрасывать пришедшие в негодность куклы, а расставаться с ними, либо совершая церемонию кремации, либо отдавая на вечное хранение в синтоистский или буддийский храм, существует и в наше время. До сих пор в Японии имеет место буддийская церемония *куё* – панихида, или обряд благодарения и поминовения. Это куклы-калеки, отслужившие свой срок, с оторванными руками и ногами, повисшими на ниточке носами, как бы прошедшие все жизненные испытания. Во время церемонии под звуки молитв их сжигают

Памятник кукле
Храм Хокёдзи, г. Киото

[163, с. 75]. Практика кремации кукол, игрушек, предметов игры в храмах и святилищах, безусловно, имеет нечто общее с верой в то, что они приобрели со временем «дух человека» или стали нечистыми, адсорбировав его болезни.

Синтоистский храм Авасима-дзиндзя широко известен в Японии. Его посещение считается целительным для женщин, не способных зачать ребенка. Приезжающие сюда со всех концов страны японки обычно приносят в храм детские игрушки, чтобы умилостивить богов. Приносят и состарившиеся или сломанные куклы. Здесь же раз в году совершают церемонию *хина окури* («проводы куклы»). После поминальной службы куклы помещают на специально изготовленные лодки *хина бунэ* из неокрашенного дерева, и мужчины несут их к реке, где их отправляют плыть по воде [166, с. 234].

В Токио в знаменитом парке Уэно в храме Киёмидзу-дэра можно увидеть боковой отсек алтаря, полки которого заполнены отжившими свой век куклами, как традиционными, так и современными, машинного производства.

Будучи терпимым к местным культам, буддизм включил в свой пантеон достаточно много синтоистских божеств. Уже в XVI–XVII вв. переплетение буддийских и синтоистских воззрений было настолько тесным, что рассматривать их изолированно не представляется возможным. Материальным воплощением подобного явления было создание синто-буддийских храмов, возведение синтоистских святилищ на территории буддийских монастырей, появление смешанных образов в иконографии.

В начале XVIII в. В Японии возросло значение конфуцианского этико-философского учения, принятого токугавским режимом в качестве официальной идеологии. Одновременно с этим сохранялся и даже до некоторой степени усиливался интерес к синтоистской мифологии, в частности к архаичным верованиям, чему в известной мере способствовали научные изыскания *вагакуся* («ученые национального направления»). *Вагакуся* стремились восстановить старый язык, переложили «Записи о деяниях древности» (*Кодзики*, 712 г.), «Анналы Японии» (*Нихонги*, 720 г.), а также собрания синтоистских молитвенных заклинаний *норито* и другие древние своды на современный лад.

В целом как более или менее оформленный мировоззренческий комплекс синтоизм сложился из сочетания местной веры и привнесенных извне элементов буддизма, даосизма и конфуцианства. Однако содержанием народного *синто*, имевшего отношение к непосредственной деятельности и верованиям населения, продолжали оставаться обряды, напоминающие магические и шаманские и предусматривающие наличие ритуальных предметов и манипуляций с ними.

Так, в труднодоступных горных местах префектуры Аомори рядом с городком Симофуро в кратере потухшего вулкана Осорэдзан на каменистых берегах озера и сейчас всегда можно увидеть детские игрушки. Их приносят туда японцы, приезжающие в июле из разных уголков страны, чтобы пообщаться с близкими, которые умерли или находятся далеко. Существует поверье, что местные шаманки в состоянии осуществить это с помощью кукол [94, с. 10]. Эта традиция сложилась и получила распространение в раннем средневековье, когда преобладали обрядовые куклы, объединенные общей идеей, – им поклонялись, к ним обращались с молитвами или отдавали в храм в качестве пожертвования.

По-своему был переосмыслен в народном сознании и пантеон буддийских богов. Так, о буддийском божестве милосердия Каннон в широких народных массах сложилось устойчивое представление, что одно из его воплощений – Бато Каннон («Каннон с лошадиной головой»[13] – можно рассматривать как божество рисового поля.

Спецификой токугавского периода (XVII–XIX вв.) было формирование народных религий, под которыми подразумевается религиоз-

[13] В статуях Бато Каннон голова лошади венчает голову божества наподобие короны или входит в украшение прически.

Куклы храма Авасима-дзиндзя
Префектура Вакаяма. 2010 г.

ная практика, характеризующаяся отсутствием разработанной системы доктрин, храмов и духовной иерархии [4, с. 150]. Это комплекс представлений, больше похожий на смесь древних примитивных обрядов, различных суеверий, религиозных предрассудков, чем на связанную религиозно-мифологическую систему. Это то, чему поклоняется народ по обычаю, традиции, укоренившейся привычке. Обязательным элементом была вера в магические свойства «чудотворных» объектов поклонения, которым приписывали новые роли, ранее им несвойственные. При этом очень трудно провести четкое разграничение между народными верованиями и храмовыми религиозными воззрениями. Нередки случаи, когда буддийская или синтоистская статуя в храме становилась объектом народного культа, наделялась свойствами и качествами, отличными от тех, которые диктовала ему официальная мифология. Такова, к примеру, трактовка образа Дарумы[14], основоположника школы *дзэн*, – народная фантазия приписывала ему способность покровительствовать торговле и шелководству, защищать от болезней и даже быть дорожным талисманом. Дарума прошел путь от религиозного образа первого буддийского патриарха Бодхидхармы до дарумы-игрушки. Причем в обществе тот и другой сосуществовали одновременно, выполняя свои отведенные им роли.

Все описанные выше религиозно-мифологические представления, существовавшие в традиционном японском обществе, нашли отражение в фольклорном изобразительном материале, в большой степени повлияв на функциональный характер, эстетические и художественные особенности традиционной игрушки, что наиболее ярко показывает обрядовая игрушка.

Игрушечная лодка *хина бунэ*
Префектура Вакаяма. XX в.
дерево, ткань
Национальный музей японской истории

[14] Подробнее о Даруме см. в главе 3.

Глава 2

ОБРЯДОВАЯ ИГРУШКА

Базар новогодний в городе.
И мне бы его посетить хоть раз!
Купить курительных палочек.

Мацуо Басё (1644–1694)[15]

С обрядовыми игрушками связаны самые старые магические обряды (лечебная магия, плодоносная, промысловая и т. д.), основанные на вере в волшебство, чародейство, способности человека воздействовать на материальные предметы, живые существа и духов. В этой главе речь пойдет о наиболее старых и известных обрядовых игрушках, имевших хождение еще до эпохи Эдо (1603–1868), и о том, как много они значили в эдоский период и в более позднее время. В основном это народная игрушка, – кроме того, к обрядовым образцам относятся «дворцовые» куклы, создаваемые в мастерских Киото для придворной знати. Их объединяет общая идея – это те предметы, которые являлись объектом особого отношения: им поклонялись, к ним обращались с молитвами. Они выполняли роль вотива – их почтительно доставляли в храм в качестве жертвоприношения, прикрепляя к ним бумажки с просьбами. Тематически игрушки можно разделить на группы в зависимости от их конкретной роли в обряде. Однако повторимся: классификация по функциональной принадлежности достаточно условна, так как существовало множество смысловых нюансов. Обряд исполнялся по какому-либо конкретному случаю, с определенной целью, а содержание куклы было порой более емким и многозначным. Наличие главенствующей функции куклы не исключало и других, не менее важных.

Народная игрушка, в частности обрядовая, как и культовая скульптура, существовала на протяжении столетий, но заложенная в них в древности основа оставалась неизменной. Поэтому установить время возникновения изделий можно лишь приблизительно, а иногда практически невозможно. Японские ученые в таких случаях ссылаются на исторические или литературные источники, но таким способом можно лишь зафиксировать наиболее раннее упоминание о них или выявить временные видоизменения. Описывая обряды с применением игрушек, часть из которых утрачена, а другие сохранились во фрагментарном виде, я постараюсь подтвердить высказанные мной предположения о генезисе кукол на примере некоторых ритуалов XIX–XX вв., сведений из литературы, а также аналогичных явлений из культуры других народов.

Условно все известные нам обряды подразделяются на две основные группы: сезонные и обряды жизненного цикла. Первые, в свою очередь, можно разделить на годовые праздники и те, которые были непосредственно связаны с земледельческим календарем. Среди игрушек, относящихся к обрядам годового цикла, бóльшая часть задействована в новогодних празднествах.

По древней традиции, возникшей в Китае, Новый год встречали на исходе зимнего периода, в преддверии весны[16]. Как и в других земледельческих цивилизациях, праздник был связан с началом сельскохозяйственных работ. Он знаменовал собой начало нового цикла, важнейшую точку отсчета времени, когда человек осмысляет прожитое и с надеждой смотрит в будущее. С глубокой древности это и важный государственный праздник, связанный с сезонными обрядами, ведь люди верили, что через ритуал, коллективное действо, совершенное по всем правилам, они смогут воздействовать на силы природы. Космогонические воззрения на Дальнем Востоке базировались на том, что во Вселенной взаимодействуют две великие силы – мужское начало *ян* и женское *инь*, олицетворяющие Небо и Землю, свет и тьму. Космическую гармонию этих сил символизирует празднование Нового года. С этого момента день начинает прибывать, зимняя тьма отступает; несмотря на холода, начинается цветение дикой сливы *умэ*, поэтому новогодний праздник называют также праздником весны, а цветущая слива воспринимается как символ гармоничного слияния *инь-ян*, а также как олицетворение стойкости и несгибаемой воли.

Согласно синтоистским представлениям миллионы *ками* оставляют свои жилища в новогодние дни, чтобы благословить человечество. Большинство из них доброжелательно к людям, но есть непредсказуемые божественные души, которые подвержены гневу, ревности и даже мстительности. Они требуют особого поклонения и строгого порядка в проведении богослужения и ритуалов. В этом случае *ками* готовы одаривать людей и исполнять просьбы наиболее эффективно. Большое внимание в Новый год уделялось *тосигами-сама* или *тоситокудзин* («почтенный бог года»; на древнеяпонском языке *тоси* означает «год, рис, жатва»). Он ведет свое происхождение от бога Харисайдзё, приносящего, согласно геомантии, благословение со стороны «счастливого направления», а также от божества риса Ука-но Митама, который приветствует начало весны [113, с. 17]. Годовые божества отождествлялись также с духами предков. Целью семейных ритуалов конца года было «завлечь их домой», сделать счастливыми, чтобы они вернулись на следующий год. Поэтому принять их и *тосигами-сама* надо было щедро, чтобы не только получить обильную жатву, но и благословение предков всем членам семьи.

[15] Пер. В. Марковой.

[16] Определенной даты встречи Нового года по лунно-солнечному календарю нет, но начало его известно – это вхождение солнца в созвездие Водолея (с 21 января по 19 февраля). Ежегодно точная дата вычисляется следующим образом: Новый год начинается в первый день второго новолуния после зимнего солнцестояния (21 или 22 декабря). По сравнению с григорианским календарем Новый год на Дальнем Востоке отмечали на три-шесть недель позже, т. е. он совпадал с началом весны либо был ее предшественником.

Прошли века, и сложные философские представления, сложившиеся в придворной культуре, трансформировались в народной среде в простые общечеловеческие пожелания: люди молились о счастье, здоровье, долголетии. Праздник, продолжавшийся около двух недель, оброс многочисленными обрядами. Считали, что весь следующий год будет добрым, если встретишь его как полагается. Перед приходом *ками* люди должны были очистить алтарь, храм, сад, дом и самих себя. Божества придут только на чистое место и к тем, у кого чистое сердце [113, с. 17].

Поэтому подготовка к празднествам начинается с тщательной уборки дома, имеющей сакральный смысл. Перед входом устанавливают традиционное украшение *кадомацу* (букв. «сосна у входа») в качестве приветствия божества Нового года, развешивают соломенные жгуты-обереги *симэдзакари* по столбам дома снаружи и над нишей *токомона* внутри, а также размещают их на амбаре, хлеве, плугах и лопатах.

Э. Молодякова пишет о сохранении даже в наши дни обычая преподношения новогодних подарков *о-тосидама* («новогоднее сокровище»), имевших в старину особую значимость, так как японцы верили, что вместе с ними входит божество Нового года [65, с. 56]. Подарки покупали на праздничных предновогодних базарах, где помимо еды продавали *симэкадзари*, игрушки, фарфор, ткани, а также «нарядно изукрашенные ракетки для игры в волан, позолоченные и посеребренные молоточки для *гиттё* и еще много разнообразных безделиц...» [31, с. 210][17]. Красочно описывает предновогоднюю продажу Э. Гюмбер в своей книге «Живописная Япония»: «Книжные магазинчики торгуют отличной бумагой, на которой принято писать поздравления, народными картинками, лубками, свитками, гравюрами. Богата коллекция маскарадных париков, масок чудовищ, драконов, змей. Разнообразна детская посуда и мебель, удивительные маленькие ларчики, сплетенные из соломы

Приготовление лепешек *моти*
1980 г.
картон, бумага
ГМВ, инв. № 2915 НВ

[17] *Гиттё* – уличная игра, во время которой били по мячу специальными молоточками.

Возвращение с новогоднего базара
1981 г.
цв. бумага
ГМВ, инв. № 18328 I

и бамбука, глиняные фигурки-игрушки, изображающие кошек, собак, кроликов, забавны движущиеся игрушки: черепахи, качающие головой, птицы, взлетающие на воздух, если посвистеть в дудочку, приделанную к их клетке»[18].

В предновогодние дни вся семья готовила *моти* – лепешки или круглые хлеба из рисовой муки, тесто для которых отбивали специальными молотками. Новогодние *моти* – это пожелание богатства, процветания, доброго урожая, подношение божеству Нового года. С глубокой древности *моти* ассоциировались также с круглыми зеркалами – атрибутами синтоистской богини солнца Аматэрасу [6, с. 287]. *Кагами моти* – разновидность ритуального новогоднего блюда. Оно состоит из двух круглых лепешек *моти*, украшенных зеленью и продуктами моря. Его преподносят богам, охраняющим дом, а 11 января эти лепешки делятся между членами семьи. Съесть *кагами моти* означает попросить у богов покровительства.

В канун Нового года важное место в прошлом занимало хождение ряженых по домам, которые бродили и по улицам городов, и по улицам деревень. Они громко кричали, пели, стучали в ворота, заходили в дома. Подобный обычай сохранился сейчас лишь в отдаленных областях. Так, в районе Тохоку на северо-востоке Японии на территории полуострова Ога в последний день уходящего года собирается молодежь для участия в старин-

[18] Цит. по «Календарные обычаи и обряды народов Восточной Азии. Новый год» [35, с. 226–232].

Участники церемонии *намахагэ*
Нач. 1990-х гг.

Черти *намахагэ*
п-в Ога, район Тохоку. 1962 г.
дерево, солома, мочало, роспись
ГМВ, инв. № 2824 ДВ II

ной церемонии *намахагэ*. Ее участники одеваются в костюмы свирепых демонов *намахагэ*. Их одеяние состоит из юбок и накидок, сделанных из соломы или водорослей, а лица закрываются масками[19]. Во время обряда они обходят деревенские дома с криками «уо-уо» и держа в руках пики или деревянные ножи. По местным представлениям их действия как бы заменяют новогоднее приветствие божеству *ками*, которое должно на Новый год благословить каждую семью. *Намахагэ* обязательно спрашивают родителей, хорошо ли ведут себя их чада, а те отвечают, что дети послушные, и предлагают гостям угощение, в то время как ребятишки прячутся. В старые времена детей надо было напугать и довести до слез. В деревнях считалось, что со слезами из ребенка выходит несчастливый дух [165, с. 9]. Игрушка *намахагэ* изображает участников

Утагава Куниёси (1798–1861). *Ситифукудзин* («семь богов счастья»)
XIX в.
цв. ксилография
ГМВ, инв. № 15797 I

Маска Эбису
1988 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 21508 I

Маска Дайкоку
1988 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 21507 I

[19] Раньше маски делали из бамбуковой корзины размером 30 см в ширину и 60 см в высоту. На нее прикреплялась солома, водоросли, конская грива, полоски красной, голубой или золотой бумаги, изредка рога [30, с. 121].

ритуала в соответствующих одеждах (г. Ёкотэ, район Тохоку).

В новогоднюю ночь семья непременно собиралась вместе, чтобы вспомнить о поколениях, ушедших из жизни, и чтобы те, в свою очередь, молились духам предков перед табличками на алтаре о сохранении и укреплении рода. Вообще в эту ночь не спали, поскольку это была ночь Великого перелома. Звон храмовых колоколов возвещал о приходе Нового года. Согласно буддийским верованиям человека обременяют 108 забот или грехов, но с последним ударом новогоднего колокола они остаются в прошлом. Многие японцы выходят из дома в первые часы после полуночи, чтобы встретить рассвет или посетить храм – синтоистский или буддийский – и получить благословение небесных сил на весь следующий год.

В эту ночь совершали паломничество *мэгури* по семи храмам, каждый из которых посвящен одному из «семи богов счастья» (*ситифукудзин*). Они строились неподалеку друг от друга, иногда даже в соседних кварталах. Только в Токио подобных групп существует более двух десятков. Все семь богов гарантируют верующим счастье, но каждый из них отвечает еще и за свою «область счастливой судьбы». Они обещают обильный урожай риса, богатый улов рыбы, успех в коммерции, долголетие и благосостояние, но ни один из семи богов не награждает людей золотом и драгоценностями. По легенде, новогодним вечером корабль *такарабунэ* с божествами на борту входит в японский порт и высаживает *ситифукудзин* [34, с. 26]. Поэтому все японские дети кладут под подушку картинку с изображением корабля сокровищ, так как это считается гарантией того, что первый сон в Новом году будет счастливым предзнаменованием. Если увидеть во сне гору Фудзи, это принесет большие успехи, процветание, счастье. Сокол сулит удачу, благополучное преодоление неприятностей. Увиденный во сне баклажан означает богатство и процветание [19, с. 140]. Если вещий сон оказывается плохим, картинку с кораблем сокровищ спускают по воде.

С XVII в. известен обычай поклоняться *ситифукудзин* в течение первых трех дней Нового года. Вот как он описан в новелле «Посиделки в Нара вокруг кухонного очага» Ихара Сайкаку (1642–1693): «В первый день Нового года, чуть забрезжит рассвет, улицы оглашаются выкриками торговцев картинками с изображением бога Дайкоку, сидящего на мешке с сокровищами: «Покупайте мешки со счастьем, не проходите мимо своего счастья!» На рассвете второго дня раздаются голоса: «Эбису, кому Эбису», в третье утро Нового года торгуют картинками, изображающими бога сокровищ. А на Бисямона: «Кто еще не купил Бисямона, подходите скорее!» Так три утра

Колчан и стрелы *хамаюми*
Втор. пол. XX в.
дерево, бумага, перья
Частная коллекция

Тории Киёхиро (раб. 1737–1776). Дети, вращающие волчки
Ок. 1745 г.
цв. ксилография
Частная коллекция

подряд зазывают покупателей продавцы богов счастья» [31, с. 186]. До сих пор маски Дайкоку и Эбису ассоциируются у японцев с празднованием Нового года. В рассказе «Рисовые лепешки в Нагасаки» Ихара Сайкаку описывает ряженых: «В предновогодний вечер на улицу выходят простолюдинки с разрисованными красной краской лицами. Каждая держит в руках глиняную фигурку Эбису или Дайкоку, а также поддон с рассыпанной на нем крупной солью. «Прилив начался как раз в той стороне, откуда в наступающем году пожалует бог счастья», – возглашают они, входя в каждый дом с новогодними поздравлениями» [31, с. 193].

В первые три дня Нового года посещали также синтоистский храм. Этот ритуал назывался *хацумодэ* («первое свидание с богами»). Здесь же можно было приобрести соответствующие талисманы, амулеты, игрушки. Одним из таких новогодних талисманов был *кумадэ* («медвежья лапа»). Он напоминает бамбуковые грабли, у которых от поперечной планки расходятся тонкие пластинки с загнутыми краями. *Кумадэ* бывают маленькими (высотой десять см) игрушечными и большими декоративными, которыми украшали стены лавок и ресторанов. Есть поверье, что подобно тому, как человек сгребает зерно, так он будет «загребать счастье» [65, с. 627].

Волчки
1981 г.
дерево, резьба, роспись
ГМВ, инв. №№ 18206 I; 18215 I

В качестве новогоднего подарка мальчикам служила игрушка *хамаюми* – миниатюрные стрелы с белым оперением, прикрепленные к дощечке с изображением знаменитых воинов. *Хамаюми* дарили с пожеланием ребятишкам здоровья, доблести, силы. В дальнейшем их оставляли хранить в доме, который они должны были уберечь от бед [65, с. 50]. Ихара Сайкаку в рассказе «Ракускэ, торговец солью» пишет об обережной функции стрел следующее: «Старший плотник надевает шапку *эбоси*, облачается в церемониальный костюм, берет в руки *гохэй*, поднимается на крышу и возлагает на установленную там божницу лук и стрелы для изгнания нечистой силы» [31, с. 214].

Первый день Нового года (*гандзицу* – «день начала» или «отправление в новый

Мяч *тэмари*
1981 г.
дерево, х/б нити
ГМВ, инв. № 18300 I

Мяч *тэмари*
Префектура Окинава. 1981 г.
дерево, х/б нити
ГМВ, инв. № 18299 I

Мяч *тэмари*
Префектура Хоккайдо. XX в.
дерево, х/б нити
Частная коллекция

путь») был самым веселым и оживленным[20]. Особенно много внимания уделялось детям. Девочки играли в волан (*ханэ*). Мальчики развлекались волчками *кома*, игрой в *гиттё*, ходили на ходулях, запускали воздушные змеи *тако*[21]. Как поется в популярной детской песенке:

Скоро, скоро Новый год!
В праздничные дни
Будут мальчики волчки вращать!
То-то будет весело![22]

Существовали два вида изделий: волчки с веревкой, которая при запуске играла роль, сравнимую с тетивой лука, и ручные волчки. Принято считать, что свое имя *кома* они получили благодаря тому, что пришли в Японию

[20] Первый день Нового года имел еще одно название – *о-сёгацу* («Большой Новый год»). Он совпадал с появлением новой луны в первом месяце. А день полнолуния назывался *ко-сёгацу* («Малый Новый год»).
[21] Бумажные змеи *тако* – обязательная принадлежность новогодних празднеств. Их запуск в старые времена был связан с молением об урожае, а также с гаданиями о предстоящем годе (см. подробнее во введении).
[22] Цит. по статье Р.Ш. Джарылгасиновой и М.В. Крюкова [19, с. 141.].

Декоративное панно
Сер. XX в.
шелк, вата, парча, бумага, техника оси-э
ГМВ, инв. № 19203 I

из Китая через Корею, точнее, корейское государство Корё.

В новогодние дни маленьким детям покупали также матерчатые мячи *тэмари*, символизирующие яркую и радостную жизнь. Предполагают, что первые мячи были завезены в Японию из Китая в период Асука (552–645). Этими мячами играли мужчины в игру *мариути*, напоминающую поло. Женщины до подобной игры не допускались. Аристократки стали играть в ручные мячи *готэнмари* («императорский мяч») с основой из обрезков шелка, оплетенных шелковыми или конопляными нитями. Такие мячи не отскакивали от земли, их перекидывали из рук в руки. Мячи делались также из оленей кожи или с деревянным ядром, обмотанным волосяными или шелковыми шнурами. К. Киносита в своем исследовании пишет о том, что изготовлением *готэнмари* в часы досуга занимались женщины из самурайских семей, искусно оплетая нитями из древесных волокон шары из того же материала [165, с. 12].

В эпоху Эдо ручной мяч *тэмари*, копирующий форму *готэнмари*, получает распространение уже в самых разных слоях общества вплоть до крестьян: мячи теперь дарят не только на новогодние праздники, но и в Праздник девочек. Их преподносят также в знак уважения друзьям. Украшенные сложными прихотливыми орнаментами *тэмари* превращаются в самоценные предметы декоративно-прикладного искусства, которыми украшали жилища. *Даймё* («правители провинций») поощряли этот вид искусства и гордились специфическими узорами, созданными местными мастерами.

С начала периода Мэйдзи, когда начали завозить резиновые мячи, традиционные *тэмари* постепенно начали терять свою игровую функцию, превращаясь в предмет коллекционирования знатоками старины. В наши дни для сохранения этого древнего вида искусства в стране создана Ассоциация культуры *тэмари*, цель которой поддержать мастеров, многие из которых уже старики, и сохранить этот вид искусства для будущего [90, с. 137]. Среди современных изделий преобладают изделия с деревянным ядром или из туго свернутых остатков материи. Оно покрывается сетью шелковых и хлопчатобумажных нитей различных цветов. По характеру узоров специалисты определяют место производства: например, в префектуре Эхимэ *тэмари* делаются двухцветными, а в префектуре Вакаяма – многоцветными.

Традиционным подарком для девочек была ракетка для игры в волан (*ханэцуки)* – *хагоита*. Появлению игры предшествовал старинный ритуал изгнания злых демонов путем

ударов по ним доской *коги ита* (досл. «доска для черта», получившая позднее название *хагоита*) в сопровождении моления о добром здоровье. Само слово *ханэ* («волан») было омонимом слову «крылья», поэтому волан у японцев ассоциировался со стрекозой, поедающей насекомых. Игра *ханэцуки* символически защищала детей от летних москитов. Иногда к ракетке привязывали орех *мукуродзи* (орех мыльного дерева), название которого буквально означало «дети не болеют» [135, с. 16]

Во времена Хэйан (794–1193) в праздник огня *сагитё*, который проводился при императорском дворе 15 января, придворные развлекались игрой в волан. Мужчины и женщины, разделившись на две группы, играли в *ханэцуки,* и проигравшие подавали победителю *сакэ*. В этом случае использовали *сагитё хагоита*, наиболее ранний тип ракетки, сделанной из японского кипариса [135, с. 16–17]. *Хагоита* с изображением праздника *сагитё* была новогодним подарком среди знати с пожеланием благоденствия в наступающем году. На ранних изделиях, расписанных вручную, изображали сцену проведения *сагитё*. В преддверии праздника из срезанного зеленого бамбука или трех палок делали подобие шалаша и устанавливали в саду императорского дворца у павильона Сэйрёдэн. Император привязывал к ним написанные от руки документы с указами. Это были *тандзаку* – продолговатые листы бумаги со стихами, веера, а чиновники особой службы очищения и предсказаний сжигали

Эйси Тёбунсай (1756–1829)
Игра в волан
шелк, минеральные краски
ГМВ, инв. № 6503 I

их. Дети танцевали под звуки музыки барабанов и флейты.

Японские исследователи предполагают, что ракетка *хагоита* ведет свое происхождение от палки *гиттё*. Первоначально она служила для уже упомянутой придворной новогодней игры *мариути*, во время которой наездники специальной палкой гоняли деревянный шар. По форме *гиттё* напоминал молоток с длинной деревянной ручкой. Возможно, позже молоток как бы разделился на ракетку *хагоита* и игрушку *бури-бури*, сделанную из головки *гиттё* и двух шаров [135, с. 16]. Игра с палкой и деревянным мячом, который гоняют по земле, под названием *гиттё,* получившая распространение сначала в придворных кругах, с периода Эдо стала популярной у мальчиков разных слоев общества. Богато украшенная *гиттё* с XV в. считалась дорогим новогодним подарком.

Начиная с XVII столетия в *ханэцуки* играют женщины и девочки буквально по всей Японии. В то время, когда игра распространилась среди простых людей, изображение праздника *сагитё* стало восприниматься просто как изображение аристократов. В конце периода Эдо на *хагоита* перестали изображать придворных. Благопожелательное значение, которое имела сцена ритуала *сагитё*, теперь приписывалось также изображениям *сётикубай* (слива, сосна и бамбук – «три друга холодной зимы»), корабля *такарабунэ* и *катё* (цветы и птицы).

Старые образцы *хагоита* имели трапециевидную форму и были расписаны красками или лаком от руки, за что получили название *каки-э хагоита*. В эпоху Эдо ракетки стали так пышно декорировать, что правительство Токугава наложило запрет на использование золотой фольги в росписи лаком, а также на создание ракеток большого размера [135, с. 17].

В период Мэйдзи (1868–1912) наибольшую популярность приобрели *оси-э хагоита*, то есть ракетки, украшенные рельефными изображениями, исполненными из остатков парчи, крепа, шелка дамаска, и подбитые изнутри ватой. Техника *оси-э* в это время широко использовалась в разных видах декоративного искусства, в частности, в изготовлении небольших настенных пан-

Оборотная сторона ракетки с изображением цветущей сакуры
дерево, роспись

Ракетка *хагоита* с изображением легендарной красавицы Додзёдзи мусмэ
1960-е гг.
техника *оси-э*
дерево, шелк, вата, бумага
ГМВ, инв. № 3026 ДВ II

но, которые нередко служили моделями для оформления *хагоита*. Сюжетами подавляющего большинства декоративного убранства ракеток стали портреты популярных и любимых девушками актеров театра Кабуки, исполнительниц традиционных танцев.

Оборотная сторона ракетки с изображением хризантемы
дерево, роспись

Ракетка *хагоита* с изображением красавицы Фудзи химэ
Сер. XX в.
дерево, вата, лак, шелк, техника оси-э
ГМВ, инв. № 18392 I

Среди игрушек, связанных с годовым циклом, наиболее известна кошка *манэки нэко* (досл. «приглашающая кошка»), которую, согласно обычаю, японцы приобретают во время первого посещения храма в Новом году[23]. Хотелось бы остановиться на ней более подробно, так как она популярна не только в самой Японии, но и за ее пределами. Это небольшая фигурка сидящей кошки (или кота) с поднятой вверх лапкой. Происхождение игрушки до сих пор неясно: возможно, она появилась в г. Осака, возможно в г. Эдо (совр. Токио). Трудно установить и время: некоторые полагают, что она появилась в середине XVI в., другие – в XVII в.

Вероятно, наиболее ранние представления о коте, приносящем удачу, связаны с китайской традицией, в соответствии с которой коты считаются охранителями шелкопрядов. По одной из версий, с приходом в IV столетии технологии производства шелка из Китая в Японию была занесена и идея кота-охранителя. Так, на вотивных табличках (*осацу*), посвященных духу шелкопрядов *кайко ками*, было изображение котов [141, с. 28].

Согласно поздней апокрифической легенде, коты не могли достигнуть состояния *нирваны* потому, что они были слишком заняты охотой на мышей, чтобы присутствовать на таком важном событии, как переход Будды в *нирвану*. Отчасти чтобы исправить это положение, японские монахи некоторых храмов, в частности Готокудзи и Экоин (Токио), до сих пор предлагают посетителям молиться

[23] Первых хвостатых кошек привезли в Японию из Китая в IX в., где их считали ручными тиграми и заботились о них, как о детях. Первая засвидетельствованная кошачья кличка в Японии – Мёбу-но Отодо, что значит «старшая фрейлина Внутреннего дворца». Кошка имела придворный чин, и фрейлинам было поручено ухаживать за ней. Первое изображение кошки относится к XII в., его автор – Тоба-но Содзё (1053–1140). В японской традиции кот рассматривался как злонамеренное существо, обладающее сверхъестественной силой. В Китае, наоборот, ему приписывали способность развеивать злые силы. В поздних японских народных верованиях кошка становится символом долгой жизни.

о душах кошек, чтобы обеспечить им переход в иной мир [141, с. 27]. Есть также несколько более поздних легенд, рассказывающих о приманивающем удачу коте. Одна из них связана с храмом Дзисёин (Токио). Согласно храмовым записям в середине XVI в., когда феодальные кланы Тосима и Ота ожесточенно боролись за власть, глава последнего, будучи раненным в одном из сражений, споткнулся о черного кота. Кот привел его в храм, где Ота имел возможность оправиться. Восстановив силы, он победил противника. В благодарность он приказал изобразить буддийское божество Дзидзо в виде кота. Эта старая иконография кота известна как *нэко-мэн дзидзо* («Дзидзо с лицом кота») [141, с. 27].

Легенда о коте-носителе счастливого будущего зафиксирована в одном из старейших документов, хранящемся в храме Готокудзи и датируемым началом XVII столетия [155, с. 26]. В нем рассказывается о событиях 1615 г., когда один из монахов подобрал бездомного кота. Храм был в бедственном положении, нуждался в ремонте, прихожан было совсем мало. Разговаривая с котом, монах горестно сказал: «Я не могу упрекать тебя за отсутствие помощи, ведь ты лишь кот. Если бы ты был мужчиной, то мог бы помочь нам!» Вскоре военачальник Ии Наотакэ (1590–1659), владелец замка Хиконэ (префектура Сига), с большой группой самураев возвращался с почетом в Эдо после победы в сражении под

Кошка *манэки нэко* с нагрудником
Сер. XX в.
фарфор, надглазурная роспись
Частная коллекция

Кошка *манэки нэко* с маской Дайкоку
Сер. XX в.
фарфор, надглазурная роспись
Частная коллекция

Черная кошка *манэки нэко*
г. Киото. 2003 г.
фарфор, надглазурная роспись
Коллекция автора

Кошка *манэки нэко*
Конец XIX в.
глина, роспись
Частная коллекция

г. Осака. Сидящий на воротах кот заманил его на территорию храма, предложив укрыться от непогоды. Там он встретился и побеседовал с монахом, который поразил его своей мудростью. В результате Готокудзи стал семейным храмом рода Ии, и судьба его резко переменилась – с этого момента храм стал процветать. В храме до сих пор хранится много больших и малых фигурок кошек с поднятой лапой, усы у них расходятся по всей мордочке в виде татуировки.

Манэки нэко чаще всего изображается с детским нагрудником (*маэдарэ*) вокруг шеи или матерчатой лентой с колокольчиком. Иконографические вариации строятся на мелочах: завязан ли нагрудник сзади бантом или имеет спадающие концы, один или два колокольчика свисают с него. *Маэдарэ* ведет свое начало от матерчатых нагрудников, которые надевают на каменные статуи буддийского божества Дзидзо, когда молятся о выздоровлении детей [141, с. 30]. Есть и более позднее толкование обязательного присутствия нагрудника на фигурках кошек, связанное с жизнью исторического персонажа XVII в. – красавицей Исугумо. Она надевала своему любимому коту *маэдарэ* с золотым колокольчиком во время вечерних прогулок. Звон колокольчика при ходьбе так понравился местным дамам, что они стали подражать ей [141, с. 30.]. Иногда кошка держит монету в поднятой лапе, или рельефная монета воспроизводится под нагрудником.

Редкой иконографией является изображение кота в одеждах. Она используется в игрушках из храма Сумиёси-тайся г. Осака. Куколка является благопожелательным амулетом, способствующим процветанию в торговле. Обычно ее покупают паломники в первый день Дракона каждого месяца. Если в течение четырех лет удастся собрать комплект из сорока восьми образцов, то это будет расцениваться как исполнение обета и означает постоянное развитие, развертывание, расширение, т. е. понятие, чрезвычайно важное при ведении дел [162, с. 23]. В старых образцах лапа у кошек достает до уха, в современных игрушках – поднята чаще всего выше головы. Этот жест имеет символический подтекст. Считается, что левая лапа привлекает деньги, а правая – счастье. По другой версии, кошек с поднятой левой лапой делали для чайных домиков (теперь баров)[24], а с правой – для магазинов.

Из сохранившихся до нашего времени игрушек наиболее старыми являются фигурки котов из дерева и камня (конец периода Эдо). В период Мэйдзи были популярны трехцветные изделия из фарфора, покрытые кремовой глазурью с черными и темно-желтыми пятнами. Полагали, что такие коты приносят удачу дому. Редкий вариант *манэки нэко* сложился в провинции Бидзэн (мастерские Имбэ): они выполнены из темно-коричневой глины и покрыты светло-зеленой зольной глазурью. Но самыми распространенными были изделия из папье-маше и фарфора, которые делали повсеместно по всей Японии. Таких котов часто изображали в паре с легендарным буддийским патриархом Дарумой или с лицами богов счастья Дайкоку или Эбису. В Киото предпочитали черных котов, так как, по поверьям, они являются талисманами от болезней. В Эдо (совр. Токио) были характерны белые коты, рыжевато-серебристые или золотые. Красных *манэко нэко* теперь уже не производят, хотя в средневековье именно они были оберегами от краснухи.

Двухнедельный период непрерывных новогодних торжеств завершался праздником первого полнолуния (*ко-сёгацу* – «Малый Новый год») в 15-й день первого месяца. Если в предшествующие дни обряды носили в основном семейный характер, то этот праздник был, прежде всего, общинным и объединял жителей конкретной местности [35, с. 159]. Так, на территории префектуры Акита в день Малого Нового года отмечали праздник собаки – *инукко*. Накануне из клейкого риса нового урожая изготавливали миниатюрные фигурки собачек. Их расставляли у входа

[24] В Японии тех, кто любит выпить, называют «леворукими» (*хидари кики*).

в дома, в амбары и даже в храмы, как синтоистские, так и буддийские, с молитвами о благополучии жителей города или деревни и о будущем урожае. Собачки служили оберегами от грабежей и любого насилия, от пожаров и нечистой силы. Помимо празднования Нового года в соответствии со старинными обычаями в Японии до сих пор отмечают пять основных сезонных праздников *сэкку* (7 января, 3 марта, 5 мая, 7 июля и 9 сентября). В первый из этих дней (*дзиндзицу*) готовят специальный рис с семью лечебными травами, который подносили божествам. Два последующих весенних праздника (Праздник девочек и Праздник мальчиков) были связаны с началом полевых работ – в марте производилась посадка проса, в начале мая – посадка риса. По своей духовной значимости оба *сэкку* занимают столь значительное место в национальной культуре Японии и столь важную роль в них играет игрушка, что изучению этих праздников и церемониальных кукол будет посвящена отдельная глава.

Особое место в жизни японцев имеет летний праздник *сэкку – о-бон* – день поминовения умерших, отмечаемый с VI в. Его празднуют в начале июля на протяжении нескольких дней. По японским поверьям, именно в эти дни души умерших приходят на землю, чтобы посмотреть, что делают их потомки. Японцы посещают семейные могилы, украшают домашний буддийский алтарь с поминальными табличками. Повсюду зажигается масса фонарей, призванных осветить путь домой душам умерших. Ночью на воду спускают множество соломенных лодочек с зажженными в них свечками или крошечными игрушечными фонариками. В праздничные вечера исполняют специальные танцы – *бон одори*, которые в древности предназначались для ублажения душ предков. Позже этими танцами просили у *ками* помощи в земных делах. Их исполняли все: и профессиональные танцовщицы, и обычные люди, и даже старики и дети. В куколках *бон одори*, в основном сделанных из папье-маше, был запечатлен танец, заключающийся главным образом в медленном движении корпуса и перемене поз. Существуют разные варианты танцующих фигурок. Один

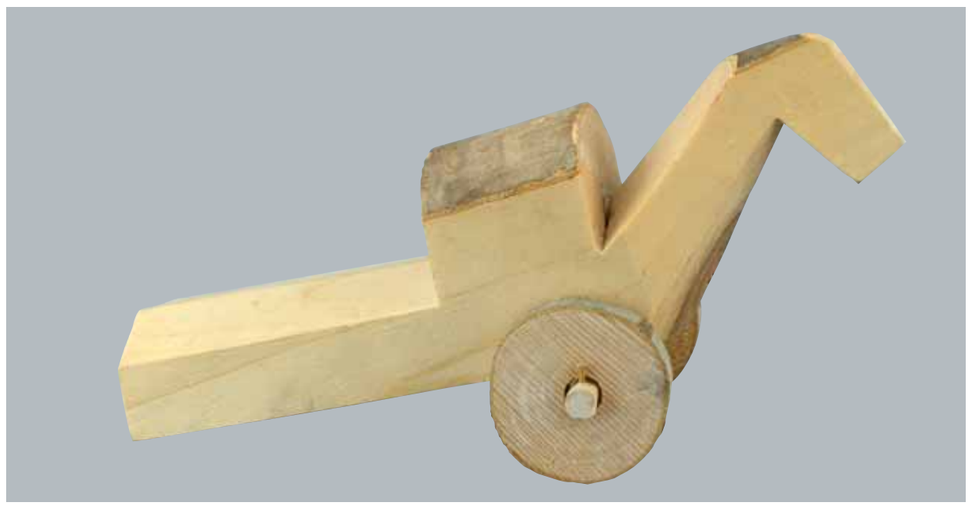
Фигурки, изображающие танец со ступками
Префектура Окаяма. Втор. пол. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Лошадка *синоби гома*
г. Ханамаки, префектура Иватэ. Втор. пол. XX в.
солома, плетение, ткань, металл
Частная коллекция

Лошадка *баган*
1980 г.
дерево, резьба
ГМВ, инв. № 2924 ДВ II

из них очень редкий, типичный лишь для провинции Окаяма (район Хирудзан). Куклы изображают беременных женщин с глиняными ступками и деревянными пестиками для толчения риса [165, с. 68–69].

И наконец, пятый *сэкку* связан с осенью – он посвящен любованию осенней луной и хризантемами и называется *тёё но сэкку* (букв. «нагромождение *ян*», или праздник хризантем). Его проведение впервые было зарегистрировано в VII в. В летописях говорится о том, что праздник отмечали музыкой, танцами и сочинением стихов. Участники празднества пили хризантемовое вино из «хризантемовых чарок» [93, с. 337]. В период Эдо во время *тёё но сэкку* входит в обыкновение



плетение кукол из цветочных розеток. Это отдельные фигуры и целые картины, сюжетами которых служат исторические эпизоды, сцены из мифологии, изображение знаменитых актеров в лучших ролях. Фигуры состоят из бамбукового остова, к которому крепятся цветы со стеблями и корнями, убранными внутрь. Лица, руки и ноги делаются из воска тщательно и реалистично. Изготовление кукол из хризантем становится таким же видом традиционного японского ремесла, как гончарное искусство или ткачество, поэтому выставки из цветочных кукол устраиваются в Японии повсеместно до сего дня.

В игрушке, связанной с земледельческим календарем, явное предпочтение отдается животным. Прежде всего, это лошадь – символ плодородия, достатка и процветания, почитаемая крестьянами как «урожайное» животное. Так, Дж. Кайгер пишет, что уже в VIII в. при императорском дворе проводились конные состязания, которые предрешали судьбу будущего урожая: кто победит в конных забегах, тот соберет самую обильную жатву [117, с. 53]. В календарно-обрядовой поэзии лошадь упоминается в песнях *тауэ* («посадка риса») и сопровождает ее *самбойсан*, своего рода представитель «бога рисового поля, который выезжает из храма на пегой лошади или выходит из него, ведя ее под уздцы» [83, с. 67]. Интересно, что в префектуре Нагано среди крестьян до сих пор сохранилось поверье, что шествие с лошадьми предотвращает несчастья [51, с. 58]. А.Р. Садокова пишет о соломенной лошадке, на которой во время летнего обряда изгнания вредных насекомых восседала кукла – олицетворение бога рисовых полей. Игрушку закрепляли на длинном бамбуковом шесте и уносили в поле, где перед свершением обряда ей подносили рисовое *сакэ*,

Лошадка *акагома* из храма Синдайдзи
г. Токио. Втор. пол. XX в.
солома, плетение, бумага
ГМВ, инв. № 18274

Игрушка *хассаку ума* “Уэсуги Кэнсин на лошади”
г. Асия, префектура Фукуока. Втор. пол. XX в.
солома, бумага
Частная коллекция

а затем молились об изгнании с полей насекомых и злых духов [83, с. 96]. Среди жителей префектуры Иватэ сохранилось предание, что божество рисовых полей улетает на небо на соломенном коне.

Образ лошади – один из любимых в народной пластике. Лошадок, общее название которых *баган* (*ба* – «лошадь», *ган* – «играть»), во множестве изготовляют во всех префектурах Японии. Они традиционно являются одновременно и детской забавой, и сакральным предметом, используемым при исполнении земледельческих обрядов.

Э. Молодякова в книге «Календарные обычаи и обряды народов Восточной Азии» пишет, что в ряде регионов страны распространен обычай в пятнадцатый день шестого месяца подносить богам воды и гор соломенных лошадок. Игрушечных животных плели из соломы, собранной с того поля, где перед этим ублажали божество полей. Фигурки парами ставили головами на юг в трех сакральных местах: у корней священного дерева, у пруда, где замачивали семена риса, и у колодца. Затем лошадок «кормили» – мазали им рот рисовой мукой. Иногда животных «вьючили» – переднего в паре нагружали луком и стрелами, выполненными из годовалого побега ивы, а заднего – бобами, рисовой рассадой, конопле́й. Все это должно было помочь получить хороший урожай [36, с. 179].

Соломенных лошадок делали и в деревнях, и в маленьких городках почти по всей территории страны. Таковы, например, примитивные по конструкции игрушки из префектуры Иватэ, состоящие из туго перевязанных пучков соломы и украшенные красно-черно-желтыми лентами и бубенчиками из металла. Схожие изделия размером от нескольких сантиметров до полуметра изготовляли в районе Канто (Токио). Солому искусно свертывали, пучок расщепляли надвое, и каждая часть переплеталась прядями горизонтально. Составленный из пучков образ лихого коня дополнен торчащей гривой и хвостом. К его шее привязывали металлический бубенчик, а на спине укреплялось седло из бумаги и ткани, окрашенное в красный цвет. С него нередко спускались бумажные полосы с надписью, на которой указан храм, где сделана игрушка[25].

Связывая лошадь с идеей плодородия, крестьяне видели в ней и чадоподательницу. Так, на юге страны в период Эдо процветал следующий обычай: в день праздника урожая *хассаку* преподносить в качестве подарка семьям, где родились сыновья, соломенных лошадок *хассаку ума*. Фигурки лошадей имели всадников из бумаги, на флагштоке, прикрепленном к седлу, писали имена воинов. Одна из игрушек (г. Асия, префектура Фукуока) изображает Уэсуги Кэнсина, феодала XVI в. Образ лошади и всадника настолько упрощен, что узнается лишь по отдельным деталям: две перевязанные широким жгутом петли из скрученной соломы – морда, четыре вертикальных пучка – ноги, три засохшие былинки – хвост. Фигурка полководца схожа с чучелом: с вертикальной планки спускаются два бумажных полотнища – рукава кимоно, сложенная веером бумага служит головой, два овала означают ноги в шароварах *хакама*. Но несмотря на условность и схематизм, передан образ приподнявшегося в стременах и как бы летящего всадника.

Непосредственно с сельскохозяйственными обрядами был связан и образ оленя – символа плодородия. Его семантика также имеет древние истоки. Так, А. Садокова упоминает, что в одной из песен посадок риса говорится о том, что олень вместе с обезьяной находится в услужении у бога рисового поля [83, с. 85]:

Я пришел и увидел:
Там в борону впрягли оленя,
А ведет его обезьяна[26].

До нашего времени дошла маленькая (около пяти сантиметров) глиняная игрушка типа *сикадзару* («олень-обезьяна») в виде маленькой краснолицей обезьяны, сидящей на спине оленя, с детенышем и фаллическим персиком в лапах. Ее продают как храмовый сувенир в Ицукусима-дзиндзя (г. Миядзима, префектура Хиросима), на территории которого живут олени как священные животные. Образ оленя в ранних легендах был связан с луной и символизировал долголетие, так как только олени якобы могли найти гриб бессмертия. Вера японцев в священную силу оленя проявилась, в частности, в популярном мнении, что мясо оленя обладает удивительной способностью давать силу пяти основным органам человеческого тела – сердцу, легким, селезенке, печени, почкам [83, с. 80]. Это дает основание предположить, что олень в древности был тотемным животным, впоследствии обожествленным.

Фигурка оленя редко использовалась в виде амулета или оберега, но все же подобные случаи имели место, как, например, в префектуре Тотиги. Это комплект из пяти глиняных оленей различных цветов, несущих на себе золото и монеты. Жители окрестных мест видели в ней талисман, помогающий добиться успехов в торговле. Здесь бытует легенда о том, что когда-то на горе Тайхэй жили пять божеств в облике этих животных. Один старик, державший там лавочку, любил кормить и ласкать их. Окрестные крестьяне объясняли процветание и богатство лавочника покровительством божественных оленей [165, с. 27].

Божество счастья и богатства Дайкоку на тюках с рисом
г. Ябасэ, префектура Акита. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Обезьяна, сидящая на олене
г. Миядзима, префектура Хиросима. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

[25] Образ соломенной лошадки с металлическим колокольчиком сложился под воздействием праздника лошади (тягу-тягу умако), который традиционно проводился в г. Мориока в префектуре Иватэ 15 июня.

[26] Матида Ёсиаки. Пер. А.Р. Садоковой.

Наложенный синтоизмом запрет на изображение земледельческих божеств привел к тому, что эти божества появляются в народном изобразительном фольклоре довольно поздно. Пантеон божеств, покровительствующих крестьянам, складывается постепенно. Главными из них были упомянутые ранее Та-но ками («бог рисового поля»), О-сёгацу сама («господин первый месяц»), а также Дайкоку (один из семи богов счастья *ситифукудзин*) и другие. Они и стали неотъемлемой частью земледельческих праздников и обрядов. В народном искусстве наибольшее распространение получил образ Дайкоку, почитаемый с XIV в. как истинно японское божество земледелия, в ряде районов Японии совпадающее по функции с Та-но ками [83, с. 99]. В календарной поэзии есть целый цикл песен и плясок, которые исполняют на Новый год:

Стоит на мешках,
Приветливо улыбается,
Готовит сакэ[27].

Считалось, что благодаря заботам Дайкоку судьба будет счастливой, дом будет процветать, а амбар наполнится рисом [83, с. 101]. Образ Дайкоку был связан и с получением первого урожая, когда крестьяне обращались к нему с просьбой порадоваться вместе с ними:

Этот год – богатый год,
Колосок к колоску.
На заднем дворе
Посмотри – горы неочищенного риса.

Тысячу мешков нагромоздили
Божество Дайкоку-сама.
Богатый год как праздник!
Устроим пир[28].

Одним из примеров именно такой трактовки образа Дайкоку стали глиняные фигурки, сделанные мастерами одного из самых старинных керамических центров Фусими в г. Киото. Божество изображено обнаженным,

Дайкоку с мышью и молотком счастья
г. Киото, мастерские Фусими. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Танэгаси-сан, божество земли
г. Тикуго, префектура Фукуока. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

[27] Пер. А.Р. Садоковой.

[28] Пер. А.Р. Садоковой.

Суинкё **(«волшебные старички»)**
г. Курасики, префектура Окаяма. Втор. пол. XX в.
папье-маше
Частная коллекция

Нонингё **(«крестьянская кукла»)**
1981 г.
дерево, резьба
ГМВ, инв. № 2923 ДВ II

в переднике, который обычно надевали борцы *сумо*, на голове – платок или клобук. В правой руке Дайкоку держит молоток, ударом которого он открывает земные богатства, в левой – мышь, символ амбаров, переполненных рисом. Р. Сайто полагает, что широко распространенные иконографические типы Дайкоку на тюке с рисом и Дайкоку с молотком счастья появились лишь в эдоское время [172, с. 120]. Не менее известно и изображение этого божества с мышью (*нэдзуми дайкоку*). Согласно мифологическим преданиям, относящимся к эпохе зарождения синтоизма, Окуни нуси-но микото («бог-хозяин великой страны»), образ которого ассоциируется с Дайкоку, сумел спастись от грозящей ему опасности благодаря крысе.

С общими идеями урожайности и плодородия была связана и фигурка Танэгаси-сан («господина, приносящего в дом семена»), которому в деревне молились о ниспослании богатого урожая пяти основных злаков [165, с. 56]. Его лепили из глины и расписывали условными мазками кисти.

Модель китобойного судна (*кудзира бунэ*)
г. Коти, район Тоса. 1957 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 1352 ДВ II

Коляска-кит
г. Коти, район Тоса. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 18246 I

В районе Канто (префектура Хиросима, г. Ономити) имели хождение глиняные куклы черного цвета, изображавшие сидящего у снопа крестьянина с соломенной шляпой, так называемые *нонингё* («крестьянские куклы»). Наряду с глиняными столь же популярными стали и деревянные *нонингё*. Их ставили в крестьянских домах на синтоистский алтарь *камидана* и совершали молитвы перед принятием утренней и вечерней пищи, чтобы умилостивить богов, благословляющих крестьянский труд [165, с. 26].

Существовали и сугубо местные, редкие варианты крестьянских кукол. Так, в местечке Курасики (префектура Окаяма) был обычай перед началом жатвы обходить местный синтоистский храм, призывая небесное благословение на урожай. После свершения обряда было принято покупать игрушки из папье-маше, изображавшие двух старичков (*суинкё*) с преувеличенно большими головами, проживших якобы триста лет. Как говорит предание, старики были столь немощны, что не могли участвовать в церемонии и сделали маски со своих лиц, чтобы те заменили их, призывая духов на поля. Веера в руках игрушечных человечков имели волшебную силу – они ударяли ими маленьких детей, и крестьяне верили, что с каждым ударом их головки наполняются умом [165, с. 30].

Модель лодки (*таномо бунэ*)
Префектура Хиросима. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 18237 I

Повозка-лещ
Префектура Сидзуока. 1981 г.
папье-маше, роспись, дерево
ГМВ, инв. № 18181 I

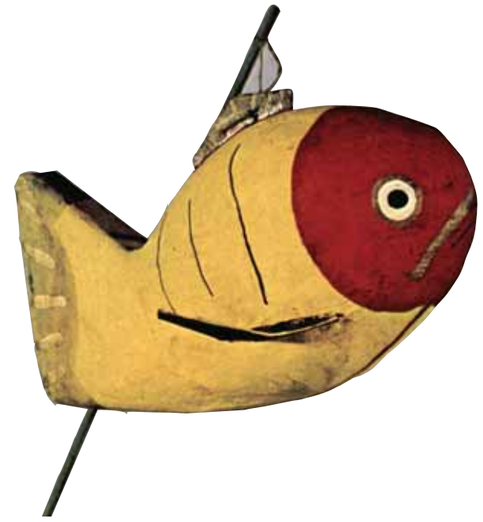
Божества счастья Эбису и Дайкоку с рыбой *тай*
1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 18763 I

Карась
Префектура Тотиги. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

В Японии, которая с четырех сторон окружена морями, было достаточно много игрушек, связанных с морем и рыболовством. Тематически их можно подразделить на две группы: лодки и рыбы.

Игрушечные лодки из дерева, папье-маше, бумаги и даже глины делали практически во всех прибрежных районах. У мореходов были свои поверья. Каждый корабль имел своего духа-хранителя, именуемого *фунадама* («сокровище корабля»), который оберегал его от штормов и тайфунов, помогал терпящим кораблекрушение, направлял косяки рыб к рыбацким лодкам. Почти все эти изделия были побочным промыслом рыбаков. Среди них можно выделить две наиболее интересные группы изделий: игрушки, связанные с ловлей китов, которая в настоящее время запрещена, и лодки *таномо бунэ*, связанные с земледельческими обрядами.

Опорный пункт китобойного промысла находился в г. Кумано, префектура Миэ, где игрушечные лодки *кудзира бунэ* («китовые лодки») производились повсеместно. Они вырезались из дерева и красочно расписывались. Благодаря определенной окраске лодки рыбаки различали ее владельцев. Уменьшенная деревянная копия старого китобойного



судна – модель, характерная для игрушечников префектуры Коти, служила символом удачи в китобойном промысле, олицетворяла поздравление с богатым уловом [109 с. 122]. Здесь же была популярна «коляска-кит» – бумажное животное черного цвета на четырех деревянных колесиках.

Производство лодок *таномо бунэ* («лодка поверхности рисового поля») в настоящее время сохранилось лишь в префектуре Хиросима и связано со старинным крестьянским обычаем в день праздника урожая *хассаку* проводить церемонию *таномо мацури*. Во время нее в деревянные лодочки клали крохотных куколок из рисовой муки и пускали на воду рисовых полей, молясь о богатом урожае. После этого совершали паломничество к храму бога Убусунагами, покровителю крестьянского труда на земле [165, с. 70–71]. Роль лодок в данном случае не совсем ясна, так как к труду земледельцев они не имеют никакого отношения, но создавались они тем не менее в крестьянских семьях. Можно лишь предположить, что в древности, так же как это было в странах Юго-Восточной Азии, лодки служили атрибутом захоронения и с ними ассоциировался путь в загробную жизнь [69, с. 36–37].

Не исключено, что позднее этот символ был переосмыслен и у японцев стал ассоциироваться с культом плодородия [83, с. 112].

Среди игрушечных рыб наиболее часто встречается изображение леща (*тай*), живущего в морской воде у японского побережья. Японцы называли его «королем» рыб и часто изображали вместе с божеством счастья Эбису, покровителем рыбаков. Его название *тай* – синоним слова «счастье». Фигурку красного леща из папье-маше на колесиках (*тай гурума* – «коляска-лещ») делают в префектуре Кагосима и продают по всему о. Кюсю. В префектуре Сидзуока изготовляют маленьких игрушечных лещей с красной чешуей, расцвеченной золотыми мазками, и большим черным зрачком, обведенным белой полосой. Игрушка символизирует удачу в рыболовстве. Фигурка карася *фуна* (префектура Тотиги) выступала как амулет, охраняющий от оспы. Она представляла собой игрушечную рыбку желтого цвета с красными губами. Производство подобных изделий известно с начала периода Эдо [165, с. 25].

В районах, известных шелководством, существовала народная игрушка, непосредственно связанная с этим промыслом. Наиболее древняя – крошечная (около трех см) куколка *оки химэ* («встающая девушка») типа *окиагари* («ваньки-встаньки») из города Аидзувакамацу (префектура Фукусима). Ее делают из папье-маше и расписывают яркими красками по белому фону. По обычаю каждая семья в начале года (10 числа первого лунного месяца) покупает одну или несколько фигурок, ставит на домашний алтарь и поклоняется им, так как они становятся божествами, защищающими шелковичных червей. В городе Сува (префектура Нагано) известна также куколка *о-кайко нингё* («кукла тутового шелкопряда»), сделанная из кокона, что дает на ощупь необычное ощущение хлопка-сырца. По традиции она раскрашивается в три цвета – синий, красный и белый.

Куколки *о-кайко нингё*
г. Сува, префектура Нагано. 1981 г.
шелковый кокон, раскраска
ГМВ, инв. № 16573 I

Жизненный цикл человека включал в себя целый ряд обрядов и ритуалов: рождения и смерти, инициации, вступления в брак, очищения, ворожбы, защиты от стихийных бедствий (наводнений, пожаров, эпидемий и т. п.). Кукла была здесь неотъемлемой частью обрядовой практики, выступая в ней как ритуальный предмет. Эта группа кукол характеризуется исключительной насыщенностью и многообразием, но, не имея возможности описать все типы, я выделяю среди них наиболее употребительные и характерные.

В японской традиции не много кукол, напрямую связанных с идеей продолжения рода. Однако среди игрушек жизненного цикла подобные фигурки есть. При этом отмечается одна характерная особенность – среди старых типов японской игрушки почти нет кукол в виде женщины и совсем нет женских фигур с подчеркнутыми половыми признаками (большая грудь, крупные бедра и т. п.), что характерно для изобразительного фольклора других стран, где тряпичная или глиняная кукла прежде всего олицетворяла образ богини-матери, богини-земли.

В этом аспекте особый интерес представляют куклы *госё*, основной обрядовой функцией которых было продолжение рода. *Госё нингё* – достаточно позднее собирательное название группы дворцовых игрушек, объединенных общей функцией, средой бытования и характерными, устойчивыми на протяжении длительного времени типологическими признаками. До периода Мэйдзи (1868–1912) бытовало множество названий, относящихся к этому типу изделий. В пестроте наименований, по существу, зафиксирована и история предмета, и его функция, и специфика производства (материал, техника и др.), и авторство, и разновидность формы, а также эволюция среды бытования. Поэтому пренебречь обилием терминов, некоторые из которых употребляются теперь редко, невозможно, поскольку они стали частицей японской культуры и отразили ее развитие.

Чтобы не создавать путаницу, в дальнейшем термины будут вводиться в текст по мере изложения материала. Остановлюсь лишь на некоторых из них. Одно из устаревших, крайне редких наименований – *оути нингё* («кукла императорского двора»), где в самом названии таится намек на место их обитания. Одновременно их называли *мивари* («три деления»), *тодай нингё* («куклы, в которых голова перевешивает»), *куруи* («тело, лишенное равновесия»), *миорэ* («кукла, изгибающаяся в трех местах») – согласно специфике внешнего вида, иначе говоря, по типологическим признакам. Существовали и другие термины, например, по месту происхождения – *идзудзо нингё* («куклы из Идзу»). Позднее название куклы стали связывать с именем ее создателя. Так, в середине XIX в. (в период Ансэй, 1854–1859) их начали изготовлять в г. Осака в мастерской Идзукура Кахэя из Имабаси, поэтому получило хождение определение *идзукура нингё* («кукла Идзукура»).

Далее остановимся на предназначении фигурок, получивших обобщенное название «дворцовые куклы». Они создавались, прежде всего, как ритуальные предметы для обрядовой практики, связанной с жизненным циклом и архаическими представлениями о плодородии и деторождении. Их размещали в женских покоях императорского дворца, где к ним обращались с молитвами о ниспослании детей. Их использовали в императорском дворце в связи с обрядами и церемониями, сопровождавшими роды и появление ребенка на свет. Игры с *госё нингё* носили ритуальный характер: женщины брали их на руки, нянчили, клали с собой в постель. В этих действиях заключалась надежда на мужское потомство, а следовательно – на семейное счастье. Поскольку *госё* должны были даровать женщине способность к деторождению, они часто были атрибутом свадебной церемонии – невеста знатного происхождения брала игрушечного мальчугана в свой паланкин, чтобы он охранял ее от злой напасти и сглаза по пути в дом жениха [177, с. 74–75].

Однако при наличии у *госё нингё* главенствующей плодоносной функции существовало и много других, не менее важных. Семантика кукол изначально была многосложной, и роли, в которых они выступали, отличались многообразием. Кукол подобного типа преподносили и принимали в качестве подарка с поздравлением по случаю рождения ребенка. Они были своеобразными двойниками – заместителями новорожденного малыша [177, с. 124], оберегающими жизнь будущих членов императорской семьи. Здесь имеют место реминисценции очень древних традиций создания кукол-апотропеев. Японский исследователь Д. Кагосима предполагает, что в этом случае *госё,* и особенно ее разновидность *хайхай* («ползущий ребенок»), приняли на себя функции древних тряпичных кукол *хоко* («кукла-служанка») [163, с. 211]. К сожалению, почти не сохранилось сведений о конкретной роли *хоко* в каком-либо ритуале, известно только, что они служили апотропеями. Предположение о происхождении *госё нингё* от *хоко* подкрепляется рядом присущих им функций, близких тем, которые несли апотропеи [177, с. 125]. *Госё* взяли на себя магическую роль древних антропоморфных фигурок, являя собой надежное место «хранения человеческой души» в такие опасные моменты, как рождение или болезнь.

В период позднего средневековья функция двойников расширилась. В ряде случаев куклы стали обозначать присутствие представителей августейшей фамилии. В уже упомянутом храме Донкаин хранится кукла в виде ребенка, одетого в повседневную одежду аристократа. Она была любимой куклой императора Мэйдзи, которую он подарил монастырю в знак своего пребывания в этом священном месте [163, с. 82]. Известны также факты, когда куклы *госё* непосредственно выполняли роли заместителей членов императорской семьи. Такова кукла в образе Отафуку, образ которой восходит к иконографии богини веселья Амэ-но Удзумэ. Она была любимицей госпожи Кадзуномия (1845–1877), младшей сестры императора Комэя, жены *сёгуна* Токугава Иэмоти. Согласно храмовым записям, когда назначали посла, чтобы навестить заболевшую настоятельницу этого храма, Кадзуномия отправила в качестве представителя своей высочайшей особы любимую куклу и просила передать на словах, что такова была ее воля и кукла является ее заменой [163, с. 83].

Есть еще один аспект предназначения кукол *госё* – они служили подарком, который император от своего имени дарил *сёгуну*, что было знаком высочайшей милости. Отсюда дополнительные названия: *омиягэ нингё* («кукла-подарок») или *хайрё нингё* («кукла для почтительного получения»). Роль подарка они выполняли достаточно длительное время.

Постепенно в Киото расширяется производство «дворцовых кукол», они становятся изделиями, прославившими старую столицу, и выходят за пределы императорского дворца, все более распространяясь по всей стране. Поэтому когда провинциальные князья (*даймё*) прибывали с подношениями к дворцу, в качестве возвратного подарка им также жаловали из императорского дворца кукол *госё*, составлявших гордость местного производства.

Появление «дворцовой куклы» относят приблизительно к началу XVII в. [123, с. 43][29]. Изначально куклы *госё* представляли собой

Кукла *хайхай* («ползущий малыш»)
1981 г.
паста нэримоно, *паста* гофун, *шелк, роспись*
ГМВ, инв. № 18335 I/1-2

[29] В Словаре терминов японского искусства (*Нихон бидзюцу ёго дзитэн*) происхождение кукол *госё* датируется более поздним временем – его относят к периоду Бунка (1804–1818) [169, с. 219].

обнаженного ребенка *хайхай* («ползущий малыш»), то есть в форме голыша, чаще всего, как уже упоминалось выше, это были мальчики одного-двух- или четырех-пятилетнего

Кукла *госё игури*
1960 г.
паста нэримоно, паста гофун, шелк, роспись
ГМВ, инв. № 2335 ДВ II

возраста, не старше. Изделия были сравнительно небольших размеров (около 15 см). Возможно, с более поздним вариантом той же куклы, но сидящей связана иконография другого типа – *госё-игури*, представляющей собой младенца в позе, соответствующей традиционной манере сидения на циновке [163, с. 216]. Несколько позже появляется иконография *тати гуруи* («стоящая фигурка»). К началу XVIII столетия при дворе сложился набор определенных иконографических типов *госё нингё*, которые стали восприниматься как классические варианты «истинной дворцовой куклы». Образ ребенка в таких образцах соответствовал сложившемуся художественному канону: непропорционально большая голова, небольшое тулово, короткие, толстые ноги. Они образуют в пропорциях фигуры три равные части. Характерно для кукол также крупное полнощекое лицо с маленькими глазками и выпуклыми лепестками губ. Отличительной особенностью старых кукол является очень большая голова, отсюда неустойчивость фигурок и их трогательный, чуть комический эффект. Глаза у подобных кукол нарисованы, элементы одежды исполнены рельефом и соответствующим образом окрашены.

Одна из старых сохранившихся фигурок – любимая куколка Кацурамии, старшей сестры

Ребенок с повозкой в виде рыбы *тай*
Госё нингё
г. Киото. Кон. XVIII в.
дерево, паста гофун, *роспись*
ГМВ, инв. № 18385 I/1-3

императора Кокаку (правил в 1780–1817 гг.). Она изображает ребенка-голыша, пухлого младенца с едва намеченными узкими глазками. Особого внимания заслуживают лица по-

Ребенок с маской льва. Кукла *госё нингё*
г. Киото. 1981 г.
паста нэримоно, *паста* гофун, *роспись*
ГМВ, инв. № 18363 I

добных кукол. У них есть одна существенная особенность – глаза, рот и нос как бы «подтянуты» к центру круглого полного личика. Несмотря на строгий канон, в каждом из лиц при внимательном рассмотрении можно увидеть свои характерные особенности. Разная толщина и разлет бровей, размеры глаз и их относительное расположение на лице – то чуть выше, то чуть ниже – создают едва заметные различия. В форме носа и очертаниях губ, то плотно сомкнутых, то полуоткрытых, также чувствуются почти неуловимые, присущие только этой кукле черты. Все эти нюансы сказывались на выражении кукольных лиц, обретающих в итоге свою неповторимую индивидуальность и свой характер. Известный знаток японской игрушки поэтесса Х. Сэтоути так описывает фигурки, хранящиеся в храме Рэйкандзи: «Глаза у них очень узкие, как молодые свежие листья ивы. Носик почти плоский и тонкий, он не слишком выступает над поверхностью лица, а вот губы – полуоткрытые, довольно чувственные» [163, с. 79].

Среди классических кукол, для которых стали шить одежду, можно выделить три наиболее распространенных типа фигурок: *карако нингё*, *но нингё* и *омиягэ нингё*. Первый тип, несомненно более ранний и имеющий множество разновидностей, представлял собой младенца двух лет, одетого в китаизированный передник *караёкэ*, закрывающий переднюю часть тела, а также сложный головной убор. Существуют разные вариации этой иконографии: стоящее дитя, мальчик, тянущий повозку в виде рыбы *тай*[30], стоящая фигурка с игрушкой в виде львиной головы. Второй тип *госё нингё* получил название *но нингё*, так как мальчики были одеты в сценические костюмы классического театра Но. И наконец, куклы *омиягэ нингё*, исполняющие роль подарка, по традиции были одеты в разнообразные варианты кимоно. В Осакском городском музее хранится сидящая куколка, одетая в длинное одеяние, предназначенное для особ высокого происхождения. Согласно сопроводительной записке, это дар императора Кокаку. В личике куклы ощущается чистота и возвышенное достоинство. Это впечатление усиливается благодаря материалу, из которого сделана одежда, – ослепительно белому шелку.

Следует особо рассмотреть технологию изготовления *госё нингё*, так как она сыграла важную роль в формировании стиля «дворцовых кукол». Согласно устной традиции первыми их стали вырезать скульпторы, работавшие при синтоистском храме Касуга. Затем к ним присоединились мастера, изготовлявшие буддийскую скульптуру и театральные маски. Лучшие образцы кукольники вырезали из единого блока дерева *кири* (павлонии), затем многократно наносили пасту *гофун*, изготовленную из тонко растертого порошка обожженного перламутра, и тщательно полировали специальным растением (хвощом зимующим) до появления глянца. Состав белой пасты составлял особый секрет мастера [163, с. 185]. Последние пылинки и шероховатости, которые существовали, возможно, лишь в его воображении, мастер сметал тонким и блестящим шелком, называемым *хабутаэ* («два слоя перьев»), создавая особый блеск и эффект сияния тела. Самая последняя стадия создания куклы – это, по существу, ритуальный процесс, когда кукольник наделял куклу частицей собственной жизни. «Если представить, – пишет Х. Сэтоути, – мастера, полирующего поверхность в ритме собственного дыхания, которым он наполняет образ чистого и невинного младенца, если почувствовать его привязанность к кукле, в которую он вдувает душу, то не находишь ничего удивительного в том, что его творение, его кукла, выходя в жизнь и освобождаясь от его власти, не удовольствуется ролью простой игрушки; наделенная магией творчества, она, естественно, как бы сама приобретает статус произведения искусства» [163, с. 75].

[30] Такие предметы, как *тай гурума* («повозка в виде рыбы тай»), *тама бако* («драгоценная шкатулка»), *хана гурума* («цветочная повозка») и другие, считались счастливыми талисманами, и поэтому их давали детям в руки. Фигурки малышей *госё* включали в композиции этих игрушек, усиливая их благопожелательный смысл.

В разрезе узких глаз *госё нингё* как бы таится безграничное величие, сквозь которое проступает спокойствие и мягкость. На сердце человека, смотрящего на них, они действуют умиротворяюще, несут мир, спокойствие и тишину. Круглый животик, толстенькие и коротенькие, словно перевязанные шелковой нитью конечности, – все это черты образа, выражающего простодушие и чистоту детства, жизненную силу ребенка, который и сам является воплощением энергии жизни. Вместе с тем целомудрие и наивность детства сочеталась в художественном образе *госё* с сакральностью, неким таинством, магической внутренней силой.

Стилистические приемы, характерные для пластического искусства, в классических образцах *госё нингё* проявляются наиболее ярко. Выразительностью скульптурных форм, умелым использованием деформации и декоративной стилизации, утонченностью цветового решения и, наконец, тщательностью отделки они не уступали в совершенстве храмовой скульптуре. Куклы отличались преувеличенной укрупненностью форм, грузностью пропорций, массивностью кистей рук и ступней, статичностью и монументальностью. При этом мастерам было присуще особое чувство меры – обобщенность и деформация форм только усиливали впечатление трогательной неуклюжести и неловкости младенца.

Японцы высоко ценили молочно-белый цвет кукол, давая им такие поэтические названия, как «кукла – белая хризантема» или «кукла белой плоти» [163, с. 184]. «Как будто жизнь куклы, может быть, и долгая, не оставила на ней никаких следов, ни пылинки! И казалось, эта удивительная прохладная, гладкая кожа жаждет тепла и ласки», – пишет о них Сэтоути [163, с. 79]. Белый цвет в Японии издревле считался цветом богов. Он символизировал чистоту, отсутствие скверны, являлся отражением священной славы и красоты божества [125, с. 21]. В синтоизме белый цвет почитался как знак совершенной чистоты и целомудрия. Такого цвета был священный *гохэй* (шест с полосками белой бумаги), который использовали для обозначения особого сакрального места в синтоистском храме или пустого пространства на его территории, где якобы обитало божества. Белый цвет в *госё* должен был подчеркнуть их божественную сущность и магическое предназначение – оберегать жизнь членов императорской семьи. Белый цвет был эстетически осмыслен кукольниками. В строгих интерьерах дворца или монастыря, где царила совершенная до суровости чистота и геометризм линий, можно было по достоинству оценить мягкие блики на скульптурных формах и прозрачную ясность белизны кукол.

Большое значение имела даже полировка поверхности скульптурок, которая рождала восхитительное сияние плоти, исходящее от *госё нингё*. Создание этого эффекта основано на глубинном расчете их создателей. Как уже говорилось, эти куклы изготовляли для расстановки во внутренних покоях дворца, чаще всего по его периметру. Там было довольно темно, и кукол делали таким образом, чтобы они издавали едва заметное свечение [163, с. 79].

К середине XIX в. налаживается массовое производство *госё нингё*, куклы широко распространяются в среде богатых горожан, начинается новый этап в истории «дворцовых кукол», связанный с процессами, происходящими в городской культуре в период Эдо. В подражание старой столице мастерские по их изготовлению появляются в Эдо и Осака. С этого времени происходит функциональная переориентация кукол. Утратив свой прежний сакральный смысл, они лишь частично сохраняют функцию детского оберега. На первое место выходит их эстетическая роль. Теперь *госё нингё* чаще всего дарили по годовым праздникам *сэкку* как один из видов праздничного поздравления. Куклы становятся декоративным убранством интерьера. Складывается тенденция превращения игрушки в декоративную скульптуру или скульптурную группу. *Госё нингё*, прелестный, полный очарования об-

Вытачивание куколки *кокэси* на токарном станке
1980-е гг.

раз ребенка, представал теперь перед глазами только на специальной подставке и по особым случаям [167, с. 109]. Для горожан *госё нингё* оставались главным образом предметами почтительного любования, благоговейного восторга и достаточно редко использовались в детских играх. Возможно, их останавливало то, что традиция связывала кукол *госё* с особой императора.

В городской культуре при малой подвижности основных иконографических мотивов и стойкости традиционных форм наблюдается появление многочисленных вариантов классических типов *госё*. Путем медленного накапливания родственных вариаций, внесения, казалось бы, незаметных нюансов и дополнений создавались новые типы кукол – *кавари госё нингё* (измененные *госё нингё*). Наряду с мальчиками получают распространение образы девочек. Меняется возраст персонажей – изображаются дети семи-десяти лет и даже взрослые люди. В сюжетах кукол можно увидеть теперь черты быта и нравов горожан. Так, куклы *но нингё*, прообразами которых служили актёры классического театра Но, были вытеснены персонажами, популярными в городской среде, героями театральных представлений Кабуки, например, *митатэ кёгэн оката* – куклами в виде персонажей киотоского театра Мибу Кёгэн. Наряду с образом Отафуку, создавались скульптурки божеств Дайкоку и Эбису, где они выступали в виде малышей. Кукольники XIX столетия черпали темы из реальной жизни и собственных наблюдений, поддавались очарованию быта.

Видоизменяется и внешний облик кукол. Уходит в прошлое таинственность и загадочная магия старых кукол. Недорогие куколки горожан простодушны и бесхитростны. В них больше реализма, приближенности к натуре. Уменьшается деформация фигурок, меньше становится голова. Форма теряет в массивности и цельности, но приобретает выразительность и меткость тонкой характеристики. Появляются куклы *госё* с подвижными деталями (*миорэ нингё*). Иногда составляются целые композиции, отличающиеся различными позами персонажей, атрибутами, введением дополнительных фигур. Иконография усложняется бытовыми деталями. Куклы одеты в кимоно, волосы приклеены, глазные яблоки вставные. Под влиянием костюмных

Кукла *кокэси*
г. Намбу, район Тохоку. 1981 г.
дерево, резьба
ГМВ, инв. № 19084 I

Кукла *кокэси* типа *наруко*
г. Наруко, префектура Мияги. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 19075 I

кукол *укиё нингё* и *итимацу нингё* усиливается игрушечная сущность *госё* – куколки, созданные для игры, дополняются отдельными комплектами кукольных принадлежностей. Одним из подобных образцов является кукла по имени Мансэй-сама, которая является гордостью храма Хокёдзи (г. Киото). В ней угадывается облик десятилетней девочки. Она сидит на парчовой подушке, сбоку от нее короткий меч для самозащиты. Ее сопровождает несколько наборов бытовых предметов, забавных, миниатюрных, но вполне реалистичных. У куклы есть своя печать, складной веер, плотницкие инструменты, *сугуроку* (игра в кости), зеркало на подставке, есть даже очки, пусть крошечные, но с увеличительным стеклом, и многое другое.

Со временем усиливается декоративный эффект в оформлении кукол, который проявляется в разноцветном узорочье. На помощь пластическим формам приходит цвет. Такова игрушка, изображающая малыша верхом на черепахе. Волосы на лбу и около ушей, ногти на пальцах и узор *мидзухики* на лбу – все это условно обозначено красной краской. Черепаха расписана в яркой полихромной гамме. В эпоху Эдо *госё нингё* такого типа, как уже говорилось, чаще всего играли роль свадебного подарка. Поэтому кукольник использовал

Куклы *кокэси* типа *тогатта*
г. Дзао, префектура Мияги. 1957 г.
дерево
ГМВ, инв. №№ 19062 I; 1337 ДВ II; 2144 ДВ II; 2145 ДВ II

сочетание красного и белого (*кохаку*), означающего счастье и торжество. Вместе с тем в комбинации этих двух цветов заключена символическая связь жизненной силы и священного восторга перед вечностью. Красный и белый часто использовали в декоре подарков, предназначенных для жениха и невесты, так как вступление в брак представителей двух семей уподоблялось сакральной связи божественной пары Идзанаги и Идзанами [130, с. 21].

Куклы кокэси типа ядзиро
Префектура Мияги. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. №№ 19061 I; 2136 ДВ II; 1332 ДВ II; 2137 ДВ II

Постепенно упрощается техника изготовления *госё нингё*. Недорогие куклы для горожан чаще всего делали в технике *нэрисэй* из пасты *нэримоно*. Ее изготавливали из глиноподобной массы, замешанной на клею из пшеничного крахмала с добавлением опилок павлонии или же просто из пшеничного крахмала, которую заливали в две деревянные матрицы (две половинки модели), покрытые смолой или глиной изнутри, прессовали и сушили, а затем покрывали пастой *гофун*.

В народной игрушке функцией, способствующей деторождению, были наделены деревянные куклы *кокэси*, представляющие собой один из немногих женских образов в крестьянском искусстве. Их изготовлением занимались мастера по дереву *кидзия* (токари), жившие в глубине гор, в лесах района Тохоку в северо-западной части о. Хонсю. До сих пор не установлена этимология слова *кокэси*. Есть предположение, что вторая его часть (*кэси*) относится к слову *кэсигара* (один из видов тульи шлемов в военных доспехах). Согласно другому мнению, *кэси* восходит к понятию *кэсигара* (коробочка мака). Существует также гипотеза, что слово *кокэси* связано с термином *кэсигара атама* (букв. «маковая головка» – название детской прически, когда волосы на голове сбривали, оставляя нетронутым лишь небольшой пучок на затылке). Возможно, данные трактовки связаны с тем, что крайне простая форма куклы, в частности ее шаровидная головка, напоминает эти предметы. Однако в глухих горных селениях, где жили ее создатели, хотя и было растение *кэси* (мак), вряд ли кто-нибудь мог иметь какие-либо представления о модных столичных прическах или самурайских принадлежностях. В своей книге о народной игрушке К. Киносита пишет, что привычное для современных японцев слово *кокэси* отсутствовало в древности и, возможно, существовало другое, забытое сейчас название, а это – вошло в обиход сравнительно недавно, являясь фонетическим искажением слова *когэсу* (*когэси*), что на местном диалекте означает «дитя, или девочка, выточенная из дерева» (*когэ* – «стругать», *су* – «ребенок, дитя») [165, с. 23].

Нет и единого мнения о времени появления куколок. Так, Х. Мюнстерберг считает, что они появились около ста лет назад [137, с. 92], а А. Коломиец относит их появление к началу нашей эры [43, с. 25]. А. Синицин датирует их появление второй половиной XVII в. [90, с. 136]. Последнее предположение кажется наиболее верным. Остается невыясненным и происхождение кукол. К. Киносита обращает внимание на то, что форма *кокэси* напоминает детские соски *кинакина*, которые раньше делали в городке Намбу префектуры Мияги [165, с. 22–23]. До сих пор в Тохоку продают совсем не раскрашенных, довольно условных кукол с зауженным в талии туловом – как бы повторение в дереве большой соски. Однако данные игрушки ограничены географически – их делают только в Намбу.

Для большинства же *кокэси* характерно столбообразное тулово. Х. Мюнстерберг высказывает мнение, что *кокэси* – реминисценция погребальной скульптуры *ханива* [137, с. 95]. Но несмотря на присущую древней пластике лапидарность форм и наличие цилиндрического глиняного столба-опоры, *ханива* – пластически развитая жанровая скульптура, что нельзя сказать о «болванчиках» из Тохоку. Есть версия, что прототипами *кокэси* являются две фигурки, известные как Осира-сама, сделанные из веток шелковицы (тутового дерева), используемые в шаманизме для призвания духов-покровителей шелкопрядства с целью способствовать обильному урожаю тутовых шелкопрядов [109, с. 29]. Возможно, *кокэси* первоначально были своего рода поминальными куклами, которые хранили дома, чтобы успокоить духов смерти. Их ставили на *камидана* в крестьянских домах, где приходилось избавляться от нежеланных младенцев, которых родители заведомо не могли прокормить. Отсюда трактовка слова *кокэси* – «забытое, вычеркнутое дитя». Поэтому *кокэси* изображают девочек, которые были гораздо менее желанны, чем мальчики. Интересно, что в городке Наруко (префектура Мияги), главном центре производства *кокэси*, до сих пор 7–9 сентября проводится праздник (*кокэси мацури*) при местном храме, когда после молитвословий на большом костре сжигаются «неродившиеся» *кокэси* вместе со старыми и поврежденными образцами [109, с. 29].

Наиболее убедительной представляется версия Т. Ямада, утверждающего, что форма *кокэси*, связанная с фаллицизмом, идет от земледельческих фаллических культов и отражает общие идеи плодородия и деторождения. Фаллические символы в Японии ставились в синтоистских храмах и на перекрестках дорог, иногда в крестьянских жилищах на домашних алтарях. Считалось, что фаллические фигурки приносят хороший урожай и обильное потомство, охраняют от злых сил. Известно, что в период Эдо *кокэси* делались для паломников синтоистских святилищ, так как их магическая сила якобы могла обеспечить потомство и сохранить благополучие семьи [175, с. 95]. К. Киносита пишет, что их продавали на базарах в горных местечках, вблизи горячих источников. Крестьяне ездили туда зимой и привозили эти деревянные игрушки своим детям [165, с. 20]. По всей видимости, в манипулировании девочек куклами, в игре с ними сохранились рудименты существовавших когда-то обрядовых действий, способствующих деторождению. А. Синицин приводит в своей статье примечательную легенду, что одна из первых куколок *кокэси* была подарена жителями района Тохоку супруге самого *сёгуна*, излечившейся на горячих источниках от бесплодия и вскоре родившей девочку [90, с. 137].

Игрушка *кокэси* как один из жанров народного искусства явилась воплощением наиболее древних культурных традиций, связанных с первобытными обрядами и представлениями. Можно предположить, что подобные куклы-болванчики генетически были связаны с древними каменными фаллосами, с культом Кунадо (фаллическим божеством), и архетипом для них послужили палки *кэдзурикакэ*[31]. Несмотря на то что правительством Мэйдзи фаллические культы были запрещены, фаллицизм был распространен среди народных масс вплоть до новейшего времени. Вот что об этом пишет Б. Пильняк в своей книге «Корни японского солнца»: «...Не забуду я тишины рассвета в деревне на Синсю. В этот фарфоровый рассвет, без шпика, одинодинешенек, должно быть единственный раз так я вышел со двора крестьянского дома и пошел в горы. Я писал уже об этом: там, на горе, я увидел храм, в стороне от него сидел мальчик, а в чаще деревьев около храма стояла на коленях женщина, женщина обнимала клиноподобное каменное изваяние, лицо ее было восторженно. Я увидел таинственнейшее, такое, что редко удается увидеть даже японцам, – я увидел, как женщина поклонялась фаллосу, – увидел таинственнейшее, что есть в природе человека. Мое видение мне разъяснил профессор Йонокава-сан, ибо эти видения у него сохранились с детства, от тех дней, когда мать водила его по храмам его клана, когда мать оставляла его одного, чтобы уединиться для молитвы перед богом чадородия» [75, с. 47]. Этот ритуал писатель наблюдал в 1920-е гг.

Архаические черты ощутимы и в художественном образе этой деревянной куклы – так строго и неулыбчиво смотрят схематически прочерченные лица, так проста и монолитна их пластика. Туловище и голова *кокэси* могут состоять как из цельного куска дерева, так и из двух отдельных, выточенных на токарном станке заготовок, скрепленных штырьком. У большинства кукол головки крепились вплотную к тулову, но у некоторых они свободно вращались на штифте, издавая мелодичный звук (тип *наруко*). Расписываются куклы

[31] Интересно, что в префектуре Сидзуока (г. Хигасиидзу) 6–7 июня проводятся игры, во время которых молодые мужчины преследуют девушек. Их лица украшают маски тэнгу, выкрашенные в красные и голубые цвета. В руках они держат деревянные палки, имитирующие фаллос [65, с. 88].

вручную. Орнаментальность как основополагающий принцип их оформления характерна для всех старых *кокэси*. Условная роспись ранних образцов состояла лишь из нескольких черточек-штрихов и концентрических окружностей. Отсутствие натуралистических деталей сообщает чрезвычайно устойчивый орнаментальный склад всему многообразию вариантов игрушек.

Кукла *кокэси* типа *наканосава*
Префектура Фукусима. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 19071 I

Кукла *сосаку кокэси*
1982 г.
дерево, резьба, роспись
Коллекция автора

В настоящее время ученые насчитывают восемь вариаций основного типа куклы, связанных с локальными традициями [165, с. 23]. Наиболее известными и устойчивыми в типологическим отношении считаются *кокэси* типов *наруко*, *тогатта* и *ядзиро* из префектуры Мияги, *цутию* из префектуры Фукусима, *кидзияма* из префектуры Акита и ряд других.

Куклы из местечка Наруко, которое занимает ведущее место по количеству изделий в районе Тохоку, имеют покатые плечи и вставную головку, которая при вращении скрипит. Цилиндрическое тулово большое в диаметре, массивное, что придает *кокэси* ощущение какой-то основательности и устойчивости.

Изделия типа *тогатта* (г. Дзао, префектура Мияги) также имеют крупную головку, но отличаются другим характером росписи – несколько слоев хризантем, как бы заходящих один за другой.

Тип *ядзиро* широко распространен в районе Тохоку и на о. Хоккайдо. У его иконографии есть два подвида: рюмкообразный – с перевязкой в центре и с цельным цилиндрическим туловом. Первый расписан в стиле *рокуро*, т. е. концентрическими окружностями. У второго подвида на голове узор, напоминающий берет. На тулове многоцветный узор в виде мелких ямок, глаза удлиненные, носик в виде плектра, на щеках румянец.

Фигурки типа *цутию* (префектура Фукусима) отличаются маленькой головкой, на верхнюю часть которой нанесен узор в виде кругов черного, зеленого, реже фиолетового цвета. По бокам светло-красной краской нарисованы дуги и полосы. На теле есть черные или красные концентрические линии, иногда с цветами между ними. У *кокэси* этого типа есть подгруппа под названием *наканасава* с особой иконографией. У куколок большие глаза, акцентированые розовыми пятнами, и дугообразные черные брови.

У *кокэси* типа *кидзияма* (г. Кидзияма, префектура Акита) удлиненная головка напоминает луковичку. Коротко подстриженные волосы спереди имеют челку. Глаза в виде серпа молодой луны нарисованы почти прямыми линиями. Отличительной особенностью здесь является особый композиционный прием росписи – на условно изображенном переднике непременно присутствует узор из цветов сливы, часто расположенных ярусно.

В настоящее время традиционными *кокэси* (*дэнто*) считаются *кокэси*, изготовляемые в тех местах, где они появились. Вместе с тем большое распространение получили так называемые нетрадиционные или творческие *кокэси* (*сосаку кокэси*), при создании которых мастера не связывают себя рамками канона и проявляют богатство своей фантазии. Популярность *кокэси*, ставших одним из символов традиционной японской культуры, столь велика, что в настоящее время так называемые *сингата кокэси* делают во всех районах страны, и чаще всего это уже туристические сувениры.

Интересно отметить тот факт, что при всем разнообразии японской народной игрушки достаточно редки куклы, связанные с бракосочетанием. Как пример можно привести *ёмэири нингё* из города Такамацу (префектура Кагава), представляющие собой пять крошечных фигурок из папье-маше (две из них – божество счастье Эбису с рыбой *тай*, рыба *тай* с китаизированной собачкой, отдельно стоящая собачка и стоящий мальчик). Все игрушки имеют символическое значение: пожелание счастья, благополучного разрешения от родов и рождение мальчика-первенца. Но характерно, что здесь нет ни одной женской статуэтки,

Кукла *кокэси* типа *кидзияма*
г. Кидзияма, префектура Акита. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 19063 I

хотя именно эти игрушки дети по обычаю несут за невестой в дом, где будет жить новобрачная[32]. В этой же связи можно вспомнить и об «игрушках бракосочетания» из г. Такамацу, которые раздавали ребятишкам из соседних домов в качестве подарков в день свадьбы. Это зайчики из папье-маше с праздничной росписью и глиняная фигурка дракона [172, с. 130].

Вера в апотропеическую магию с древних времен занимала умы японцев. Их вера в предметы, оберегающие человека, животных, постройки от вредоносного воздействия злых сил (духов, колдовских чар, сглаза) была непоколебимой. Существовало несметное количество оберегов и амулетов, создававшихся, как складывается впечатление, по поводу любой жизненной ситуации, что можно рассматривать как специфическое явление японской игрушки. Наряду с общепринятыми оберегами, охраняющими детей, дом, магазин или лавку, было великое множество других магических предметов. Это обереги от плохого сна, детского крика, от застревания еды в горле, амулет на погоду на следующий день, на безопасность на дорогах и т. д. Апотропеями служили как человеческие, так и зооморфные фигурки. Несмотря на общность содержания этой обширной группы игрушек, каждая из них играла ту или иную дополнительную роль. В целом их функции были очень подвижны и разнообразны. Так, один и тот же предмет, например кукла типа *камибина*, в зависимости от конкретного случая мог выступать и вотивом, и элементом очищения, и детским оберегом, и забавой для детей.

[32] У русских игрушек связь с женским культом плодородия стояла на первом плане. Куклы, одетые в красные ситцы, украшали свадебное печенье. Куклы – женские фигурки – давали в руки невесте, чтобы обеспечить новой семье потомство [16, с. 30–31].

Кукла *сосаку кокэси*
1998 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 2894 ДВ II

Старейшим типом обрядовых кукол можно назвать кукол типа *хитогата* и *нагаси бина*, являвшихся главными фигурами в очистительных обрядах. Первый и наиболее древний тип – *хитогата*. Можно предположить, что самые ранние из них использовались еще в первобытной магии. *Хитогата* – японское и, по всей видимости, наиболее древнее прочтение идеограммы, означающей «человеческое подобие», «идол». Этими же иероглифами записан и синтоистский термин *катасиро*, что значит «бумажная фигурка в обряде очищения». Так как формы раннего *синто* складываются, как известно, в V–VI вв., а сам секрет изготовления бумаги проникает в Японию в 610 г., можно сделать вывод, что это более позднее название тех же ритуальных кукол.

Хотелось бы еще раз обратить внимание на то, что одна и та же японская игрушка часто имеет несколько названий, что объясняется намерением, как уже говорилось, отметить ее различные аспекты: обрядовую роль, материал, из которого она изготовлена, связь с храмовой легендой или литературной традицией. Многие вещи сходного характера имеют разные названия, так как отражают детальную разработку разных сторон обряда, при этом функции кукол частично меняются. Так, одними предметами пользовались, натирая ими тело, и они получили название *надэмоно*, другие спускали в воду – *нагаси бина*, хотя обряд был един и к обоим применим термин *хитогата* или *катасиро*. Порой в архаических изделиях трудно выявить конкретный тип, отсюда и пестрота названий. Согласно историческим источникам, наиболее ранние *хитогата* были сплетены из соломы или травы, но в эпоху Асука (593–645) уже появились бумажные куклы. Можно предположить, что к этому времени относится происхождение еще одного наименования этих обрядовых кукол – *камибина* («бумажные *хина*»). Установить достоверно, когда бумажные фигурки окончательно сменили соломенные, не представляется возможным. Вероятно, это произошло в эпоху развитого средневековья, так как в период Хэйан (794–1193) они еще делались как из соломы, так и из бумаги.

Внешний вид *хитогата* или *камибина* (в настоящее время это более употребительный термин для кукол данного типа) был строго каноничен: плоские, крестообразной формы фигуры или фигуры в виде предельно упрощенного, геометризированного человеческого силуэта.

Кукла *сосаку кокэси*
1998 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 2894 ДВ II

Наиболее старый вариант *камибина* – куклы белого цвета, нераскрашенные и не имеющие лиц, весьма примитивной формы, как, например, бумажные куклы знаменитого храма Касуга-тайся в префектуре Нара. У многих, вероятно более поздних, фигурок черты лица обозначены условно, но есть и такие, где вместо головы – белый или золотой ромб. Куколки одеты в бумажное кимоно, чаще всего алого цвета, на котором золотым или белым цветом нанесен узор цветущей сливы. Реалистические наблюдения совершенно не проступают сквозь условные черты кукол-символов. Они отличались максимальным обобщением и упрощением форм, стилизованным, чаще всего абстрактным декором.

Камибина участвовали во многих обрядах жизненного цикла, но прежде всего – в очистительных. До сих пор в июне и декабре в каждой префектуре Японии в синтоистских храмах проводится служба *о-хараи*. Префикс «о» в данном случае придает термину смысл «публичное, гласное очищение». Первые письменные свидетельства об использовании в этих обрядах *камибина* относятся к эпохе Хэйан. Такое описание катартической магии приводится в знаменитом романе Мурасаки Сикибу «Повесть о Гэндзи» (*Гэндзи моногатари*) (рубеж X–XI вв.) в главе «Сума». Обряд совершался в первый день Змеи третьего лунного месяца. «Сегодня все, у кого есть какая-либо тревога на сердце, должны подвергнуться очищению, – сказал со знающим видом кто-то из приближенных Гэндзи, а как тот не прочь был полюбоваться морем, тотчас же отправились на берег и, загородив Гэндзи простой занавеской, призвали странствующего гадальщика и велели ему немедленно приступить к обряду. Глядя, как волны уносят ладью с сидящей в ней большой куклой, Гэндзи невольно сравнил ее судьбу со своей:

Точно так же и я
Волной унесен в неведомые
Морские просторы
И не знаю, о чьей судьбе
Сетовать мне теперь? [66, с. 242]

Сведений о предназначении ранних *хитогата* или *камибина* хэйанского времени сохранилось крайне мало, но известно, что очистительная функция хотя и была главной, но не единственной. Кукла могла использоваться в ритуалах, защищающих от стихийных бедствий. Согласно древним записям в пору природных катаклизмов в столице при большом стечении народа огромную соломенную куклу бросали в воду или в огонь [163, с. 2]. В другом случае *хитогата* могли использоваться как магический предмет при ворожбе. Этот древний обряд реконструировать достаточно трудно, поэтому проиллюстрирую его историческим примером. Один из крупнейших политических деятелей хэйанского периода Фудзивара Корэтика был осужден за то, что наслал порчу на мать императора Тосандзёин Сэнси. Неоспоримым доказательством послужила кукла *хитогата*, обнаруженная под полом дворца, что было якобы сделано обвиняемым для осквернения жилища и проклятия Сэнси [162, с. 2].

В народной среде обряд очищения заключался в следующих действиях: подышав на куклу типа *камибина* и потерев ею тело, ей передавали человеческие грехи, болезни, грязь, прилипшие якобы к человеку. Это обеспечивало очищение верующего, так как магический предмет принимал на себя все нечистоты бытия. Другой вариант *хараи* состоял в том, что те же фигурки (разновидность *нагаси бина*) спускали на воду, предварительно написав на бумажной кукле свое имя и возраст, проведя по ней рукой и сделав вдох и выдох. Пустив ее плыть по течению реки или в море,

Эйсэн Кэйсай (1790–1848). Игра с куклой *анэ-сан*
Лист из серии “Десять видов современной любви к детям”. 1820 г.
цв. ксилография
ГМВ, инв. № 9191 I

человек как бы переживал свое второе или «чистое» рождение[33].

На более поздних этапах часть функций *камибина* была утрачена (участие в ритуалах ворожбы, усмирении стихийных бедствий и др.), но появились новые, не менее важные – она исполняла роль вотива, оберега, а в некоторых случаях главенствовала игровая функция. Так, в XIX в. получили большое распространение бумажные куколки *анэ-сан* («госпожа старшая сестра») для детских игр.

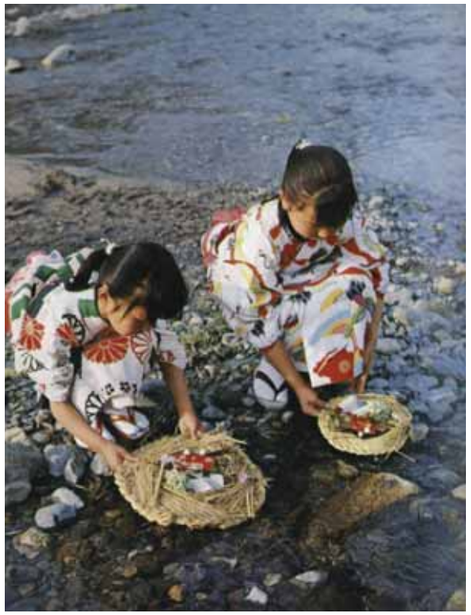
Молитвенной куклой *камибина* служила под названием *нэгаикакэ бина*. В этом случае к ней прикрепляли бумажку, где была записана просьба о брачных узах или благополучных родах, и в качестве вотивного предмета ее относили в местный синтоистский храм, где «помещали перед богом» [162, с. 3]. Данная кукла была связана также с обрядом рождения первой дочери и молением о ее будущем замужестве. Когда новорожденная в первый раз в своей жизни встречала праздник *хассаку*, ей покупали бумажную куколку *хассаку бина* («урожайная куколка») и прикрепляли ее к притолоке вместе с мешочком, в котором хранился чайный лист. В надежде на счастливую судьбу девочки молились, обращаясь к *хассаку бина*. А смысл мешочка с чаем объясняли следующим образом: чайный куст пересадить невозможно, но чайный лист может пустить корни в семье мужа [162, с. 3].

Нагаси бина
г. Мотигасэ, префектура Тоттори. 1981 г.
солома, плетение, бумага
ГМВ, инв. № 18269 I

Нагаси бина
Префектура Тоттори. Втор. пол. XX в.
бамбук, бумага
Частная коллекция

Куколки *анэ-сан*
1960-е гг.
бумага, фольга
ГМ, инв. №№ 2111/1–3 ДВ II

[33] Обряд *хина нагаси* («спуск куклы на воду»), хотя и ограниченно, сохранился до наших дней. Так, например, он был зарегистрирован в апреле 1991 г. В префектуре Тотиги.



Существовали и местные варианты использования *камибина*. В префектуре Миядзаки, где находился храм Авасима-дзиндзя, прославившийся изготовлением бумажных кукол, женщины носили их при себе как амулет для сохранения счастливого брака. А в префектуре Вакаяма (г. Кадо) *камибина* использовали в качестве оберегов, обеспечивающих безопасность в море. Это крошечные, не более двух сантиметров, вырезанные из бумаги куколки, прикрепленные к листу с молитвами (в наши дни вместо молитв печатают историю куклы и особенности местного производства).

Как уже говорилось, в обрядах очищения использовалась и другая группа кукол – *нагаси бина*, известных с более позднего периода. К. Киносита пишет, что первые упоминания о подобных куклах относятся к периоду Муромати (1333–1573), и очистительная функция была для них единственной. Известно два иконографических типа таких фигурок. Первый – бумажные *хина* в виде супружеской пары, помещенной на соломенный круг-крышку для мешка с рисом. Вместе с куколками к крышке прикрепляли маленькую веточку персикового дерева и цветные рисовые лепешки *моти* в виде ромба. Там же была табличка, на которой записывали молитвы. Второй тип – комплект плоских бумажных куколок из десяти или двадцати фигурок, положенных в один или два ряда и зажатых планками из молодого бамбука. У них белые лица, черные волосы и красные одежды.

Оба типа кукол участвовали в ритуале *хина нагаси*. В префектуре Тоттори, где куклы *нагаси бина* делают с XV в., к Празднику девочек (3 марта) по обычаю покупают два набора таких кукол. Один оставляют дома и ставят на *камидана*, другой (прошлогодний) несут на берег реки или моря и отправляют по воде, чтобы обеспечить ребенку защиту от болезней и несчастий.

Среди обрядовых кукол, связанных с апотропеической магией, наиболее известными были тряпичные куклы (*нуигуруми нингё*), в том числе *амагацу* и *хоко*, обладающие колдовской способностью отвращать беду и болезни. Оба типа кукол на раннем этапе были связаны с придворным бытом.

Кукла *амагацу* участвовала в различных обрядовых действиях, связанных с жизненным циклом, но основной ее функцией была защитная. Ее конструкция достаточно примитивна – две бамбуковые палочки, закрепленные таким образом, что внизу они слегка расходятся. К корпусу игрушки прикрепляли перпендикулярно третью перекладинку, обозначающую размах рук. Круглая головка делалась из ватного шарика, обтянутого белым шелком, на котором тушью рисовали глаза, нос и волосы, а красной киноварью обводили рот. Куклу одевали в шелковые одежды, которые пришивались к корпусу.

Изготовление подобных антропоморфных фигурок имеет очень древнюю традицию, по

Церемония *хина нагаси*
г. Мотигасэ, префектура Тоттори
1960-е гг.

имеющимся сведениям, это один из самых древних в Японии оберегов. Есть упоминание о том, что император Нинтоку (313–353) якобы сделал куклу, копирующую внешность его супруги, и передал ее храму [117, с. 5]. К сожалению, почти не сохранилось сведений о ее конкретной роли в каком-либо ритуале, но так или иначе это была кукла-двойник, оберегающая жизнь членов императорской семьи. В аристократических семьях японского средневековья аналогичное предназначение

Кукла *амагацу хитогата*
XVIII в.
дерево, шелк
Токийский национальный музей

было у кукол *амагацу*. В этом случае их следует называть полным именем, а именно *амагацу хитогата*, а не *амагацу нингё*, т. е. уже в названии делался акцент на религиозно-магический смысл, вложенный в куклу [177, с. 124]. Исследователи из университета Тэнри считают, что прародителями *амагацу* и *хоко* были описанные выше священные предметы в виде *хитогата*, так как самыми существенными для них были функции очищения и защиты. Вместе с тем и *хитогата*, и обереги *амагацу*, и *хоко* были связаны с пережитками шаманизма.

С первых дней рождения ребенка куклу *амагацу хитогата* ставили у изголовья детской постели с молитвой о благополучии ребенка. Согласно древним представлениям, антропоморфные фигурки должны были защитить душу ребенка, покидающую ее во время сна, и успокоить младенца. Они же охраняли от болезни, способствовали нормальному развитию [177, с. 125]. Интересно, что существование индивидуальных охранителей (дублеров), которые человек получал в раннем детстве, были отмечены в этнографии многих народов Сибири[34]. В традиции окружать детей двойниками его души нашло естественное стремление взрослых укрепить жизненные силы ребенка, упрочить связь с миром живущих людей, предотвратить болезни и смерть.

До семилетнего возраста кимоно, прежде чем оно будет служить одеждой ребенку, обязательно надевали на *амагацу хитогата*. Этот обычай становится понятен, если учесть, что и сама одежда воспринималась в древности как средство охраны и защиты тела, служившего, в свою очередь, вместилищем жизненных сил человека. Когда для мальчика приходил срок совершения обряда *какан* (надевание головного убора взрослого) и *гэмпуку* (соответствующее моменту изменение прически), ребенок расставался со своим апотропеем. К сожалению, фрагментарность и скудость имеющихся у автора настоящей монографии материалов не дает возможности для обстоятельного изучения подобных игрушек, что помогло бы полнее реконструировать представления японцев о моментах инициации в жизни человека и роли в них кукол. Тем не менее известно, что после совершения церемонии инициации *амагацу* в качестве вотива относили в местный синтоистский храм, посвященный божеству данного рода (*удзигами*). Хранение фигурок-двойников, возможных «душехранилищ», в одном месте можно рассматривать как своеобразный способ выражения единства и сплоченности рода и (позднее) сельской общины. *Амагацу* выполняли также роль свадебных кукол. Во время вступления в брак невеста брала их в свой паланкин.

В отличие от емких по смыслу *амагацу* куклы типа *хоко* были только детским оберегом. Т. Ямада упоминает, что *хоко* были известны в Японии с эпохи Хэйан и на раннем этапе имелись лишь в аристократических семьях [177, с. 125]. Есть два толкования слова *хоко*: в первом варианте иероглиф *хо* читается как «служанка», а *ко* как «ребенок», то есть «кукла-служанка», принимающая на себя все беды; в другом – идеограмма расшифровывалась так: *хо* – «ползать», *ко* – «ребенок», т. е. «ползущий ребенок». Кукла и служанка образуют традиционную пару в древних писаниях и литературе.

Сами апотропеи были двух видов: мужскими и женскими. В первом случае *хоко* делали из ваты, обертывая ее шелком и сшивая таким образом, чтобы у куклы обозначились голова и тело. В токийском музее университета Тэнри хранится редчайший образец *хоко*, служивший, по преданию, императору Гомидзуноо (правил в 1611–1629 гг.). Это большая тряпичная кукла, набитая ватой и обшитая шелком, напоминающая человеческое чучело, с лицом, черты которого обозначены скупыми штрихами. Условность и иносказательность не помешали с почти этнографической точностью передать в костюме куклы основные детали мужской одежды: ярко-красное кимоно с узором в виде ромбов и пояс *оби* с вышитым на нем позолоченной нитью императорским гербом в виде хризантемы. В качестве защитного амулета тряпичную *хоко* помещали в комнату, где проходили роды. Позже, по мере того как ребенок рос и развивался, в определенные моменты ему преподносили этих кукол в качестве игрушек. Простая форма кукол была удобна для малыша – их легко было удержать в руках и играть ими.

Другой разновидностью *хоко* была плоская трапециевидная фигурка с небольшими выступами в виде рук и ног. Сделанная из соломы и покрытая сверху бумагой или слюдой белого цвета, она имела длинные волосы из шелка-сырца, уложенные по хэйанской моде. Ее также одевали в шелковые одежды.

В период Эдо *хоко* как детский амулет получил широкое распространение во всех слоях японского общества, что повлекло видоизменения в облике игрушек – они уменьшились в размерах, стали напоминать ребенка, одетого в простые хлопчатобумажные одежды. В связи с повсеместным распространением праздников мальчиков и девочек *амагацу* и *хоко* как пару куколок (*амагацу* – мужская и *хоко* – женская фигурки) ставили на кукольный стенд, при этом *хоко* окончательно приобрела позу вертикально стоящей фигурки. Таким образом, древние детские обереги приобрели статус церемониальных кукол.

В отличие от блистательного быта и роскошных кукол аристократов в жизни японских крестьян были свои дешевые куклы, сделанные из бумаги или глины, но выполняющие, по сути, ту же религиозно-магическую роль. Среди крестьян в период Эдо имели хождение уже упомянутые выше куклы *камибина*, выступающие в данном случае охранителем ребенка. По традиции большие (иногда размером с ребенка) бумажные апотропеи устанавливали в изголовье постели мальчиков до 15 лет и девочек до свадьбы. Те же куколки, но маленькие, прикрепляли к спине или поясу детского кимоно. Схожая традиция – нашивать на детскую одежду обереги – зафиксирована у различных народов Сибири. Можно предположить, что и взрослые японцы носили в древности изображения-дублеры в виде человеческих фигурок или животных (подобный обычай, как уже сказано, существовал у эвенков, тунгусов, чукчей и других народов), но сведений об этом не сохранилось. К концу периода Эдо повседневное ношение культовых фигурок на спине сохранилось лишь у детей.

В народной среде получила распространение куколка, сделанная по подобию *хоко*, которая называлась *косару* («ребенок-обезьяна») или *онсару* («обезьяна, которую носят на спине»). Последнее название свидетельствует о ее древнем предназначении – нашивки на одежде с изображением обезьяны служили оберегом. Начиная с периода Эдо до настоящего времени в г. Такаяма (префектура Гифу) популярна игрушка *сару бобо* («обезьяна-няня»), схожая по функции и иконографии с игрушкой *косару*. Ее делают из обрезков ткани красного цвета [177, с. 125]. Кукла служит приманкой для духов, которые могут разрушить здоровье ребенка. Особую значимость имеет красный цвет – любимый цвет божества оспы. Куколка переключала его внимание, а следовательно, и болезнь на себя. Полагали также, что обезьяна может успешно справляться с напастью и в конце концов отогнать или победить грозное божество болезни. В наши дни амулет продается как оберег, охраняющий детей от несчастных случаев на транспорте [177, с. 75].

Тряпичная обезьянка *сару бобо* была любимицей японской детворы. Это редкий образец куколки, которую в старину делали не профессиональные мастера, а мастерили в семьях женщины для своих детей, сидя по вечерам

[34] Так, эвенки, как и японцы, верили, что эти фигурки являются надежным местом «хранения человеческой души» в такие опасные моменты, как рождение и болезни. По наблюдениям Г. Василевича, две антропоморфные фигурки, согласно верованиям эвенков, заменяли душу ребенка, покидающую его во время сна, они же охраняли его от болезней. Когда ребенок подрастал, фигурки пришивали на пояс или на спину кафтанчика [9, с. 170–171]. Кукла, носившая имя определенного человека, воспринималась эвенками как часть его самого. Возможно, это пережиток существовавшего в древности обычая изготовлять дублеров, носивших одно имя с тем или иным членом семьи.

у домашнего очага. Лишь в период Эдо их стали продавать в лавках, а производством изделий занялись игрушечники префектуры Гифу (г. Такаяма).

Наиболее многочисленной была группа оберегов, охраняющих дом и крестьянскую усадьбу в целом. В сельской местности, где издавна поклонялись духам-защитникам жилища, как, например, богу домашнего очага Кодзину, всегда находилось место соответствующим вотивам и амулетам. Повсеместно был распространен обычай ставить на домашний алтарь керамические изображения бога Хотэя, оберегающего дом от стихийных бедствий. Ежегодно в первый день Лошади наступившего года семья приобретала по одной куколке, начиная с самой маленькой и с годами увеличивая ее размеры. Эти действия объяснялись желанием «заставить Хотэя потолстеть», а значит, увеличить благосостояние дома. Если удавалось собрать семь фигурок, полагали, что обет выполнен и можно надеяться на помощь и расположение божества. Если до этого момента в семье кто-нибудь умирал, либо дом обворовывали, либо происходило другое несчастье, куклы выносили из дома и оставляли на перекрестке четырех дорог. Иногда их выбрасывали в реку, после чего все начинали сначала [162, с. 23]. Наиболее интересна среди кукол-защитников скульптурка *хибусэ хотэй* («Хотэй, предохраняющий от огня»). Само название вещи свидетельствует о том, что она была включена в комплекс ритуалов, предотвращающих пожар. Помимо этого она имела силу апотропея, охраняющего покой и благополучие в доме.

Оберегами хозяйственных построек были крошечные глиняные куколки *бэндзё-но ками-сан*, изображающие супружескую пару

Кукла *сару бобо* («обезьяна-няня»)
Префектура Гифу. Сер. XX в.
шелк, ткань
Частная коллекция

Нэцкэ* в виде куклы *хоко
XIX в.
слоновая кость, резьба, чернение
Частная коллекция

и связанные с божеством уборных и отхожих мест Каваягами (г. Канадзава префектуры Исикава). При закладке дома их зарывали в то место, где собирались поместить туалет [162, с. 23].

Существовало много кукол-амулетов, обеспечивающих процветание в торговле. Жизнь продавца во многом зависела от случая, удачи, а потому была полна суеверий. На стенах лавок и лавчонок всегда были наклеены *о-фуда* (таблички-амулеты), а на окнах и полках стояли чаще всего глиняные игрушки, якобы приносящие успех в делах. Наиболее популярными образами были боги счастья Эбису и Дайкоку. Керамическая фигурка Дайкоку всегда наделялась различными атрибутами богатства: *сэнрёбако* («ящик с тысячью золотых монет»), огромный мешок риса, бочонок *сакэ*. По поверьям, сакральным качеством обладал и сам материал (в данном случае глина), из которого изготовляли оберег. Считалось, что оберег с наибольшим числом благопожелательных символов будет эффективнее исполнять свою роль. У торговцев весьма популярны были фигурки Эбису, и даже его имя особым образом использовалось в их профессиональном языке. Так, В. Мазурик упоминает о книгах учета купцов, где записи велись при помощи девяти слогов из выражения *Эбису но вараи гао* («улыбка бога богатства Эбису») [49, с. 66].

Отдельную группу составляли игрушки-копилки *тёкин-бако*, которые имели облик широко известных в Японии персонажей, своеобразных носителей удачи: божества счастья Эбису, карлика Фукусукэ с большой головой, приносящего удачу, богини веселья Отафуку, сказочного богатыря Момотаро, а также кошек *манэки нэко* и *такарабунэ* («корабля сокровищ, на котором плывут семь богов счастья»). Иногда копилку делали в виде домика-сокровищницы

Супружеская пара
бэндзё-но ками-сан
г. Канадзава. XX в.
глина, роспись
ГМВ,
инв. №№ 16714 I; 16715 I

кура. Ее помещали на домашний алтарь для того, чтобы отвадить зло и способствовать процветанию семьи. Подобные предметы символизировали благополучную жизнь состоятельного человека. Предпочтение отдавали изделиям из глины, дерева, реже бамбука и папье-маше.

Копилки *тёкин-бако*
Втор. пол. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Воин Сасано Сайдзо с обезьянкой
Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Важное место в обрядах жизненного цикла отводилось ритуалам изгнания болезней и эпидемий. Кукол такого предназначения сохранилось мало, практически можно говорить лишь о тех, что «противостояли» эпидемии натуральной оспы, самого опасного заболевания в средневековой Японии, ставшего как бы олицетворением всех эпидемических болезней. Подобные обрядовые куклы были двух видов: *хосоёкэ* – алтарные куклы и магические фигурки, участвующие в ритуале *хосо окури* («проводы божество оспы»). Первая группа достаточно многочисленна. В нее входили игрушки, которые помогали ребенку выздороветь: например, девочка *хоко-сан* могла частично принять болезнь на себя; богатырь Кинтаро, едущий верхом на медведе, – придать заболевшему мужество; красный бычок *акабэко* – передать ему часть своей физической силы.

Особое внимание уделялось воину Сасано Сайдзо. Согласно традиции, его печатное изображение, наклеенное на дверях, оберегало жителей дома от болезни. Мастер Фудзимура Какудзиро из Хаката (префектура Фукуока) в первой трети XIX в. создал на эту тему куклу, которую впоследствии тиражировали многие игрушечники. Существовало два варианта иконографии: в одном герой держит на руках обезьянку, в другом – обезьянка сидит у его ног. Статуэтку бережно хранили на домашнем алтаре *камидана*.

Сёдзё с ковшиком и чашечкой для *сакэ*, пляшущий на глиняном сосуде
Втор. пол. XX в.
дерево, бумага, ткань, керамика
Частная коллекция

В ритуале *хосо окури* большое значение имела фигурка *сёдзё* – загадочного существа, воплощенного в образе ребенка с круглой головой, втянутой в плечи, и с поднятыми руками, в одной из которых он держит черпак. Согласно легенде рыбаки приманивают этих существ, пользуясь их непреодолимой страстью к *сакэ*, и, когда они, выпив, засыпают, убивают их, чтобы сделать из их волос ценную красную краску, изгоняющую духов болезни и особенно оспы. По другой версии, красный цвет так сильно притягивает божество оспы, что он оставляет ребенка и переселяется в красную куклу или игрушку, которую потом можно выбросить в воду.

В настоящее время игрушечного *сёдзё* производят из папье-маше в местечке Кавамото, расположенном близ г. Кусацу (префектура Сига). Красный игрушечный *сёдзё* из Кусацу, изготовление которого существует с периода Эдо, стоит на сосуде с *сакэ*. Формы куклы так текучи и так мало проработаны, что кажется, фигура размыта водой. *Сёдзё* часто продается в наборе с маленьким монахом Дарумой и глиняной чашей для *сакэ*, поскольку если *сёдзё* изгонит болезнь, ему в награду дают выпить вина. Производство подобных игрушек было побочным промыслом трактирщиков по дороге Токкайдо. Игрушка и *сакэ* продавались вместе, и оба обладали излечивающей силой, согласно поговорке «*сакэ* – лекарство от ста болезней» [109, с. 86]. В Эдо той же цели служила фигурка маленького монашка в форме *окиагари* («ваньки-встаньки») – подобие дзэнского наставника, который добился полного выздоровления императора.

В прошлом причину заболевания усматривали в том, что в заболевшего вселялся

дух божества натуральной оспы – *хосоками* или *хососин*. К нему обращались с молитвами, желая предотвратить болезнь, а если уж человек заболевал – чтобы болезнь скорее ушла. Древность подобных ритуальных действий подтверждается молитвословиями *норито* (VIII–X вв.), с помощью которых можно было изменить судьбу и изгнать демонов болезней:

И еще особо возглашаю:
если демоны болезней с порчей дурной
где-то в разных местах, в селах разных
затворились и спрятались, –
то в тысяче деревень и остальных деревнях,
в уездах четырех направлениях,

Мифическое существо *сёдзё*, Дарума и чашка для *сакэ*
г. Кусацу, префектура Сига. Втор. пол. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Алтарь у постели больного оспой
Прорисовка гравюры XIX в.

на востоке – до Митиноку,
на западе – до Вотика,
на юге – до Тоса,
на севере – до Садо,
вы, демоны болезни, по ту сторону тех пределов
жилище себе определите и туда отправьтесь,
и дарованы вам будут сокровища пятицветные,
деяния разных морей и гор;
во все места, во всех направлениях,
куда вы отступаете и переходите,
немедля отступите и удалитесь! –
такое изгнание возвещается [73, с. 130].

С надеждами на выздоровление был связан и сам обряд умилостивления божества. Чтобы исцелить одержимого духом, у изголовья постели больного сооружали временный алтарь. Он состоял из многостворчатой ширмы и низкого прямоугольного столика перед ней. Туда водружали куклу, изображавшую *сёдзё*. На нее и был обращен обряд. Рядом размещали алтарных кукол *хосоёкэ*. Столик застилали красной тканью, ритуальной едой был красный рис и красная рыба *тай*[35]. В угоду *хосоками* даже игрушки окрашивали в красный цвет, причем не только алтарные. Вера в то, что божество оспы не станет хватать детей, играющих в них, была настолько велика, что так могли быть окрашены любые изделия, даже кукла, изображающая легендарного буддийского патриарха Даруму, вследствие чего все они приобретали статус талисмана и назывались *акамоно* («красная вещь») [162, с. 15].

Аналогичное отношение к красному цвету наблюдалось у многих народов, в том числе у алтайцев. Во время болезни корью или оспой больного переодевали во все красное. Кто мог, тот и постель ребенка застилал красной материей. Бедные ограничивались тем, что повязывали голову больного ребенка красным платком [41, с. 36]. Интересно, что красная глина, символизирующая здоровье, фигурирует и в европейских куклах. Ученые XIX столетия всерьез спорили о сорте глины, из которой якобы был вылеплен первый человек. Некоторые настаивали на том, что глина была красной, так как имя Адам могло означать и «красный» [68, с. 33].

Во время ритуала изгнания оспы перед временным алтарем совершались молитвы и куклам почтительно предлагали угощение. Под конец совершали церемонию проводов – фигурки пускали плыть по реке или оставляли на окраине деревни у перекрестка дорог. С куклами обращались вежливо, употребляя почтительную форму речи, избегая таких слов, как «изгнание», «отражение», «преследование», чтобы ни в коем случае не ухудшить, не обострить ситуацию. В эпоху Эдо ритуал был канонизирован и совершался по определенным правилам, нарушать которые было нельзя. Чтобы облегчить проведение обряда, в 1788 г. В Японии вышла книга «Записи правил проведения церемонии при натуральной оспе» (*Хосо кокоро эгуса*), где были описаны магические действия и собраны заклинания [162, с. 14].

Наряду с алтарными существовали еще и куколки, традиционно выполняющие роль *надэмоно*, также служившие больному. Это были вылепленные из глины миниатюрные изображения супружеской пары. Ими несколько раз проводили по телу больного, а затем бросали в воду.

Таким образом, можно говорить о существовании целого комплекса игрушек, наделяемых функцией защиты от эпидемических болезней.

[35] Красный цвет использовался еще в первобытной магии. Глиняная посуда окрашивалась киноварью еще в период раннего Дзёмон (6–7 тысяч лет назад), о чем свидетельствуют раскопки в Миката на горе Торихама в префектуре Фукуи [23, с. 12]. Древние японцы расписывали красным части своего тела. Возможно, этот цвет был проявлением почтения солнцу и огню, возможно, он использовался для отпугивания дьявола. В красный цвет всегда были окрашены священные ворота *тории*. Красно-белые одеяния носили служительницы синтоистских храмов.

Глава 3

РЕЛИГИОЗНАЯ ИГРУШКА

Терпкая хурма...
В старой Нара теснятся
древние храмы.
Хурму надкусил –
И колокол гулко ударил
В храме Хорюдзи.

Масаока Сики (1867–1902)[36]

Игрушки *синко омотя* («религиозная игрушка», «игрушка богов») чаще всего были связаны непосредственно с религиозной практикой, синтоистской или буддийской, причем синтоистская традиция преобладала. До сих пор в Японии распространен обычай, когда родители, обращаясь к богу, как бы заключают с ним союз, суть которого состоит в том, что между богом и человеком происходит обмен дарами. С молитвами о даровании детей они делают приношения в виде куклы в синтоистский или буддийский храмы и посвящают их божеству. Они молятся также о том, чтобы роды прошли благополучно. Если родился желанный первый ребенок, божеству подносят на одну куклу больше, чем во время молитвы о ниспослании детей. Для следующего ребенка надо готовить более щедрый дар, чем было сделано раннее, и число вотивных фигурок постоянно увеличивалось.

Вотивы составляют особую группу среди *синко омотя*. Это куклы, приносимые в дар божеству. Некоторые из них служат одновременно и вотивом, и предметом поклонения. Кукол почтительно доставляют в храм, сопровождая узкими белыми бумажками с записями молитв и приношений. В качестве вотива можно было преподносить куклы, приобретенные в самих храмах. Такова фигурка Танэгаси-сан, которая является *синко омотя* знаменитого синтоистского святилища Сумиёси (г. Осака) и которую продают священнослужители этого храма. Это глиняная скульптурка жрицы в белой тунике и алых шароварах *хакама*, держащая младенца на руках.

Иногда кукол приобретают в дни религиозных церемоний или во время паломничества к синтоистским святыням и прославленным буддийским храмам, чтобы принести домой и поставить на алтарь *камидана* или положить у изголовья любимого малыша, сопровождая свои действия молитвой о заступничестве провидения. Часто такого рода куколками выступали *цути нингё* (куклы из глины), которые являлись также счастливым талисманом, приносящим детям, играющим с ними, здоровье и благополучие.

В многочисленных храмах и святилищах для паломников готовилось большое количество амулетов, оберегов, *миягэ* (подарков для оставшихся дома детей), чаще всего это были игрушки. Иногда их делали сами монахи, но, как правило, игрушечники, жившие недалеко от храма. Позднее их оживленная продажа сосредоточилась на местных базарах, устраиваемых во время ежегодных праздников. Подобная религиозная игрушка, сформировавшаяся в разных префектурах Японии, прежде всего была частью культовой практики, характерной для того или иного селения или города, и в ее иконографии часто находили отражение локальные обычаи, нравы, церемонии. Это так называемые *додзоку нингё*, изготовление которых начинается с периода Бунка (1804–1818). *Додзоку нингё* являлись чисто локальным явлением. Напротив, некоторые образцы *синко омотя* носили общеяпонский характер.

Остановимся подробнее на образе Тэндзина, так как он занял особое место в народной культуре Японии и связанная с ним обрядность была единой для всей страны. Производство кукол *тэндзин-сама* и по сей день существует практически в каждом районе Японии. Японские исследователи насчитывают более ста иконографических типов *тэндзин-сама* [165, с. 13]. Культ Тэндзина изначально был связан с реальным историческим лицом – ученым, поэтом, каллиграфом Сугавара Митидзанэ (845–903), впоследствии обожествленным[37]. Он занимал пост правого министра, третьего по значимости в иерархии должностных лиц. Взлет его карьеры был связан с правлением молодого императора Уда, стремившегося освободиться от влияния рода Фудзивара. Любитель китайской литературы и поэзии – Уда обратил внимание на таланты Митидзанэ, который породнился с императорской семьей и стал представлять реальную угрозу для регентов Фудзивара, фактических правителей тогдашней Японии. Последние, в свою очередь, старались удалить со двора императорского советника, умного волевого человека, пользовавшегося большим влиянием. В конце концов, им это удалось после отречения Уда от престола и пострига в монастырь (897 г.). Наиболее активен в преследовании любимца удалившегося императора был Фудзивара но Токихира. Он обвинил Митидзанэ в государственной измене. Тот был смещен с государственного поста, сослан на о. Кюсю, где вскоре умер. Такова историческая канва, которая легла в основу многочисленных рассказов, легенд и преданий, связанных с его именем.

Последующие за смертью Митидзанэ события выдвинули его имя на заметное место в японской народной культуре. Через шесть лет умирает в расцвете лет его главный враг – Токихира. Затем следует одна смерть за другой как в императорском дворце, так и в семье Фудзивара. Уже через двадцать лет после смерти Митидзанэ была сделана первая попытка умилостивить мстительный дух министра – ему вернули придворный ранг и повысили в должности. На месте его могилы было выстроено святилище, а позже воздвигнут храм

[36] Пер. А. Долина.

[37] Здесь и далее исторические сведения о Сугавара Митидзанэ даны в основном по Словарю терминов японского искусства [169, с. 20].

Дадзайфу Тэммангу. Но его дух не унимался. Столицу посещали одна катастрофа за другой: жестокие бури, землетрясения, эпидемия чумы и другие стихийные бедствия. В 930 г. одно из строений императорского дворца – павильон Сэйрёдэн – сгорел, и в конце концов при дворе пришли к мысли, что беда произошла по воле злого духа Митидзанэ, который распространил свою месть на всех причастных к его опале. После пожара в императорском дворце, вызванного ударом молнии, Митидзанэ стали отождествлять с Икадзути Тэндзином (небесным богом)[38] или Райдзином, божеством огня, грома и молнии [6, с. 91]. Исподволь и постепенно в сознании людей Митидзанэ, Райдзин и Тэндзин слились в одно и то же существо. По настоянию предсказателей в 947 г. в столице Хэйан (современный Киото) в районе Китано был построен храм в честь Сугавара Митидзанэ – Китано Тэмангу («Храм, удовлетворяющий небо»), а еще через сорок лет его объявили богом и специальным императорским декретом дали имя Тэндзин. Это был образ мощного, но страшного в гневе бога, опекающего в первую очередь земледельцев. До сих пор, если не считать синтоистские святилища бога войны Хатимана и божества риса Инари, хра-

Аидзу Тэндзин с жезлом
Нач. 1950-х гг.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 19124 I

Аидзу Тэндзин с жезлом
Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Аидзу Тэндзин у дерева сливы
Префектура Фукуока. Втор. пол. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

[38] Первоначально Тэндзином называли небесного бога Амацу ками, противопоставляя ему земного бога Куниками. Владыка Неба был божеством, вызывающим дождь, столь необходимый для проведения земледельческих работ. Дождь всегда связывался с громом.

мы, посвященные Тэндзину, самые многочисленные в Японии[39].

Вместе с тем еще при жизни Митидзанэ выделялся своими талантами в области китайского стихосложения и письменной культуры. Среди аристократов его издавна почитали как родоначальника Великого пути книжной культуры и просвещения. С течением времени и в народном сознании на первое место выдвинулись его достижения как ученого и поэта. В эпоху Эдо Тэндзина почитали уже как божество образования, покровителя словесности. В широко распространенных по стране монастырских школах *тэракоя* в честь него ежегодно устраивали торжественные церемонии. Подношения ему часто совершали в виде стихотворений, в его честь проводили стихотворные турниры. Итогом этого длительного процесса стало любопытное явление – среди простого народа в массовом сознании

Тэндзин на быке
г. Тояма. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

[39] В «Словаре терминов японского искусства» приводятся данные, опубликованные в 43 г. Мэйдзи (1910 г.) в книге под названием «Записи о северных полях» (*Хокуноси*), что на тот момент по всей стране число синтоистских храмов и святилищ, в которых поклонялись Сугавара Митидзанэ, достигало 11089, а это достаточно внушительная цифра [169, с. 20].

укоренилась идея о том, что Тэндзин – покровитель учености, книжной премудрости, бог каллиграфии. При этом следует особо отметить, что ему поклонялись как в синтоистских, так и буддийских храмах. В русле синто-буддийских соответствий Сугавара Митидзанэ стал восприниматься как одно из воплощений бодхисаттвы милосердия Каннон [6, с. 91]. Буддийские монахи высоко ценили его достижения в литературе и по традиции посвящали ему свои стихотворения, чаще всего написанные на китайском языке, и даже посмертно объявили его последователем *дзэн*-буддизма [6, с. 92].

Культ учености и знаний, которыми окружена память о Митидзанэ, привели к тому, что храмы Тэндзина, построенные по всей стране, стали местом паломничества студентов и всех желающих получить образование. Обе ипостаси Тэндзина – и как покровителя деревни и сельского труда, и как божества просвещения и каллиграфии – нашли свое отражение в иконографии посвященной ему игрушки.

Один из самых распространенных вариантов образного воплощения Аидзу Тэндзина сложился в конце периода Эдо. Это сидящая на двойном постаменте фигура в парадной одежде придворного хэйанских времен и головном уборе *эбоси*. Голова у нее яйцеобразная, крупная, лицо застывшее. Руки сжимают жезл. Жесткие рукава красного кимоно топорщатся, как крылышки. Голова куклы покрыта пастой *гофун*, тщательно отполирована и расписана, тулово выполнено из папье-маше. На груди – непременное изображение сливы в виде пяти белых кружков. Тэндзин изображается с подобным гербом на одежде потому, что согласно преданию по дороге в ссылку он сочинил стихотворение:

Куклы *суйка тэндзин*
г. Иокогама. 1981 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. №№ 19149 I; 19150 I

Ветерок подует с востока
И донесет
Благоухание сливы.
Пусть далеко хозяин дома,
Но цветы дождутся весны[40].

Этот сюжет воплощен в механической игрушке, где он запечатлен в танцевальной позе – склонившимся к дереву сливы (префектура Фукуока). Вельможа одет в парадное парчовое одеяние эпохи Хэйан с жестким веером утива и жезлом в руках. Механизм, приводящий игрушку в действие, спрятан в черном лаковом коробе, который служит основанием для скульптуры.

В деревенских глиняных изделиях он представлен с колосьями риса в руках (префектура Хиросима) или стоящим на клубке толстой веревки из рисовой соломы (г. Такамацу префектуры Кагава). Иногда Тэндзин выступает как защитник быков, без которых нельзя было бы вспахать землю. Сидящего на быке Тэндзина изображали игрушечники в Акита, Аити, Фусими. Подобными игрушками особенно славилась область Хокурику (г. Тояма), где их начали изготовлять с конца периода Эдо по распоряжению феодального правителя Маэда. Сугавара Митидзанэ приходился отдаленным предком клана Маэда, представители которого его горячо почитали, его культу уделяли особое внимание. Тэндзина изображали сидящим на черном быке с белыми пятнами.

В городе Иокогама глиняную фигурку Тэндзина вручают верующим в одном из крупнейших синтоистских храмов, посвященных этому божеству, – Окамура Тэммангу. Считается, что эта игрушка-оберег оказывает чудотворное действие, отвращая болезни от здоровых и способствуя выздоровлению уже заболевших людей [109, с. 29]. Тэндзин воспроизведен только до пояса с поднятыми и разведенными в сторону руками, закрытыми длинными рукавами красного или зеленого кимоно. Вытянутая голова в черном лаковом *эбоси* поставлена прямо на плечи. Кукла носит название *суйка тэндзин* («Тэндзин-арбуз»), так как широкие рукава по форме напоминают ломти разрезанного арбуза.

Как уже отмечалось, сами божества появляются в игрушке достаточно редко, но часто встречаются сопутствующие им символы и атрибутика. Так, образ бога Тэндзина связывали со снегирями. В Токио в синтоистском храме Камэйдо начиная с 1820 г. ввели в обыкновение ежегодно 25 января выставлять на алтаре предварительно заготовленные деревянные изображения снегирей (*усо*) с выжженной на них печатью храма. Их вырезали в скупой условной манере: игрушечная птица представляла собой деревянный цилиндрический брусок с тремя или четырьмя рядами стружек в верхней части. В середине бруска рисовали черные лапки с тремя когтями. Эффект натурального дерева усиливали редкими вкраплениями краски: красная бородка, черные глаза, голубые и красные мазки на хвосте, фрагмент золотой краски на голове. Снегирь стал ассоциироваться с Митидзанэ, потому что слово *усо* («снегирь») омоним слова *усо* («ложь»), а как известно, он был выслан из Киото за лживые обвинения своих противников. В этот день обычно продают более двадцати тысяч скульптурок. Перед фигурками *усо* прикреплялась надпись: «Имеем честь нижайше просить раскупить этих снегирей». Однажды во время паломничества в этот храм знаменитый поэт Ота Нампо (1749–1823)[41], увидев деревянного снегиря, приписал: «В этом божестве проявляется суть правды». В этих строках содержался намек на двойное значение слова *усо* [165, с. 35]. А в синтоистском святилище Тэммангу в Дадзайфу (префектура Фукуока, о. Кюсю) 7 января каждого года проводится церемония восхваления снегиря (*усотонаэ*). Деревянные

[40] Пер. А. Мещерякова.

[41] Ота Нампо (1749–1823) – знаменитый писатель и поэт в жанре кёси («шутливые стихи на китайском языке»). Он был сыном воина, находившегося на службе у *сёгуна*, впоследствии стал преемником отца и прослужил 50 лет, что не помешало ему стать видной фигурой в японской сатирической литературе.

фигурки птиц, украшенные завитками стружек, выставляют на продажу из храмовой канцелярии. В старые времена птиц возвращали в святилище для сожжения и вместо них покупали новых.

Обмен птичками в храмах, посвященных Тэндзину, стал в наше время частью новогодней обрядности. Церемония носит название *усогаэ* («обмен снегирями»). Наиболее популярен этот праздник в храме Тэндзина в Камэйдо (пригород г. Токио), куда приходят посетители с деревянными фигурками птиц, чаще всего купленными здесь же в прошлом году. Фигурку держат на сгибе руки и расхаживают перед храмом, при этом каждый пытается схватить чужую птичку и отдать свою. Считается, что среди деревянных снегирей один – обязательно золотой, и хочется заполучить именно его. Предположительно эта древняя церемония была установлена императором Кандзаном в конце X в. Подобные церемонии в настоящее время устраиваются также в святилищах Тэммангу в Осака и Токио.

Снегирь
Префектура Фукуока. 1960-е гг.
дерево, роспись, позолота
ГМВ, инв. № 2339 ДВ II

В эпоху Эдо среди издавна признанных синтоистских божеств особое предпочтение отдавалось богу войны Хатиману. Многочисленные святилища в его честь существовали не только в городах, но и во многих японских деревнях. Сам Хатиман игрушечных дел мастерами изображался в виде неваляшки *кага хатиман окиагари*, изображавшей легендарного императора Одзина, обожествленного как Хатиман. Считается, что ее иконография повторяет древний вариант куклы из ваты, обернутой красной тканью, преподнесенной новорожденному Одзину [165, с. 44]. Это изящная маленькая фигурка ребенка, закутанная с головой в ярко-красный плащ с изображением цветов сливы. Такие куклы делались во многих регионах страны из самых различных материалов, но ее наиболее древняя форма – глиняная, как, например, та, что производят в префектуре Исикава. Аналогичные игрушки из папье-маше продаются в городе Канадзава у знаменитого храма, посвященного Хатиману.

С образом бога войны, хотя и отдаленно, связана игрушка *бахансэн* (корабль с восемью флагами) из города Мацуяма (префектура Эхимэ), воспроизводящая судно японских пиратов XVI–XVII вв., которые свирепствовали в водах Китая (о. Сикоку был для них опорным пунктом). Название *бахансэн* записано иероглифами, которые можно прочесть как «судно Хатимана», который был покровителем воинов и военных действий. Рядом с сельскими храмами, посвященными этому богу, часто продавали черных деревянных лошадок с изображением топорика *хатиман кома* (район Тохоку) или глиняных голубков (в виде свистулек), так как последние считались посланниками Хатимана (префектура Кагосима).

Многочисленными преданиями была расцвечена и жизнь матери императора Одзина – легендарной императрицы Дзингу Кого (правила в 201–269 гг.)[42], которой приписы-

[42] Согласно одной из традиционных версий Дзингу Кого

в Корею, и три золотых кружка *тама* («пламенеющие жемчужины»), символизирующие три завоеванных ею королевства на территории Корейского полуострова (Пэкче, Корё и Силла), а также контрибуцию, которую взяла императрица для еще неродившегося сына [165 с. 127]. Игрушка сулит процветание, благополучные роды, ее преподносят родителям как благодарственный подарок.

О Дзингу Кого напоминает и пара глиняных колокольчиков *кандзю мандзю горин* (г. Симоносэки) – копия «драгоценностей отлива и прилива», которые бог моря якобы преподнес императрице. Для японцев это одновременно и талисман счастливого поворота в судьбе, и синтоистский амулет, дарующий здоровье и легкие роды, а также священный предмет, способствующий прекращению стихийных бедствий.

Образ синтоистского божества Мёдзина, спустившегося с неба, ассоциировался с оленями. Согласно легенде когда из г. Асука в Хэйдзё (древнее название г. Нара) переносили священное воплощение божества Касима, то якобы сам бог Мёдзин спускался с неба на белом олене. В память об этом событии в долине Касугано живет тысяча оленей, а народные мастера делают из папье-маше крошечные фигурки животных, которые прикрепляют к искусственной ветке клена.

Необычная игрушка связана с культом другого синтоистского бога Досодзина, покровителя путешественников. Есть несколько разновидностей его иконографии. Одна из самых

вали победоносные войны на о. Кюсю и в Корее. По легенде, императрица, отправившись покорять далекие царства, сделала остановку в пути у горячего минерального источника Дого (местность Уса на о. Кюсю), где зачала сына. Тогда же верховные боги сообщили ей, что ребенок, которого она носит, будущий правитель Японии, император Одзин. Отправившись исполнять свою миссию в Корею, она специально задержала роды, чтобы лично возглавить военную кампанию. Игрушка в форме неваляшки из городка Мацуяма (префектура Эхимэ), созданная якобы в память о младенчестве императрицы, представляет Дзингу в виде маленькой принцессы – девочки шести-семи лет с прямой челкой и двумя натуральными прядями волос, с двух сторон обрамляющих лицо (*химэ дарума*). На ее тулово черной краской нанесено условное изображение судна, на котором она плыла

была вдовой императора Тюаи (родился в 148 г., находился на престоле в 192–200 гг.) и правила после его смерти до 268 или 269 г. Даты ее жизни не установлены.

Кукла *кага хатиман окиагари*
Префектура Исикава. 1956 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 1127 ДВ II

Кукла *химэ дарума*
1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 1811 ДВ II

среди немногих игрушек, связанных с культом гор [4, с. 161]. Деревянной игрушке *камидзару*, представляющей собой фигурку обезьянки в старинном головном уборе *эбоси,* поклонялись как священному предмету и подносили ей полоски бумаги с молитвами. До сих пор ее продают в храме Хиёси-тайся (префектура Сига, г. Сакамото). По местным поверьям, она является также оберегом от нечистой силы. Игрушка выполнена в своеобразной технике резьбы – кукла словно составлена из плоских геометрических фигур, пересекающихся под различными углами.

Редкое явление в японской игрушке – модель самого синтоистского храма или святилища. Однако известно, что в районе Тюгоку (г. Мацуэ) в XIX столетии создавались такие макеты из дерева, ярко раскрашенные красным, белым и черным. Это был подарок для мальчиков.

Большую группу изделий составляют уменьшенные копии синтоистских паланкинов, переносных алтарей *микоси*, используемых в обрядовой практике ежегодных праздников. По-японски праздник обозначается термином *мацури*, что означает «почитание», «поклонение», «служба», в древности так называли все действа, направленные на умиротворение богов[43].

В состав процессии одного из самых известных синтоистских праздников *гион сэкку*, отмечающегося в Киото в течение июля, входили 22 священных ковчега, украшенных золотом и серебром, и семь колесниц, увенчанных копьями *хоко*. Эти двухъярусные повозки и ритуальное оружие, изготавливавшиеся с XI в. специально для этой церемонии, послужили образцами для местных игрушек. Праздник *гион*, зародившийся в Киото, отмечался и в других областях Японии и приобрел там свою специфику. Так, в префектуре Нагасаки на о. Кюсю в нем участвовали огромные барабаны, которые везли на специальных

необычных, нашедших воплощение в игрушке из папье-маше, – это изображение женщин и мужчин, положивших друг другу руки на плечи и слегка наклонившихся вперед в ритуальном танце.

Спутником синтоистского божества Санно-сан («Хозяина гор») считалась обезьяна, поэтому ее изображение преобладает

Колокольчики *кандзю мандзю горин*
г. Симоносэки. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Ритуальный танец, посвященный богу Досодзину
(лицевая и оборотная стороны)
1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 18177 I

[43] Подробнее о *мацури* см. статью Э.В. Молодяковой «Синтоистские праздники» [65].

платформах, декорированных фонарями. Их облик повторяли в игрушке нагасакские мастера.

Старинным считался праздник *бонтэн мацури*, отмечавшийся семнадцатого числа первого лунного месяца в районе Тохоку. Во время него члены родовой общины делали подношения в синтоистские святилища. Одним из даров был двухметровый шест из криптомерии, на верхушку которого прикрепляли полоски бумаги пяти цветов, скрепленных нитями таким образом, чтобы получилась своеобразная головка. В таком виде *бонтэн* носили по городу или местности молодые мужчины, после чего преподносили святилищу [165, с. 8]. Здесь до сих пор популярна игрушка *бонтэн*, являющаяся копией ритуального предмета.

Другую старинную игрушку, связанную с еще одним синтоистским праздником, до сих пор производят в префектуре Осака. Известно, что ее делали уже в XVI в. Дважды в год в святилище Сумиёси проводится праздник риса и танцы в честь божеств. Первый танец – прошение о богатом урожае риса, второй – благодарение божеств, если молитва услышана. Посвященная празднику игрушка небольшая, состоящая из соломенного круга и подвешенных к нему игрушек из бумаги и ткани, как бы двигающихся в круговом танце.

Как уже говорилось, многие *синко омотя* делали местные игрушечники. В предместье городка Када (район Тюгоку), где находится храм Авасима-дзиндзя, распространена игрушка *авасима но гама* («жаба из Авасима»), так как жаба является *ками* данной местности и хранителем самого храма. У его ворот во дворе стоят глиняные скульптуры жаб разных размеров. Игрушечная фигурка животного считается священным знаком соединения мужской и женской судьбы.

А в одном из самых крупных синтоистских храмов Ицукусима-дзиндзя (префектура Миядзима) лепят из глины лягушку *хики каэру* («лягушка, которая притягивает»). Она талисман, благоприятствующий процветанию в торговле, так как ее название истолковывалось в народе как «притягивающая покупателей». Вдобавок слово *каэру* («лягушка») является омонимом слову *каэру* («возвращаться»). Поэтому игрушка стала символизировать благополучное возвращение. В наше время игрушка стала оберегом, охраняющим безопасность путешественников. Она же нередко означает счастливую судьбу и материальный достаток. Иногда амулет состоит их шести лягушек, и в таком случае его называют *мукаэру*. Для японцев здесь важна игра слов: *мукаэру* – «шесть лягушек» – является омонимом глагола *мукаэру* – «встречать, приглашать счастье». Кроме того, в этой игрушке японцы видели предмет добрых предзнаменований – «шесть раз благополучно вернуться домой». Вместе с тем набор можно было рассматривать как

Камидзару – священная обезьяна
г. Сакамото, префектура Сига. Сер. XX в.
дерево, резьба
Частная коллекция

Игрушки в виде ритуального шеста для праздника *бонтэн*
г. Ёкотэ, префектура Акита. Сер. XX в.
бумага, дерево
Частная коллекция

Игрушка «Танец прошения урожая»
г. Осака, храм Сумиёси. 1960 г.
бумага, раскраска
ГМВ, инв. № 2354 ДВ II

Игрушки *кимукаэру* («шесть лягушек»)
г. Итиномия, префектура Аити. XX в.
фарфор, надглазурная роспись
Частная коллекция

Храмовая вотивная табличка *эма* с изображением сцены разбрасывания вееров
Втор. пол. XX в.
дерево, бумага
Частная коллекция

Игрушка *дзэни каэру* («денежная лягушка»)
Кон. XX в.
дерево, резьба
Частная коллекция

смысл пяти основных цветов. Лягушка типа *дзэни каэру* (досл. «деньги вернутся») играла роль оберега, приумножающего богатство.

Как уже говорилось выше, именно в эпоху Эдо буддизм нашел понимание в широких слоях народных масс. Буддийская тематика стала важной частью образного мира японской игрушки. Т. Ямада упоминает, что традиция создания кукол буддийского со-

представителей разных поколений одной семьи. Как правило, лягушек делают разноцветными, намекая на благопожелательный

Статуя *бодхисаттвы* Дзидзо
Храм Дзидзоин, г. Нагахама, префектура Сига

держания достаточно древняя и ведет свое начало с эпохи Хэйан, когда буддийские священники проповедовали с куклами в руках, иллюстрируя сцены из священных писаний [177, с. 6]. В XVII–XIX вв. буддийская игрушка была непосредственно связана с деятельностью храма – рассказывала о прославленных священнослужителях, копировала ритуальные предметы, используемые в буддийских церемониях и местных храмовых праздниках, воплощала в пластической форме буддийские пословицы и притчи, выступала своеобразной иллюстрацией произведений особого жанра *дзиин-но мукасибанаси* («Сказки буддийских храмов»). В эпоху Эдо подобные «сказки» получили большое распространение среди прихожан и паломников. В них наряду с достоверными историческими фактами вплетались легенды, предания, рассказы о чудесах.

Лягушка *мигавари каэру*
г. Нагахама, префектура Сига. Нач. XIX в.
керамика, глазурь
Частная коллекция

Лягушки на постаменте статуи *бодхисаттвы* Дзидзо

Поэтому и иконография, и сюжетная основа религиозных игрушек значительно расширилась. Когда буддийские храмы стали местом паломничества, игрушка стала служить храмовым сувениром, который продавался на игрушечных базарах при входе на храмовую территорию.

Один из немногих примеров религиозной игрушки, участвующей в буддийских церемониях, – *тосётэйдзи такара оги* – игрушечный бумажный веер в виде сердечка с бамбуковой рукояткой, на белой поверхности которого отпечатаны священные надписи *бондзи* (на санскрите). Читая молитвы во время проведения поминальной службы, введенной императором Сёму (724–749) в память о своей матери, монахи разбрасывают веера среди молящихся [165, с. 62]. Служба проводится ежегодно 19-го числа пятого месяца в храме Тосётэйдзи, расположенном в западном пригороде Нара. В народе верили, что тот, кто завладеет сокровищем, будет защищен от огня и грома, а женщинам будут обеспечены легкие роды.

В храме Дзидзоин города Нагахама (префектура Сига) ежегодно 22–25 августа проводится праздник, посвященный Дзидзо-босацу. Скульптура бодхисаттвы в этом храме является важным культурным сокровищем и не показывается людям. Однако на территории храма под открытым небом стоит подобная ей большая статуя, достигающая шести метров в высоту. Это одна из трех самых больших статуй Дзидзо в Японии. Дзидзо этого храма почитается как целитель глазных болезней. У подножия статуи всегда можно найти множество маленьких глиняных фигурок лягушек. Их предлагают божеству верующие с надеждой и желанием исцелиться. Называют таких лягушек *мигавари каэру*. Их изображают подмигивающими. В хронике храма записана история о происхождении этой игрушки. Когда-то в храмовом пруду жила лягушка, и перед ее глазами непрерывно тянулся к храму нескончаемый поток людей с глазными недугами. Люди приходили, чтобы помолиться о выздоровлении. Лягушка спросила себя, что

Вотивная табличка *эма*
Храм Дзидзоин, г. Нагахам
Нач. XIX в.
дерево, роспись
Частная коллекция

она может сделать, чтобы помочь несчастным, и тут же дала обет: «Я закрою один глаз, чтобы испытать боль и страдания больных, и вместе с ними буду просить божественной милости и помощи Дзидзо-босацу». По преданию, когда все люди получат исцеление, храмовая лягушка снова откроет свой глаз. В храме паломникам также продают, чтобы затем принять от них в дар, вотивные таблички *эма* и амулеты от глазных болезней.

В знаменитом керамическом центре Кутани (префектура Исикава) также изображают лягушек, связанных с буддийской тематикой. Это три благочестивые лягушки, приносящие удачу и деньги. Считается, что, играя на музыкальных инструментах, они непрестанно повторяют молитву *Наму Амида Буцу* («О всемилостивый Будда Амида»). Три лягушки олицетворяют мудрость бодхисаттвы Мондзю-босацу.

Часто буддийские *синко омотя*, так же как их синтоистские аналоги, изображали участников буддийских праздников и ритуалов. Это явление особенно характерно для локальных промыслов. В городке Ханамаки (район Тохоку) в день поминовения усопших *урабон* продают игрушки местных ремесленников – фигурки чертей из глины или дерева с белыми масками и в париках из длинных волос. Они изображают актеров, которые исполняют нечистовые пляски демонов, обратившихся к учению Будды и радующихся, что ступили наконец на истинный путь. Энергично тряся головами, размахивая руками, совершая прыжки, танцоры показывают, что старые черти буквально сходят с ума от счастья и неуемность их чувств воплощается в пляске [165, с. 14].

Пластическое выражение в игрушке, как уже упоминалось, находили популярные в народе пословицы и поговорки, относящиеся к своеобразному буддийскому фольклору, иногда назидательного характера. Темой *омотя* из префектуры Нагано послужила поговорка: «Не было бы быка, паломничество в храм так бы и не совершил». Это *дзэнкодзино нунобику уси* («бык, тянущий ткань в храм Дзэнкодзи») – соломенный бычок, тулово которого перевязано красной лентой. С ним связано местное предание о жившей когда-то неверующей старухе, которая никогда не посещала храм. Однажды она стирала белье на реке, и полотно случайно зацепилось за рог лежащего на берегу быка, а тот вскочил и притащил ее к храму Дзэнкодзи. Тогда неверующая старуха раскаялась и изменила свое отношение к вере [165, с. 42–43].

Общепринятое явление в *синко омотя* – буддийские сувениры, которыми славится тот или иной храм. Знаменит игрушечными изделиями главный храм школы Нитирэн – Дзосигаядзи (Токио), достопримечательностью которого является статуя Кисибодзин – популярной в народе богини, покровительствующей детям. Это фигурки совы, сплетенные из сухой, наполненной зернами пампасной травы (мискант) и продающиеся после поминальной службы 17–18 октября [165, с. 38]. На свисающем красном ярлыке с одной стороны написано «Кисибодзин» и «Дзосигая» – с другой. По-своему уникальный амулет, который живущие при монастыре монахи делают уже более 250 лет, непосредственно связан с образом Кисибодзин, которая, как говорит легенда, поначалу была людоедкой, поедающей детей, но обращенная в веру Буддой, она стала буддийской святой и божеством, охраняющим детей. Таким образом, птица, ставшая воплощением божества, символизировала поворот злого демона к добру.

***Фуку каэру* («лягушки счастья»)**
Префектура Исикава. Втор. пол. XX в.
фарфор, надглазурная роспись
Частная коллекция

Считалось также, что ночное уханье совы напоминает пение буддийского священнослужителя, поэтому ее часто называют птицей *бодзу* («птицей-монахом»). Поскольку поминовение признавалось весьма благоприятным как для того, кого поминают, так и для того, кто этим занимается, к птице-монаху относились почтительно, особенно самураи. Отдавая дань предкам или воинам ушедших поколений, они принимали на себя славный воинственный и несокрушимый дух героев минувшего, чтобы продолжить их доблестный путь.

Гораздо реже попадаются *синко омотя*, непосредственно связанные с образами буддийских святых. При изучении религиозной игрушки мне удалось встретить образ Каннон, запечатленной в довольно раннем изделии конца XVIII в. «Секретная Каннон», продающаяся при храме Сэнсодзи (Токио), известном также как Асакуса Каннон, была храмовым сувениром, предназначенным прежде всего для взрослых. Каждые шестьдесят лет здесь демонстрируется тщательно оберегаемая крохотная (6 см) золотая статуя Каннон, которая якобы была найдена рыбаками в реке Сумида и в честь которой воздвигли храм [109, с. 49]. Для паломников был создан храмовый сувенир – глиняная куколка, спрятанная в бумажном, расписанном от руки цилиндре. Ее можно вытащить, потянув за палочку. Одновременно вокруг головки раздвигается, как складной веер, позолоченный ореол из бумаги.

Однако образцов такого рода совсем немного, и трудно установить, существовала ли подобная традиция в прошлом. Использование изображений святых в детской игре было либо любопытным способом приобщения детей к религиозной практике, либо своеобразной профанацией религиозного содержания, которое несла классическая буддийская скуль-

Сова *мимидзуку*
г. Токио. 1960 г.
трава мисканта, бумага, плетение
ГМВ, инв. № 2349 ДВ II

Сова
Префектура Аити. 2003 г.
бамбук, стекло
Коллекция автора

Куколка «Секретная Каннон»
Втор. пол. XX в.
глина, бумага, дерево
Частная коллекция

птура (что в целом было присуще городской культуре). Игрушечники часто пользовались приемом *митатэ* («подстановки»), вводя в классическую буддийскую иконографию персонажей, взятых из окружающей среды. Так, например, *бодхисаттва* мудрости Фугэн в керамической игрушке мог иногда быть представлен в образе знаменитой куртизанки Эгути-но кими.

В г. Камакура мне удалось приобрести современные образцы глиняных игрушек, одна из которых сделана монахами храма Энгакудзи и изображает богиню милосердия Каннон. Другая, купленная в одном из киосков у храма Кэнтёдзи, воспроизводит *бодхисаттву* Дзидзо, покровителя детей. Подобные образцы не имеют аналогов в прошлом. Такие игрушки задуманы и выполнены современными мастерами.

Вместе с тем хотелось бы отметить необычайную популярность в народном изобразительном фольклоре образа буддийского патриарха Дарумы, основоположника школы дзэн[44]. Среди буддийских культов позднего времени его культ занимает особое место. О влиянии дзэнского учения на формирование сознания и психического склада японцев, на их жизненный уклад и культуру писалось достаточно много как японскими, так и западными авторами. В памяти народа Дарума сохранился благодаря живой легенде и бесконечным произведениям искусства, которые запечатлели его необычный облик и зафиксировали причудливые и часто противоречивые эпизоды его жизни.

Хроника жизни Дарумы соединяет в себе два потока традиций[45]. Один из них – область дзэнской практики и учения, которое сфокусировано на Дарума-дайси («Великом учителе»). Другой – обширная сфера народных религиозных верований, в которых на первый план выдвигается тема Дарумы как чудотворца, чьи сверхъестественные способности не ограничиваются пределом человеческих возможностей. Наиболее яркий пример такого отношения к Даруме – легенды о его пребывании в монастыре Шаолинь с ежедневными длительными медитациями, которые в народной фантазии превратились в непрерывное сидение у монастырской стены в течение девяти лет. Воспользовавшись его неподвижностью, крысы якобы отгрызли у него кончики пальцев, пауки сплели вокруг него паутину. Борьба со сном в течение столь долгого времени потребовала от Дарумы невероятной решимости и упорства. Но даже на него нападали приступы сонливости, что сопровождалось зевотой, почесыванием и гневными окриками на самого себя. В результате длительной неподвижности у него атрофировались ноги (возможно, руки) – они «засохли и отпали». У обычного человека тело лежало бы ничком и не могло бы себя поднять, но Дарума обладал сверхъестественной силой

Игрушка *дзидзо босацу*
г. Камакура. 2000 г.
глина, ткань
Коллекция автора

[44] Индийский монах по имени Бодхидхарма (яп. Дарума) известен во всей Восточной Азии как основатель и первый патриарх буддийской школы *дзэн* (кит. чань). Слово «дзэн» является переводом санскритского слова «дхьяна», означающего медитацию или концентрацию сознания. Учение *дзэн* оказало значительное влияние на все виды изобразительного и декоративного искусства, на формирование японских военных искусств: стрельбу из лука (*кюдо*), владение мечом (*кэндо*), а сам патриарх – на сложение стиля самозащиты в борьбе (шаолинь-кунфу в Китае, каратэ в Японии).

[45] Подробные сведения о легендарном жизненном пути Бодхидхармы изложены в книге Нила Макфарленда [133].

***Бодхисаттва* Фугэн в образе куртизанки Эгути-но кими**
1980 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 18739 I

Кукла *дарума окиагари*
г. Такасаки, префектура Гумма. 1957 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 1467 ДВ II

и энергией. Благодаря длительной концентрации ума и воли он отрегулировал центр тяжести тела таким образом, чтобы он совпал с местонахождением его «личной мощи», лежащим под пупком, перенес его вниз и таким образом принял вертикальное положение[46].

В поздних японских верованиях Дарума, или Дарума-сан, известен как популярное божество удачи, легендарный монах, олицетворяющий собой стойкость и силу характера. В настоящее время круг просьб, обращаемых к Даруме, расширился до бесконечности: его просят о счастливой женитьбе и благополучных родах, о выздоровлении после болезни, о сдаче вступительных экзаменов, о поступлении на работу в хорошую компанию и даже о безопасном уличном движении. До сих пор в стране существуют посвященные ему многочисленные храмы и святилища[47], буддийские церемонии и праздники, традиционные рынки по продаже связанных с ним изделий.

Образ Дарумы в народном искусстве ведет свое происхождение от классических буддийских памятников. Начиная с XIII в. одно поколение дзэнских художников за другим воссоздавали его облик. К XV в. в монохромной живописи складывается иконография его изображения: огромные свирепые глаза, выступающий большой нос, тяжелые скулы, обвислые, заросшие щетиной щеки, одна или две серьги, до нелепости суровое выражение лица. Этот стереотип перешел из сферы высокого искусства в его низовые формы, в частности в игрушку. Хотя облик Дарумы в изобразительном фольклоре бывает порой эксцентричным и сильно стилизованным, он всегда узнаваем.

Дарума в виде *окиагари кобоси* («маленький самовыпрямляющийся монах») представляет собой куклу, сконструированную таким образом, что когда ее толкают, пытаясь повалить, она неизменно возвращается в вертикальное положение[48]. Этиология этой игрушки восходит к образу Дарумы, находящемуся в постоянной медитации. Размышления дзэнских монахов о нахождении центра физической мощи и жизненной энергии в пространстве под пупком неожиданно реализовались в грузе внутри фигурки, обеспечивающей ей устойчивость. Кукла-неваляшка как бы символизировала замечательное равновесие Дарумы и его внутреннюю силу, помогающую ему сопротивляться падению.

Прототипом для японских образцов, возможно, послужила китайская деревянная кук-

Дарума верхом на быке
г. Фунато, префектура Сайтама. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

[46] Подобная тактика используется в практике боевых искусств. Установление центра тяжести в нужном месте позволяет бойцу подниматься, используя силу, возникающую при падении. Подобно гибкому бамбуку, сгибающемуся от ветра, человек может практиковать сопротивление в несопротивлении (сугэй-но тэйко).

[47] Наиболее известны восемь храмов, расположенных на о. Хонсю: Ютоку-дзан Эмпукудзи (Явата, префектура Киото), знаменитый воспитанием и тренировкой дзэнских монахов, а также тем, что здесь хранится деревянная скульптура Дарумы XIII в.; Дайхо-дзан Хориндзи (Киото), где проводятся обряды очищения от злых духов, особенно в праздник *сэцубун*; Катаокаяма Дарумадзи (Одзи, префектура Нара), где, по легенде, принц Сётоку встретил Даруму в обличье нищего и где якобы находится могила патриарха; Дайюдзан Кодзандзи (Камитонда, префектура Вакаяма), посвященный Даруме как высшему символу мира, где в 1973 г. была сооружена огромная белая бетонная статуя Хэйва Дарума; Конго-дзан Кодзэйдзи (Сидзуока, префектура Миэ); Кондзокудзан Дайрюдзи (г. Гифу, префектура Гифу), известный церемонией сжигания фигуры Дарумы; Дзёкай-дзан Дзёсёдзи (Окува, префектура Нагано), где находится самая большая деревянная статуя Дарумы периода Момояма (1573–1603).

[48] Кукла-неваляшка, изображающая Бодхидхарму, известна в Китае и даже в Индии. Однако нигде, кроме Японии, она не является столь популярной, нигде она не наделена столь глубоким религиозным, магическим и символическим содержанием.

ла с заостренным основанием, появившаяся в эпоху Тан (618–907). Она раскручивалась, как волчок, двигалась самостоятельно некоторое время и, наконец, заваливалась на бок, указывая на того, кому предстояло осушить бокал. Со временем кукла приобрела облик старика, который никогда не падает (*футо-о*). Эта красочная фигурка символизировала две характерные китайские ценности: почтение к старости и надежду на долголетие [126, с. 49]. Куклы типа *футо-о* появились в Японии в период Муромати (1333–1373), но иконографический тип *окиагари кобоси* сложился и получил развитие лишь к середине периода Эдо.

Тем не менее существует и другая версия происхождения игрушки, имеющая, на мой взгляд, местный характер. Согласно ей образцом для мастеров-игрушечников послужил оригинальный эскиз, выполненный на бумаге несколькими взмахами кисти в период Гэнроку (1688–1704), а создателем рисунка был монах Синъэцу, основатель храма Сёриндзан Дарумадзи в префектуре Гумма (г. Такасаки) [133, с. 62]. Наиболее распространена иконография, когда легендарный монах изображается завернутым с головой в ярко-красный плащ, с большим белым плоским лицом, черными волосами и гротескными чертами лица, нанесенными черной кистью. Самый известный базар по продаже игрушечных *дарум*, исполненных по классической иконографии, находится при буддийском храме Сёриндзан Дарумадзи, где впервые были созданы куклы *дарума окиагари*. Тысячи игрушек из папье-маше, от больших до малых, продаются здесь в первые дни Нового года. В настоящее время префектура Гумма – самый крупный центр производства подобных изделий, в год здесь делают 1,3 млн кукол, около семидесяти процентов от общего количества создаваемых в Японии игрушечных *дарум* [133, с. 99].

Игрушка *окиагари кобоси* или *дарума окиагари* была многосложна по содержанию, совмещала в себе и религиозные, и обрядовые, и игровые функции, в ней явственно ощутимы вековые культурные напластования. До сих пор в буддийских храмах проводятся богослужения, связанные с культом Дарумы, в которых активно задействованы игрушки. Это, прежде всего, церемония наделения *окиагари кобоси* магический силой и церемония сожжения исполнивших свою роль кукол, что подробно описано в книге Н. Макфарленда [133, с. 105]. С первой связан один из самых распространенных в настоящее время ритуалов – рисование глаз Даруме (*кайгэн*). Фигурки, на лице которых оставлены белые круги, известны как *мэнаси* или *мицрэ* (букв. «вставь глаза»). Изначально они продавались при буддийских храмах, хотя в настоящее время их можно купить и на новогодних базарах. Приобретая подходящее изображение, проситель молится об исполнении желаний и рисует зрачок в левом глазу. Если через некоторое время желание исполняется, Даруме рисуют второй глаз[49].

Ритуал «прозрения» Дарумы имеет древние корни и, несомненно, связан с обрядом «наделения» священником сакральными свойствами вновь созданной статуи или иконы (*кайгэн куё*). Работая над изображением буддийского божества, мастер, как правило, откладывал на последний момент отделку глаз, которые рассматривались как символ магической силы. В этом плане интересен тот факт, что в храме Дзиндайдзи[50], принадлежащем школе Тэндай, в отличие от других глаза Даруме открывают мистическими буквами (значками тибетской азбуки) [133, с. 104].

Широко известна другая церемония, которая проводится в храме Рётандзи 1 и 2 апреля каждого года. В первый день перед рядами безглазых кукол (от самых маленьких до огромных в последнем ряду), которых набирается до пяти тысяч, зажигают маленький алтарь. Главный священнослужитель в нарядных одеждах в сопровождении помощников наделяет фигурки Дарумы особой энергией при помощи курильницы, чаши с водой, жезла и особых жестов. Затем с группой сопровождающих он идет вдоль ряда к большому алтарю, где размещена гигантская фигура *дарума окиагари*. Здесь служба продолжается. Она включает в себя и церемонию одушевления кукол, во время которой священнослужитель и монахи совершают ритуал символического чтения – перебирают сложенные гармошкой сутры и выкрикивают названия священных книг. Эти действия усиливают благопожелательную силу игрушек-талисманов. На второй день начинается утренняя служба, которую проводят перед гигантским Дарумой во имя исполнения индивидуальных желаний, в течение которой возносятся молитвы от всех просителей, которые купили фигурки. Затем совершается вечерняя служба, благодарственная куклам, выполнившим свою миссию [133, с. 105]. После церемонии можно было унести фигурки *дарума окигари* домой и нарисовать зрачок.

[49] В наши дни этот ритуал используют и в политической процедуре выборов. Кандидат в политические институты фиксирует свои надежды в рисовании одного глаза, в случае победы церемония почти без изменений повторяется. Обычно эта сцена публикуется в популярных газетах и журналах.

[50] Храм Дзиндайдзи был основан в XI в. на горе Хиэй близ Киото.

Куклы *маю дарума*
Район Канто. Втор. пол. XX в.
кокон шелкопряда, ткань
Частная коллекция

По японской традиции храмовый талисман, хранящийся в семье, при замене его новым необходимо вернуть обратно. Куклы, исполнившие свое предназначение, в данном случае посвященные Даруме или просто отслужившие свой срок, сжигали. Наиболее известная и торжественная церемония сожжения кукол происходит в храме Дайрюдзи, изначально связанном с культом Фукутай Каннон («Каннон – “живой пояс”»[51], помогающая деторождению) [133, с. 108]. Поблизости от основных строений храма в XX столетии был построен специальный павильон, посвященный Даруме (Дарумадо), где продают куклы *дарума окиагари,* и когда они состарятся, возвращают обратно. У входа в храм

[51] *Фукутай*, другое чтение *хара оби*, – хлопчатобумажный пояс для беременных, являющийся защитным талисманом на благополучную беременность и безопасные роды.

верующие покупают жертвенные свечи и ставят на них свое имя, излагая просьбы. Обряд *дарума-куё* (поминальная служба по Даруме) происходит при огромном стечении народа перед входом в Дарумадо. Кульминация литургической службы – зажигание костра, сложенного из более тысячи фигурок Дарумы, образующих пирамиду, наверху которой устанавливается большая фигура. В назначенное время главный священнослужитель, одетый в оранжевый плащ с капюшоном, спускается по ступеням из храма, неся зажженный факел, прикрепленный к длинному шесту. Обойдя погребальный костер по часовой стрелке, он касается факелом нижних фигур, и постепенно под чтение молитв пламя разгорается [133, с. 109].

Надо особо отметить, что в народной культуре *дарума окиагари* использовался в ритуалах, связанных с народными обрядами и даже синтоистскими верованиями. Сам факт «присвоения синтоизмом буддийского патриарха» – красноречивое напоминание о религиозной терпимости японцев и смешении культов в народных верованиях позднего времени. В ранний период своего существования куклы Дарумы считались вместилищем предков, поэтому их помещали на *камидана*. Крестьяне верили, что изображение Дарумы увеличивает силу их молитв, а также действенность других ритуалов, связанных с прошением об урожае [133, с. 64].

Игрушка в виде Дарумы имела и силу талисмана, связанного с производством шелка. Возможно, потому, что сама форма кокона ассоциировалась формой *дарума окиагари*. В связи с этим особой популярностью пользовался в народе храм Дзиндайдзи школы Тэндай. Его основатель священник Кандзандайси якобы обладал необычайно мощной силой *якуёкэ*, способной отвратить злую энергию в повседневной жизни. Храм являлся для японцев своеобразной цитаделью, а живущие в нем монахи якобы также могли прогонять зло. Со временем сюда пришли другие народные верования, в частности вера в Даруму как покровителя шелководства, и с середины периода Эдо Дарума становится главным божеством храма.

В районе Канто, где в основном выращивали шелкопрядов, имела хождение игрушка *маю дарума* («Дарума-кокон»), так как высушенному коконy придавали облик монаха. Изредка в основании такой игрушки вставлялся маленький груз, позволяющий коконy возвращаться в первоначальное положение. Весной, когда выводятся личинки тутового шелкопряда, Даруме рисовали один глаз, осенью, когда получали урожай, – второй. Это была благодарность Даруме как Фуку-но ками (синтоистскому божеству счастья и удачи).

С шелководством связаны также игрушки *госики дарума* – набор из пяти маленьких фигурок, сделанных из глины, обклеенных разноцветной бумагой и хранящихся в шелковой корзиночке[52]. Маленький размер куколок, возможно, объясняется величиной самих коконов, которые служили подношением *ками*. Иногда *госики дарума* делались из раскрашенных коконов. Не случайно, что *госики дарума* получили распространение в городе Кофу, известном производством шелка, так как это сильнейший оберег, помогающий ремесленникам на всех этапах шелковой индустрии – от выращивания шелкопрядов до ткачества [109, с. 69].

Куколки Дарумы использовали в синтоистских святилищах как ритуальный предмет для предсказания судьбы. Согласно старинной традиции каждый посетитель храма при входе в него мог за небольшую плату вытянуть из коробки палочку с номером, подойти к специальным деревянным ящикам, закрепленным на стене. Его номер соответствовал одному из многочисленных отделений, содержащих отпечатанные предсказания. Прочитав его, проситель привязывал бумажку к веткам близ растущего дерева, чтобы обеспечить себе либо обещанное счастье, либо, что особенно важно, отвести от себя мрачные предсказания, если они были. Когда в этом действии участвует кукла, проситель должен выбрать и купить маленькую фигурку *омикудзи дарума* – выточенную из дерева куколку с отпечатанным

[52] Нил Макфарленд пишет, что происхождение пятицветного амулета неясно [133, с. 64]. Набор игрушек пяти цветов в разных вариантах и комбинациях встречается как в китайской, так и в японской культуре. Можно увидеть в этом некую связь с обычаем синтоистских храмов вывешивать матерчатые ленты пяти цветов. Известно, что в синтоистских *норито* («молитвословиях») упоминаются подношения *ицу иро но моно* («ками из пяти видов вещей»). Они традиционно интерпретируются как узкие полоски из грубого шелка пяти цветов. Существует и другая версия, согласно которой пять цветов соотносятся со словами Будды: «Один цветок открывает пять… и рождает плод, соответствующий его собственной натуре» [103, с. 68].

Куклы *госики дарума*
г. Кофу. Втор. пол. XX в.
глина, бумага
Частная коллекция

предсказанием, плотно сложенным и засунутым в отверстие на основании. Здесь же иногда продают амулеты и культовые предметы, например, стрелы трех размеров с прикрепленными к ним фигурками Дарумы и надписью «стрела, поражающая демонов» [133, с. 67].

Образ Дарумы был настолько любим японцами, что в разных префектурах была выработана своя версия иконографии Дарумы. В городе Сэндай (регион Тохоку, префектура Мияги) куклы *мацукава дарума* делали в конце XIX в. отставные самураи. Густые брови из настоящих волос и так называемые «стеклянные» глаза придают лицу такой куклы свирепое выражение, подходящее для отпугивания злых духов. Фигура Дарумы закреплена на основании в виде лодки с тюками риса – символом процветания. На парусе написан иероглиф *такара* («сокровище») и в общих чертах воспроизведен «корабль сокровищ» (*такарабунэ*), входящий якобы в японский порт на третий день Нового года, но вместо семи богов счастья на нем высится фигура Дарумы. По бокам нанесен золотой порошок, призванный передать цветение сливы.

Редким иконографическим образцом являются куклы Дарумы из префектуры Яманаси, сделанные из папье-маше. Здесь сохранен тип *окиагари*, т. е. неваляшки, но они необычного для этого типа игрушек белого цвета, и на их тулове исполнено рельефное изображение «малого» Дарумы. Подобная иконография имела благопожелательный смысл: отец надеется, что, когда сын вырастет, он добьется бóльшего успеха в жизни, чем он сам [109, с. 69].

Большей частью создание новых типов популярной игрушки было инспирировано спецификой местного производства. Таковы *суми дарума*, выполненные в префектуре Нагано из древесного угля хорошего качества. К углю японцы относились с должным уважением. Его использовали в жаровнях для обогрева комнат, для кипячения воды, в кузницах оружейников, в портативных грелках и т. д. В процветающих магазинах был обычай приносить в холодное время года небольшие жаровни с углем (*хибати*) и курить с покупателями за неторопливой беседой. Для чайной церемонии (*тяною*) из угля делали палочки и веточки, декорированные белым цветом. Это почтительное отношение к углю проявилось и в том, что в новогодние декорации часто включали его бруски. В нем видели символ долголетия, так как он горит медленно. *Суми дарума* («угольный Дарума») продается в буддийском храме Кокубун в г. Синано как талисман долгой жизни. Это цилиндрический кусок угля, на верхнюю часть которого нанесены черным и белым черты лица (глаза и нос).

Мацукава дарума
Префектура Мияги. 1960 г.
папье-маше, стекло, искусственные волосы, роспись
ГМВ, инв. № 21890 I

Дарума – отец и сын
Префектура Яманаси. Втор. пол. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Иногда фигурка расписана красным. Такой игрушечный Дарума приносил удачу и тепло покупателям.

Происхождение *санкаку дарума* («треугольный Дарума») было отдаленно связано с промыслом конических шляп. В префектуре Ниигата на севере страны, где леса были полны *хиноки* (кипарисовик туполистный), крестьянам издавна было запрещено под страхом смерти рубить эти деревья. Но они обходили закон и плели шляпы из коры этих деревьев, спасающие от дождя их самих и путешественников. Промысел этот процветал.

Суми дарума
г. Синано, префектура Нагано. 1989 г.
уголь, роспись, солома
ГМВ, инв. № 21900 I

Санкаку дарума
г. Мидзихара, префектура Ниигата. 1989 г.
глина, бумага, роспись
ГМВ, инв. №№ 21691 I/1-2

Санкаку дарума из местечка Мидзихара сделаны из глины и обклеены красной или синей бумагой, но их конусообразная форма навеяна крестьянскими коническими шляпами [109, с. 71]. При наклоне фигурки качаются, вращаются и возвращаются в прежнее положение. У них смешное озадаченное выражение лица. Игрушки дарят детям на Новый год с пожеланием удачи.

Своеобразен *хётан дарума* («Дарума-тыква») из префектуры Тотиги, сделанный из тыквы. Необычен и сам материал, и скоропись роспись черной краской, навеянная образцами классической монохромной живописи. Вероятно, игрушка была создана в период Мэйдзи, когда ее изготовлением занимались бывшие самураи.

Стойкость и мужество Дарумы ассоциировались в народном сознании с популярной поговоркой – «семь падений, восемь подъемов» (*нана короби я оки*). Суть ее – дзэнский *коан*, загадка, она алогична и содержит арифметическую ошибку. Но эти слова понятны каждому японцу. В ответ на напасти и бедствия человек должен вставать снова и снова. Благодаря решимости и силе воли последним действием в череде мирских действий должен быть «подъем». Способность сопротивляться невзгодам – яркая черта национального характера – всегда связывалась с образом патриарха. «В беде упади и встань снова, как Дарума» – одна из самых популярных японских пословиц. В связи с этими поговорками существовали разные иконографические типы игрушечного Дарумы, например, деревянная табличка с изображением монаха и надписью *нана короби я оки* или деревянный футляр, в который вставлено семь выточенных из дерева и раскрашенных фигурок Дарумы, а восьмая укреплена сверху ящичка отдельно от других.

В старые времена *дарума окиагари* был одной из первых игрушек, которые получал японский ребенок. Она была доступной, недорогой, привлекающей к себе внимание ярким цветом и реагирующей на любые движения ребенка. Фигура Дарумы встречается также среди детских волчков, хотя гораздо чаще используется как основание, на котором они вращаются[53]. Изображение Дарумы используется также в игре *дарума-отоси*, состоящей из пяти деревянных толстых дисков, образующих колонку одного диаметра. Ее венчает фигура патриарха с плоским основанием, совпадающим по диаметру с кольцами. Игра заключается в том, чтобы деревянным молоточком выбить резким ударом по очереди все пять дисков так, чтобы колонна сохранила вертикальное положение и не развалилась на части. Победит тот, у кого останется лишь одна фигура.

Дарума был включен в целый ряд детских игр, некоторые из которых сохранились до наших дней, например «гляделки». В игре участвуют двое. Они начинают пение в унисон какого-либо варианта ниже приведенных строк. При этом каждый ребенок напускает на себя вид комического серьезного Дарумы и не мигая смотрит на другого. Первый, кто засмеется, проиграл:

Дарума-сан, Дарума-сан,
Давай поиграем в «гляделки».
Если ты засмеешься, то проиграл.

[53] Тип волчка с фигуркой Дарумы используется в азартных играх, где Дарума служит вершителем судеб в распределении удачи [109, с. 28].

Хётан дарума
Префектура Тотиги. 1960-е гг.
тыква, роспись
ГМВ, инв. № 21901 I

гассэн («соревнования красного и белого») – это одна из аллюзий войн Гэмпэй, драматической борьбы между кланами Тайра (Хэйкэ) и Минамото (Гэндзи), которые сражались соответственно под красными и белыми знаменами. Этот цветовой код с тех пор переносится на многие виды соревнований [133, с. 82].

Распространенной детской игрушкой старших детей была головоломка в виде Дарумы, составленная из тщательно подобранных друг к другу деталей. Суть игры в том, чтобы как можно быстрее ее разобрать, а затем восстановить.

Одной из разновидностей игрушки является фигурка *окиагари онна дарума* («Дарума в виде женщины-неваляшки»), созданная под влиянием городских культурных традиций, в частности японской гравюры[54]. Иконографических вариантов *онна дарума* множество: от монашки до благородной дамы или знаменитой красавицы. Чаще всего подобные куклы делались в мастерских Киото в технике *кимэкоми*. Таковы, например, сдвоенные деревянные куколки, как бы сросшиеся боками, оклеенные парчой – мужская и женская ипостаси Дарумы – *фуфу дарума* («муж и жена Дарума»). К этой же разновидности игрушек относится фигурка *химэ дарума*. Девушке ко дню рождения дарили одну из таких кукол в надежде, что она выйдет замуж в ближайшие два года.

Другой вид игры – эстафета двух команд. Для нее нужны большие полые фигурки из папье-маше в виде Дарумы, открытые у основания, с отверстиями для рук и глаз. Один из них белый, другой – красный. Ведущие с каждой стороны надевают на двух участников костюмы, и по сигналу они бегут к обозначенной цели, отдавая затем экипировку другим участникам. В историко-культурном контексте игру можно обозначить термином *кохаку*

Окиагари онна дарума
Префектура Оита. 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 21891 I

Химэ дарума
Префектура Коти. 1960-е гг.
папье-маше, шелк, парча
ГМВ, инв. № 2350 ДВ II

[54] *Онна дарума* – один из удивительных образов, иконография которого сложилась в гравюре *укиё-э*, где стойкий духом, мужественный буддийский патриарх ранней дзэнской традиции был превращен в женщину. Считается, что одним из первых задумал соединить Даруму и проститутку в один образ живописец школы *укиё-э* Ханабуса Иттё (1652–1724) [133, с. 82]. В целом лишь немногие изображения Дарумы в гравюре могут быть описаны как уважительные и положительные по отношению к патриарху, как, например, в гравюрах Цукиока Ёситоси (1829–1892) «Луна и развалины» из серии «Сто видов луны» (1886). Большинство гравюр демонстрирует по отношению к персонажу иронию, фривольность, непочтительность и даже двусмысленность. Дарума изображался с куртизанкой («Дарума на вечеринке»). В гравюре Каванабэ Нобуюки (1831–1889) Дарума переодет женщиной (травести) и т. п. Со временем само слово *дарума* стало в кварталах Ёсивара нарицательным и на местном диалекте означало проститутку.

Глава 4

ЗООМОРФНАЯ ИГРУШКА

Обезьяна только на волосок не человек

Японская пословица

Зооморфная пластика, выполняющая одновременно и функции вотива, и оберега, и предмета детской игры, явно преобладает в японской игрушке. Исследователь русского фольклора В.Я. Пропп рассматривал куклы как проявление древних анимистических воззрений [79, с. 13]. Это общее для народной культуры положение актуально и для японской игрушки. Долгую жизнь прожили в ней кони, быки, птицы, кошки, собаки, обезьяны, бывшие прежде тотемными животными, что подтверждают их вотивные изображения из глины и кости, относящиеся к эпохе неолита. Поэтому изделия в виде животных можно отнести и к обрядовым, и к религиозным, и к праздничным игрушкам. Тем не менее их популярность требует выделения зооморфной группы в особый раздел.

Огромное воздействие на зооморфную пластику оказали синтоистские верования в духов природы, согласно которым в каждую птицу или животное мог вселиться *ками*. В своей работе «Японская календарная поэзия» А. Садокова указывает на одну очень важную особенность японского фольклора – в народной поэзии «Собрание мириад листьев» (*Манъёсю*, VIII в.) нашло отражение древнее земледельческое табу на упоминание и словесное воспроизведение образов божеств [83, с. 82]. Именно поэтому и в письменном, и в изобразительном фольклоре, в частности игрушке, животные выступали не только как магически значимые тотемы, но и своего рода «наместники» божеств. Это продолжалось в течение длительного времени, и снятие древних табу произошло сравнительно недавно. Каждый бог не только имел своего «помощного» животного, вечного спутника (Хатиман – голубя, Досодзин – лошадь, Дайкоку – крысу и т. д.), но оно вполне могло заменять его, как, например, снегирь Тэндзина.

Зооморфная игрушка зачастую выполняла те же функции, что и антропоморфная фигурка, и, что следует особо отметить, по обыкновению, они выступали в паре: вместе с куколкой *хассаку бина* в день праздника урожая покупали и лошадку *хассаку ума*; рядом с куклой *хоко* у детской колыбели ставили собачку *инухарико*; на алтаре в честь божества натуральной оспы наряду с куклой *нингё* достойное место занимал бычок; в очистительных обрядах вместе с куколкой *хина* иногда использовали миниатюрную фигурку глиняной лошадки *катасиро ума*.

Синкретизм поздних народных верований привел к тому, что один и тот же образ, например лошади, наиболее тесно связанный с синтоизмом, в некоторых ситуациях мог быть использован и при создании буддийской скульптуры. Так, например, своеобразные игрушки *кубиума* («голова лошади на палке»), сделанные из глины или папье-маше, были связаны с культом Бато Каннон, одной из ипостасей богини милосердия Каннон, когда она изображалась с лошадиной головой, украшающей ее головной убор [4, с. 157]. Их делали монахи при буддийских, а позже синтоистских храмах. *Кубиума* из буддийского храма Рюсэндзи в Нагоя продавались в день праздника *хацу каннон* («первая Каннон») 18-го числа первого лунного месяца. Это был первый буддийский праздник в новом году, и посвящен он был богине Каннон. *Кубиума* служили также счастливым амулетом «открытия судьбы», то есть способствовали повороту судьбы к лучшему. Часто их дарили мальчикам с пожеланием смелости, выносливости и терпения. Такого рода *синко омотя* встречаются во многих районах страны, но наиболее известны изделия из префектур Хёго (г. Инохата), Ниигата (г. Садо), Токусима (г. Наруто).

В связи с особым пристрастием японцев к талисманам и оберегам среди зооморфной игрушки много было тех, что имели охранительную функцию. Их магическое значение было многосложным: защита от болезней (тигр, бык, обезьяна, карась), охрана от краж (три обезьянки, собака), спасение от насекомых (мышь), способность остановить ночной плачь детей (петушок) и т. д. За длительную историю существования зооморфные образы в игрушке были мифологизированы, расцвечены народной фантазией, обросли легендами, сказками, преданиями.

Японская зооморфная игрушка настолько многочисленна и многолика, что не представляется возможным в одной главе описать все ее типажи. Мы рассмотрим в основном те сюжеты и образы, которые связаны с изображением двенадцати животных, олицетворяющих *дзюниси токан* – годы двенадцатилетнего цикла дальневосточного календаря. Именно эта группа игрушек наиболее значительна по численности и содержанию.

Обычай приписывать определенных животных двенадцати годам, образующим цикл, возник у народов Центральной и Восточной Азии примерно во второй половине 1-го тыс. до н. э., а в Китае получил распространение с конца периода Хань (206 г. до н.э. – 220 г. н.э.). В Японии шестидесятилетнее исчисление, включающее пять двенадцатилетних циклов («двенадцать ветвей»), стало известно в период правления императора Одзина (рубеж IV–V вв.) [172, с. 114]. Животными цикла являются *нэ* (крыса), *уси* (бык), *тора* (тигр), *у* (заяц), *тацу* (дракон), *ми* (змея), *ума* (лошадь), *хицудзи* (овца), *сару* (обезьяна), *тори* (петух), *ину* (собака), *и* (кабан). До сих пор не выяснен вопрос, почему в циклическом летоисчислении иероглифам, обозначающим

«двенадцать ветвей», присвоены имена двенадцати животных, хотя записываются они совсем другими знаками. Как курьез можно привести туманные толкования средневековых философов, как, например, Тэрадзима Рёана, составителя энциклопедии «Японо-китайское иллюстрированное описание трех основных частей вселенной» (*Вакан Сансай дзуэ*, 1712 г.), в котором говорится о том, что «смысл этой связи иероглифов еще не исчерпан» и что «главным образом их временно взяли в долг» [172, с. 115]. На протяжении долгих столетий предсказания по восточному календарю были уделом узкого круга гадателей, шаманов, жриц синтоистских храмов.

В народной культуре этот календарь получил широкое распространение в период Эдо. Изображение циклических животных, обладающих благопожелательной и охранительной символикой, стало в это время универсальным сюжетом в изобразительном фольклоре. Природные особенности натуры животного, которое давало название году рождения человека, «переносились» на характер человека и его судьбу. Отсюда обычай считать его своим оберегом, изображение которого надо было иметь в доме или носить с собой, так как циклические животные могли принести благо или отвратить беду от их владельца.

Как уже говорилось, когда наступает очередной Новый год, каждая семья, даже далекая от истинной религиозности, отправляясь совершить *хацумодэ* («первое посещение храма»), покупает на храмовых базарах обязательные в данном случае «предметы счастливых примет» (обереги, амулеты), а также таблички, картинки, марки, скульптурки и, конечно, игрушки, связанные с символикой наступившего года. По сути, это традиционная практика, присущая жителям дальневосточных стран, но в Японии отношение к циклическим животным все же имеет свои особенности.

В конце XVIII столетия (годы Мэйва-Ансэй, 1764–1781) в моду вошло поверье, что неожиданное счастье и внезапная удача может прийти к тому, кто любит носить с собой или играть предметами, имеющими форму или несущими на себе изображение животного, соответствующего седьмому году после рождения. Японские исследователи объясняют это явление забавным историческим эпизодом. В тот период один из важных правительственных чиновников по имени Танума Окицугу был известен как большой любитель лошадей. Так как он родился в год Крысы, год Лошади был седьмым после его рождения. Чтобы угодить влиятельному лицу, стоявшему у власти и заручиться его поддержкой, местные *даймё* стали дарить ему вещи с изображением коней: от деталей оправы мечей вплоть до свитков и ширм, а также всякой всячины [172, с. 114]. Эти действия нашли своих подражателей уже в других жизненных ситуациях, стали привычными, превратились в обычай, сохранившийся в современной Японии.

В Японии было принято покупать комплекты фигурок, чаще всего игрушек, где изображались все двенадцать циклических животных. Благопожелательный аспект данных изделий в таком случае становился универсальным. Подобные наборы размещали на *камидана* в качестве подношения богам. Возможно, с этим была связана одна из особенностей японского быта – коллекционирование игрушек, знаков годичного цикла.

Игрушки в виде животных в этой главе будут рассматриваться не в циклическом порядке, а по их значимости в японской обрядности и изобразительном фольклоре. Среди циклических животных в особую группу можно выделить лошадь, быка, зайца и петуха как непосредственно связанных с синто и играющих важную роль в земледельческой обрядности.

В главе об обрядовых игрушках говорилось о том, что существовал целый ряд игрушек, изображающих лошадок, которые по традиции были задействованы в обрядах земледельческого культа, но надо отметить, что содержание образа лошади было настолько емко и многогранно, что невозможно ограничиться лишь этим. Обожествление лошадей, столь распространенное в японском народе, само по себе удивительное явление, так как лошадь в целом нетипичное для японского крестьянина животное, редко используемое в сельскохозяйственных работах. Можно предположить, что это имело отношение к культу солнца в синтоизме. И отсюда связь лошади с земледельческими обрядами. Уже в древности, когда контакты жителей японских островов с кочевыми народами были достаточно тесны, лошадь входит в число священных животных [4, с. 18][55]. В период Кофун (III–VI вв.) образ коня занял достойное место в погребальной скульптуре *ханива*.

Важное место этому животному отводилось в синто, где она почиталась как символ древнего синтоистского ритуала исповеди и очищения [4, с. 18]. Лошадь была «помощным» животным синтоистского бога войны Хатимана. По преданию, на лошади ездил таинственный бог Досодзин, когда он посещал людей, чтобы принести процветание и предотвратить несчастье [165, с. 15]. В период Хэйан (794–1193) перед императором проводили белых коней. В. Маркова в комментариях к «Запискам у изголовья» (*Макура но соси*) Сэй Сёнагон (ок. 966–1017) пишет, что число их – трижды семь, – как и сами лошади, имело магическое значение. Сопровождающие их лица были парадно одеты, имели при себе лук и стрелы, а лица их были покрыты белилами [93, с. 332]. Во многих синтоистских храмовых праздниках, как, например, в самом известном из них – *гион*, во главе процессий вели тщательно вычищенных и украшенных нарядной сбруей лошадей. В знаменитом святилище Исэ (префектура Миэ) издревле жила пара белоснежных коней, которых по традиции дарили императоры[56]. Часто в стойлах синтоистских храмов красовались деревянные статуи в натуральную величину, украшенные роскошными седлами и сбруей, как, например, в храме Фусими Инари в Киото.

Подобные скульптурные изображения были у японцев объектом поклонения. Живые лошади и их деревянные изваяния входили в число даров, приносимых в синтоистское святилище [4, с. 18]. Их подношение ставилось в особую заслугу состоятельным прихожанам. Бедные люди покупали и отдавали в святилище вотивное изображение лошади – пятиугольную деревянную табличку *эма*. Возможно, она ведет свое происхождение от более древних *тати эма* – досок с условным изображением черной лошади с прикрепленными к ним деталями парадного конского снаряжения. *Тати эма* подносили богу Хатиману и использовали в молениях о ниспослании дождя. С просьбой о ясной погоде и чистом небе обращались к белой лошади [137, с. 137]. Впоследствии священные предметы упростили, уменьшили в размерах, превратив в таблички *эма*, а к изображению лошади добавились и другие изобразительные мотивы.

В игрушечном производстве часто встречаются модели, навеянные образами подлинных лошадей, которых выбирали в качестве священного животного и содержали в синтоистских святилищах, как, например, *кадзари ума* («лошадь в красной упряжи»), сделанная из папье-маше мастерами Фусими в Киото. *Омотя* отличается большими размерами, особой монументальностью стиля. Выразительная пластика простых благородных форм, обобщенный силуэт, осознанно измененные пропорции (укрупнена голова и передняя часть животного), отсутствие декоративных элементов, за исключением плоского рельефа стили-

[55] Лошадь была завезена в Японию в начале V столетия во время правления императора Юряку (457–478). В представлении многих индоиранских народов она была существом сакральным, олицетворением божества, чаще всего солярного происхождения.

[56] Белая масть лошади имела для японцев священное значение. Факт выделения особых священных мастей известен у многих кочевых народов, например у хуннов и древних тюрков. Так, в своей статье «Конь в верованиях и эпосе народов Саяно-Алтая» Л. Потапов пишет, что у хуннов почиталась белая масть: «При заключении союзнической клятвы с ханьскими правителями хунские шаньюн смешивали с вином кровь белой лошади и пили эту смесь во время клятвенной церемонии» [78, с. 28].

Таблички *эма* с изображением белых лошадей
XX в.
дерево
Период Теммэй (1781–1789)

Табличка *эма* с изображением лошади
Конец XIX в.
дерево, роспись
Частная коллекция

Игрушка *кубиума* (голова лошади на палке)
г. Нагоя, префектура Аити. Сер. XX в.
дерево, папье-маше, роспись
Частная коллекция

зованной гривы, скупые чистые цвета росписи (белый, красный, желтый, голубой) – все говорит о стремлении создать величественный образ священного животного.

Иногда игрушки были уменьшенной копией подлинных статуй. Так поступили игрушечники Осака, повторившие в своих изделиях конную статую, хранящуюся во внутренних пределах синтоистского храма Сумиёси-тайся и назвавшие ее *сасиммэ* (досл. «левая священная лошадь», слово «левая» в ее наименовании объясняется тем, что стойло *симмэся* располагалось в левой, т. е. восточной, части храмовой территории). Это наивный и трогательный конек из глины белого цвета с опущенной шеей, длинной мордой и красными губами. Красное седло украшено священным знаком *магатама*, а под животом привязан фаллос.

Не имея возможности привести в храм в качестве вотива живых лошадей, крестьяне из префектуры Аити приносили в храм Макумида-дзиндзя (г. Итимия) в праздник цветения персика скульптурки *омма* («священная лошадь»), примитивно вылепленные из глины с *гохэй* (шестом, условно изображенным в виде выступа) на спине. Здесь они служили также сакральным предметом в обрядах очищения и имели второе название – *катасиро ума*.

В местных религиозных представлениях можно встретить использование соломенных лошадок в культах, связанных с шелководством. Так, в г. Нагано восьмого числа третьего лунного месяца в синтоистском святилище Кирихара отмечался храмовый праздник. В этот день сюда сходились крестьяне из окрестных деревень и молились об успешном развитии шелководства. С собой они приносили сделанных ими из соломы лошадей и подносили их в качестве вотива храму. К таким фигуркам прикреплялось изображение фаллоса, в настоящее время замененное яблоком [172, с. 135].

С распространением буддизма лошадь начинают почитать как одно из «семи буд-

дийских сокровищ»[57]. Здесь мы опять сталкиваемся с синкретизмом верований, столь характерным для народных религиозных представлений. В этом плане интересен факт, что буддийскими священнослужителями была заимствована традиция поклонения лошадям, о чем свидетельствует хранение скульптурного изображения лошади в буддийском монастыре Хорюдзи (основан в конце VI в. близ г. Нара).

В крестьянской среде фигуркам лошадок часто приписывали охранительные функции. Так, многочисленные паломники, приходящие в буддийский храм Сёдзюдзи (префектура Вакаяма), чтобы почтить божество Кимонтэн, покупали здесь игрушечных лошадок из глины. Их приносили в дар храму с заклинаниями и молениями об избавлении от опухолей и нарывов. Они верили, что лошадка «поедает болезни». Такое суеверие объяснялось тем, что в сознании верующих из-за омонимичности связывались два понятия: *куса* – «трава» и *куса* – «нарывы, струпья, сифилис». Лошадь поедала траву, а с ней якобы и болезни [172, с. 135].

Скульптурка лошадки, часто участвующая в детских играх, была сильнейшим оберегом, защищающим ребенка. В префектуре Сига с периода Эдо бытует обычай в качестве поздравительного подарка при рождении ребенка преподносить ему гнедую лошадку *пин-пин ума*, укрепленную на пьедестале с проволочным механизмом, издающим звуки и приводящим ее в движение – лошадка покачивается. Их делают из папье-маше или дерева мастера городка Кусацу (префектура Сига).

Игрушечные лошадки зачастую были местными *омотя* в районах, связанных с развитием коневодства. Так, в районе Сэндай, месте разведения лошадей, на территории буддийского храма Кокубун Якуси Нёрай

в старину ежегодно устраивали лошадиные базары. В эти дни там выбирали лучшую лошадь в подарок императору. По обычаю перед отправлением в столицу на грудь животного подвешивали деревянную фигурку конька [166, с. 171]. Эти фигурки и послужили моделью для местных игрушечников. *Киносита гома* – грубовато срубленные из дерева лошадки, окрашенные в черный цвет и испещренные белыми, красными, зелеными завитками и мазками.

Другим районом разведения лошадей была префектура Аомори, где готовили лошадей для конных самураев. Здесь в городке Хатинохэ в синтоистском святилище Яватадзингу, посвященном богу войны Хатиману, каждый год 15 августа традиционно проводились состязания по стрельбе с галопирующих коней по стационарным мишеням. В этот день посетителям и продавали красных, черных

Лошадь *кадзари ума*
г. Киото, Фусими. 1960-е гг.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

[57] В индуистско-буддийской мифологии упоминается о «семи сокровищах вселенского монарха» или чакравартина: колесо славы, белый слон, лошадь, алмаз мудрости, верная и прекрасная супруга, преданный наставник, полководец [12, с. 65].

и реже белых деревянных лошадок, известных как *явата ума* или *хатиман ума*. Сейчас это храмовый сувенир, но раньше фигурки привязывали к лошадям, чтобы защитить животных и их конюшни [109, с. 120]. Игрушки покрывали лаком и богато декорировали. Особое внимание уделялось длинной шее коня, что придавало изделию особую элегантность. Согласно местному преданию, в игрушечном варианте был повторен облик двух великолепных персидских скакунов, подаренных китайцами клану Намбу, игравшему важную роль при императорском дворе. Отсюда еще одно название игрушки – *намбу гома*.

Как уже говорилось, за длительную историю существования образы животных обросли множеством легенд. Одна из них рассказывает о появлении деревянных лошадок в местечке Михару (префектура Фукусима). Как повествует предание, в 795 г. известный полководец Саканоуэ-но Тамурамару отправился в буддийский храм Киёмидзу (г. Киото), где увидел настоятеля, работавшего над созданием деревянной статуи Будды, что вызвало у него слова восхищения. Тогда старый монах вырезал ему сто крошечных лошадок, которые полководец положил в свой дорожный мешок и на некоторое время забыл о них. В сражении с восточными варварами счастье изменило герою, но тут из мешка выпрыгнули ожившие лошадки и разгромили противника. После этого все исчезли, кроме одной, которую ранили. Один человек нашел ее, выходил и вырезал из дерева остальных лошадок, но выздоровевший конь улетел на небо. Осталось лишь 99 [109, с. 28]. Эти игрушечные кони, получившие название *михару гома*, стали считаться в народе оберегами, предохраняющими детей от болезней и дающими силу слабому ребенку [172, с. 95]. *Михару гома* как бы составлена из кубических элементов, имеющих острые формы и углы. Ее поверхность окрашена в красное и черное и лишь изредка декорирована скупым орнаментом. Хвост и грива сплетены из натурального конского волоса; седло или поклажа – из соломы. Обычно фигурки украшались

Лошадь *сасиммэ*
г. Осака, храм Сумиёси. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

символом удачи, а игрушечный бычок любимым подарком на Новый год.

Крестьяне, молясь об обильной жатве, каждый год накануне уборки риса лепили из глины игрушечного бычка *тавара уси* и ставили его на домашний алтарь [165, с. 5]. Его модель в разных вариантах и из разных материалов делали повсеместно, в том числе в местечке Хисанохама (префектура Фукусима). Это темно-коричневые бычки из папье-маше в синей попоне и с двумя мешками на спине. Издавна существовал и другой обычай – в урожайный год отправлять на императорский двор быка с седлом из парчи, на которое укладывали мешки свежеобмолоченного риса.

Наиболее известные игрушки делаются в Аидзувакамацу (префектура Фукусима). Это ярко-красные бычки, вылепленные из папье-маше, с двумя черными овалами, обведенными белой или какой-либо другой краской, на полном тулове. Когда подует ветерок, подвижная головка животного приходит в движение, а сам он остается невозмутимым и спокойным. Раньше его фигурку ставили на подставку с колесиками, которую тянули за веревочку, а бычок поворачивал голову в разные стороны. Позднее в Аидзувакамацу видоизменили

красными и белыми шнурами, что свойственно синтоистской практике.

Образ быка в японском фольклоре был неразрывно связан с процветанием крестьянской общины и высокой урожайностью. Бык символизировал весну и начало сельскохозяйственных работ. По традиции встреча весны происходила 5 февраля, когда на «весеннем» быке проводилась церемониальная пахота. В игрушечном варианте бычков делали из глины и били палками, чтобы ускорить приход весны [109, с. 20]. Бык стал для японцев

Лошадь *омма* («священная лошадь»)
г. Итиномия, префектура Аити. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Лошадь
г. Кирихара, префектура Нагано. Сер. XX в.
солома, плетение
Частная коллекция

модель: платформа исчезла, спина стала более плоской, мордочка приобрела прямоугольное очертание, на тулове появились узоры и даже иероглифы, нанесенные золотой краской. Как уже упоминалось в предыдущей главе, фигурка бычка *акабэко* входила в традиционный набор предметов, используемых в ритуале изгнания оспы. У местных жителей есть своя легенда, объясняющая происхождение этой игрушки. При строительстве буддийского храма Кёкюдзодо 350 лет назад бревна возили на быках и коровах. Когда работы закончились, одно из этих животных якобы отказалось уходить и стало с почтением охранять храмовые ворота. Его необычное поведение привлекло толпу паломников, и монахи стали делать фигурки быка с качающейся головой в качестве амулета. Популярна среди японцев и шутливая поговорка об игрушке из Фукусима: «Это действительно страна Охара Сосукэ (широко известный пьяница и прожигатель жизни), даже у быков покраснели носы от пьянства» [162, с. 33].

Как оберег от эпидемических болезней фигурки быка использовали в качестве *надэмоно*. Так, в Киото местные жители «кормили» игрушечного бычка – набивали рисовыми зернами маленькое отверстие на голове, затем с заклинаниями бросали в воду. Это примитивная глиняная фигурка (*итимон уси*) из Фусими, покрытая жженой охрой с синим иероглифом «десять» на спине.

Роль магического предмета, принимающего на себя болезнь, выполнял и лежащий глиняный бычок *кавара уси* из префектуры Вакаяма. После заговоров, избавляющих детей от нарывов, опухолей и прыщей, больное место гладили этой фигуркой. Если ребенок выздоравливал, покупали еще одну игрушку

Лошадь *пин-пин ума*
г. Кусацу, префектура Сига. Сер. XX в.
папье-маше, дерево
Частная коллекция

Лошадь
Префектура Вакаяма. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

и в качестве подношения приносили в синтоистский храм Фукакуса-дзиндзя почитаемому в нем божеству Кусагами (богу нарывов и опухолей).

В период раннего средневековья север о. Хонсю был почти автономной областью. Он был богат золотом, крупным рогатым скотом, лошадьми, рисом. В тех случаях, когда урожаи риса были велики, осенью по улицам городов (в префектуре Иватэ) торжественно вели быков, каждый из которых нес на парчовой попоне три мешка. Особой гордостью района была отправка риса в Киото. В память об этих старых обычаях сделан соломенный бычок с мешками риса. Иногда такого бычка делали из папье-маше.

Символическое содержание игрушки менялось в зависимости от характера местного производства. В некоторых районах страны, в частности на о. Хонсю, игрушечный бычок, вырезанный из дерева и раскрашенный золотой краской, рассматривался как символ богатства. Происхождение данной *омотя* было связано с добычей золота в районе Тохоку (г. Ханамаки). В старые времена местные богачи в качестве фамильной драгоценности делали скульптурку животного из золота (*канабэко*), олицетворяющую богатство и благополучие [165, с. 5], но в деревенской игрушке ее заменила грубо оттесанная деревянная фигурка с позоло-

Лошадь *киносита гома*
г. Сэндай, префектура Мияги. Сер. XX в.
дерево, роспись
Частная коллекция

Лошадь *явата ума*
Префектура Аомори. Сер. XX в.
дерево, роспись
Частная коллекция

Лошадь *михару гома*
г. Михару, префектура Фукусима. 1957 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 2101 ДВ II

ченной поверхностью (*огон уси*). Ее дарили на Новый год или по особым случаям с благопожеланиями. Впоследствии подобные игрушки стали делать из папье-маше, сохраняя позолоту.

Бык *тавара уси*
г. Хисанохама, префектура Фукусима. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Бык
Район Тюгоку. 1981 г.
папье-маше, лак, парча
ГМВ, инв. № 19176 I

Связь с культом плодородия явно прослеживается в образе зайца. Отмечая в начале сентября праздник урожая, японцы совершали обряды поклонения Луне, в том числе «извечному зайцу, толкущему в ступе лекарство бессмертия». Мотив «лунного зайца» очень древний, пришедший в Японию из Китая, где он был связан с культом Луны. Наиболее раннее изображение зайца зафиксировано в одном из погребений Чанши (II в. до н.э.). Его образ встречается и на каменных рельефах храма Улянцы в Шаньдуне (II в. н.э.) [100, с. 27]. В верхней части одной из композиций можно увидеть богиню Запада Сиванму, сидящую в лодке, а в нижней – ворона, жабу

и зайца, который держит в лапах божественный гриб *линчжи*, входящий в состав эликсира бессмертия. В ханьских рельефах есть также изображение древа с двумя зайцами, так как образ этого животного ассоциировался у китайцев с коричным деревом. В середине 1-го тыс., когда окончательно складывается китайская космогоническая символика, в мифических сводах появляется упоминание о жабе и зайце, живущих на Луне. Последний становится центральной фигурой, так как он делает эликсир бессмертия, которым владеет Сиванму. В средневековой мифологии жаба стала символизировать *ян* – светлое, мужское начало, а заяц *инь* – темное, женское. В китайских легендах заяц ищет, сушит и толчет грибы вместе с коричной корой. Корица цветет на Дальнем Востоке осенью, когда крестьяне собирают урожай, и все упомянутые образы напрямую связываются с идеями плодородия. Именно к этим дням приурочено

Игрушка *акабэко* («красный бычок»)
г. Аидзувакамацу, префектура Фукусима. 1982 г.
папье-маше, роспись
Коллекция автора

Бык *итимон уси*
г. Киото, мастерские Фусими. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

празднование середины осени (15-го числа восьмого лунного месяца), когда ели символизирующие полнолуние ритуальные рисовые лепешки с оттиском фигуры зайца либо деревца.

В японском народном искусстве образ «лунного зайца» был интерпретирован по-своему. Как известно, осенью на поверхности луны можно разглядеть различные неровности, углубления, моря. В Японии издревле существует легенда, что заяц, живущий на Луне, продолбил эти углубления колотушкой, готовя либо праздничные рисовые колобки *данго* ко дню *цукими* («любованию луной»), либо рисовые лепешки *моти* к Новому году. Обычно для приготовления теста для них рисовые зернышки размельчают тяжелым деревянным молотом, а затем еще долго вы-

Бык *кавара уси*
Префектура Вакаяма. Сер. XX в.
глина
Частная коллекция

Бык *тавара уси*
Префектура Иватэ. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Бык *канабэко уси*
г. Ханамаки, префектура Иватэ. Сер. XX в.
дерево, позолота
Частная коллекция

Бык *канабэко уси*
Район Тохоку. 1981-е гг.
папье-маше, позолота
ГМВ, инв. № 19174 I

бивают тесто, чтобы получить тягучую массу. Считается, что вот за этим занятием и можно увидеть зайца, если долго и пристально смотреть на луну. Всем увидевшим зайца гарантировано счастье, благополучие и долголетие. В ночь *цукими* дома украшают цветами осени *сусуки* (мискант), а также глиняными фигурками зайцев, которые к этому дню делаются в огромном количестве.

Наиболее распространенной иконографией в традиционной игрушке было изображение зайца, занятого приготовлением лепешек (*моти*). Ее делали игрушечники Осака, Нагоя, Канадзава и др.

Наиболее известны работы мастеров Нагоя – *моти цуки усаги* («заяц, занятый приготовлением *моти*»). Игрушку, известную с середины XIX в., вырезали из дерева и снабжали механическим приспособлением из ниток. Игрушка состоит из отдельных примитивных деталей в виде маленьких дощечек, так же проста цветовая гамма, состоящая лишь из белого и красного цветов. Согласно японской мифологической традиции, заяц был «помощным» животным синтоистского бога Окуни нуси-но микото. В таком образе заяц предстает в игрушке, изготовляемой в префектуре Тоттори. Он изображен по пояс одетый в красную куртку *хаори* с поднятыми торчком ушами. Строгая поза, цельный,

Заяц, приготовляющий лепешки *моти*
г. Ёнасава, префектура Ямагата. 1957 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 1319 ДВ II

Заяц в куртке *хаори*
Префектура Тоттори. 1960-е гг.
дерево, ткань
Частная коллекция

Заяц – сокровище лунной горы
Префектура Ямагата. Сер. XX в.
опилки павлонии, роспись, ткань
Частная коллекция

Заяц с зайчонком
г. Обата, префектура Сига. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Заяц с топором
г. Накаяма, префектура Акита. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

мало разработанный пластический объем, сосредоточенный взгляд зайца – все придает игрушке особую значительность и некоторое сходство с храмовой скульптурой.

В префектуре Ямагата игрушка, изображающая зайца, была связана со священной горой Гассан и получила название «заяц – сокровище лунной горы». Его делали кукольники из Киото, приглашенные в эту местность для работы в годы Ансэй (1854–1856) [172, с. 127]. К опилкам из дерева павлонии они добавляли водоросли *сёфунори* (красная водоросль багрянка) и замешивали густое упругое тесто, из которого лепили миниатюрные фигурки (около восьми см). У белого игрушечного зайца есть красный фланелевый шарф и торчащие матерчатые ушки, а на его спине воспроизведен декоративный мотив «луна в облаках».

В японских народных верованиях заяц всегда олицетворял плодовитость, поэтому игрушки с его изображением также имели функции плодородия и деторождения[58]. В этом плане интересен тот факт, что в г. Сасано (префектура Ямагата) игрушечный деревянный заяц продавался при святилищах в качестве благожелательного амулета вместе с деревянным жезлом *кэдзурикакэ*, олицетворяющем фаллическое божество Кунато-но ками [172, с. 129].

Со временем образ зайца приобрел также буддийскую окраску и стал буддийским храмовым сувениром. Так, в местечке Ёнэсава (префектура Иватэ) глиняных зайцев с зайчатами продавали в день храмового праздника, посвященного тысячерукой богине Каннон, отмечавшегося в семнадцатый день первого лунного месяца [165, с. 129]. Но важно отметить, что игрушка продавалась в храме Каннон, известной в народе как чадоподательница. Здесь мы встречаемся с одним из многочисленных примеров поздних народных верований, где в образе зайца сплетаются даосская, синтоистская и буддийская традиции, хотя основное предназначение, заложенное в игрушке, – функция деторождения – остается неизменной.

Заяц – непременный участник сказаний о мальчике-великане Кинтаро. В игрушке из префектуры Акита (г. Накаяма) он представлен как белый заяц с большим черным топором, якобы сопровождавший Кинтаро к горе Асигараяма для того, чтобы побороть демонов. Глина, из которой он вылеплен, тщательно выровнена и отшлифована, цветовая гамма яркая, насыщенная. Куры в синтоизме издревле считались священными животными, олицетворяющими само учение (при синтоистских святилищах помимо лошадей всегда жили куры). Особую значимость имел петух (*тори*) – существо, отожествляемое с солнцем, стихией огня. Пение петуха предвещало восход солнца и подготовляло сердце верующего к очищению и почитанию богов. Он всегда бдителен и всевидящ, со всей ответственностью относится к своим обязанностям и никогда не пропускает время петушиного крика. Считалось, что его кукареканье разгоняет ночных демонов и призраков, а сама птица выступает мощным противником злых сил. Фигурки игрушечных петухов делали повсеместно по всей стране из самых разных материалов, но предпочтение отдавалось глине.

Петух *ондори*
Префектура Аомори. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Петух
г. Цунэиси, префектура Хиросима. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Петух на мешке с рисом
г. Сэндай, префектура Мияги. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Петух на барабане
г. Нагоя, префектура Аити. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

[58] Аналогичные верования существовали у алеутов. Л. Каруновская пишет, что заяц входил в число животных и предметов, сулящих потомство: «Верным средством, обеспечивающим рождение детей, считается находка мертвого зайца с целым черепом или только черепа. Мужчина носит его при себе на поясе, а обеспеченный количеством детей, хранит его в сундуке, сила оберега распространяется и на скот» [41, с. 20].

Одна из наиболее старых моделей – *ондори* («поющий петух») – лепится вручную методом *тэбинэри* мастерами из префектуры Аомори.

В японской традиции петух покровительствовал крестьянам и благоприятствовал земледелию. В праздник урожая *хассаку* деревенские жители выставляли на домашний синтоистский алтарь фигурки белых петушков, вошедших в число *хассаку нингё* («урожайных кукол»). В настоящее время их делают лишь в префектуре Хиросима (г. Цунэиси) из папье-маше и они достаточно редки.

Функцией плодородия наделен и глиняный петух, стоящий на мешке с рисом, символизирующий радость крестьян по случаю богатого урожая (г. Нагоя). Фигурка традиционно выполнена компактно, без декоративных элементов, но характер птицы передан достоверно. Не случайно был выбран и белый цвет оперения – знак чистоты и непорочности. Белый петух прогонял нечисть и приносил счастье. В старом Китае существовал обычай, согласно которому жених и невеста во время брачной церемонии съедали по белому сахарному петушку [100, с. 267–268].

В японских народных верованиях петух и курица (*ниватори*) были символом гармонии в браке. Поскольку они всегда вместе, их сравнивают с верными супружескими парами. Вплоть до периода Мэйдзи (1868–1912) изделия подобного типа приносили в храм как подношение богам с мольбой о счастливой судьбе. Петух, представленный в окружении своего семейства, приобрел еще и значение защитника, покровителя, заботливого родителя, а сцена в целом – символическое благопожелание здоровья, процветания, семейного счастья.

Петушиный бой
г. Наха, о. Окинава. Сер. XX в.
дерево, механическое устройство
Частная коллекция

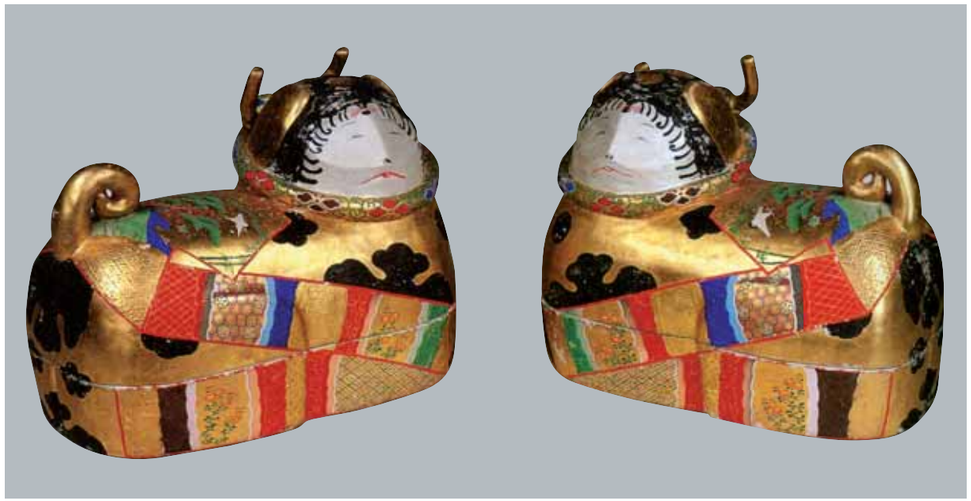
Петух и курицы
1980 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. №№ 18193 I; 18190 I

Жизненная сила петуха проявилась в исключительной воинственности, в бесстрашии и боевом задоре в схватке с врагом. Даже следы его лапок, по мнению японцев, напоминают очертания стрел. Эта сторона образа петуха отражена в популярной на о. Окинава (г. Наха) механической игрушке. В ней запечатлена сцена петушиного боя, которым славились эти места. На основании в виде длинной тележки закреплены деревянные фигурки птиц, которые начинают двигаться при натягивании шнура.

Раннее пробуждение петуха, дисциплинированность и стойкость его духа, символизировали для японцев «ранний подъем», т. е. быстрое преодоление жизненных невзгод. *Омотя* с таким предназначением лепили в префектурах Иватэ (г. Ханамаки) и Мияги (г. Сэндай, поселок Цуцуми) из глины, в префектуре Ямагата (г. Сасано) их вырезали из дерева в технике *сасано бори*, в префектурах Ниигата (г. Сибата) и Тотиги (г. Канума) плели из соломы.

Интересно, что под влиянием китайской культуры в японской игрушке сложился редкий вариант иконографии птицы, где она олицетворяет силу, энергию, власть. Возможно, влияние было опосредованным и шло из миниатюрной пластики *нэцкэ*. М. Успенский, исследуя *нэцкэ,* рассматривает фигурку птицы, сидящей на барабане, как эмблему мира и благополучия в стране [95, с. 49]. В Древнем Китае существовал обычай устанавливать перед входом в государственное учреждение барабан, в который мог ударить каждый желающий, предупреждая о смуте или опасности. Однако

Петух победного клича (*катидокитори*)
г. Сасано, префектура Ямагата. 1981 г.
дерево, резьба
ГМВ, инв. № 18230 I



правление мифического императора Яо было настолько благополучно, что инструмент не использовался, и на нем поселились птицы. Этот китайский обычай был введен в Японии в 648 г., а сам барабан получил название *канко* («барабан предостережений»). В народе о нем образно говорили: «барабан замшел», что указывало на спокойствие в стране [95, с. 49]. Игрушечники из г. Нагоя сделали из глины фигурку петуха, сидящего на барабане, явно используя популярную иконографию *нэцкэ*.

Образы собаки и обезьяны в японском изобразительном фольклоре были прежде всего связаны с обрядами жизненного цикла, способствующими вступлению в брак и рождению детей. В средневековье в день собаки, который падает на тринадцатое число каждого лунного месяца, женщины обычно надевали «материнский пояс», так как думали, что собака способствует легким родам [65, с. 130].

Детородная функция собаки доминировала и в традиционной игрушке. Одной из наиболее древних форм подобных *омотя* была *тонои ину* – коробка из папье-маше или дерева по форме напоминающая лежащую собаку, но с лицом младенца. Их всегда две:

Собаки *тонои ину*
XIX в.
папье-маше, роспись, позолота
Токийский национальный музей

Форма для изготовления собаки *тонои ину*
Конец XIX в.
дерево, резьба
Подпись на дне: «выполнено мастером Мата»
Частная коллекция

самец с головой, повернутой направо, и самка с головой, отведенной влево. Японские исследователи расходятся во мнении о времени появления подобного ритуального предмета.

Так, Т. Ямада пишет, что о существовании *тонои ину* было известно уже в эпоху Хэйан [177, с. 109–111], а составители каталога Санкокан при Университете Тэнри считают, что она получила распространение лишь в первой половине XVIII в., в период правления императора Сакурамати (1735–1747) [162, с. 1]. Можно с уверенностью говорить лишь о том, что первоначально она употреблялась в покоях императорского дворца и в домах аристократов высшего ранга. Это подтверждает и само название игрушки – *тонои ину* («собака, стоящая в карауле у императора»). Словом *тонои* называли службу по охране запретной части дворцовой территории.

Об обычае использовать изображение собаки в родильной комнате можно прочесть в знаменитом произведении хэйанской литературы «Уцухо моногатари» (втор. пол. X в.), где упоминается о том, что в помещение, где находилась роженица, ставили скульптурные курильницы в виде фантастической собаки-льва[59]. С тех пор якобы и повелась традиция при рождении высочайшей особы в императорской семье ставить игрушечных псов, но уже в форме коробки *тонои ину* [177, с. 109]. Полагали, что это животное способствует легким родам и здоровому развитию новорожденного. Внутрь *омотя* обычно вкладывали амулет того же свойства и соответствующие косметические принадлежности. Эту же игрушку использовали в качестве поздравительного подарка по случаю рождения ребенка, с молитвами о мире и благополучии их помещали в изголовье детской постели, а позже подносили родовому божеству *удзигами*. Со сложением обрядности праздника девочек *тонои ину* заняли место по

Собака *ину харико*
г. Токио, мастерские Асакуса. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

[59] Вот как это описывается в главе «Найденный клад», , повествующей о рождении дочери у главного героя Накатада и старшей дочери императора: «Госпожа установила курильницы на четырех больших серебряных корейских собаках и беспрерывно жгла в них смешанные ароматы. Собаки эти были установлены в четырех углах комнаты принцессы» [76, с. 38].

краям кукольного стенда в качестве охранителей. Среди кукольников Киото долго сохранялась традиция делать *инубако* в подражание дворцовым изделиям.

В период Эдо, когда игрушка получила довольно широкое распространение за пределами обитания императорской семьи, ее стали называть по-другому: *тоги ину* («детская собачка»), а чаще всего – *ину харико* («собака из папье-маше») [156, с. 1]. Производство *ину харико* находилось в Эдо, поэтому на территории области Кансай у неё было название *адзума ину* (*адзума* – древнее чтение иероглифа, означающее «восток») [177, с. 109–111].

Но в народной игрушке горадзо бóльшее распространение получила другая модель – стоящая собака, облик которой ближе реальному животному. Существуют множество вариантов этой *омотя*. Один из самых популярных – эдоская модель. Ее делали мастера района Асакуса из папье-маше в виде стоящей собачки с тупой мордочкой, напоминающей кошку, несущей два красных барабана. Манера ее лепки отличалась подчеркнутой лаконичностью. Большое значение имел белый цвет, выполняющий роль фона, на который наносилась скупая, но выразительная роспись – большие овальные красные уши, ярко-желтая попона с зелено-красным узором, два черных кружка по бокам. *Ину харико* приносили в дар знаменитому буддийскому храму Асакуса Каннон и по обычаю привязывали фигурки к большому барабану Дэнун-тайко. Помимо основной детородной функции местные жители приписывали ей дополнительную роль – предотвращение детских капризов [162, с. 53].

Собака с барабанами
г. Токио, мастерские Асакуса. 1980-е гг.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19192 I

Символика собаки в японской культурной традиции достаточно многосложна. Многие верования, связанные с этим животным, пришли в Японию из Китая, где в ней видели демоническое существо. В японском фольклоре собака также наделена сверхъестественной силой, но она служит человеку – в ее присутствии кот, барсук и лиса возвращаются к своему естественному облику [100, с. 57–58]. Этим свойством обладает якобы даже талисманы с ее изображением. *Ину харико* часто играла роль детского оберега, как, например, игрушечная собачка из папье-маше с бочонком *сакэ* на спине – одна из популярных игрушек мастеров Эдо (Токио). Их продавали на знаменитом игрушечном базаре в районе Асакуса возле буддийского храма Асакуса Каннон. Игрушку дарили супругам их родные и близкие во время первого посещения храма с новорожденным младенцем. Обряд освящения совершался на тридцать второй день после рождения мальчика и на тридцать третий день после рождения девочки [36, с. 213]. Японцы верили, что, если подобную игрушку повесить над колыбелькой, ребенок не будет

Три собачки
г. Нара. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

плакать по ночам. Схожий обычай процветал среди крестьян – новорожденным дарили глиняных щенят и ставили их у постели спящего ребенка, чтобы защитить его от болезней. Когда ребенок простужался, собачек подвешивали к потолочной балке [172, с. 144].

Хотелось бы обратить внимание на еще одну отличительную особенность образа этого животного в японском искусстве – его прочные связи с буддийской мифологией. Изображение собак – защитников от злых духов – с древности устанавливали перед воротами буддийских храмов. Одну статую называли *карасиси* («китайский лев»), другую – *комаину* («корейская собака»). Согласно буддийскому преданию, именно собаки сыграли важную роль в жизни патриарха Кукая (монашеское имя Кобо-дайси, 774–835), основателя школы Сингон. После его возвращения на родину из Китая синтоистский бог Кариба Мёдзин, якобы воплотившись в двух собак, препроводил буддийского учителя на гору Коя и объявил это место священной землей, где тот действительно основал один из самых знаменитых впоследствии монастырей. Таким образом, сакральное место для возведения буддийского храма было указано синтоистским божеством, а игрушка, представляющая перевоплощение синтоистского божества и называемая *митибики ину* (досл. «собака, указывающая путь»), стала для буддистов святой [172, с. 145]. Она состоит из двух собачек черного и белого цветов. На туловищах обеих нанесены знаки, причем на черной – свастика *мандзи* (олицетворение солнечного свети). Обе фигурки сделаны из папье-маше и прикреплены к ветке искусственной сосны. Их продают в храмовых киосках, расположенных вдоль дороги, проходящей по маршруту паломников, поднимающихся на вершину горы Коя. Для мирян она стала амулетом, помогающим найти верный путь в жизни.

Другое буддийское предание гласит об императрице Комё, жившей в VIII в. Однажды она совершила молитву в храме Хоккэдзи (г. Нара), прося о мире и спокойствии в государстве, о благоденствии и радости для всего народа, а затем из золы священного огня вылепила оберег в виде игрушечной собачки. С тех давних пор из поколения в поколение монахини этого храма делают подобные сакральные предметы. Набор состоит из трех миниатюрных фигурок, вылепленных вручную из глины (самая крупная высотой около трех сантиметров). На спине каждой нанесен узор: на самой большой – хризантема, на изделии средних размеров – сосна, на самой маленькой – пять лепестков сливы в виде пяти красных точек. На каждой собачке – ошейник красного цвета.

В некоторых районах Японии собака выступала как защитник дома. В префектуре Акита (г. Ёкотэ) миниатюрные фигурки щенят в пятнадцатый день первого месяца по лунному календарю ставят у входа или на окно дома, а также у амбара, веря, что они сберегут их и не допустят, чтобы злые демоны вошли внутрь [172, с. 145]. Фигуры служат также и оберегами от краж. Их лепят из глины примитивными по форме и скупыми прикосновениями кисти наносят по белому фону мазки черного, красного и голубого цвета.

Интересно, что в японском быту, в силу специфики японских домов, собака как домашнее животное была большой редкостью. Известно, что в эпоху Нара (645–794) в Японию из Китая были завезены китайские болонки, которые очень ценились. Они жили лишь при дворе, сопровождая знатных дам. Со временем собаки этой породы распространились по всей стране и были популярны в эпоху Эдо. Ими и ограничивались в основном увлечения японцев. Наиболее старая модель игрушки, изображающая *тин* («китайскую болонку»), была создана в центре Михару из папье-маше. Она носит несколько мрачноватый, даже угрожающий вид, словно требуя к себе почтения.

Существовали также собаки особой породы, предназначенные для собачьих боев. Подобная традиция поддерживается в Японии с XIV столетия. В них участвуют специально выведенные собаки *тоса*[60], названные так в честь старинного названия местности (современная префектура Коти). Раз в год здесь проводится национальный чемпионат, собирающий до двухсот «бойцов». Сражаются собаки в небольшом отгороженном ринге. За схваткой наблюдают четверо судей. Правила и церемонии соревнований были тщательно разработаны и имели большое сходство с классической борьбой *сумо*. Даже ранги, которые присваивались собакам, носили идентичные названия, например: *одзэки* – «титул высшего класса», *ёкодзуна* – «чемпион» и др. Собака-борец в обличье *ёкодзуна* запечатлена в дереве мастерами-игрушечниками из префектуры Коти (о. Сикоку). Иконография *тоса ину* достаточно старая, сложившаяся

Собака *тоса ину*
Префектура Коти. 1990-е гг.
дерево, шнуры
ГМВ, инв. № 21514 I

Щенята
г. Ёкотэ, префектура Акита. 1957 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 1808 ДВ I

Болонка *тин*
Префектура Тиба. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

[60] Порода появилась путем скрещивания бульдога, бультерьеров и немецких пойнтеров. Собаки тоса имеют внушительные размеры: в среднем 80 кг веса и рост 75 см.

ся еще в период Эдо, но она сохранилась до наших дней. Игрушки обычно продаются во время собачьих боев, но их можно купить в качестве сувенира и в других префектурах.

В синтоистских представлениях обезьяна (*сару*) воспринималась как дух-покровитель горной местности. С течением времени она превратилась в «помощное» животное божеств. Так, бога гор Санно, почитаемого в народе как целителя, изображали вместе с обезьяной [4, с. 161]. У божества дорог Косина спутником также была обезьяна, и потому ее скульптурное изображение можно было встретить на обочине дорог. Следует особо отметить, что почти все основные типы игрушек в облике обезьян были созданы на юге игрушечниками о. Кюсю[61]. *Синко омотя* в виде этого зверька могла быть вотивом, который подносили храму в сопровождении просьб и заклинаний о благополучных родах и ниспослании детей [172, с. 140]. Такую роль выполняла, например, глиняная игрушка *кавара дзару* («черепичная обезьянка») из префектуры Вакаяма, которую в начале периода Эдо стали изготовлять мастера по производству черепицы. Ее иконография и стилистика свойственны больше миниатюрной пластике, чем игрушке. Обезьяна изображена стоящей во весь рост, держащей обеими лапками большой персик – символ плодородия. Монолитная скульптура с текучими, лишь слегка выявленными объемами отдаленно напоминает облик человека. Ее отличительная особенность – монументальность и особая тяжеловесность форм. Сохранен естественный цвет и фактура серой глины, лишь лицо и плод окрашены охрой в светло-красный цвет.

Иногда игрушечным обезьянкам приписывались другие функции. Из буддийской мифологии пришли в изобразительный фольклор *самбики сару* – три священные обезьяны, воплощающие идею «невидения зла», «неслышания зла» и «неговорения зла». Три фигурки, символизирующие отрешенность от жизни, – классический сюжет буддийской храмовой скульптуры, но в традиционной японской игрушке их изображают крайне ред-

Обезьяна *кавара дзару*
Префектура Вакаяма. Сер. XX в.
глина, глазурь
Частная коллекция

[61] До сих пор в горных местностях о. Кюсю живут тщательно охраняемые колонии обезьян, а один из небольших островов носит название Сарудзима («Обезьяний остров»).

ко, например, на о. Кюсю [172, с. 105]. Обезьяны были спутниками и служителями божества Сёмэнконго (Ваджраякши), в функции которого входила защита от духов болезни и злых демонов. На Дальнем Востоке его образ испытал влияние даосских идей, – в частности, культ Сёмэнконго соединился с культом даосского божества Косина. Обезьянки *косин дзару*, связанные с этим культом, делались из папье-маше и продавались по буддийским храмовым праздникам в знаменитом храме Ситэннодзи в г. Осака. Священная игрушка состоит из трех черно-белых фигурок, подвешенных при помощи шнурка к маленькой веточке. В народе фигуркам приписывали еще одно значение – быть оберегом от краж.

Охранительные функции были приданы и другим игрушечным образам обезьян. *Коноха дзару* («обезьяна из Коноха») – одна из старых игрушек, ее происхождение ученые датируют VIII столетием [109, с. 139]. Предполагают, что гончары деревень из горной местности Коноха, делавшие церемониальные сосуды, чтобы умиротворить божеств, которым поклоняются в святилище Касуга, занимались и производством игрушки [109, с. 139]. В свою очередь, народная легенда повествует, что однажды оставленная после работы мастерами глина неожиданно обернулась живой обезьяной. С тех пор фигурка обезьянки, вылепленной из глины с горы Амэяма, символизировала удачу. В народе ей также приписывали свойства приносить счастье в супружеской жизни, помогать матери вскармливать грудного ребенка, а также спасать дом от краж [172, с. 138–139]. Производство подобных игрушек по-прежнему сосредоточено в префектуре Кумамото (г. Гёкуто), где их делают из глины привычным для мастеров методом *тэбинэри* (лепка из глиняных жгутов). По темной неглазурованной поверхности фигурки разбросаны белые пятна с синими и красными кружками. Мордочка покрыта белым ангобом, и на ней красной краской нарисован пересеченный вертикальной линией круг с двумя точками – условное обозначение лица.

Необычный оберег представляла собой *омотя* в виде пирамиды *хиёрими дзару* («обезьяна-флюгер»), состоящая из множества (от семи до ста) фигурок. Самая верхняя обезьянка держит веер с изображением солнца (красный круг на белом фоне), который выполняет функцию флюгера. Скульптурная композиция достаточно небрежно слеплена из глиняных жгутов. Ее поверхность не покрыта глазурью, лишь мордоч-

Самбики сару – три обезьяны
о-в Кюсю. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Обезьяна *коноха дзару*
г. Гёкуто, префектура Кумамото. 1980-е гг.
глина, ангоб, роспись
ГМВ, инв. № 18761 I

Пирамида из обезьян *хиёрими дзару*
г. Осака. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Обезьяна на хурме
г. Хамамацу, префектура Сидзуока. 1980-е гг.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19184 I

ки животных выделены красным кругом и очерчены белым контуром. Игрушка, укрепленная на коньке дома, использовалась не только как флюгер, но и «отгоняла» духов болезней и зла.

Доставляла ребенку радость и обезьянка из папье-маше *какинори дзару*. Большой плод ярко-оранжевой хурмы, на который взгромоздилась обезьяна, выполнен как изделие *окиагари* («ванька-встанька»).

Образ дракона в дальневосточной культуре ассоциировался с космическими силами, управляющими природой через процесс порождения, роста и разрушения всего сущего. Он олицетворял светлую активную

силу, мужское начало *ян*. Дракон осуществляет связь между Небом и Землей, поднимаясь весной к облакам, а в августе хороня себя в толще вод. Он плывет среди волн, но в то же время он объят языками пламени, исходящими из его плеч и бедер. Но вода лишь внешняя среда, а огонь – его внутренняя сущность. Как пишет Л. Сычев: «Дракон являет зрелище единения двух противоположных сил: Неба и Земли, Огня и Воды, как весенняя гроза, где потоки плодоносного ливня сливаются со вспышками молний» [92, с. 26]. Дракон ассоциировался с дождем, оплодотворяющим и питающим землю, принося жизнь и благоденствие человечеству[62]. Но его появление могло быть грозным и зловещим – созданный им шторм или тайфун разрушал и опустошал землю. Поэтому дракон был не только объектом почитания, но и умилостивления.

В Японии упоминание о драконе содержится в древнем своде «Анналы Японии» (*Нихон сёки*, 720 г.). Бог Сусаноо убивает Ямато-но Ороти – гигантского дракона-змея о восьми головах и хвостах, – и в одном из хвостов находит меч, который становится божественной регалией, одним из священных символов императорской власти. Иконография этого мифического существа была заимствована из Китая: у него змеиное тело, чешуя, острые треугольные шипы на спине, орлиные когти на лапах, оленьи рога, длинные усы и бычьи уши. Под влиянием китайской культуры сложилось и представление о восьми разновидностях дракона, среди которых самыми популярными были: *рю* (*тацу*, кит. *лун*) – самый могущественный, живущий на небе дракон с двумя рогами на голове и длинными усами; *ти* (кит. *чи*) – дракон без рогов, обитающий в океане; *цзяо* – покрытый чешуей дракон, осевший в болотах или горных вершинах.

[62] См. подробнее [20].

Дракон
1981 г.
солома, плетение
ГМВ, инв. № 18288 I

Дракон
г. Киото, мастерские Фусими. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Дракон счастья (*фрагмент*)
Префектура Яманаси. Сер. XX в.
дерево, роспись
Частная коллекция

Тигр
1981 г.
солома, плетение
ГМВ, инв. № 18281 I

В особый культ было возведено почитание дракона Рюдзина, который считался синтоистским божеством, повелителем водной стихии, покровителем Японии. Под именем Ватацуминo ками он упомянут в «Сказания о деяниях древности» (*Кодзики*, 712 г.) и «Анналах Японии» (*Нихон сёки*, 720 г.). Он известен также как Оватацуми – божество моря в японской мифологии. Властитель морских вод имеет огромный рот, и он может принимать облик человека. Рюдзин живет во дворце Рюгудзю на морском дне, построенном из красного и белого коралла, откуда он контролирует приливы и отливы при помощи магической жемчужины. Его гнев может вызвать бурю и цунами, поэтому японцы молились Рюдзину о даровании хорошей погоды.

К XIX столетию, когда внимание к космогонической символике древности и мифологии отходят на второй план, дракон стал восприниматься как благопожелание на все случаи жизни. Пламенеющая жемчужина в его лапах (*ходзю*) осмыслялась как залог исполнения всех желаний[63]. Интересно отметить, что образ дракона, крайне популярный в произведениях классической японской живописи и декоративно-прикладного искусства, оставил равнодушным японских игрушечников. Возможно, потому, что это тот редкий вариант зооморфной игрушки, который практически не имеет обережной функции. А возможно, и потому, что этот в значительной мере китаизированный образ, исполненный глубокого философского смысла, был чужд простым японцам.

Игрушечного дракона изготовляли в основном как одного из зодиакальных животных двенадцатилетнего цикла для подарка людям, родившимся в год Дракона. Наиболее известной является глиняная фигурка из Фусими (Киото), запечатлевшая его выходящим из волн моря. Монументальные формы, целостность композиции, сочетания ярких цветов создают полный мощи образ дракона, выделяя эту игрушку из общей массы *омотя*, созданных на эту тему.

[63] В философских трактатах жемчужина олицетворяла двуединую сущность дракона, воплощающего слияние двух противоположных начал *ян* и *инь*. Ее рассматривают также как символ молнии и грома.

Тигр *синно но тора*
г. Осака. Сер. XX в.
папье-маше, роспись
Частная коллекция

Сказочный облик имеет «дракон счастья» (*фукурю*) из префектуры Яманаси. Согласно местному преданию, он обитает в озере недалеко от города Кофу. Глиняная фигурка дракона устремлена вверх, в небо, и является символическим выражением успеха в жизни.

Важное место в японском фольклоре занимал образ тигра, также связанный с древнейшими китайскими космогоническими и религиозно-философскими представлениями. Подобно тому как дракон является повелителем всех водных стихий, так и тигр есть владыка всех наземных животных. И не только потому, что, обладая физической силой и мощной жизненной энергией, он может победить любого из них, но и потому, что на его лбу есть три темные полоски, образующие иероглиф ван – «князь», «король», «правитель». Эти два существа – дракон и тигр – образуют две великие силы Вселенной.

В «Книге перемен» (И Цзин, 1-е тыс. до н. э.) тигр фигурирует в астрологическом и космологическом учениях. На древней китайской карте Неба были нанесены сыфан – четыре направления, каждому из которых соответствует своя эмблема и время года: север и зима – черепаха, обвитая змеей, юг и лето – красная птица (птица феникс), восток и весна – бирюзовый дракон, запад и осень – белый тигр[64]. Китайцы называли тигра «звездой великой белизны». По легенд

[64] Западная часть небосклона считалась местом обитания белого тигра, возможно, потому, что в горах Средней Азии, находящихся по отношению к странам Дальнего Востока на западе, в древности действительно жили белые тигры, которые с наступлением холодов спускались в долины и совершали опустошительные набеги. Страх перед ужасным зверем был так велик, что «западное направление» стало ассоциироваться с тигром.

Тигр
Префектура Симанэ. 1957 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 2086 ДВ II; 2083 ДВ II

де, тигр обитал на Млечном пути («Серебряный ручей Неба»), так же как белый заяц на Луне. С белым тигром был связан один из пяти звездных дворцов, символизирующий долголетие [112, с. 17]. В древности тигра соотносили с нижним миром, отличным от земного, который ассоциировался с призраками и демонами, над которыми он властвовал. По этой причине он, как уже сказано, олицетворяет запад, осень, землю, то есть все, что подвластно принципу инь. Согласно даосскому учению фэншуй, тигр и дракон представляют ветер и воду. Равновесие этих противоположных сил создает благоприятные атмосферные условия, они порождают холод и сухость, тепло и влажность в определенные сезоны и определяют рост, созревание и увядание растений в строго определенное время. Небесное влияние воды представлено морями, реками, ручьями и озерами, а ветра – горами, равнинами и скалами, деревьями и строениями. На изобретенном даосами геомантическом компасе зеленый дракон, сила ян, с его счастливым влиянием располагался справа, а белый тигр, сила инь, с несчастливым влиянием – слева. Необходимо было умилостивить силы воды и ветра, чтобы сохранить гармонию в мире [112, с. 18].

Согласно китайским мифологическим представлениям тигр может видеть в темноте при помощи волшебного света, льющегося из его глаз. Это сияние аналогично свету жемчужины, которую держит во рту дракон. Это *вэй* – источник власти. Среди ребер тигра яко-

Тигр *харико тора*
г. Канадзава, префектура Исикава. 1957 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 2082 ДВ II

Тигр
г. Токио. Сер. XX в.
солома, плетение, окрашивание
Частная коллекция

Змея
г. Фудзи. 1980-е гг.
солома, плетение
ГМВ, инв. № 18280 I

бы расположен особый телесный орган, состоящий из мяса и косточки длиной около 2,5 см, который, по поверьям японцев, является очень ценным, так как взятый даже из тела убитого животного сохраняет магическую силу. Человек, ставшим его обладателем, будет властвовать над людьми и животными [112, с. 18]. Вера в тигра как повелителя демонов, могущего отнять у них власть и лишить дьявольских способностей, была настолько сильной, что в представлении китайцев и японцев не только само тело тигра или его изображение, но даже отдельные части (зубы, измельченные кости, шкура, желчь и т. п.) использовались во многих формах магии. Тигровые обереги и амулеты, отвращающие неудачу, бедствие и гибель, отпугивали нечисть «тигриной смелостью». Интересно, что подобные предметы были распространены среди китайских воинов уже в эпоху Хань (III в. до н.э. – III в. н.э.) [112, с. 19].

После прихода на Дальний Восток буддизма образ тигра стал толковаться в противоположном учению даосов свете. Он больше не относился к темным силам, а стал олицетворением положительного мужского начала *ян* [112, с. 21]. Его массивное, но пропорциональное тело, красота расцветки, грация движений, а главное – превосходство над другими зверями и храбрость сделали его символом власти и величия буддийского учения.

В Японии реальных тигров в природе не существовало, он был таким же мифологическим существом, как и дракон. Тем не менее культ тигра получил большое распространение, а его образ стал излюбленной темой в японском искусстве. В народном сознании тигр выступал, прежде всего, в своей ипостаси грозы демонов и духов болезни. Почитание тигра было связано с культом Сукунабикона, синтоистского бога лекарственных трав и горячих источников. Наиболее известный в Японии храм, посвященный этому божеству, находился в г. Осака в квартале Досёмати, где была сосредоточена оптовая торговля лекарствами [165, с. 43]. В период Эдо наряду с Сукунабикона в нем почитали и божество Синно-сан (кит. *Шэнь-нун*) китайского происхождения, бога-создателя медикаментов.

Змея
1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 18184 I

В древнекитайской мифологии Шэнь-нун выступал в качестве культурного героя, обучившего людей земледелию и приготовлению лекарств. С ним же в Китае связывалось начало торговли, так как он не только стал выпускать лекарства, но и устроил первые меновые базары. В поздней китайской народной мифологии Шэнь-нун вошел в триаду мифических государей и стал покровителем медицины. Постепенно в Японии сложилась обрядовая практика и праздники, посвященные Синно-сан. В праздничный день (22–23 ноября) к веткам низкорослого бамбука прикрепляли фигурку тигра из папье-маше (*синно но тора*), который служил амулетом от нечистой силы. Такие же фигурки раздавали паломникам, пришедшим в храм. В народе верили, что обладатель этой игрушки не заболеет, его не коснется эпидемия. Веточка, к которой привязывали фигурку, имела глубокий символический смысл – тигр всегда сочетался с бамбуком, который сгибался перед ним, аналогично сила фармацевта нуждалась в слабости (болезни), чтобы ее одолеть.

Игрушки со схожим предназначением производились в префектуре Симонэ. Их продавали у знаменитого синтоистского храма Идзумо, где поклонялись синтоистскому божеству Окуни-но микото, покровительствующему сельскому хозяйству и медицине. Стоящий тигр имеет качающуюся головку и поднятый кверху хвост, который является съемным элементом. Лаконичность объемов, выразительность пластического решения, условность росписи в виде чередующихся полос желтого и белого цветов – все это не нарушало правдоподобности облика зверя – его величавость, ленивую грацию движений, крадущуюся походку. Но грозное начало подлинных тигров здесь явно уступило место добродушию народной игрушки.

Появление тигров с качающимися головками (*кубибури тора*) относится к периоду Мэйдзи (1868–1912). Прототипом для мастеров-игрушечников из разных областей страны послужила модель, выполненная мастером Аракава Кисай из Идзумо. У более ранних средневековых образцов хвост сфор-

мирован вместе со спиной животного, как, например, у изделий г. Сэндай в префектуре Мияги [172, с. 124–125]. Трудно установить, когда игрушечные тигры приняли на себя функцию оберегов, предохраняющих людей от эпидемий, и что послужило этому причиной. Широко распространена версия, что в эдоский период во время холеры раздавали лекарство, в состав которого, согласно преданию, входили кости черепа тигра. В связи с тем что нуждающихся в снадобье было очень много, стали в большом количестве изготовлять фигурки тигров из папье-маше и раздавать их пришедшим в храм за помощью людям [165, с. 43]. Сыграло роль и то обстоятельство, что слово «холера», пришедшее в Японию из голландского языка, стало обозначать «тигровую болезнь» (*коэки*). Это получилось из-за того, что голландское слово *корэра* («холера») стало на местном диалекте звучать как *корори*. Традиционно сложилось так, что для первого слога *ко* был выбран иероглиф, означавший «тигр». Возможно, это было связано с тем, что и лекарство от холеры воспринималось тогда как нечто грозное и опасное: в пилюли входила серная окись мышьяка золотистого цвета с перламутровыми блестками – весьма ядовитое вещество, имеющееся в составе минерала опермента[65] [166, с. 1374–1375]. В народе пилюли назывались «кружок опермента, в котором голова тигра уничтожает чертей» [166, с. 1374–1375]. Нельзя, разумеется, исключить то, что в состав пилюль действительно входили толченые кости черепа тигра, что вполне в духе изготовления средневековых лекарственных снадобий.

К тиграм обращались также с просьбой о наделении мужчин храбростью и мужеством. В целом ряде префектур, например в Мияги (г. Сэндай), Исикава (г. Канадзава), Фукуока и др., крестьяне украшали фигурками *харико тора* («тигров из папье-маше») кукольные стенды в Праздник мальчиков. Достоинство подобных игрушек, как верили местные жители, состояло в том, что они делали ребятишек неустрашимыми, вселяли веру в победу, передавали им свою силу [165, с. 31]. Простодушны деревенские поделки из Канадзава – стоящие тигры с неуклюжими выступами вместо ног, без хвоста и ушей, с подвижной головкой. Ярко-желтая окраска, черные полоски и завитки росписи дополняют наивный облик игрушки.

Достаточно редким местным вариантом игрушки являются тигры, сплетенные из соломы (*мугивара но тора*) красного, желтого и фиолетового цветов, служившие сувениром в синтоистском храме Анамориинаридзиндзя (Эдо) и буддийском храме Кавасакидайси (префектура Канагава, г. Кавасаки)[66].

Производство *омотя*, процветавшее здесь в середине XVIII в., к началу XX столетия пришло в упадок, а затем и вовсе прекратило свое существование [172, с. 125]. В настоящее время такой игрушечный тигр – большая редкость.

Змея
г. Токио, мастерские Асакуса. Сер. XX в.
дерево, раскраска
Частная коллекция

Мышь с кошельком
Префектура Сига. Сер. XX в.
керамика, роспись
Частная коллекция

[65] Опермент – минерал, содержащий 61% мышьяка и 39% серы, использовался для приготовления лекарств.

[66] Название храма Кавасаки-дайси переводится как «Великий учитель Кавасаки». Таким несколько странным образом был в 1813 г. переименован буддийский храм Хэйкэндзи в г. Кавасаки за то, что именно туда совершил паломничество одиннадцатый *сёгун* Токугава Иэнари, чтобы помолиться об исцелении и получить защитный амулет. Гордые вниманием правителя страны, жители Кавасаки присвоили храму почетное звание «Великого учителя». Возможно, *мугивара но тора* и был тем защитным амулетом, который увез из Кавасаки *сёгун*.

Примечательно, что одновременно таких же соломенных тигров продавали прихожанам синтоистского храма Анамориинари-дзиндзя в самом Эдо и с той же целью – укрепить здоровье и защитить от болезни.

Мышь с тюком риса
г. Киото, мастерские Фусими. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Мышь
г. Канадзава, префектура Исикава. 1981 г.
дерево, бумага, нить
ГМВ, инв. № 18258 I

Кабан
1980-е гг.
солома, плетение
ГМВ, инв. № 18286 I

Почти во всех мифологиях, в том числе и японской, образ змеи был связан с плодородием, водой, дождем и домашним очагом. С другой стороны, змея у японцев была эмблемой неги, хитрости и зла. Она внушала страх и уважение своей близостью к дракону, обладанием сверхъестественной силой. К. Вильямс пишет, что убить змею, живущую под домом, было плохой приметой, а вот купить змею и выпустить ее на свободу было добрым делом, за которым последует вознаграждение [100, с. 143]. Змея, свернутая в кольцо, – форма сакральной игрушки, так как она была «помощным» животным богини счастья Бэнтэн. Ее выставляли на алтарь *камидана* как подношение божеству. К ней обращались с молитвами и просьбами.

В местных синтоистских культах змею связывали с божеством Мёдзином, и ее изготовлением занимались ремесленники, живущие при храмах, как, например, в Хакусан-дзиндзя (г. Ниигата), где поклонялись *хэби мацу мёдзин* («божеству-змее»). Это стилизованное изображение белой змеи, свернувшейся в клубок под ветками сосны, якобы приносящей владельцу богатство. Соломенные змейки были связаны и с другим синтоистским божеством – Ко-но хана-но Сакуя химэ, которому поклонялись в святилище Фудзи-дзиндзя на горе Фудзи.

Не являясь всеобщей любимицей у японцев, змея тем не менее выступала как вестница богатства. В основе веры, что змея «в родстве с деньгами», лежало понятие *минаруканэ* (*ми* – «змея», *канэ* – «деньги») [166, с. 132]. Игрушки в виде деревянных змеек пользовались большим спросом в деревнях, так как существовало поверье, что, не причиняя вреда воде, они нейтрализуют действие вредных веществ и даже яда, поэтому их подвешивали к деревянным рамам колодцев. Считалось также, что подобные игрушки могли защитить людей от эпидемических болезней. Если фигурки змей вывешивали на кухне, они предохраняли от вредных насекомых [166, с. 132].

В крестьянских обрядовых праздниках при синтоистских храмах обычно участвовала глиняная игрушка, как, например, змейка, созданная мастерами поселка Цуцуми (пригород г. Сэндай), – достаточно реалистическое изображение пресмыкающегося с грубоватой, словно растрескавшейся поверхностью, примитивно раскрашенной.

Мышам в японской традиции была отведена почетная роль быть спутником божества счастья и богатства Дайкоку, и поэтому, пусть и опосредованно, им приписывалась схожая символика. В иконографии мышей-игрушек часто использовались атрибуты Дайкоку, как, например, волшебный молоток *утидэ* в глиняном изделии кукольников поселка Обата (префектура Сига).

В народных представлениях мышь выступала как олицетворение богатства и достатка в доме. Мыши и амбар, полный риса, – это были два понятия, слившиеся в сознании японцев воедино. Такое значение имела игрушечная мышка с тюком риса, вылепленная из глины мастерами префектуры Сига. Сходную функцию выполняла *омотя* из г. Канадзава (префектура Исикава), которую делали уже в годы Тэмпо (1830–1844). К ней обращались с просьбой и молитвами, чтобы досыта поесть риса. Это небольшая механическая игрушка – если нажать на бамбуковую пружинку, головка животного опускается и мышь наклоняется к рису в плошке. Тулово выполнено из отходов дерева павлонии (*кири*) и в процессе обработки слегка опалено.

Аналогичное значение имели глиняные игрушки из префектуры Сига. Одна из них – *ояко нэдзуми* – мышь с мышонком, опирающиеся на тюк с рисом, другая – *кинтяку нэдзуми* – мышь с кошельком, полным денег. *Омотя*, изображающие мышей, иногда представляли сугубо местную традицию. Так, в префектуре Аомори (г. Хиросаки) крестьяне верили, что, если младенец будет дудеть в глиняную свистульку-мышь, насекомые разбегутся и погибнут.

Кабан, как и дракон, не стал популярной темой в японском народном искусстве. Чаще всего его изображали как один из знаков «животного цикла» и дарили человеку, который родился в год кабана. Отношение к нему в народе было двойственным. С одной стороны, он олицетворял для японцев смелость, твердость, целеустремленность, поскольку, сражаясь, идет напролом, яростно атакуя противника и никогда не спасаясь бегством. С другой стороны, над кабаном подсмеивались, считая его диким и глупым зверем, потому что ярость его слепа и он способен бессмысленно крушить все вокруг на своем пути.

Обычно игрушка с изображением этого животного была талисманом, сулящим «золотую судьбу», как, например, скульптурка божества счастья Дайкоку верхом на кабане. На груди у Дайкоку герб (*мон*) в виде иероглифа «сокровище». Подобные игрушки из папье-маше делали мастера из префектуры Сайтама (г. Фунато). Они пользовались таким большим успехом, что их доставляли в г. Эдо и продавали паломникам в храме Камэйдо Тэндзин.

С историческими событиями связана игрушка-амулет в виде кабана из святилища Гоо-дзиндзя в Киото, где почитается обожествленный аристократ второй половины VIII в. Вакэ но Киёмаро. Согласно преданию, когда Киёмаро совершал паломничество в г. Уса, внезапно явились кабаны и далее сопровождали его на всем пути следования [166, с. 148]. Фигурка искусно сложена из светло-коричневой бумаги и зажата между расщепленными концами бамбуковой палочки. На прикрепленной к ней табличке написано «защитный талисман» и указано название храма – «Гоо-дзиндзя».

Игрушки, изображающие овцу, достаточно редки. Вплоть до XVII в. японцы имели смутное представление о различиях между козами, овцами и баранами. Их завезли в страну голландцы, но популярность они так и не приобрели. Обычно фигурку овцы можно встре-

Кабан
г. Киото. Сер. XX в.
бумага
Частная коллекция

тить в наборах, изображающих животных двенадцатилетнего цикла, которые являются, как уже говорилось, талисманами счастья. Подобные наборы, вырезанные из дерева, продаются в знаменитом синтоистском храме Касуга-дзиндзя в г. Нара. Они изготавливаются в технике *иттобори*, популярной среди местных мастеров.

Наиболее старая иконография сохранилась в игрушечных изделиях мастеров Фусими в Киото. Это глиняная фигурка стоящей овцы (или козла) с перекинутым через спину полотенцем наподобие попоны, с изображением иероглифа «счастье». Образ животного, однако, давался мастерам трудно, зачастую в одном изделии смешивались признаки разных парнокопытных. Стоящая фигурка больше напоминает лошадь, объемы переданы суммарно, приблизительно. Преувеличенно выпуклые глаза, вытянутые губы большого рта создают неприятное ощущение.

Чаще всего среди подобных *омотя* встречаются игрушки, образы которых сложились в период Мэйдзи и даже в более позднее время. Это изделия из глины: пастушок с флейтой в руках, сидящий на спине лежащего козла (префектура Сига, г. Обата), овца с ягненком (префектура Гифу, г. Химэ), колокольчик в виде козла с цветочным узором (префектура Акита, г. Ёкотэ).

Как у многих народов, особое место в религиозных и мифологических представлениях японцев занимали птицы. В народной культуре наиболее наглядна их связь с аграрным календарем, ведь в старину по ним определяли сроки полевых работ и смену времен года. Соловей запевал в бамбуковых зарослях в конце января, – значит, подошла весна; жаворонок в марте провожал среди фиалок последние дни весны; в августе прилетали первые гуси; в сентябре стаи журавлей летели в теплые края среди облаков, несущих морозы. Постепенно образ птицы мифологизируется, становится все более опоэтизированным. Так, перепелка была птицей осени, времени сбора урожая, но в ее образ вошли и нотки поэзии. Она олицетворяла для японцев *фурусато* – малую родину, т. е. место, где человек родился. *Фурусато* – это неразрывная связь с семьей и почитание стариков. Перепел и перепелка являлись также талисманами долголетия. Как обереги, помогающие при родах, деревянные игрушки в виде перепелок продавали в буддийских храмах Хокёдакэ и Хисаминэ (префектура Миядзава). Их всегда предлагали парами как залог появления детей обоего пола.

Соловей *угуису*, обитающий в кустарнике или высокой траве, выводил птенцов в мае-июне, как раз во время посадки риса. Это обстоятельство дало основание крестьянам видеть в этой птице пророчицу нового урожая [83, с. 84]. Со времен раннего средневековья незаметная маленькая птичка в представлениях японцев стала ассоциироваться с буддизмом, так как в ее трелях повторяются звуки *хоккё-кё*, что напоминает название священного буддийского текста *Хоккэкё* («Сутра Лотоса»[67]) [112, с. 252]. Крестьяне, в свою очередь, верили, что громкие звуки ее песни способны изгнать демонов. Обычно фигурки игрушечных соловьев подвязывали к миниатюрным бамбуковым флейтам, как это делали мастера маленького городка Такаодзан в окрестностях Эдо.

Непосредственно с буддизмом был связан также целый ряд других игрушек-

Овца
г. Нара. Сер. XX в.
дерево
Частная коллекция

Овца
г. Киото, мастерские Фусими. Сер. XX в.
глина, роспись
Частная коллекция

Соловей
Префектура Нагано. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 18263 I

[67] «Сутра Лотоса» или «Лотосовая сутра» (санскр. *Саддхармапундарика-сутра* – «Сутра лотоса благой дхармы») – санскритский текст, составленный предположительно в первой половине III в., наиболее авторитетная из больших сутр, излагающая в прозе и стихах учение *махаяны*.

птичек. Во многом этому способствовали буддийские представления о вере в перерождение души. Широко распространенным ритуалом был отпуск птиц – *ходзё-э* (кит. *фан шэн*), который пришел в Японию в VII в. из Китая. Он проводился осенью пятнадцатого числа девятого лунного месяца. В период Эдо *ходзё-э* отмечался как в буддийских, так и в синтоистских храмах. Отпуск птиц, возможность дать свободу живым существам рассматривался как благое дело, проявление милосердия, благожелательное отношение к природе. Так, осенью в храме Ивасимидзу, посвященном богу Хатиману, освобождали голубей. Игрушки в виде голубей делали в разных районах Японии. В префектуре Аомори имели хождение глиняные свистульки-голубки. Они выполняли разнообразные обережные функции: предохраняли детей от истерик, гарантировали защиту от глистов, а главное – своим шумом и свистом отпугивали злых демонов от ребенка. Чаще всего их дарили мальчикам в праздник *танго но сэкку* на счастье и хранили в домашнем алтаре. Покрытые белой глазурью, расцвеченные желтой, красной и зеленой краской, они привлекают внимание своей безыскусной красотой.

Широко известно в игрушке и *нэцкэ* изображение воробья. Оно сильно упрощенно, условно и похоже на фигурку надутой птички, отсюда ее название – *фукура судзумэ* («раздутый воробей»). Смысл изображения

Голубь-свистулька
Префектура Аомори. 1960-е гг.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 18736 I

Воробей-свистулька
1960-е гг.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 19172 I

заключен в игре слов, столь привычной для японцев. Слово, звучащее как *фукура*, но записанное другими иероглифами, означало «много счастья» [112, с. 252]. Благопожелательный смысл, заключенный в наименовании игрушки, способствовал ее популярности, и она заслужила прозвище «счастливый воробей». Керамическая птичка компактна, ее объем обобщен. Вместе с тем ей характерны и присущая японским игрушечникам наблюдательность, и умение одним штрихом передать отличительные особенности объекта.

За неугомонный щебет, непоседливость и беспокойный характер воробей приобрел репутацию болтуна, и в Японии принято говорить: «Слишком много разговоров – совсем как у воробья» [112, с. 252]. Вместе с тем эта маленькая серая птичка ассоциируется у японцев с понятием преданности. Возможно, это случилось потому, что она повторяет звуки «тю, тю», что созвучно выражению «будь предан, будь предан». Вероятно также, это представление сложилось благодаря особому характеру супружеских отношений у воробьев. Когда один из супругов умирает, другой хранит одиночество. Воробьев было принято держать в клетках при храмах и выпускать по торжественным случаям, как на свадебных церемониях, так во время похорон.

Особый смысл японцы вкладывали в образ фазана, символика которого была связана с семьей, родительской заботой. На о. Кюсю, где эта птица была наиболее популярна, она воспринималась как символ радости, жизненной силы, процветания.

Фазан-повозка
г. Хитоёси, о. Кюсю. 1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 18251 I

Глава 5

ПРАЗДНИЧНЫЕ КУКЛЫ

Словно бумажный змей,
Рвется душа
На ветру.

Иппицуан (1790–1848)[68]

Праздничные, или, как их еще называют, церемониальные, куклы (*хина нингё* и *гогацу нингё*) не только один из специфических видов японской игрушки, но и феномен традиционной культуры в целом. По мере формирования праздничной культуры родилось особое искусство создания этих кукол, сложилась определенная эстетика, впитавшая в себя методы и приемы буддийской скульптуры, театральных масок, классической японской гравюры. В отличие от местных народных игрушек, праздничные куклы сформировались под воздействием придворной культуры Киото и по своей сути гораздо ближе к произведениям декоративно-прикладного искусства, чем к народному творчеству. По своей духовной значимости и традиционности они заняли столь важное место в культуре Японии, что, в свою очередь, оказали воздействие на другие виды искусства. Образы церемониальных кукол стали привычным сюжетом в гравюрах, *нэцкэ*, керамике, тканях. Влияние праздничных кукол можно усмотреть даже в театральной традиции. Так, в сценографию театра Кабуки была введена поза *татибина* (стоячие куклы), – например, в спектакле *Ёсицунэ самбондзакура*, где в одной из мизансцен есть красивая каноническая поза, изображающая *обина* («кукла-мужчина») и *мэбина* («кукла-женщина») с характерным для них сложением рук. Детские воспоминания о церемониальных куклах живут в самой глубине сердец взрослых людей, будь то простой обыватель или знаменитый поэт:

Вот из ящика вышли…
Разве ваши лица мог я забыть!
Пара праздничных кукол.

Ёса Бусон (1716–1783)[69]

Даже в XX столетии они по-прежнему волнуют японцев – им посвящает блистательные страницы Акутагава Рюноскэ (1892–1927), их запечатлевает в одном из своих фильмов Акира Куросава (1910–1998, «Сны Акиры Куросавы»).

Исследуя праздничные куклы, необходимо подробнее остановиться на истории самих праздников, с которыми они были неразрывно связаны. Речь пойдет о, пожалуй, наиболее известных японских праздниках – Празднике мальчиков и Празднике девочек. В их описании я остановлюсь, прежде всего, на таких важных моментах, как выявление общности обоих праздников, возникших на одной религиозно-мифологической основе в VII–XII вв., на их связи с шаманизмом и ранним синто, религиозно-магических функциях и общинном характере. По мере сложения японской государственности происходит мифологизация праздников, включение их в ритуалы императорского двора и, наконец, превращение в общенациональные праздники. Отмечая сходство праздников, следует акцентировать внимание и на их различиях, которые привели к дальнейшему размежеванию, сложению у каждого из них своих особенностей сценографии, а также сюжетной основы и иконографии кукол. В *танго но сэкку* (Празднике мальчиков) особое внимание уделялось молению о даровании мужской жизненной силы, здоровья, храбрости и упорства. В *хина мацури* (Празднике девочек) важное значение имел культ плодородия, матери, продолжения рода. Так своеобразно реализовались в них философские идеи *ян-инь* (мужское и женское начало, союз которых олицетворял гармонию во Вселенной).

Танго но сэкку вел свое начало от военно-спортивных ритуалов, проводившихся при императорском дворе, и под влиянием самурайской культуры сформировался в период Камакура (1193–1333) как ежегодный праздник феодального дворянства. *Хина мацури* возник в III–VI вв. из сакральных игр в «дочки-матери», где, осваивая взрослый мир, дети переносили в свою игру церемонии и особенности придворного быта, и под влиянием императорского синто превратился в особый церемониал, воспроизводящий жизнь императорского двора. Культ мифических героев был заменен здесь культом императора. Постепенно ко второй половине XVII в. были выработаны строгие правила проведения праздника, его композиционная структура, основные элементы. Куклы и кукольная выставка становятся основным содержанием праздника.

Дальнейшее развитие обоих праздников было связано с последующей демократизацией общества в период Эдо, когда упрочились традиции третьего сословия, сложилась новая городская культура. Оба праздника распространяются в среде горожан, в них принимает участие большое количество людей, среди которых не все разделяли религиозные чувства устроителей. Происходит его демократизация, десакрализация, «снижение» обожествляемых в *хина мацури* образов императорской семьи. В то же время оба праздника приобретают дополнительные функции, становятся одним из орудий воспитания молодежи в духе традиций. Отсюда дидактическая, воспитательно-познавательная, ценностно-ориентационная функции праздников. Особое значение приобретает и их эстетическая функция.

[68] Иппицуан – литературный псевдоним художника Икэда Ёсинобу (1790–1848), постоянно сотрудничавшего с Утагава Куниёси (1796–1861). Он является автором кратких биографических текстов на гравюрах из серии Куниёси, посвященной 47 преданным вассалам, отомстившим за смерть господина. Стихотворение Иппицуан приписывает одному из них – самураю Хаяно Цунэнари. *Пер. М. Успенского.*

[69] Пер. В. Марковой.

Имеющийся материал позволяет выявить основные иконографические типы праздничных кукол, частичное видоизменение сложившихся образов под влиянием художественной моды и эстетических принципов позднего средневековья. Художественные достоинства этого вида кукол дают возможность рассмотреть их в единой художественной системе японского искусства как один из феноменов традиционной культуры.

Праздник девочек имеет несколько названий, связанных с его семантической основой. Его наиболее древнее, в настоящее время устаревшее название – *дзёси* («день Змеи»), так как первоначально он отмечался в первый день Змеи третьего лунного месяца. В III в. празднование было перенесено на третий день третьего месяца независимо от того, какой это был день по циклическому календарю [166, с. 232] [70]. Позднее он получил еще одно название – *тёсан* («наслоение трех»), которое существовало наряду с прежним наименованием. Еще одно широко бытовавшее его название – *момо но сэкку* («праздник персиков»), так как праздник совпадал со временем цветения этих деревьев[71]. В некоторых районах его даже отмечали позже: третьего числа четвертого месяца, то есть тогда, когда начиналось цветение. Но все же самым популярным, особенно в наши дни, является название *хина мацури* (букв. «праздник кукол»), что отражает общую картину праздника, где важнейшее место отводилось куклам – *хина*[72].

[70] Этот обряд получил распространение в период Хэйан. В этот день аристократы собирались на берегу реки, совершая обряд очищения. Он состоял в том, что его участники терли о свое тело фигурки *катасиро* или дышали на них, а затем выбрасывали в воды рек или морей. Считалось, что таким образом можно избавиться от скверны. С этим обрядом был связан и праздник «пира у реки», проходивший в виде поэтического турнира. Своим происхождением он был обязан китайской культуре [167, с. 98–99].

[71] В Китае персик называли «деревом солнца» или «деревом *ян*» (светлой мужской силы), и, по поверьям, он обладал силой очистительного изгнания любой скверны. Под влиянием китайской традиции его символическое содержание было переосмыслено в Японии. Во время совершения обряда очищения от зла и предотвращения несчастий сложился обычай пить персиковое *сакэ* [100, с. 266].

[72] *Хина мацури* по принятой в литературе традиции называют Праздником девочек, поскольку это в полной мере отвечает содержанию церемоний, восходящему к древней обрядовой практике.

Утагава Кунисада (1786–1864). Актеры театра Кабуки в виде *татибина* – кукол для Праздника девочек
1863 г.
цв. ксилография
ГМВ, инв. № 17665 I

Хина мацури, сформировавшийся в народной среде, носил родовой сельский характер. Он обозначал начало полевых работ, когда к божествам обращались с просьбой о благополучии общины. Время его проведения – март, сезон посадки проса, которая издавна считалась женским занятием. В результате на все последующие века *хина мацури* оказался связанным и с этим сезоном, и с жизнью женщины. Особая роль, отводившаяся в обрядовых действиях куклам, возможно, восходила к традициям шаманизма и к ритуальной практике раннего *синто*. Родовые куклы существовали у многих шаманских народов, например у алтайцев или алеутов. Они выступали чадородательницами, хранителями домашнего очага, оберегами от болезней[73]. Схожесть элементов с шаманскими обрядами можно провести и с самим праздничным действием *хина мацури*. Оно предусматривало существование определенного набора ритуальных фигурок[74], «кормление» их в определенное время ранней

[73] Уже упомянутые ранее в связи с рассказом об обрядовых куклах *хоко* родовые куклы алтайцев *ámágандар* были обязательной частью приданого невесты.

[74] В правлении императрицы Суйко (592–623 гг.) существовал обычай в третий день третьего месяца торжественно выставлять двенадцать кукол, одетых в шелковые одежды [110, с. 6]. У алеутов у каждой женщины также было двенадцать кукол. Раз в году происходило их символическое кормление. Кукол рассаживали в правом углу на лавках на полотенце, слева от них ставили ветку-развилину, справа – бубен. Перед куклами помещали три деревянные чаши с пшеничной кашей. После потчевания кукол угощали присутствующих. Раз в десять лет в честь кукол закалывали барана. Куклы сидели перед чашками до следующего утра, когда их, сложив в мешок, отправляли на печку. Кормление кукол, помимо традиционного ежегодного, могло состояться по поводу затянувшихся родов или болезней глаз у родственников [41, с. 22].

весной, раскладывание кукол на ткани и украшение стенда по краям сухими деревцами и, наконец, наличие самой ритуальной еды из рисового теста, т. е. из основного злака, имевшего магический смысл. Сезонный общинный праздник третьего месяца, вобрав в себя идеи плодородия, очищения, поклонения предкам, со временем превратился в универсальный.

Девочкам разрешалось заниматься и нянчиться с куклами *хина* лишь в праздничный день, их никогда не использовали в повседневных играх. До сих пор в Японии существует поверье, что *хина нингё* нельзя выставлять надолго, так как это отдаляет желанный час замужества, поэтому кукол вскоре после праздника убирают до следующего года [117, с. 3].

Наиболее древней формой церемониальных кукол является пара бумажных фигурок птиц – *обина* («самец») и *мэбина* («самка»), со временем приобретших облик мужчины и женщины. С большой долей осторожности можно предположить, что это реликты древних земледельческих культов. Две птицы – самец и самка (впоследствии мужчина и женщина), а конкретнее – петух и курица (*ниватори*) – символизировали соединение мужского и женского начала, оплодотворение земли, деторождение. В народной среде – это извечный талисман, способствующий брачным узам. Известно, что у дальневосточных народов курица играла особую роль – служила символом-заменителем невесты, а в юго-восточных провинциях Китая допускалось такая форма обряда, при котором роль жениха «выполнял» петух. Косвенным подтверждением этого может служить включение в ритуал и развлечения *хина мацури* петушиных боев (*ториавасэ*), о чем свидетельствуют документы периода Эдо [177, с. 196].

Интересно, что в состав иероглифов *хина* (*хина нингё*), обозначающих церемониальные куклы, входит иероглифический элемент птицы. В период Хэйан слово *хина* встречалось в виде *хихина*: слова *хи-хи* передавали звуки голоса птиц, а слог *на* добавлялся от глагола *наку* – «петь», «щебетать», «чирикать». *Хихина*, таким образом, можно перевести как «нечто маленькое, миловидное, подобное птичке или птенчику». Лишь позднее в слово *хина* стали вкладывать смысл «миниатюрная форма вещей» (*хинагата*), а слово *хина нингё* переводить как «маленькая куколка, уподобленная человеку» [167, с. 96].

В генезисе Праздника девочек можно проследить также реминисценции культа цветов и целебных растений. Так, *хина мацури* традиционно ассоциируется с персиком. Плод дерева персика напоминал женские гениталии и символизировал деторождение, потомство, продолжение жизни и, таким образом, бессмертие. Цветы олицетворяли такие черты женского характера, как нежность, чуткость, миролюбие, обеспечивающие семейное счастье. В синтоистской практике плод персика служил в качестве жертвоприношения, так как уже в ранних синтоистских мифах он был осмыслен как сакральный предмет. Упоминание о нем есть в «Анналах Японии» (*Нихон сёки*), где сказано, что, спасаясь бегством из страны Тьмы, Идзанаги сорвал с дерева, росшего у выхода из нее, три плода и тем самым обратил преследователей в бегство. Позже Идзанаги сказал им: «Вы спасли меня от беды. Так же спасайте жителей той страны, которую я создаю» [91, с. 26].

Литературные источники свидетельствуют, что с конца периода Хэйан уже имели место ритуальные игры с куклами. В знаменитых романах того времени, таких как «Повесть о Гэндзи» Мурасаки Сикибу или «Записки у изголовья» Сэй Сёнагон, уже появляется слово *хина асоби* («действо, манипулирование, игра с куклами *хина*»). Но следует отметить, что на этом этапе куклы еще не были основными предметами праздника.

Ранний вариант *хинадан*
Стиль Киото
Прорисовка с гравюры

***Хинадан* с моделью дворца Сиситдэн**
Стиль Киото. XX в.
(на верхней полке в глубине – императорская чета, на средней – пара бумажных *татибина* и пара апотропеев *хоко* в окружении императорской стражи и слуг *ситё*)
Частная коллекция

Хина асоби было приятным времяпрепровождением придворных дам ранней весной, когда при помощи кукол и других принадлежностей воспроизводились сцены из жизни императорского двора. В своей книге Сэй Сёнагон упоминает об одной даме, изготовившей в подарок императору несколько красивых кукол наподобие придворных пажей. Ростом в пять вершков, они были наряжены в парадные одежды, волосы расчесаны на прямой пробор и закручены локонами на висках. Написав на каждой кукле ее имя, она преподнесла их императору [93, с. 219]. Возможно, перед расставленными куклами совершали культовые действия, связанные с шаманизмом и императорским синто. К сожалению, достоверных сведений сохранилось крайне мало. К. Ёкояма предполагает, что игра *хина асоби* легла в основу действа, известного впоследствии как *хина мацури*, т. е. со временем превратилась в современный Праздник девочек [167, с. 96]. Известно, что в период Хэйан уже существовала определенная группа игрушек, изображавших придворных и получивших название *о-хина*. Среди них были две куколки – супружеская пара, которая стала восприниматься как императорская чета. Такая трактовка появилась не сразу. В хрониках синтоистского храма Авасима-дзиндзя (г. Када, префектура Вакаяма), покровителем которых являлся Сукунабикона-но микото, есть запись о том, что местные куколки представляют собой императрицу Дзингу Кого (*обина*) и бога Сукунабикона (*мэбина*) [177, с. 197]. Здесь мы встречаемся с причудливой версией традиционной пары *хина*. Императрица воплощена в мужской фигурке, а божество – в женской. Возможно, новая трактовка объяснялась утверждением императорского *синто* и включением самого праздника в систему дворцовых ритуалов. Вместе с тем эти предметы некоторым образом были сродни детской игре *мамогото* («вещи как они есть», игра в домашнее хозяйство), напоминающей «дочки-матери». В нее играли девочки от семи до двенадцати лет и мальчики до семи лет [117, с. 8]. Они пользовались миниатюрными образцами различных предметов, а также парой куколок, воплощавших образ супружеской четы.

Таким образом, на этом этапе еще практически невозможно выявить куклы, участвовавшие в ритуале, и куклы, задействованные в развлечениях двора. Оба действа – и *хина асоби*, и *мамогото* – являлись частью придворного быта, обе игры носили сакральный характер, в каждой из них фигурировала супружеская чета. Так же трудно реконструировать в деталях облик хэйанских кукол, поскольку подлинных образцов не сохранилось. Возможно, это были простые и немудреные вещицы, сделанные из бумаги или ткани и напоминающие по форме бумажные куклы *камибина*. К. Ёкояма и другие японские исследователи считают их прототипом *хина нингё* [167, с. 96]. Однако Дж. и Д. Гриббин, в свою очередь, полагают, что это были куклы типа *хоко*, имея в виду их ритуальный смысл и некоторую долю игры, как во время изготовления куклы, так и в манипулировании ею во время переодевания [123, с. 20].

По мере формирования праздника стали изготовлять кукол более длительного пользования, срок жизни которых уже не ограничивался временем исполнения ежегодного обряда. Так, со временем *камибина* превращаются в *сэкку бина* («праздничные куклы»). В процессе подготовки к определенному ритуалу придворные дамы переодевали *хина* в соответствующие этикету костюмы. Здесь можно проследить связь с обычаем облачения буддийской деревянной скульптуры в одежду, которую приносили верующие в дар храму. Игры с переодеванием также способствовали тому, что простейшие по форме фигурки постепенно приобрели более сложную иконографию. Заметно усиливается эстетическая функция кукол, которая на ранних стадиях была не существенна. Куклы становятся частью придворного искусства, предметом эстетического любования.

***Хинадан* с набором обязательных кукол**
Стиль Эдо. Период Мэйдзи 1868-1912 гг.
Национальный музей Киото

Трудно достоверно сказать, когда комплекс древнейших ритуалов окончательно оформился в праздник *хина мацури*. Одни японские исследователи, например С. Мори, склоняются к периоду Муромати (1333–1573) [166, с. 232], другие соотносят это с коронацией императрицы Мэйсё в 1629 г., когда в Киото в императорском дворце третьего числа третьего лунного месяца был устроен роскошный праздник, объединивший древние ритуалы и придворные обычаи этого дня воедино, и когда в качестве атрибутов церемонии были использованы куклы *хина* [167, с. 96–97]. Т. Ямада пишет, что до периода Гэнроку (1688–1703) в праздничной церемонии участвовали почти исключительно бумажные куклы, похожие обликом на *хитогата* [177, с. 19]. Дж. и Д. Гриббин высказывают предположение, что в конце

XV – начале XVI в. комплект из двух фигур (супругов) окончательно идентифицируется как императорская чета, и сначала *сэкку бина* («праздничные куклы») ими ограничиваются. В последующие столетия круг *хина* расширяется – появляются сопровождающие венценосную чету куклы, копирующие двор в миниатюре [123, с. 321]. Первоначально эти дополнительные фигурки использовались лишь в домах знати, но начиная с XVIII в. они распространяются в среде купечества и горожан. *Хина* принимают облик нарядных костюмированных кукол.

Большинство исследователей полагают, что основной порядок проведения Праздника девочек сложился уже в конце XVII в. (впервые зафиксирован около 1685 г.) [117, с. 5]. На этом раннем этапе устройство *хинадан* («выставка кукол») было достаточно простым. Куклы располагали на красном войлочном коврике в горизонтальной плоскости. Пара главных персонажей, по традиции супружеская чета, были сделаны чаще всего из бумаги, хотя известно, что в то время имели хождение и деревянные куклы, изображавшие венценосных особ в полный рост. Их сопровождали куклы, воспроизводящие придворных. Надо отметить, что куклы императорской четы могли существовать и как самостоятельная форма. В эти годы их иконография еще не устоялась – иногда в качестве супружеской пары употребляли фигурки *сёгуна* с супругой. В японскую культуру входит новое понятие – *дайри бина* («куклы дворцовых покоев»), сакральные предметы, олицетворяющие императорский дух. Особое внимание в структуре праздника уделялось куклам, воспроизводящим в миниатюре императорский двор и сохраняющим свою божественную сущность, так как *хинадан* рассматривался как своеобразный домашний алтарь, связанный с культом императора.

В XVIII столетии в структуру *хинадан* вносят некоторые изменения. Кукол теперь распределяют по вертикали. В киотоских домах стенд состоял из двух полок, в эдоских – из семи-восьми, красный войлок использовали в обоих вариантах. В это же время сначала в Киото, а затем в Эдо получили распространение готовые комплекты *хина нингё*, хотя их состав еще не был строго определен.

Хина мацури, каким он дошел до наших дней, сформировался к началу XIX в. В это время происходит канонизация праздника, устанавливается строгий характер его проведения, фиксируются основные элементы. Куклы становятся основными ритуальными предметами действа. По мнению некоторых японских исследователей, в частности Д. Кагосима, «*хина нингё* пускают свои ростки» в самом начале периода Эдо и к середине эпохи достигают своего расцвета [163, с. 175]. Именно в это время за праздником окончательно закрепляется название *хина мацури* («кукольный фестиваль»).

По киотоскому стилю (*готэн хина*), распространенному на западе страны (Киото, Осака и окрестности), *хинадан* начинался с игрушечного дворца, являющегося копией павильона Сисиндэн в императорском дворце в Киото. Внутрь его ставили фигурки императорской четы. На следующей ступени расставляли вассалов и телохранителей[75], третью ступень занимали придворные дамы. В один ряд с дворцом ставили *тонои ину* (коробку в виде собаки), кукол *госё*, предметы обстановки и прочее [162, с. 19]. Иногда в XVIII–XIX столетиях в киотоских домах одновременно выставляли несколько комплектов кукол. На одной из гравюр периода Эдо изображены стоящие и сидящие *хина*, толпой теснящиеся на возвышении в виде ступеней.

Гораздо строже была кукольная выставка в Эдо. В общем ансамбле была выделена и закреплена семантически его наиболее важная часть – пятнадцать кукол (*синно бина* – «императорские куклы»), расставленных в строгом порядке на семи, реже – пяти полках. Иконография каждой куклы была строго канонизирована. Ни одной детали здесь изменить было нельзя. Любые расхождения с каноном грозили принести несчастья и болезни. Иногда эти пятнадцать кукол могли полностью заменить всю композицию *хинадан*, но чаще всего вводились дополнительные элементы.

Согласно строго зафиксированной схеме, на самой верхней полке на фоне позолоченной ширмы стояло изображение императорской четы (*дайри бина*). Слева и справа от них располагались фигурки собак, чаще всего в форме *тонои ину*, символизирующих в данном случае верность и преданность. По краям устанавливали бумажные фонари. Далее шло изображение императорского двора. На второй полке были фигурки трех придворных дам (*кандзё*) в длинных белых кофтах и красных юбках-штанах в складку (*хакама*). Дамы, стоящие по краям, держали сосуды с *сакэ*, а дама в центре сидела с подносом *самбо* со стоящими на нем чашечками. Они как бы угощали августейших особ. Третий и четвертый ярус занимали пять музыкантов (*гонинбаяси*), сопровождавшие, по обыкновению, музыкальные представления или пьесы театра Но. Трое из них играли на барабанах, один на флейте, пятый пел. Если облик большинства кукол воспроизводил костюмы и обычаи раннего средневековья (периода Хэйан), то вид оркестра относился к эпохе Эдо. Первоначально фигурки *гонинбаяси* стали включать в ансамбль эдоские кукольники, и лишь с большим опозданием к ним обратились мастера

[75] Счет полок по японскому обычаю принято вести сверху вниз.

Хинадан
Стиль Эдо. Втор. пол. XX в.
Частная коллекция

Киото [177, с. 199]. Они отличались от других кукол и своим возрастом – имели миловидную внешность детей. Их живые позы и погруженность в свои занятия напоминали подлинных музыкантов. Эмоционально в ансамбле *хинадан* они играли особую роль, ослабляя и смягчая строгость и торжественность канонической композиции.

На пятой полке расставляли императорскую стражу, состоящую из двух телохранителей, держащих лук и стрелы. Их обычно называют Садайдзин и Удайдзин, которые в старину были начальниками Левой и Правой гвардии. На шестой полке стояли императорские слуги (*ситё*). Один из них нес зонт в чехле, другой – пару китайских туфель, третий – шляпу, подвешенную на конце палки. Членов этой группы называют также *санниндзёго* – «трое пьяниц» (плачущий, гневный и весельчак). Но иногда их представляют совсем по-другому – как трех поэтов или как трех божеств японской поэзии *вака*. Здесь же располагается пара сидящих детей – мальчик и девочка, представляющие своеобразных прислужников-пажей. Иногда рядом с ними ставили фигурки символических животных, чаще всего журавля и черепахи, означавших пожелание долголетия.

На седьмой полке размещали входящие в праздничный ансамбль кукольные принадлежности, копирующие быт дворянства эпохи Эдо: паланкин, дворцовую коляску хэйанского типа, комодик, сундук удлиненной формы, дорожный сундучок, который носили на конце палки через плечо. На столике-этажерке стояли туалетные принадлежности, включающие все необходимое: от тазика для ополаскивания лица до курительной трубки. Здесь же, в бумажном кошельке для мелочей, лежало множество обычных для взрослой женщины вещей, только это были мелочи-малютки: от крохотных ножниц до пинцетов для удаления волос и разного рода гребней. Реже на стенде хранили шашки *го*, японские шахматы *сёги*, миниатюрные книги, в которых страницы были размером с бобовое семечко, а иероглифы величиной с кунжутное семечко. Здесь же размещали ритуальную еду. Обязательным компонентом были вазы с живыми цветами персика или сурепицы. По краям многоярусной композиции находились два деревца: справа – цитрусовое, чаще всего мандариновое, реже померанцевое, слева – вишневое. Они напоминали о деревьях, росших перед входом в тронный зал императорского дворца в Киото.

Способы украшения *хинадан* в Киото и Эдо несколько отличались друг от друга. На самой верхней ступени в Киото, как упоминалось, выставляли дворец, обычно наподобие ковчега с двухстворчатыми дверцами. В Эдо размещали только золотую ширму. Фигура *обина* («императора») по киотоскому обычаю всегда располагалась справа, если стоять лицом к композиции. Этот обычай сохранился даже в XX столетии.

В целом *синно бина* («пятнадцать кукол») действительно воссоздавали дух и содержание императорского выхода хэйанской эпохи. Ослепительная красота и торжественный парадный облик церемониальных кукол заставляют вспомнить строки, сочиненные поэтом Басё (1644–1694):

А может, это и есть
образ века –
Кукольные императоры.

Строгость канона не распространялась на второстепенных персонажей. Кроме уставного набора кукол *хина,* внизу размещались куклы под общим названием *укиё моно* («вещи или кладь бренного мира»). К этому типа *хина* относились: супружеская пара – старики Дзё и Уба, кукла, воплощающая в театре Но танец *самбасо,* и др. Во второй половине XIX в. классический кукольный ансамбль дополняли чаще всего фигурками популярных героев театра Но, вобравшего в себя, в свою очередь, богатый мифологический материал. Одной из наиболее распространенных кукол была фея Хагоромо.

В церемонию кукольного праздника входило угощение императорской четы подслащенным белым *сакэ* и зелеными рисовыми кексами *арарэ* с добавлением сока травы *ёмоги*, что, несомненно, было отголоском древнего ритуала кормления божеств. Реликты культа растений сохранялись в *хина мацури* и в начале XX столетия. Так, Сэн Катаяма в своих «Воспоминаниях» пишет, что приблизительно за неделю до праздника крестьянские ребятишки и девушки отправлялись на поля, где на межах выискивали побеги чернобыльника, а перед кукольной выставкой клали *моти* с чернобыльником, поджаренные бобы и зерна кукурузы, похожие на рассыпавшиеся белые цветы. На этот праздник собирались дети и молодежь. Такое веселое времяпрепровождение называлось «пир у кукол» [42, с. 70].

Данью древнему культу Сукунабикона были рисовые лепешки с добавлением листьев полыни и сушеницы (*куса моти*). В качестве праздничной еды готовили также блюдо из сырой рыбы и овощей, приправленных уксусом. Ракушки моллюсков символизировали для японцев гармонию и верность, любящую супружескую пару. Особый суп, сваренный из раковин, до сих пор едят во время Праздника девочек и на свадьбе, что символизирует семейные ценности [23, с. 39]. Обязательными были сладости: *хина кэйк* (разновидность леденца из сахара и рисовой муки) и *хиси моти* (кексы в виде ромбов).

В день праздника девочки в присутствии матерей совершали ритуал *хина асоби*, т. е. брали кукол в руки, рассматривали, любовались ими, участвовали в игре, напоминающей старинное действо *мамагото*. В ней использовалась и утварь, включенная в многоярусную композицию. Подобные действия в известной степени таили в себе древнюю

***Укиё нингё* – старики Дзё и Уба**
г. Киото. Нач. XX в.
дерево, шелк
ГМВ, инв. № 18128 I

магию – пожелание удачного замужества, здорового потомства, хорошего выполнения материнских обязанностей. В то же время у девочек воспитывались хорошие манеры, умение принять гостей. Большое значение приобрела познавательно-воспитательная функция кукол, а также их роль в сохранении традиций.

Наряду с основным существовал целый ряд сопровождающих праздник ритуалов, например *хина авасэ* – обычай сравнивать и подбирать друг к другу пару *хина*. Сейчас он почти полностью исчез. Во время другого ритуала – *хина араси* – дети собирались группами и, распевая песни и декламируя стихи, разносили и раздаривали взрослым бобы, а также другую церемониальную еду. Интересен был обряд *хина но цукаи*, возникший в эпоху Гэнроку (1688–1704) и состоявший в том, что паланкин *каго* (копия парадного паланкина высшего сословия самураев) украшали красной бахромой, сажали в него куколок *хина* и возили по дому. Иногда в таком виде его дарили родственникам в этот праздничный день.

Интересно, что в *хина мацури* были задействованы и взрослые. Так, одним из развлечений в эти дни была эстетическая оценка праздничных кукол, занимавших по шкале художественных ценностей одно из первых мест в сфере декоративного искусства. Взрослые, в том числе и мужчины, брали *хина* в руки, любовались ими, разглядывали их, особенно фигурки императорских особ, не только с фронтальной, как обычно, стороны, но и с задней. Знатоки обменивались мнениями, обсуждали малейшие детали в области иконографии, выявляли художественные достоинства вещей, демонстрировали свое знание стилей и технологических особенностей. С ростом популярности *хина мацури* получил распространение обычай устраивать *хина ити* – «базары *хина*». На гравюрах периода Эдо можно увидеть фигурки уличных торговцев куклами, одетых, как правило, в парадные кимоно с *монами* (гербами), с полными значимости торжественными лицами. В них чувствуется то настроение религиозной почтительности и благочестия верующих, с которым японцы относились к куклам *хина*.

Начиная с XVIII столетия получают распространение куклы, предназначенные как для самого праздника, так и для украшения комнат. В качестве декоративной скульптуры они занимали важное место в убранстве ниши *токонома*. Излюбленными персонажами были легендарные и исторические герои, а также статуэтки слонов, тигров и львов. Часто их делали из фарфора и расписывали в гамме *ко-кутани*, где преобладали коричневый и синий цвета [145, с. 100–106]. Традиция связывает появление декоративных кукол с именем *сёгуна* Токугава Иэмицу (1603–1651), которому один из вассалов преподнес для его семилетней дочери роскошную куклу. У самурая нашлось множество подражателей, и стало модным дарить дочерям своих знакомых и близких нарядные куклы в первый день праздника. Подчас это были подлинные шедевры декоративного искусства: великолепные куклы в парчовых и шелковых одеждах с деталями из золота и серебра, миниатюрные лаковые экипажи, утварь из бронзы, золота, фарфора. Вот как описывает их писатель Акутагава Рюноскэ: «...В ее (императрицы) венце красовались кораллы, а у него (императора) на кожаном лакированном *оби*, разукрашенном яшмой, агатом и агальматолитом, были вперемешку вышиты гербы, постоянный и временный» [1, с. 401].

Любовь к роскоши и связанное с этим увлечение дорогими куклами в XVIII в. приняли такой размах, что токугавский *сёгунат*, проводивший политику сословных ограничений, среди законодательных актов, предписывавших различным слоям общества определенный образ жизни и поведения, издал в 1725 г. указ, который ограничивал размеры *хина нингё* и характер их одежд [162, с. 5]. Согласно реформам годов Кёхо (1716–1736), проводимым *сёгуном* Токугава Ёсимунэ (1684–1751)[76], категорически запрещалось делать куклы больше восьми *сун* (24 см), а также изготовлять дорогие атрибуты. В годы Кансэй (1789–1801) в Эдо, где была сосредоточена оптовая торговля праздничными куклами, чиновники из правительственного учреждения ходили по рынкам с линейкой и по одной обмеряли всех кукол. На те, которые были больше размером или выделялись своим великолепием, ставили пломбу на плечо и конфисковали [162, с. 5].

Иконография и художественный облик кукол *синно бина* (это касается в основном кукол императорской четы) на протяжении трех столетий претерпели значительные изменения. Существовали различные типы и художественные стили, сложившиеся в разные исторические периоды, которые можно выявить по характерным художественным приемам. Появляющийся на определенном этапе новый тип кукол не вытеснял старые, но часто существовал вместе с ними, в чем в известной мере сказался присущий японскому искусству традиционализм. В XVII – первой половине XVIII в. главным центром развития декоративного искусства продолжал оставаться Киото. Именно здесь и формируется своеобразное искусство создания кукол, и киотоские кукольники становятся законодателями моды.

Нелегко перечислить все наименования и типы кукол, изображающих императора и императрицу. Подчас различные названия относятся к одному и тому же типу кукол, так как принципы классификации были различны. Так, *муромати бина, гэнроку бина, кёхо бина* названы по времени сложения определенной иконографии; *татибина*, *суварибина* – по положению фигуры (стоящие и сидящие соответственно); *кё бина* («киотоские *хина*»), *кокава бина* («*хина* из храма Кокава») – по месту изготовления или месту отправления обряда; *камибина* («бумажные *хина*»), *итобина* («нитяные *хина*»), *орибина* («сложенные *хина*»), *кибори бина* («*хина*, вырезанные из дерева»), *нанохана бина* («*хина*, сделанные из цветов сурепицы») – куклы, именуемые по материалу или способу изготовления [166, с. 232–234]. С конца XIX в. по настоящее время появляются все новые типы праздничных кукол, общее название которых *кавари бина* («видоизмененные *хина*») или *сосаку бина* («творческие *хина*»).

Своего расцвета изготовление *дайри бина* («императорская чета») достигает в XVIII столетии, когда праздничные куклы становятся подлинными произведениями искусства. С этого времени их развитие шло в русле общих эстетических принципов позднего средневековья. Ранние типы *хина* (*татибина, суварибина*) по своей иконографии и стилистике еще тяготели к обрядовым куклам типа *хитогата* или *камибина*. Практически невозможно установить момент перехода от древних обрядовых *камибина* к праздничным куклам *татибина* (стоящие фигуры). Сложение их традиционно относят к периоду Муромати (1333–1573). Дж. и Д. Гриббин датируют их более точно – концом XV в. [123, с. 23]. Это наиболее старый тип образцов *дайри бина*, в которых явственно прослеживается стиль *хитогата* и *камибина,* – они плоские, крестообразные по форме. Их структура проста, даже примитивна. У фигурки *обина* оба рукава кимоно растянуты вправо и влево, как бы образуя крест. *Мэбина* приняла, в свою очередь, форму удлиненного треугольника – рукава и верхняя часть одежды слились воедино, фигурка завернута в еле проступающий на фоне кимоно пояс *оби*. «В целом *мэбина* стала выглядеть так, чтобы выступать зримым воплощением состояния почтительности и смирения», – характеризует куколку Д. Кагосима [163, с. 178]. Головки делали круглыми, твердыми, вырезали из дерева или набивали опилками, реже – зернами пшеницы. Глаза очерчены линией, нос в виде капли, выпуклый, рот – пятнышко. Волосы нарисованы. Ладони рук и ноги не видны. Колышек, образующий шею, сидит в воротнике, сплетенном из соломы. Тело не более чем бумага, сложенная как одежда.

[76] Токугава Ёсимунэ был сёгуном с 1716 по 1745 г.

на или *мэбина* также наряжена в *кособэ*, подпоясанное узким пояском. В старых куколках, воплощающих женский образ, подол одежды имел трапециевидную, расширяющуюся книзу форму. В куклах *татибина* складывается не только определенный иконографический тип, но и свой художественный стиль. На раннем этапе эстетической нормой была бесплотность. Образы *татибина* отличала особая одухотворенность и неуловимая хрупкость. Подобные куклы имели хождение вплоть до XIX в. Сейчас подлинные образцы раннего периода – большая редкость, хотя они встречаются в музеях и частных коллекциях. Одна из них из собрания Токийского национального музея датируется началом XIX в. В ней нет пресловутой бумаги. Кукла выполнена из золотой парчи с полихромным орнаментом. В росписи лица чувствуется манера знаменитого кукольника того времени Дзиродзаэмона. В кукле ощущается тенденция к созданию более торжественного, репрезентативного образа, но по форме и стилистике легко определяется тип *татибина*.

Со временем вкус к плоской форме стоящих фигурок и дизайну, декларировавшему крайнюю степень упрощения, исчезает. Праздничные куклы приобретают некий объем. Под влиянием детских оберегов *хоко,* а также под воздействием художественных принципов скульптурных портретов XV–XVI вв. был создан новый тип сидящих кукол *(суварибина*). Они послужили переходной формой к сидящим куклам последующих веков. Некоторые исследователи относят их к раннему периоду и именуют *муромати бина*. К сожалению, нет достаточных документов, чтобы датировать их этим временем. Вероятно, некоторые *суварибина* в действительности были сделаны в период Момояма (1573–1603) или в начале периода Эдо (сер. XVII в.) и даже позже. Т. Ямада на основании письменных документов и изобразительного материала (описание их, например, встречается в альманахе *Нихон Сайдзан*, 1687) предполагает, что появление этой иконографии кукол может относиться

Сам термин «стоящие фигуры» (*татибина*) обманчив, так как в действительности, хотя и изображенные в полный рост, они не могут стоять без опоры. Куклы делались из цветной бумаги, которую сгибали, сжимали и укладывали на поверхности, создавая рельефы и усложняя форму. Позже стали использовать декор с цветочными благопожелательными мотивами.

Обина одет в парадное кимоно *кособэ* – широкий ровного покроя халат с небольшим воротом и довольно узкими рукавами и широкие штаны с разрезами *кирибакама*. *Оннаби-*

Куклы *татибина*
Префектура Сайтама,
Мемориальный зал Тояма, XIX в.
дерево, паста гофун, *бумага, роспись*

к концу XVII в. [177, с. 125]. В настоящее время подлинные образцы того времени представляют большую редкость. Поскольку фигурки, как и прежде, делались из бумаги, их все еще

Куклы *татибина*
Нач. XIX в.
дерево, паста гофун, *роспись, парча*
Токийский национальный музей

Кукла в стиле *канъэй бина*
Прорисовка

называли *камибина*. По сути, это еще стоящие куколки, которые лишь зрительно воспринимаются сидящими за счет сильно расширяющихся книзу рукавов. Внутренняя конструкция достаточно проста: ничего, кроме грубо связанной соломы. Лица круглые. Руки обеих фигур довольно неловко, как колышки, торчат ладонями наружу. Пальцев нет. Как правило, обе куколки одеты в простое однослойное кимоно. Образы решены в темных тонах. Тем не менее появление *суварибина* было важным этапом в сложении иконографии *хина*. С этого времени все типы сидящих фигурок объединяют термином *суварибина,* а с середины периода Эдо сидящие *хина* становятся классическим стандартом императорской четы [123, с. 21].

Император и императрица
Куклы в стиле *кёхо бина*
Конец 18 в.
дерево, паста гофун, *шелк*
Частная коллекция

Первые объемные куклы *суварибина* появляются в XVII в. В период Канъэй (1624–1644), отсюда их название – *канъэй бина* [170, с. 197]. Появление кукол в виде скульптур было важным моментом в эволюции праздничных кукол. Их формирование произошло под влиянием древнейших оберегов *хоко* и *амагацу*. Некоторые ученые, например Дж. и Д. Гриббин, придерживаются точки зрения, что *хина нингё* вообще происходят от упомянутых обрядовых кукол [123, с. 23]. Силуэт кукол *амагацу* повторяет форму иероглифа «десять», т. е. имеет крестообразную конструкцию, а очертание *хоко,* например, знак «икс». Каждая из кукол имеет свою индивидуальность. *Амагацу* (*отоко*) имеет шаровидную мальчишескую головку, а вся куколка воплощает характерные черты мальчика.

Что касается *хоко*, то круглое личико и разделенные пробором длинные волосы способствовали созданию женского образа. Интересно, что в начале эпохи Эдо эта пара старинных детских апотропеев в своем первоначальном виде использовалась в ансамбле *хинадан* как замена августейшей четы (прием *митатэ*).

Куклы *каньэй бина*, будучи объемными, сшитыми из материи и одетыми в пышные одежды, имеющими скульптурные головки, в значительной мере повлияли на становление облика праздничных кукол. В изменившейся иконографии фигур есть несомненное сходство с полихромными деревянными храмовыми статуями. Они представлены, согласно буддийской традиции, изображениями исторических особ, неподвижно сидящих в торжественных позах. Из скульптурного портрета была заимствована строгая фронтальность, выразительность силуэтов, каноническая трактовка парадных одежд. По старой традиции куклу императора помещали с восточной стороны, т. е. справа (для зрителя). Так как императорский дворец в Киото главным фасадом был обращен на юг, император сидел на троне лицом на юг. Эта позиция превалирует в традиционных *хинадан*[77]. Кукольный император и императрица по традиции были одеты в *косодэ* из шелка или парчи, форма голов была удлиненная. У *отоко бина* голова и высокий головной убор моделировались как единое целое. Эта кукла уже имела руки, которыми император держал жезл *сяку* (символ духовной и светской власти), а к ладоням начали прикреплять пальцы.

В конце XVII – начале XVIII в. в японском искусстве намечается тенденция к усилению национального духа, крепнет интерес к старой культуре, при этом на первый план выдвигается обращение к хэйанским традициям. Интересно, что именно в это время появляются куклы *гэнроку бина* (по названию периода Гэнроку, 1688–1704), представляющие собой промежуточный тип костюмированных объемных кукол, одетых в костюмы придворных эпохи Хэйан. Эта линия развития праздничных кукол продолжилась и к середине периода Эдо получила реальное воплощение в куклах типа *кёхо бина*. В этот период, связанный с ростом влияния городской культуры, формируется новое отношение к миру вещей, которые начали рассматривать как прямое отражение богатства владельца. Сложившееся представление о красоте выдвинуло на первый план понятие *ики* – дух ослепительной красоты, яркой и чувственной. Новый стиль рождается и в искусстве кукол – для них характерны пышная декоративность, богатая многокрасочность узоров, безукоризненность

[77] Под влиянием европейских обычаев, включая практику сидения монарха, императорскую особу стали располагать слева [123, с. 101]. Новая манера размещения фигур вошла в обыкновение после того, как в 1928 г. во время коронации император Сёва впервые занял место по другую сторону от супруги, т. е. слева для созерцающих августейшую пару.

Император
Кукла в стиле *кёхо бина*
(головной убор утрачен)
XIX в.
дерево, паста гофун, *шелк*
Частная коллекция

цветосочетаний. Облик кукол *кёхо бина* отличался особой торжественностью, нарядной праздничностью. Своим великолепием они с наибольшей полнотой отвечали аристократическим вкусам киотоской знати, а также феодалов *даймё* и высших слоев самурайства.

Кёхо бина выполнены с применением узорной парчи, сложного тканого узора, многоцветной вышивки, драгоценных и полудрагоценных камней, аппликаций из тончайших пластинок золота и серебра. Этому иконографическому типу свойственны удлиненные овальные лица с тяжелыми веками, чувственными ртами, с пухлой нижней губой, острыми подбородками, хорошо смоделированным носом. Их головы, руки, ладони с необычно длинными заостренными пальцами с большим мастерством вырезаны из дерева, покрыты белой пастой *гофун* и имеют тщательную отделку. Волосы нарисованы (в более поздних образцах используют настоящие). Кисти рук опущены вниз. У сидящего императора из-под подола выглядывают ноги. У императрицы ноги подогнуты. Новая черта в иконографии – появление короны в виде золотой шапочки, венчающей мужскую голову, и драгоценного венца у женской фигурки, которые крепятся самостоятельно. Одежды у *обина* и *мэбина* идентичны по материалу и цвету ткани. Усложнение иконографии сказалось на пластической выразительности фигурок – средства художественного выражения обогатились, трактовка форм стала более дифференцированной и скульптурной.

При создании этих кукол уже соблюдалось разделение труда: головки вырезали скульпторы из буддийских монастырей, руки и ноги – особые ремесленники, тулово делали резчики рангом пониже [177, с. 181]. Выполненные на высоком художественном и технологическом уровне куклы приобрели изысканную завершенность. Важным моментом в создании куклы *кёхо бина* было использование скульпторами техники *гофун*, способствующей мягкости и обобщенности пластической формы, позволяющей моделировать поверхность, доводить ее гладкость до шелковистости. Небольшие, мягко моделированные головки напоминали маски театра Но, в которых на неподвижном лице выражалась целая гамма эмоций. Красота каждой из кукол выявлялась во взаимоотношении с костюмом. Многослойные кимоно были сконструированы из толстых складок шелка-сырца, парчи или крепа. Верхнее одеяние обычно декорировали вышитыми гербами (*моны)*. Согласно хэйанским понятиям, основа выразительности костюма заключалась в сложной форме одежды с множеством складок и изломов ткани. Мерцающие таинственным золотым светом парчовые одежды, мягкие объемы складок, дробность и блеск украшений подчеркивали чувственную идеализированную красоту образов.

Исчезла былая замкнутость и скованность группы. Как и прежде, куклы были объединены в единое целое, но при этом каждая из них приобретала свою пространственную жизнь. Фигуры значительно укрупнились. Д. Кагосима пишет, что высота кукол могла достигать одного метра [163, с. 179]. И хотя каждая из них не утратила ни фронтальности, ни величавости, в них ощутима объемность, проработанность пластической формы. Новая ступень мастерства ощущается в тонкой моделировке лиц, в совершенстве проработки каждой детали, в изощренной красоте одежд, возвеличивающих фигуры, подчеркивающих их царственную значительность.

В середине XVIII в. праздничные куклы приобрели тот облик, который с небольшими видоизменениями сохранился до нашего времени. В моду вошли модели под названием *дзиродзаэмон бина*, созданные киотоским кукольником Дзиродзаэмоном, деятельность которого относится к периоду Хорэки (1751–1764). Его творчество в полной мере отвечало новым заказчикам праздничных кукол – вкусам купечества и горожан. В куклах *дзиродзаимон бина* наблюдаются определенные изменения в области иконографии. Их отличительной особенностью является абсолютно круглая голова. Корон нет. Лица более условные и суховатые – белая гладко отполированная поверхность, мелкие черты лица, олицетворяющие, по мнению современников, утонченность аристократических персонажей. По всей видимости, из живописи были заимствованы стилистические приемы росписи лиц: *хикимэ* («глаза-черточки»), *кагибана* («нос-крючок»), что стало типичным признаком этих изделий. Оба персонажа сидят, поджав ноги. Император держит магический жезл *сяку*.

В целом *дзиродзаэмон бина* имели выспренный и церемонный дух. С одной стороны, в них ощущалось стремление мастера к созданию монументальных, исполненных значительности фигур, олицетворяющих, по его мнению, имперский дух. Отсюда торжественная фронтальность, застылость, жесткие, крупно моделированные складки одежд, расчленяющие скульптурный объем и придающие силуэту особую четкость. С другой стороны, черты лиц у кукол стали более мелкими, женственными. Облик сидящих фигурок со временем становится однообразным. Куклы этого типа трудно датировать. Практически невозможно установить, сделаны они в XVIII столетии или в последующие годы, так как это было самое популярное направление в производстве праздничных кукол.

Будучи преемниками главной киотоской линии развития *хина нингё*, эдоские мастера дополнили ее новыми направлениями и замыслами, в процессе реализации которых сложились свой стиль и новый образ праздничных кукол. Эдоский тип кукол оформился в конце XVIII в., и его формирование связано с творчеством кукольника Оцутия из Дзюкэндана[78], особого района в Эдо, специально выделенного властями для производства и продажи кукол. В каталоге университета Тэнри его деятельность датируется периодом Мэйва (1764–1772).

[78] Т. Ямада считает их создателем другого мастера – Гэнсюгэцу [177, с. 198].

Наименование этих новых кукол – *кокин бина* – произошло от сокращенного названия знаменитого «Собрания старых и новых песен» (*Кокинвакасю*, X в.). Оно намекало на неразрывную связь, своего рода нерасторжимые узы канонов древности и моды нового времени. Куклы отличались невиданной роскошью и великолепием. Обращает на себя внимание корона у *мэбина* – замысловатой формы, насыщенной многочисленными мелкими деталями и подвесками. У императора – металлическая шапочка, жезл в руках слегка отклонен. У императрицы полное овальное лицо. Ног у сидящих фигур не видно. В то же время характерна более реалистичная трактовка персонажей, более живыми выглядят лица. Одежда кукол относится к периоду Кёхо (1716–1736), т. е. становится более современной, соответствующей текущей моде.

В XIX в. обычай отмечать ежегодно детские праздники распространяется по всей стране. В каждом призамковом городке стали устраивать кукольные базары, и какой бы бедной ни была семья, девочки приставали к родителям, выпрашивая у них *хина*. В семьях купцов и городского населения формируются свои представления о характере и способах изготовления *хина нингё*. При этом изменения коснулись и самого праздника. Так, в середине периода Эдо в отдельных районах страны (в Сэтонайкай – на Внутреннем море, а также на о. Сикоку) стало наблюдаться любопытное явление: в девятый день девятого месяца, в годовой сезонный праздник *тёё* (букв. «нагромождение *ян*», или «праздник хризантем») стали вторично отмечать *хина мацури*. Этот ритуал получил название *ноти но хина*, где *ноти* означает «после», «потом» [167, с. 96–98]. Кукол для этого праздника иногда делали из хризантем.

Сложились и местные варианты трактовки *хина нингё*. Таковы *сэкку бина*, связанные с годовыми обрядами и праздниками, кроме, разумеется, *хина мацури*, где они являются вполне естественным атрибутом. Так, существуют ку-

клы *хина* для праздника Танабата (*танабата хина*), а также *хина* для праздника Хассаку, связанного со сбором урожая (*хассаку бина*). В районе Санъин получили хождение куклы *хина тэндзин*, имеющие отношение к культу божества Тэндзина и связанные с молитвами об успехах в учении.

Появляются местные вариации иконографии и стиля праздничных кукол под названием *кёдо бина* («местные *хина*»). На формирование их художественных особенностей оказывал влияние господствующий в данной местности стиль в театре, гравюре или скульптуре. Так, на рубеже XIX и XX столетий зарождается стиль *оси-э бина*, ведущий свое происхождение от театральных кукол префектуры Окаяма. Праздничная композиция представляла собой бумажный свиток или панно, на поверхности которых выдавливали контуры кукол (*оси-э*), и во вдавленную полость вставляли фигурки *хина*, основу которых вырезали из картона, набивали ватой и обтягивали хлопчатобумажной материей. В другом варианте *оси-э бина* устанавливали на пьедестале с помощью бамбуковых шестов.

В крестьянских домах на *хинадан* выставляли в основном глиняные изделия, которые смешивали с костюмными куклами. В самых бедных семьях куклы были только из глины. Появилось обилие куколок малого размера. Чаще всего подаренные родственниками или знакомыми, эти предметы были гордостью семьи. В простых поделках со всей полнотой ощущался местный аромат, «краски районов». Материал использовался тот, который был под рукой, а рынок сбыта ограничивался окрестностями места изготовления. Схема расположения предметов в *хинадан*, а также наличие всего комплекта кукол, за исключением обязательного присутствия императорской четы, здесь, как правило, не соблюдались. Наоборот, в каждом местечке существовали свои самобытные куклы, дополнявшие классический вариант, придавая празднику неповторимый характер и своеобразие. В местных куколках (*кёдо бина*) была скрыта какая-то особая любовь к малой родине, которую не ощущаешь в изделиях Киото и Эдо. *Кёдо бина* – это, образно говоря, многочисленные «оттенки души» самых разных уголков Японии. На о. Хатидзё, где жили ссыльные, *хина* делали из выброшенных обрезков бумаги (*хатидзё бина*). Мастера Ёсино, пригорода Нара, славившегося цветением сакуры, использовали в декоре цветы вишни. В районе Тохоку (префектура Фукусима) глиняные *хина* отличались особой яркостью колорита (*михару бина*).

Иногда в крестьянских семьях в день *хина мацури* выставляли вообще все куколки, имеющиеся в доме. Это могли быть такие изделия, как ребенок с рыбой *тай* в руках, женщина с барабаном, мальчик верхом на собаке (г. Саваяма), кошка с рыбой *тай* в зубах (префектура Сига) и др. Если в семье был сын, то демонстрировали куклу, изображавшую либо мальчика, либо воина, если девочка, то часто выставляли фигурку красавицы. Своеобразным феноменом было размещение на *хинадан* кукол в виде *ойран*, т. е. куртизанок из веселых кварталов. Их образ был «повернут» и переиначен так, что воспринимался родителями как надежда на то, что девочка вырастет красивой, образованной, вырвется из круга постоян-

Император и императрица
Куклы в стиле *дзиродзаэмон бина*
XIX в.
дерево, паста гофун, *шелк, бумага*
Частная коллекция

Император и императрица (*кокин бина*)
XIX в.
дерево, паста гофун, *шелк, бумага*
Исторический музей Накано

ных забот и тревог, освободится от тяжелого физического труда. Возможно, крестьян привлекало то, что *ойран* в совершенстве владела поэзий, музыкой, каллиграфией, хорошими манерами, а также ее красота. Родители молились о том, чтобы их дочь приобщилась к миру прекрасного.

Особое место среди вариативных типов *хина* занимают *кавари бина* («меняющиеся *хина*»), появившиеся лишь в самом конце периода Эдо. Это куклы, в которых по той или иной причине нарушен канон. Они представляли собой как бы светский вариант прежних сакральных изделий. *Кавари бина* уже не выставлялись на стенде, почти полностью утратив обрядовые и праздничные функции, и хотя создавались по старому образцу, но уже делались в соответствии со вкусами взрослых людей. Сами изменения были связаны как с определенной модой, так и с историческими событиями. Это мог быть комплект кукол из слоновой кости, вышитые изделия, императорская чета могла быть представлена в костюмах, на которых были вытканы строения синтоистских храмов или паломников [167, с. 103]. Среди девочек или молоденьких девушек были популярны *хана бина* («куклы из цветов») или *куса бина* («травяные *хина*»), которые они сплетали сами из растений, собранных на полях и холмах. К любопытным примерам *кавари бина* можно отнести *мамэ бина* («*хина*-бобы», т. е. *хина* в виде бобов)

Куклы *михару бина*
Префектура Фукусима. 1981 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. №№ 18741 I/1–2

Ойран. Укиё нингё
1981 г.
пластическая масса, ткань
ГМВ, инв. № 18137 I

Куклы *харусамэ бина*
1989 г.
глина
ГМВ, инв. №№ 20507 I/1-2

высотой около двух см (они представляли собой пару ребятишек), *ваго бина* («согласие») в виде обнимающихся мужчины и женщины; *харусамэ бина* («весенний дождь») – две куколки под одним зонтом.

Куклы *хина* видоизменялись в новых исторических условиях, чутко реагируя на веяние времени. Так, в первые годы Сёва (1920-е гг.) огромную популярность имели *дансу хина* с изображением европейской танцевальной

Куклы *сосаку бина*
1997 г.
глина
ГМВ, инв. №№ 21892 I/1–2

Куклы *сосаку бина*
1997 г.
глина, роспись
ГМВ, инв. №№ 21894 I/1–2

Игрушечный шлем (*кабуто нингё*)
1990 г.
металл, ткань, лак
ГМВ, инв. № 21695 I

пары. В период экономической депрессии были созданы *румпэн хина* («люмпен, нищий, бродяга»). В послевоенные годы появились *фукуин бина* («демобилизованный»).

Заключительной страницей в истории праздничных кукол *хина* стали *сосаку бина*, т. е. творческие *дайри бина*, представляющие собой авторские интерпретации традиционных форм и не теряющие популярности по сей день. Это может быть и императорская чета, и супружеская пара. В их художественном облике, прежде всего, проявляется творческая индивидуальность мастера.

Свой путь формирования обрядности проходит и Праздник мальчиков. Одно из его наиболее старых названий – *танго но сэкку* («праздник первого дня лошади»). Лошадь выступает здесь в качестве «урожайного» животного, знака плодородия. Достаточно распространенным было и другое наименование – *сёбу но сэкку* («праздник ириса»), связанное с его семантикой. Как и *хина мацури*, Праздник мальчиков изначально был обрядовым действием, отмечающим наступление весны, начало полевых работ, земледельческим праздником, связанным с посадкой риса, что в древности было мужским занятием [61, с. 9]. В первые дни пятого месяца крестьяне пересаживали с грядок на заливное поле рисовую рассаду, что сопровождалось обрядовыми действиями, призванными служить увеличению урожая. В представлениях японцев он осмыслялся как ежегодный мужской праздник. Возле синтоистских храмов проводились состязания в силе и ловкости – перетягивание каната, бросание камней, борьба. Победа в подобных соревнованиях должна была способствовать обильной жатве. В народных поверьях ирис олицетворял мужскую производящую силу [117, с. 49]. Подобная символика носила очень древний характер – «синий цветок» играл в колдовских шаманских обрядах значительную роль[79]. Ирис считался магическим растением, обладающим силой очищения, предохраняющим от зла. До сих пор в отдаленных районах Японии среди крестьян сохранился обычай прикреплять листья ириса под навес крыш своих домов или вставлять пучки ирисовых листьев в отверстия конька, чтобы оградить их от нападок дьявола [117, с. 51]. Э. Молодякова пишет, что в начале XVIII в. получила распространение игра, когда мальчики хлестали пучками из ирисовых листьев по земле. Выигрывал тот, чей звук был громче [65, с. 118]. Среди народа существовало поверье, что ирис предотвращает болезни, поэтому его листья добавляли в ванну *фуро*, клали под подушку, плели из них венки.

Обязательным компонентом праздничного действа был и дуб, описанный в мифах центральной Японии как ритуальное дерево, ассоциировавшееся с грозой и дождем, а следовательно, с мужской силой. Во многих синтоистских обрядах дубовые листья фигурировали как символ стойкости и мужества. В *танго но сэкку* его листва была частью жертвенной еды: в листья дуба заворачивали рисовые лепешки с фасолевой начинкой (*касива моти*). Поклонение духам растений, трав и деревьев, имевшее место в Празднике мальчиков, было связано с молением о здоровье, даровании мужской силы, процветании рода.

Начиная с периода Нара (645–794) *танго но сэкку* становится частью придворной культуры, сохраняя тем не менее черты народной обрядности. В древнейших письменных источниках говорится о том, что в VII в. император, которому отводилась главная роль в праздничной церемонии, вместе с придворными в пятый день пятого месяца (празднество пятой луны) собирал лекарственные травы за пределами дворца[80]. Церемония сопровождалась песнями и играми. Т.Л. Соколова-Делюсина в своих комментариях к роману Мурасаки Сикибу «Повесть о Гэндзи» упоминает, что в пятый день пятого месяца придворные дарили друг другу и привязывали к столбам и балкам своих домов парчовые мешочки *кусудама*, наполненные ароматическим порошком из аира и полыни и украшенные по синтоистской традиции шнурками пяти цветов [66, кн. 5, с. 82]. Подобные ритуальные действия, как уже говори-

Подготовка к Празднику мальчиков
Прорисовка с гравюры XVIII в.

[79] В этом плане интересно, что ранней весной алтайцы традиционно ищут его корень, напоминающий человеческую руку с пятью пальцами. Считается, что если женщина выпьет настойку из его порошка, у нее обязательно родится ребенок [41, с. 20–21]. Подобная практика существовала в древности и у японских крестьян.

[80] В Древнем Китае этот день считался опасным и несчастливым, поэтому ему сопутствовали различные ритуалы, предотвращающие бедствия.

лось, были связаны с культом растений и почитанием божества Сукунабикона.

Одним из старинных ритуалов праздника было состязание по разыскиванию весной ирисовых корней, получившее особое распространение в хэйанскую эпоху (794–1185), хотя его трактовка получила религиозную окраску – листва и корни ириса посвящались императору как первосвященнику. Но наряду с присущей придворной культуре того времени поэтизацией и эстетизацией действа в нем отчетливо просматриваются следы шаманского влияния. О том, как проходил этот праздник, свидетельствует интереснейший материал, который приводит А. Мещеряков в своей работе «Древняя Япония: культура и текст», цитируя отрывки из повести «Цуцуми Тюнагон моногатари» (XI в.). Готовясь к участию в ритуале, придворные делились на группы правых и левых. Мужчины разыскивали в прудах корни ирисов несравненной красоты и приносили к означенному дню. Во время церемонии их доставали один за другим, и все они выглядели прекрасно, но какой-то группе отдавали предпочтение. Затем наступало время сочинять стихи, где воспевались ирисы, и их длина символизировала жизнь императора:

Пусть тысяча лет
Отмерен будет государев век,
Пусть будет так же долог,
Как сорванный мною ирис
Длиною в тысячу вершков[81].

На завершающей стадии церемонии придворные музицировали. Перед наступлением ночи император уходил, выбрав на прощание самый длинный ирис [59, с. 169]. Дж. Кайгер упоминает, что в этот день из листвы ириса плели веревку и как священный знак укрепляли на голове императора с намерением отогнать дьявола [117, с. 51]. Среди аристократов получили распространение символические сражения, когда вместо настоящих мечей использовали мечи из ирисовых листьев.

В эпоху Хэйан *танго но сэкку* все более явственно приобретает характер военно-спортивного праздника. В этот день при дворе обязательно проводились конные соревнования: стрельба из лука с седла, лошадиные скачки и др. [117, с. 49]. В образе лошади теперь видели символ храбрости, смелости, мужества, т. е. те качества, которыми должен обладать юноша, чтобы стать достойным воином. Дж. Кайгер пишет об определенной последовательности в проведении ритуалов: третий день пятого месяца был посвящен культу ириса, четвертый – сооружению декораций, пятый, кульминационный, – посещению императором Зала военных искусств и наблюдению за воинами, показывающими свое мастерство в стрельбе из лука, в сражении на мечах, палках, в борьбе *сумо* и др. [117, с. 49]. Возможно, что форма праздника и отдельные ритуалы были заимствованы из китайских обычаев, где пятого числа пятого месяца также проводились различные соревнования.

К концу периода Хэйан военно-спортивные игры, устраиваемые при императорском дворе в начале мая, постепенно утрачивают свою актуальность и сходят на нет. Но традиция проведения *танго но сэкку* была подхвачена за пределами дворца. В течение последующих столетий он постепенно оформляется в ежегодный праздник феодального дворянства. Этот день становится днем демонстрации воинской удали и используется для воспитания самурайского духа у юношей. Если оплотом *хина мацури* был Киото, то цитаделью *танго но сэкку* постепенно становятся замки, призамковые города.

В период Камакура (1193–1333) ирис в японской культуре был переосмыслен как символ борьбы и победы, воинской доблести. На первый план выступают такие свойства растения, как гибкость трудно сгибаемых стеблей, форма листьев, напоминающих боевые клинки. Все это соответствовало образу примерного воина, который должен быть бесстрашным, терпеливым и скромным, верным и преданным. Понятие ириса настолько прочно вошло в саму жизнь японских воинов, что один из слогов слова *сёбу* («ирис») стали записать иероглифом *бу* от слова *бусидо* («путь воина»), которым обозначался кодекс самурая [117, с. 51]. Интересно, что одна из форм клинка для боевого меча условно воспроизводила строение листа ириса – *сёбу дзукури* («стиль ириса»). С периода Муромати (1333–1573) среди самураев входит в обыкновение класть его листья в ванну *фуро*, а также пить ирисовое вино, которое сохраняет здоровье и продлевает жизнь [117, с. 51].

Согласно новым обычаям, дом воина в этот день преображался: у края карниза крыши укрепляли *кабуто нингё* («куклушлем»), *нобори* («флаг»), *нагината* («меч, закрепленный на длинной рукояти»). Иероглифы, которыми записывались названия предметов для Праздника мальчиков, указывали на то, что они могли использоваться в древних обрядах. Т. Ямада высказывает несколько предположений о происхождении *кабуто нингё*, не исключая его связь с талисманами и оберегами синтоистского толка. К примеру, об этом свидетельствует тот факт, что шлем крепился на палке *кэдзурикакэ* – ритуальном предмете фаллического культа. Можно предположить, что в древности этот предмет использовали в ритуалах аграрной магии. Возможно также, что генезис *кабуто нингё* связан с самурайским комплексом, в частности, с *умадзируси*, знаменем полководца, указывающим на его местонахождение во время боя. Среди подобных знаков встречаются и такие, которые были выполнены в виде шлема [177, с. 152].

Кабуто нингё представлял собой изготовленный из картона, а позже из металла шлем со спускающимся сзади щитком *сикоро*, предохраняющим шею. Шлем крепился на подпорке в виде обструганной палки с крестовиной, служащей ей основанием. Гребень шлема украшали вырезанные из дерева или других материалов рельефы или фигурки, изображающие отважно сражающихся воинов. Впоследствии эти миниатюрные скульптурки со сценами боя приобрели самостоятельное значение.

Стенд кукольной выставки (*гогацу нингё*)
1950-е гг.

В XVI–XVII вв. в оформлении *танго но сэкку* эдоские самураи уже использовали кукол, изображавших воинов. Они размещали их по краю веранды или перед фасадом дома, а подражавшие им горожане расставляли перед лавкой [177, с. 252]. Здесь же располагали предметы, связанные с воинским искусством: шлемы, *нобори* с фамильными гербами, *фукинагаси* («вымпелы»), мечи, копья и обязательно алебарды, которые якобы были наделены магической силой, способной избавлять людей от эпидемий. По версии японской исследовательницы А. Мурасэ, обычай выставлять доспехи и оружие ведет свое начало от древней традиции, согласно которой чиновники, должностные лица и даже мальчики облачались в этот годовой праздник в военное обмундирование и держали наготове лук [166, с. 91].

По мере сложения праздничной обрядности куклы приобретают все большее значение, но их по-прежнему размещают в местах,

[81] Пер. А. Мещерякова [59, с. 169–170].

обращенных на улицу, чтобы привлечь внимание людей[82]. Окончательно формирование Праздника мальчиков завершается в середине периода Эдо, когда меняется его социальный статус. Со второй половины XVIII в. *танго но сэкку* прочно входит в быт горожан, а со следующего столетия распространяется и среди крестьян, сохранив, однако, свой воинственный дух и прежнюю атрибутику. Религиозный элемент праздника несколько уменьшается, на первый план выдвигается социальный аспект. Теперь его отмечают не только аристократы и самураи, но и большая масса горожан.

В городской среде, особенно среди купечества и ремесленников, семья стала осознаваться в качестве единицы общественной структуры. Вошли в жизнь такие понятия, как фамилия, родовое имя, семейные традиции. Впервые стал осуществляться порядок наследования фамилий и семейных занятий. Наследников стали называть *иэ-но цугитару хито* («человек, наследующий и ведущий дом, семью»). Рождение мальчика-преемника стало не просто радостью родителей, но оборачивалось общей радостью большой семьи, главой которой он в будущем становился, оберегая родственников и становясь продолжателем семейного занятия. Для горожан важным было эмоциональное единение, сплочение семьи, родственников по линии *иэ* во время праздников. Таким образом, церемонии приобрели семейный характер. Особое значение придается теперь воспитательной роли игрушек, не имевшей прежде большого значения. И наконец, на передний план выдвинулась эмоционально-эстетическая функция праздника.

В Киото, где жила придворная знать и быт был консервативнее, на протяжении длительного времени преимущество имел *хина мацури*, а *танго-но сэкку* получил широкое распространение гораздо позже.

Начиная с XVIII столетия изменяется порядок оформления праздника. В таких больших городах, как Эдо, Осака, Нагоя, особенно в оживленных кварталах, выставляемые у домов праздничные украшения стали помехой уличному движению. Постепенно *нобори*, копья, *нагината* и другие предметы «перемещаются» внутрь дома. Подлинные вещи на этой своеобразной выставке уменьшаются в масштабе и приобретают игрушечный характер. Ими декорируют общую комнату в домах самураев или витрину в лавке. Складывается определенный набор церемониальных кукол и различных аксессуаров. Помимо стягов в подобный комплект входили фигуры прославленных полководцев, героев различных исторических эпох, мифических персонажей в самурайских одеждах, лошадок, модели судов и лодок, игрушечное оружие (лук, стрелы, ружья, «ирисовые мечи»), а также макеты, изображавшие целые сцены из эпоса «Повесть о доме Тайра» (*Хэйкэ моногатари*, XIII в.).

В первой половине XIX в., несомненно под влиянием *хинадан,* складывается иконография стенда с куклами для *танго но сэкку*, которая с некоторыми изменениями дошла до нашего времени. Согласно традиции кукольная выставка (*гогацу нингё* – «куклы пятого месяца») состояла из двух-трех полок, покрытых

Музыкальная шкатулка с куклой *уидзин* («молодой воин»). Тип *токо кадзари* («кукла в алькове»)
Сер. XX в.
дерево, лак, пластическая масса, паста гофун, *парча, шелк, металл, мех, перья, бумага*
ГМВ, инв. № 21622 I

Стенд кукольной выставки (*гогацу нингё*)
1950-е гг.

[82] Этот средневековый обычай частично сохранялся в окрестностях города Фукуока вплоть до начала периода Сёва, т. е. до конца 1920-х гг. [177, с. 253].

зеленым сукном. Наверху водружали миниатюрный шлем и доспехи, по бокам – фонари, а также устанавливали *нобори*, на стягах которых можно было увидеть герб клана, флаги, баннеры. На средней полке располагали барабаны, мечи, веера, бутыли с церемониальным *сакэ*, рисовые клецки *тимаки*, обернутые тростниковыми или бамбуковыми листьями. Последние предположительно копировали еду воинов, которым листья заменяли посуду. По краям полки размещали вазы с ирисами. Куклы обычно занимали нижнюю часть сооружения. Персонажи и их расположение, в отличие от *хинадан*, не были строго зафиксированы, но обычно на третьем уровне размещали одну человеческую фигурку и три фигурки животных, например, лошади и дракона слева, тигра справа, а в середине Сёки – гонителя демонов. В канонизированный круг входили также молодой воин, готовящийся к первой битве или боевому крещению (*уидзин*), обычно стоящий на фоне золотой ширмы (менее распространенное название *токо кадзари* – «кукла в алькове») юный богатырь Кинтаро с топором, олицетворяющий здоровье, силу, и другие куклы. В подборе остальных кукол допускались вариации в соответствии с фантазией и вкусами родителей. Чаще всего композицию дополняли следующие персонажи: мифический император Дзимму (660–583 гг. до н. э.), который иногда изображался как младенец с секирой в руках; легендарная императрица Дзингу-кого и министр Такэути-но Сукунэ; выдающиеся воины клана Минамото периода Хэйан, как, например, известный стрелок из лука Тамэтомо или Кадзивара Кагэсуэ, прославившийся тем, что под градом стрел сорвал ветку цветущей сливы; знаменитый полководец Минамото Ёсицунэ, а также объединивший страну военный правитель Японии Тоётоми Хидэёси (1537–1598). Появляются также фигуры сказочных героев: Момотаро, Урасиматаро и др. Образы многих кукол были взяты из репертуаров театров Кабуки и Дзёрури, как, например, полководец Като Киёмаса верхом на тигре (Торанори Киёмаса); Бэнкэй на мосту (Хаси Бэнкэй), иллюстрирующий знаменитую сцену поединка монаха Бэнкэя со своим будущим господином Минамото Ёсицунэ; воин Курода Ёситакэ, сын ближайшего сподвижника Тоётоми Хидэёси.

Полководец Минамото Ёсицунэ
Период Тайсё (1912-1926)
Дерево, паста «гофун», шелк, парча, бумага, металл
ГМВ, инв. № 18402

Из животных на стенд обычно ставили скульптуры тигра и белой лошади. Иногда на полки клали копии синтоистских святынь: меч, хранящийся в храме Ацута в Нагоя, зеркало из храмового комплекса в Исэ, яшму из императорского дворца в Киото, что может быть косвенным подтверждением воздействия на праздник синтоистских традиций.

Праздник устраивался для мальчиков со дня рождения до пятнадцати лет. Вечером они собирались вместе с родителями у стенда, чтобы рассмотреть кукол, подержать в руках шлем, доспехи, послушать историю каждого персонажа. Знаменитые японские самураи прошлого не забывались – каждый май фигурки наиболее известных воинов вынимали из сундуков и рассказом об их подвигах занимали умы молодых слушателей. Приобщая детей к мифологии богов и героев, родители воздействовали на характер сыновей, передавали из поколения в поколение традиции японского воинства. Долгое время у японцев существовал обычай: бабушка и дедушка с материнской стороны в первый день праздника дарили внуку куклу или игрушечное снаряжение [117, с. 51]. В некоторых провинциях было принято преподносить в первую годовщину со дня рождения ребенка *тимаки* и давать ему *касива моти* по случаю второго и последующих праздников [117, с. 51].

Императрица Дзингу-кого и министр Такэути-но Сукунэ с младенцем императором Одзин. *Тип укиё нингё*
Кон. XIX в.
дерево, паста гофун, *шелк*
Частная коллекция

Полководец Като Киёмаса верхом на тигре
Сер. XX в.
папье-маше, роспись

Белая лошадь
1981 г.
папье-маше, шелк, парча
ГМВ, инв. № 19791 I

Особое место в праздничном оформлении праздника занимали флагштоки *нобори*. Их называли также *каминобори* («бумажные стяги»), так как изначально они были бумажными. Существовало еще одно наименование – *гогацу нобори* («флаги пятого месяца»). С переменой места расположения реликвий и «вхождения» выставки в дом родилось новое слово – *дзасики нобори* («флаги гостиной») [177, с. 253–255]. О происхождении *нобори* и его первоначальном значении, возможно в далеком прошлом связанным с культом растений, косвенно свидетельствует приведенная в книге Т. Ямада знаменательная *хайку* поэта Кикаку (1661–1707):

Оставлю верхушке
бацмбука лист –
вот и коинобори[83].

И действительно, в сельской местности издавна ставили перед домом шесты с листьями криптомерии на верхушке. Таким способом «приглашали» *ками*, которые во время моления о хорошем урожае спускались с неба

[83] Пер. В. Друзь.

[36, с. 189]. Первоначально *нобори* состоял из бамбукового шеста с отдельными маленькими флажками-листьями, развевающимися на ветру. В период Эдо он превратился в монументальное сооружение, устанавливаемое в доме и имеющее семейный *мон*. В настоящее время к нему обязательно добавляют флагшток с изображением мифического гонителя нечисти Сёки. Среди подобных флагов нередко можно увидеть полотнища с воспроизведением классической композиции «карп, поднимающийся по водопаду»[84] – один из популярных сюжетов дальневосточной живописи. Средневековая легенда рассказывает о том, что в древние времена, когда императрица Дзингу предприняла поход против Кореи, карп выпрыгнул из вод залива и указал ей верный путь [56, с. 169].

Карпы символизировали сильную и энергичную натуру мужчин, олицетворяли смелость, стойкость, упорство в достижении цели. Мальчики, будущие самураи, должны, подобно этой рыбе, которая могла двигаться против течения и переплывать водопад, преодолевать жизненные препятствия и делать себе достойное имя. Интересно, что, когда карпа убивают, он умирает без судорог, подобно старому самураю, сохраняющему фаталистическое спокойствие. Но и после того как карп убит, присущая ему энергия настолько сильна, что его кровь считается сильнодействующим лекарством от некоторых болезней [117, с. 54].

Среди деталей убранства японских домов в праздничные дни наиболее популярны надувные карпы (*коинобори*), укрепленные на бамбуковых шестах. *Коинобори* вывешивали на коньке крыши дома, выше сооружали ветряную мельницу из оперения стрел. Иногда *коинобори* выставляли около ворот на специальной подставке. Их число зависело от количества мальчиков в семье, длина – от возраста ребенка, самый большой карп символизировал наследника главы клана. Чем выше реял карп, тем более высокого положения мог достигнуть мальчик. В своей работе А. Мещеряков упоминает, что для достижения успеха в жизни мальчик должен был до вывешивания рыб пролезть сквозь отверстие надувного карпа насквозь [56, с. 170].

Сам Праздник мальчиков и компоненты праздничного убранства в сознании японцев со временем вошли в пословицы и поговорки. По традиции в них часто обыгрывалось значение слов-омонимов. Например, слово *фукинагаси* («флажок с узким длинным полотнищем»), которое можно перевести также как «отнести в сторону ветром», трактовали и использовали в разговоре как выражение «морочить голову». Надувные *коинобори* настолько укоренились в японском быту, что их образ проник в японскую поэзию и литературу. Ироничное отношение к жителю Эдо звучало в популярном шуточном стихотворении, где его называли *эдокко* («птенец или дитя Эдо») и сравнивали с игрушечным карпом, раздувшимся от ветра:

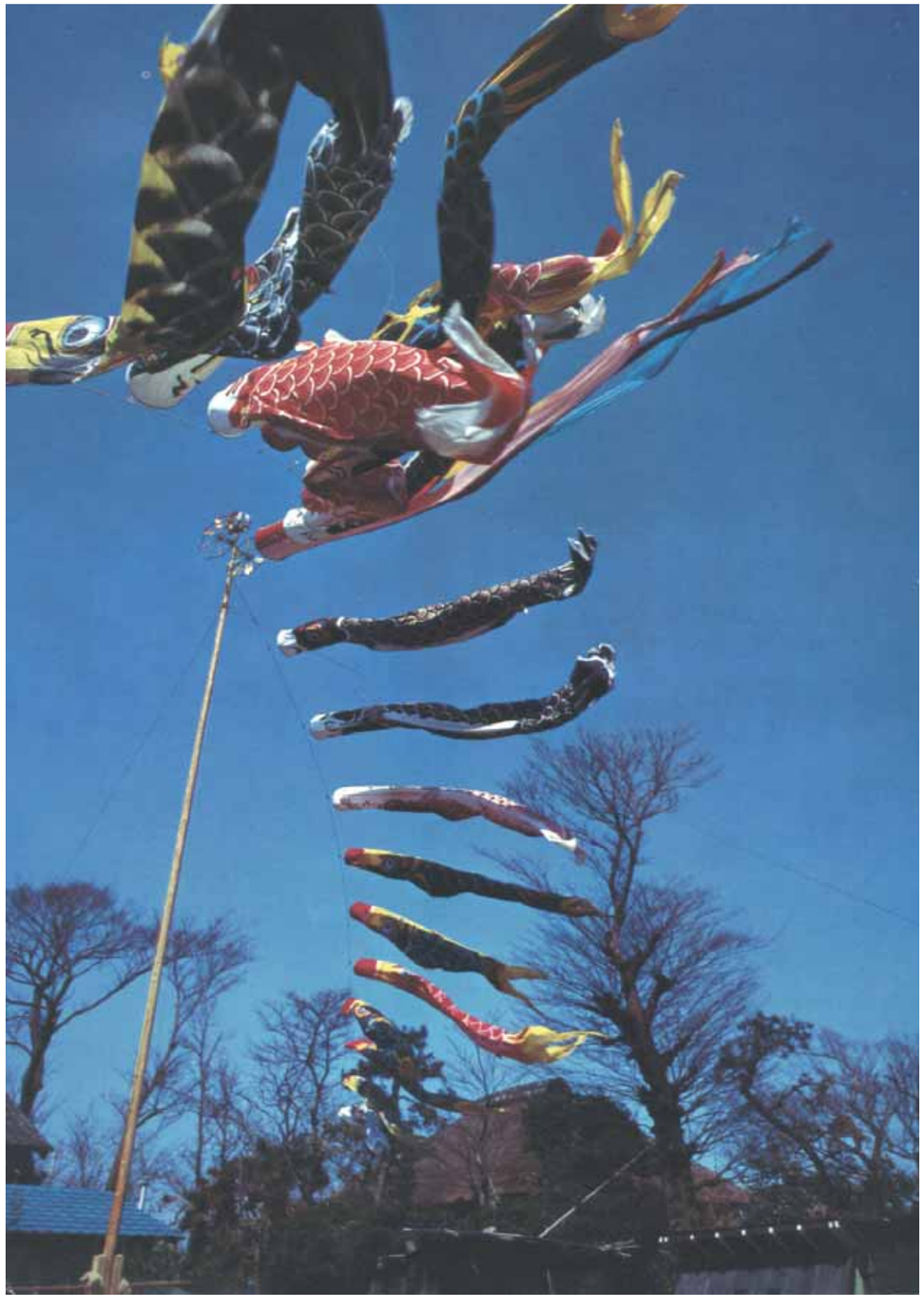
Вот он каков
Модник эдокко–
Глотка да брюхо,
а головы нет[85].

Праздничные куклы *хина мацури* и *танго но сэкку*, несколько видоизменяясь в новых исторических условиях, сохранились вплоть до наших дней. Предметы, которые ранее рассматривались лишь в рамках церемонии, теперь стали составным элементом японского быта, проникли во все слои населения сверху донизу. Праздники мальчиков и девочек в настоящее время уже не просто детские праздники, но неотъемлемая часть японской жизни, а сами церемониальные куклы стали феноменом японской культуры.

[84] В Китае и Японии был популярен миф, согласно которому карп, преодолевая силу течения, поднимается к самым истокам горной реки, где превращается в дракона.

[85] Пер. В. Друзь, цит. по [177, с. 256].

Надувные карпы (*коинобори*)
1980-е гг.



Глава 6

Традиционная японская игрушка как ветвь городского изобразительного фольклора

Коротконосая кукла,
Верно, в детстве мама ее
Мало за нос тянула!

Ёса Бусон (1716–1783)[86]

В Такасиба ждут весну
Куклы харико.
С времен далеких Эдо
Все ждут и ждут…
Как нужна их красота.

Сакаи Тиэ (XX в.)[87]

Рассматривая японскую традиционную игрушку в русле национальной художественной культуры, следует особо выделить период XVIII–XIX вв. Рост независимых городов (так, к 1800 г. население новой столицы Эдо уже превышало 1 млн человек), а также присвоение им свободного статуса стимулировали их экономическое развитие. Формируется и крепнет купеческое сословие. Растет число ремесленников, объединившихся по профессиональному признаку, складываются ремесленные корпорации, усиливается тенденция к разделению труда. Именно в это время происходят кардинальные изменения в содержании, иконографии и художественном облике городской игрушки, что и позволяет выделить ее в самостоятельный раздел.

Связь городских ремесленников с традициями игрушечного производства остается неизменной, но резко меняется социальная среда, в которой складываются свой быт, вкусы, эстетические нормы. Запросы нового времени и легли в основу городской художественной культуры. Определяющей тенденцией времени становится зарождение и развитие самостоятельных крупномасштабных промыслов, обслуживающих через рынок широкие слои населения. Бурно развивается и игрушечное производство. В начале XVIII столетия в Японии уже существовало более ста специализированных промыслов, в том числе и таких известных, как Фусими, Михару, Сага, Хаката и др. [155, с. 63]. Новые мануфактуры складывались как на месте старых, так и в новых районах. Некоторые из них испытали воздействие прежних традиций, другие под влиянием изменившейся социокультурной среды вырабатывали свой неповторимый стиль.

На протяжении периода Эдо старый Киото оставался законодателем художественной моды. Это была «цитадель» японских кукол, где существовали как старые, так и вновь возникающие промыслы. Там было сосредоточено огромное число кукольников, появлялись, канонизировались и распространялись по всей стране новые типы игрушек, складывались новые версии старых иконографий.

Особое место в формировании городской художественной культуры принадлежало Эдо. Наряду с Киото это был важнейший культурный центр страны, куда поступал мощный поток информации со всей Японии. Локальные верования, праздники, обычаи, известные до сих пор небольшому количеству местных жителей, становились общим достоянием. Этот важный для Японии процесс создания общих этнокультурных ценностей затронул и игрушку: привезенные из разных провинций изделия приобрели широкую известность. Расширились географические границы прежних игрушечных промыслов. Так, куклы *хаката* стали делать не только в г. Фукуока, но и в префектуре Сайтама. В то же время куклы типа *госё* и *укиё-э*, производство которых было монополией Киото, стали делать в Эдо, а *кокэси*, традиционные изделия района Тохоку, стали производить по всей стране. Демократический настрой, присущий эдосцам, изменил отношение японцев к куклам, поступавшим из Киото. Традиционные типы обрядовых и церемониальных кукол, которые ранее предназначались лишь для узкого круга придворных и высших слоев самурайства, ныне полюбились простым горожанам и имели большой спрос. Отвечая на требования времени, столичные мастера стали тиражировать местные *омотя* и старинные типы кукол. Со временем видоизменялись техника, отделка, но все же традиционные изделия и в новых условиях сохраняли свои особенности. Этот процесс не помешал столичным ремесленникам создавать свои промыслы и вырабатывать свои традиции игрушечного производства – это Камэндо (изделия из папье-маше), Асакуса (взлетающие игрушки), Имадо (глиняные куклы), Сибатама (деревянные изделия), Готокудзи (глиняные кошки, «приманивающие деньги»).

Переломным моментом в истории японских кукол стало новое отношение к игрушке как к коммерческому товару. В Эдо существовал целый ряд рынков и праздничных ярмарок, специализировавшихся на ее продаже, как, например, прославленный рынок кукол в Дзюкэндан, запечатленный на одной из гравюр XVIII в. в альбоме «Знаменитые места Эдо» (*Эдо Мэйсёдзуэ*). Крупнейшим центром игрушечной торговли был район Асакуса, где существовали крытые рынки *мисэ*, занимающиеся реализацией амулетов и игрушек. Здесь же были сосредоточены мастерские ремесленников. Подобные рынки и их конъюнктура служили для мастеров своеобразным уроком оценки изделий, их функциональной пригодности. Они показывали колебания

[86] Пер. В. Марковой.

[87] Пер. В. Друзь.

моды, знакомили игрушечников с новыми образцами. Своеобразная экономика рынка заставляла мастеров многократно повторять те изделия, которые пользовались наибольшим спросом, расширялось производство и масштаб промыслов, постепенно увеличивалось количество однотипной игрушки, унифицировались приемы. В значительной мере видоизменилось в городской игрушке соотношение ее функций. Становится второстепенной ее религиозно-обрядовая роль. Нет прежней сакральности, мистики. На первый план выдвигаются игровая и эстетическая функции.

Игрушки сопровождали маленького японца на всех этапах его жизни. Самым маленьким предназначались погремушки, трещотки, свистки, матерчатые мячи *тэмари*. В один-два года дети чаще всего пользовались игрушками, помогающими ходить, осваивать пространство. Это напольные каталки, повозки на веревочках, игрушки на колесиках, пирамиды. Большинство из них вытачивали из дерева на токарном станке в районе Тохоку. Ремесленные поделки были окрашены краской поверх меловой грунтовки или прямо по дереву, чтобы была видна его структура[88]. Любимцами японских малышей были куклы из папье-маше с подвижными головами (префектура Фукусима). Даже большие, стоящие на земле куклы легко покачивались от малейшего движения.

Сом удзума *намадзу*
Префектура Тотиги. Сер. XX в.
дерево, раскраска
Частная коллекция

Обакэ но кинта*. Тип *каракури нингё
г. Кумамото, префектура Кумамото. Сер. XX в.
папье-маше, раскраска
ГМВ, инв. № 18199 I

[88] Токарным станком пользовались в Японии не менее 400 лет. В игрушечном производстве он стал широко применяться в XIX в.

В особую группу входили игрушки, снабженные своеобразными приспособлениями и простейшими механизмами, так называемые *каракури омотя*. Таков амурский сом *намадзу* из папье-маше (префектура Тотиги) с плоским, выкрашенным черной краской туловом. Если дернуть за хвост, рыба раскрывает большой белый рот и высовывает красный язык. Игрушки *каракури нингё* были популярны не только среди детей, но и взрослых. Например, краснолицый Кинта-оборотень (*обакэ но кинта*) в черной конической шляпе. Это народная игрушка из г. Кумамото префектуры Кумамото, представляющая собой голову на деревянном постаменте, внутри которой имеется бамбуковая струна, прикрепленная к бечевке, выходящей наружу. Если потянуть за веревку, то Кинта начинает вращать своими большими круглыми глазами и высовывает язык. Самое трудное в производстве игрушки – изготовление бамбуковой струны, одновременно приводящей в движение глаза и язык, а также ее закрепление внутри головы. Игрушка *обакэ но*

Шар с подставкой
Префектура Сидзуока. 1975 г.
дерево, токарная работа, роспись
Коллекция автора

Игрушка *кокэси* с кольцами
1981 г.
дерево, токарная работа, роспись
ГМВ, инв. № 18202 I

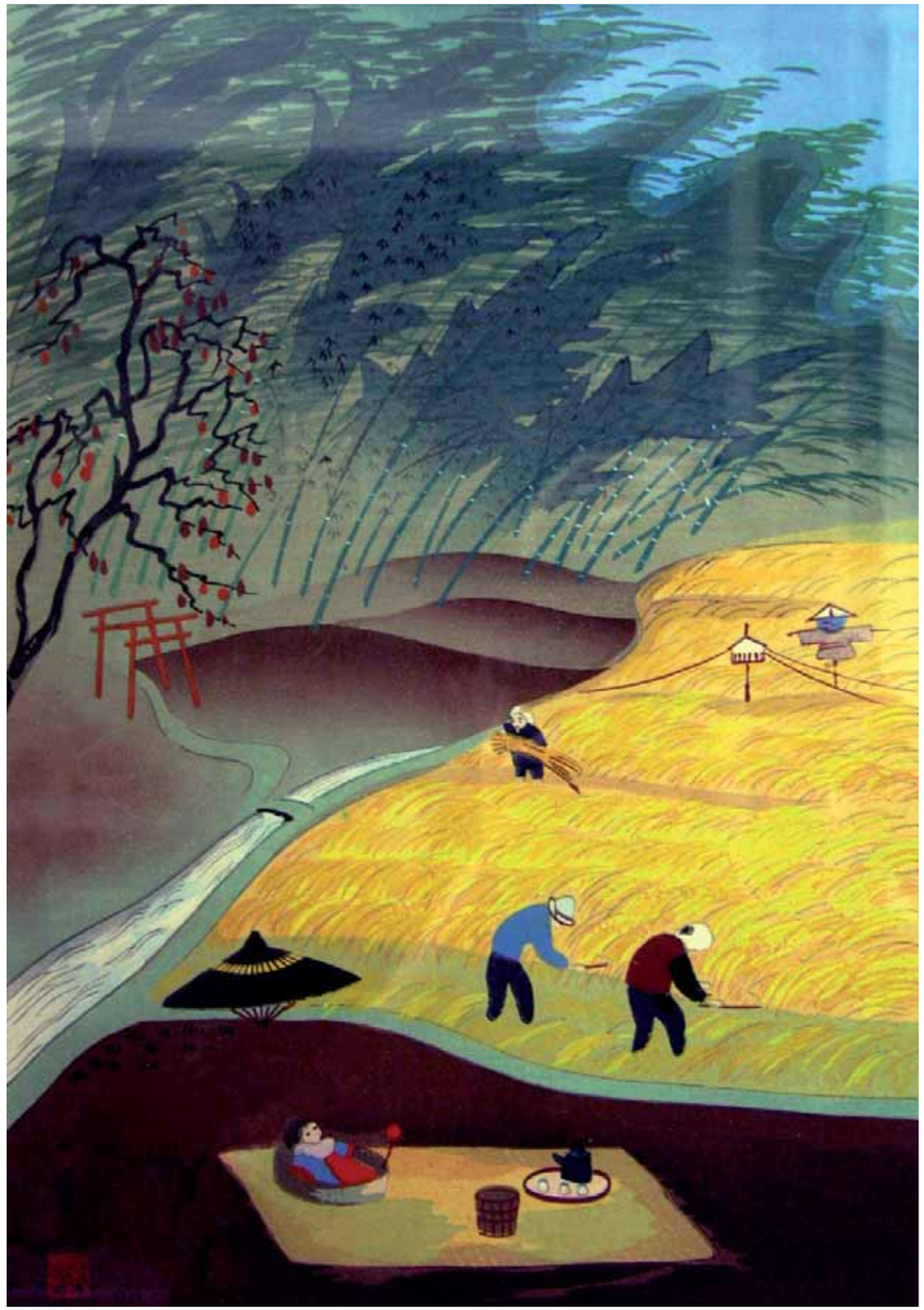
кинта была создана в эру Канъэй (1848–1853) кукольником по имени Хикосити Нисидзинъя по мотивам историй о клоуне по имени Кинта. Когда полководец Като Киёмаса (1562–1611) занимался строительством замка Кумамото, среди его пеших воинов низшего ранга был человек по имени Кинта. У него было забавное выразительное лицо, и он частенько смешил окружающих, даже грозного военачальника, за что и получил прозвище Клоун. После смерти этого шута людям стало являться привидение в виде краснолицего весельчака Кинта, пугающего непослушных детей, но развлекающего взрослых.

Дети постарше играли в игрушки, требующие определенной ловкости и меткости: мячи, луки, стрелы. Таков, например, выточенный деревянный шар, привязанный веревочкой к палке со сферической подставочкой на конце (префектура Сидзуока). Суть игры заключалась в том, чтобы подбросить его в воздух и посадить в чашеобразную ячейку. Выигры-

Няня с младенцем
Префектура Акита. 1981-е гг.
глина, роспись
ГМВ, инв. № 19115 I

Борец *сумо*
г. Сэндай, район Тохоку. 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19185 I

Сайфу. Работа на полях
XX в.
цв. ксилография
Частная коллекция



вал тот, кто набирал, таким образом, наибольшее количество очков.

Игрушки для детей постарше являлись средством обучения и развития ребенка. Исподволь, в процессе игры, он постигал процесс труда, воспитывался как будущий помощник и работник. Деревянные игрушечные сохи, топорики, молотки для отбивания рисовых лепешек *моти* приобщали детей к повседневному труду. Игровой инструмент не украшали ни резьбой, ни росписью – утилитарные качества этих предметов сохранялись и в игрушке. Однако такие игрушки встречались редко, так как чаще их заменяли реальные предметы.

Большим спросом пользовались жанровые куклы, воспроизводившие весельчаков-водоносов, крестьян, занятых работой с рисом (район Фусими, Киото), нянек с младенцами (префектура Акита), борцов *сумо*, в том числе малолетнего борца Дайдодзан (район Кюсю, г. Хиногу**),** рыбаков с пойманной рыбой (район Тохоку, г. Сэндай), грудных детей, лежавших по обычаю крестьян в круглых соломенных корзинках, в которых младенцев брали с собой, уходя на работу в поля (внутренние области о. Хонсю). В мелкой пластике ярко отражался народный быт: с присущей мастерам острой наблюдательностью были запечатлены всем понятные сюжеты, взятые из самой жизни. Небольшие статуэтки стали особым звеном в «светской» линии японской игрушки.

Местные *омотя* обычно передавали дух того или иного промысла. Дело в том, что игрушечные промыслы развивались в разных социально-экономических условиях. Как правило, их формирование начиналось в пределах главного промысла провинции: гончарного, токарного, бумажного и др. Именно там мастер-игрушечник черпал материалы для изготовления своих произведений, используя те же приемы и навыки владения инструментом. Отсюда неповторимость каждого центра производства: только на Хоккайдо в г. Обихиро делают игрушечных Дарума из обсидиана, в Киото – *хина* в виде неваляшек из лака, а в префектуре Кумамото (г. Хинагу) – кукол *бэнта нингё* («денежных женщин») с головой и туловищем из грубо обструганного дерева, к которым с помощью лоскутов красной материи прикрепляются узкие граненые палочки, образующие руки и ноги куколки.

С возрастом дети предпочитали игрушки, более детально разработанные по форме. В производстве таких игрушек усложняется тематика, появляются новые образы, чаще всего это сюжеты старинных, зачастую местных, легенд, поучительных притч, символические композиции. Содержание игрушек нередко носило нравоучительный характер. Образ Хоко-сан, например, олицетворял для японцев конфуцианскую преданность и самопожертвование. Предание рассказывает о маленькой некрасивой девочке, на которую никто не обращал внимания и не замечал ее доброе любящее сердце. Но однажды дочь *даймё* заболела заразной смертельной болезнью, которая угрожала близким ей людям. Тогда Хоко-сан взяла эту напасть на себя, укрылась на острове, где

Ребенок в соломенной корзине
о. Хонсю. 1960 г.
солома, плетение, ткань
ГМВ, инв. № 18315 I

скоро умерла, отведя таким образом беду от семьи своего покровителя [64, с. 77].

Детский быт в городе имел свои особенности: городские дети дольше играли и опекались родителями, позднее вовлекались в трудовую деятельность, росли более изолированно от природы. Для них были созданы новые виды игрушек, предназначенных прежде всего для игры, как, например, кукла *итимацу нингё*, сразу же ставшая любимицей японских девочек. Получают широкое распространение, как уже говорилось, механические игрушки типа *каракури нингё*, при этом особое внимание уделяется устройствам, приводящим их в движение. Важная роль отводится повышенной информативности в иконографии, включающей одежду, аксессуары, второстепенные детали. Об этом свидетельствуют куклы типа *укиё нингё* из Киото, привлекающие внимание изобразительной конкретностью. Зачастую это игрушки-манекены, игрушки-иллюстрации. Усиливается воспитательное значение детской игрушки, которая, будучи связующим звеном между прошлым и настоящим, помогает сохранять фольклорные обычаи и тради-

Кукла *бэнта нингё*
Префектура Кумамото. г. Хинагу, 1981 г.
дерево, ткань
ГМВ, инв. № 18225 I

Хоко-сан
Префектура Кагава. 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19186 I

Красавица
Изделие в стиле Имари, мастерские Арита
Период Мэйдзи (1868–1912)
фарфор, надглазурная роспись
ГМВ, инв. № 3355 I

Каталог игрушек (*омотя дзукуси*)
Кон. XIX в.
цв. ксилография
Частная коллекция

ции, передавать в игровой форме знания об истории и мифологии.

Отличительной чертой японской игрушки второй половины периода Эдо был ее высокий художественный уровень, что стимулировалось восприятием куклы как произведения искусства, требующего эстетического осмысления. Куклы для горожан были предметом собирательства, любования, творческих дискуссий. Появились декоративные куклы, предназначенные не столько для детей, сколько для взрослых и несущих преимущественно эстетическую нагрузку. В связи с отсутствием в средневековой Японии светской скульптуры эту роль частично взяли на себя куклы, ставшие предметом украшения интерьера. Известно, что в XVIII–XIX вв. для этой цели служили статуэтки из фарфора в стиле Кутани, Имари, Сацумы, украшавшие нишу *токонома*. Чаще всего это были изображения красавиц, навеянные образами классической японской живописи, реже мифологические персонажи или божества счастья. Иногда вместо них помещали фигуру тигра или слона, чаще всего бронзовых. В XIX в. в качестве декоративного предмета выступали также *окимоно* (небольшие скульптуры, преимущественно из слоновой кости) и куклы типа *укиё, хаката, кимэкоми*.

Общая демократизация японского искусства способствовала тому, что в замкнутый тематический круг японской игрушки врывается шумная и многоликая жизнь города, раздвигая устоявшиеся и привычные рамки сюжетных композиций. Образы европейцев, городских щеголей, актеров, борцов сумо, как уже говорилось выше, постепенно вытесняют религиозных и мифологических персонажей. Появляется жанровая игрушка *фудзоку омотя*. Вместе с тем новый городской фольклор тесно переплетался со старыми художественными традициями. Наиболее последовательным было по-прежнему взаимодействие игрушки и театра. Под влиянием Кабуки, Бунраку, а также местных представлений вводятся и прочно закрепляются наиболее популярные театральные персонажи. Несмотря на достаточно ла-

коничный выбор изобразительных средств, мастера игрушечного дела умели передавать традиционные амплуа героев, основные детали костюмов и театрального грима, цветовую символику. Складывается особый тип кукол, иллюстрирующих только театральные сюжеты, как, например, *нара нингё* или *такэда нингё*.

Важную роль в сложении образной системы японских кукол сыграло повсеместное распространение гравюры на дереве. Театральные сюжеты кукольники зачастую брали из гравюр с изображением известных актеров и даже из афиш. Найденный образ перекладывался на фольклорную основу – мастер вносил свое понимание образа, учитывал специфику материала, из которого делалась игрушка, а также запросы среды. Так появлялись различные варианты заимствованной темы: своеобразные портреты красавиц и кавалеров, одетых по моде своего времени. Из гравюры в мир кукол переходили устоявшиеся стереотипы в трактовке образов и стилистические приемы. Так, облик и стилистика кукол *сага* или *укиё*, несо-

Кукла *итимацу нингё*
Втор. пол. XIX в.
дерево, паста гофун, *шелк*
ГМВ, инв. № 2932 ДВ II

Девочка. Кукла типа *итимацу нингё*
1981 г.
паста нэримоно, *паста* гофун, *шелк*
ГМВ, инв. № 18391 I

Мальчик. Кукла типа *итимацу нингё*
1981 г.
паста нэримоно, *паста* гофун, *шелк*
ГМВ, инв. № 18392 I

мненно, ведут свое происхождение от классической гравюры.

В свою очередь, и кукла оказала заметное влияние на традиционную ксилографию. Образы и сюжеты многих известных графических листов навеяны воспоминаниями о куклах, детских играх и праздниках. В их числе, например, «Танго но сэкку» (ок. 1800) Китагава Утамаро (1753–1806); «Начало весны: игра в шар *готэнмару*» (ок. 1801) Тории Киёнага (1752–1815); «Женщина с куклой-голышом» Тоёхара Кунитика (1835–1900). Зачастую такие гравюры были предметом совместного любования, созерцания взрослых с детьми. Среди паломников и детей были популярны небольшие ксилографические альбомы с изображением игрушек. Это была своеобразная картиночная литература, по которой японцы предварительно знакомились с *синко омотя*. Таковы «Новое издание различных изображений игрушек» (ок. 1840) Утагава Хиросигэ II (1826–1868); «Двустороннее зеркало. Различные виды кукол» (1860) Утагава Тикаёси (раб. 1867–1890). Игрушки воспроизводили с тщательной прорисовкой всех вариантов и фиксацией малейших подробностей, а также снабжали географическими указателями, так как каждая кукла была достопримечательностью определенного уголка страны. Существовали также гравюры *омотя дзукуси* – своеобразные «каталоги игрушек».

Особый жанр гравюры для детей составляли *моно дзукуси-э* – предмет увлеченного собирательства школьников начальных классов *тэракоя*. Они были размером с игральную карту и публиковались сериями на определенную тему (лошади, воины, чудовища и, конечно, игрушка). Специально для детских игр художники-графики печатали *омотя-э* («гравюры для игр»), к сожалению сохранившиеся до нашего времени в очень малом количестве. Это были гравюры для изготовления игрушек, наклеивания на доски для игры в волан, украшения воздушных змеев или знамен, которыми оформляли жилища в детский праздник *танго но сэкку*.

Не имея возможности проанализировать подробно обширный материал по городской игрушке, хотелось бы тем не менее привести несколько наиболее типичных примеров. Один из них – появление первой настоящей куклы в ее изначальной сути – *итимацу нингё*. Самобытность *итимацу нингё* проявилась, прежде всего, в функциональной сфере, что требует более подробных объяснений

Молодая женщина с куклой *итимацу нингё*
Период Мэйдзи (1868–1912)

Кукла *итимацу нингё*
1981 г.
пластическая масса, шелк, парча
ГМВ, инв. № 20899 I

и некоторых сопоставлений. В отличие от других типов кукол она в полном смысле слова живет с человеком и как бы поддерживает с ним тесные родственные отношения. По сравнению с ней *хина нингё* предстают в виде торжественно восседающих на *хинадан* неподвижно застывших фигур, предназначенных для поклонения и любования. Их пространство обитания – *хинадан*, сооруженный как священное место, храм, посвященный божеству по имени *хина нингё*. В свою очередь, *госё нингё* – прелестный, полный очарования образ ребенка – также появляется перед глазами только на специальной подставке и по особым случаям. Кукол, которые являются оберегом, которых почитают и называют *о-нингё*, великое множество, и все они сочетают в себе разные функции. Кукла *итимацу нингё* изначально была связана с детской игрой.

Трудно хотя бы приблизительно определить точку отсчета во времени бытования этой куклы, но повсеместное распространение она приобретает во второй половине периода Эдо, причем ее популярность была настолько велика, что впоследствии ее назвали национальной куклой Японии. Многочисленные наименования этой куклы как бы повествуют об отдельных страницах ее жизни. Прообразом *итимацу нингё* послужили древние куклы-голыши *хадака нингё*, имевшие хождение уже в раннем средневековье в провинции Ямато (префектура Нара) [167, с. 109]. Некоторые исследователи, описывая ее, даже используют термин *ямато нингё*. В более поздних названиях, относящихся к периоду Эдо, – *накико* («плачущий малыш»), *идаки нингё* («кукла, которую обнимают»), *миорэ нингё* («подвижная кукла» или «кукла, сгибающаяся в трех местах»), – подчеркивалось функциональное предназначение: они были предметом игры, частицей детской жизни. Другой термин – *мияко нингё* («столичная кукла») – свидетельствовал о существовании промыслов в Киото. Наименования *итима нингё* («господин Итима») или *итимацу нингё* («господин Итимацу») связывают ее с городской культурой, говорят о ее популярности среди эдосцев, причем уже не столько у детей, сколько у взрослых. Любопытно, что само название *итимацу нингё* (а именно оно в конце концов и закрепилось за этими куклами) происходит от имени актера театра Кабуки, точной копией которого являлся один из вариантов куклы. Саногава Итимацу блистал на сцене в период Гэмбун-Кампо (1736–1741) в Эдо и прославился исполнением ролей молодых героев *вакасю*[89]. Он имел огромный успех у женской части городского населения, поэтому появление куклы, воспроизводящей облик любимца публики, вызвало столпотворение в кукольных лавках города [167, с. 109].

Наиболее старой является иконография, где *итимацу нингё* (точнее, *хадака нингё* – «кукла-голыш») предстает в виде обнаженной прямостоящей человеческой фигурки с подвижными руками и ногами, с головкой, напоминающей чашу для чая, и овальным личиком. Встречаются две разновидности кукол: в виде девочек и в виде мальчиков. Известны также куклы в виде самураев, одетых в церемониальные костюмы военачальников высокого ранга. Но наиболее любимым был образ маленькой девочки с большими глазами, длинными волосами и чуть полноватым телом. Иногда части куклы делали подвижными. Если такую фигурку взять в руки, то она как бы приходила в движение – части туловища могли сгибаться, поворачиваться, и создавалось ощущение, что вы держите и гладите ребенка.

Японские исследователи предполагают, что тип *итимацу нингё* был создан и воплощен в дереве профессиональными резчиками и скульпторами, приглашенными из Киото для возведения ансамбля Тосёгу в Никко (основан в 1617 г., перестроен в 1634–1636 гг.) [167, с. 110]. После завершения работ значительная часть из них поселилась поблизости на территории нынешней префектуры Сайтама. Здесь росли и культивировались рощи павлонии *кири*, древесина которой являлась ценнейшим материалом для создания храмовой скульптуры, а также лучших образцов кукол *итимацу*.

Кукла *исё нингё*
Нач. XX в.
дерево, паста гофун, *шелк*
ГМВ, инв. № 20184 I

Кукла мальчика *итима-сан (фрагмент)*
г. Киото. XX в.
дерево, паста гофун, *шелк*
Частная коллекция

[89] Исполнительская деятельность Санокава Итимацу I продолжалась в 1733–1762 гг. Это нашло отражение в гравюрах жанра *якуся-э*. Изображения Саногава Итимацу можно встретить в работах таких мастеров, как Окумура Масанобу (1686–1764), Тории Киёсигэ (раб. С 1716 по 1763 г.), Ямамото Фудзинобу (раб. 1750–1760). См.: Окумура Масанобу «Актер Саногава Итимацу I» [152, с. 21–22, 109]; Тории Киёсигэ «Санокава Итимацу I в роли знатного юноши» [89, цв. табл. 11], Ямамото Фудзинобу «Санокава Итимацу I в роли красавицы Умэгава» [89, цв. табл. 18].

Вот как описывает их японский писатель XIX в. Китагава Морисада в своем дневнике «Небрежные заметки о чем придется, сделанные Морисада» (*Морисада Манко*, Эдо, 1854 г.): «*Итимацу нингё* в трех столицах (Киото, Осака, Эдо) имеют высоту от девяти-пятнадцати сантиметров, но достигают и тридцати; грубо сработанные куклы маленькие, а первоклассные изделия отличаются большими размерами. Что касается материалов, то для образцов грубой выделки в ход идут опилки: их вместо муки замешивают на клее из пшеничного крахмала и таким тестом набивают модельную форму, при этом голову, руки и ноги формуют по отдельности. Конечности прикрепляют к туловищу белым шелковым крепом, да так, чтобы они двигались, причем каждая рука и каждая нога сама по себе. С другой стороны, в превосходных изделиях все это вырезают из дерева, но тоже по одной части тела: руки, ноги, туловище, а потом только руки обрезками ткани с туловищем соединяют. По сравнению с куклами попроще и погрубее для *итимацу-нингё* высокого ранга, чтобы они препятствий в движениях не имели, такие хитроумные и тонкие приспособления делают – остается только удивляться. В первую очередь голова, потом живот, поясница, колени, даже лодыжки двигаются свободно и легко. Их еще называют *миорэ нингё*. На таких *кукол* все заглядываются, ну а девочки – те и подавно: поголовно восхищаются и в восторг приходят. А кожа у куклы блестит, как настоящая, точно она живая, будто ее не смастерили, а она родилась»[90]. Их главное достоинство в том, что кукла получается подвижная и очень «живая».

Для того чтобы кукла выглядела таким образом, лицо и руки полностью покрывали пастой *гофун* из порошка перламутра. Она играла роль косметического средства белого цвета вроде столь любимых японскими женщинами белил и пудры. Поверх пасты накладывали разведенное в воде сырое яйцо, и поверхность приобретала характерный мягкий глянец. В лучших образцах для создания прически использовали настоящие человеческие волосы. У кукол более дешевых волосики иногда были нарисованы. Существовало два способа изображения глаз. В одном случае они моделировались рельефной резьбой, а затем раскрашивались тушью. В другом – стеклянные глаза вставляли в предварительно сделанные прорези на кукольном лице, и тогда кукла приобретала живой и осмысленный взгляд. Чудесные, чуть припухлые губы, как правило, делали полураскрытыми, чтобы дать возможность разглядеть зубы и язычок, которые были настоящими шедеврами миниатюрной резьбы. В результате лицо получалось настолько выразительным, что казалось – вот-вот кукла придет в движение и заговорит.

В чертах внешнего облика *итимацу нингё* чувствуется, что они вобрали в себя достоинство популярных кукол своего времени – в их образах встречается и натурализм праздничных кукол *кокин бина*, и трогательная прелесть невинности обрядовых *госё нингё*. По обычаю *итимацу* – кукла с приданым. Ее атрибуты и кукольные принадлежности подбирались таким образом, чтобы их отделка соответствовала как стилю, так и степени роскоши одеяния. В обязательный комплект входили предназначенные для сезонного переодевания кимоно для четырех времен года. Но обычно гардероб куклы был гораздо обширнее и по возможности копировал бытовавшую в то время одежду: от всевозможных разновидностей верхней одеяний и поясов *оби* до сопутствующих костюму предметов. Не пренебрегали ни одной деталью, не забывали даже размещать в положенных местах фамильный герб (*мон*). Кукольная одежда производилась в соответствии со статусом человека. Узоры на них представляли собой миниатюрные копии общепринятых образцов. Ткали их специально для кукол [167, с. 112].

[90] Цит. по [167, с. 111–112].

Танец молодого льва
1981 г.
дерево, парча, шелк
ГМВ, инв. № 20940 I

Самобытность *итимацу нингё* заключается в близости к человеку, которая реализуется одновременно в двух сферах: изобразительной и функциональной. К первой относится некоторый натурализм облика, усиленный эффектами, создаваемыми подвижными деталями. Второй аспект требует более подробных пояснений. Несмотря на то что изделия *итимацу нингё* высокого ранга отличались невероятно тонкой работой, у них была своя специфика – кукла в полном смысле этого слова жила общей жизнью с человеком: *итимацу нингё* и маленькая японка составляли одно целое. Девочки переодевали их, возились с ними целый день и брали иногда в постель, совсем как пелось в старинной японской колыбельной песне: «Расчешу волосы, сделаю прическу, пояс завяжу, и объятия раскрою, и прижму тебя к груди» [167, с. 114]. Кукла *итимацу* стала отражением семейного уклада и никогда, ни при каких обстоятельствах не теряла своей связи с семьей. К ней обращались, как к любимому человеку, с самыми теплыми словами: «“Красавица ты моя милая! Как увижу тебя, невольно руки тянутся к тебе, ненаглядная моя! Так и хочется до тебя дотронуться”. У какой девочки сердце не забьется от восторга и трепета при виде любимой куклы! Вот поэтому, наверное, *итимацу нингё* и мы – одно целое, ведь для нас она воплощение красоты Японии, и так хочется, чтобы традиции любимой игрушки и любимого существа по имени Итима-сан жили долго-долго» [167, с. 115].

В этой кукле явственно преобладала игровая функция, но, как и во многих других традиционных игрушках, она все же не являлась

Принцесса Фудзи-химэ
1981 г.
гипс, парча, шелк, бумага, лак, роспись
ГМВ, инв. № 18821 I

***Майко* (ученица *гейши*)**
1981 г.
гипс, парча, шелк, бумага, металл, лак, роспись
ГМВ, инв. № 18404 I

единственной. Отдаленно, на заднем плане проглядывала ее обрядовая роль. В обычаях того времени и в предназначении куклы можно увидеть еле заметную связь с древними шаманскими представлениями о кукле-двойнике, принимающей на себя реальные невзгоды. По обычаю, когда девушка выходила замуж, родители разрешали ей брать с собой *итимацу нингё*. Им хотелось, чтобы нелегкую участь

молодой жены их дочь разделила со своим верным другом, готовым принять на себя и заботы, и страдания. Родители молились о том, чтобы кукла оберегала ее от всего тяжелого и грустного [167, с. 110]. «Взгляните в широко распахнутые глаза *итимацу нингё,* и вы почувствуете, что в них затаилась глубокая невысказанная печаль. Кажется, что кукла едва сдерживает слезы, наверное, те самые, которыми полна душа улыбающейся в углу полутемной комнаты хозяйки, ставшей молодой женой. Пусть молодая радуется и ничего не страшится, плакать все равно будет не она, а кукла. Вспоминается одна мудрая японская поговорка: плачь в душе, как Итима-сан. Она означала: “Что бы ни случилось и как бы ни было тяжело, не показывай лица своей печали”» [167, с. 115].

Итимацу нингё была неизменной героиней многочисленных японских сказок и историй, похожих на притчи. В одной из них, приведенной в «Большом альманахе японских кукол», выявлен еще один обрядовый аспект – содействие деторождению. Некогда супруги, которым не было даровано счастье иметь детей, купили куклу *итимацу*. Он играли с ней, ласкали и баловали ее, как родное дитя. Само собой разумеется, они постоянно заботились о ней: с утра до вечера нянчились с ней, кормили и поили в определенное время

Божество счастья и довольства Хотэй
г. Киото, XVIII в.
дерево, резьба, роспись
Частная коллекция

Мальчик с цыпленком
г. Киото, XVIII в.
дерево, паста гофун, *роспись*
Токийский национальный музей

дня. Через некоторое время произошло чудо – у бездетной пары родился ребенок [167, с. 114].

Большим спросом у горожан пользовались куклы *итима-сан* мужского рода. Они

Мальчик с мечом
1981 г.
дерево, ткань, паста гофун, *роспись*
ГМВ, инв. № 21693 I

изображали мальчиков с младенческого возраста до шести лет – обаятельных круглоголовых полнощеких ребятишек с маленькими глазками и ротиком. Их одевали в специально сшитую для них одежду: куртку *хаори*, штаны *хакама*, пояс *оби*, нижнюю одежду *ситаги*. Костюм был дополнен веером, кошельком, *инро*, т. е. максимально приближался к натуре. Все предметы создавались как полное подобие мужской одежды, сохранявшей свою функциональность. В своеобразные гарнитуры изделий, предназначенных для “домашнего пользования кукол”, входили не только все виды одеял, но даже сетка от москитов. Такого рода роскошь наблюдалась прежде всего в Эдо. Интересно, что в богатых эдоских семьях *итима нингё* служили иногда своеобразными портретами сыновей. Из-за отсутствия портретной живописи или дагерротипов родители обращались к кукольникам с просьбой воспроизвести облик ребенка. Несмотря на некий натурализм облика, *итимацу нингё* были обаятельны, наивны, простоваты. В смешении реального и ирреального, умышленной стилизации и правдивости, в гармоничной целостности заключались их особые художественные достоинства.

По технологии к типу тряпичных или костюмных кукол принадлежали и куклы *исё нингё* (букв. «костюмная кукла»). Их наименование означало старинное одеяние, состоящее из наплечной одежды *и*, а также юбки-плахты *сё*. Д. Кагосима предполагает, что они ведут свое происхождение от изделий *оси-э* («вдавленная картина») [163, с. 181]. Первая половина периода Эдо (1603–1868) была апогеем любви и спроса горожан на кукол подобного типа, так как они полностью отвечали их вкусам и запросам[91]. В это время они получают еще одно название – *укиё нингё* («куклы “плывущего быстротечного мира”»), поскольку их облик был навеян образами классической японской гравюрой на дереве *укиё-э*. Куклы типа *исё* или *укиё* заняли особое место в истории кукол. Их технология и стилистические приемы изначально определялись художественным языком церемониальных кукол. Со временем они постепенно отделились от *хина нингё* в особую группу, выполняющую роль декоративной скульптуры, предназначенной

Придворный эпохи Хэйан
1981 г.
дерево, ткань, паста гофун, *роспись*
ГМВ, инв. № 18360 I

Дама с веткой хризантемы
Кукла типа
кимэкоми нингё
1981 г.
дерево, ткань, паста гофун, *роспись*
ГМВ, инв. № 18346 I

[91] К сожалению, образцов костюмных кукол периода их повсеместного расцвета осталось совсем немного. Вдобавок у них сильно изношена одежда. Но сам тип кукол, сохранив классическую иконографию и художественный канон, благополучно просуществовал до нашего времени.

в основном для взрослой части населения. Это были дорогостоящие костюмные куклы, закрепленные на деревянной лаковой подставке. По традиции их ставили на полку ниши *токонома* вне связи с праздниками, и они служили украшением традиционного японского дома. *Укиё нингё* казались ожившими образами традиционной гравюры, обретшими реальное пластическое воплощение. Условно их можно подразделить на пять категорий: театральные – *но нингё* («актеры в масках»), как, например, Старик Окина, исполняющий церемониальный танец, приносящий мир людям; *кабуки нингё,* среди которых наиболее популярны «Бэнкэй на мосту Годзё» и «Танец молодого льва»; куклы в костюмах разных исторических периодов; куклы-красавицы Киото – *кё нингё*. Последнюю группу составляли куклы *кояма* – молодые горожанки, музыканты, танцовщицы, девушки в свадебном кимоно. Особой любовью горожанок пользовались *ояма нингё*, изображающие молодых актеров театра Кабуки, исполнявших женские роли (амплуа *оннагата*), так как с 1629 г. женщинам было запрещено выступать на сцене. Любимцы публики изображались в сценах из популярных спектаклей.

Лисица верхом на кабане
Сер. XX в.
керамика, роспись
Частная коллекция

В процессе развития этого вида игрушек происходил отбор лучших образцов, которые вошли в сокровищницу японских декоративных кукол. Одним из таких типов, дошедших почти без изменений до наших дней, является «принцесса, заставляющая цвести деревья» (*ко-но хана-но сакуя химэ*). Согласно синтоистскому мифу, она была дочерью бога гор Оямацуми и женой Ниниги-но микото, внука богини солнца Аматэрасу. В качестве особого божества горы Фудзи в древности она представлялась парящей на светящемся облаке над кратером и оберегала гору от мирской грязи. В 806 г. на вершине Фудзи был построен храм, где ее почитали как Сэнгэн Дай-гонгэн. От нее пошел театральный образ девушки в большой шляпе, несущей ветку глицинии и известной как Фудзи-химэ, так как иероглиф *фудзи* означал и знаменитую вершину, и плакучие деревья глицинии.

У старых образцов *укиё нингё* голова, руки и ноги были вырезаны из дерева, но чаще основу для них делали из нескольких слоев проклеенной ткани. Тело было тряпичным, и только редкие высокохудожественные образцы были полностью деревянными. Лицо и руки кукол покрывали пастой *гофун* из порошка перламутра или белилами, затем полировали и раскрашивали тонкой кистью. Волосы были выложены тонкими шелковыми нитями. Наибольшую трудность представляла драпировка одежды. Чтобы одеть куклу в кимоно, жесткую топорщащуюся парчу или плотный шелк (редко хлопчатобумажную ткань) кроили на мелкие части и искусно сшивали таким образом, чтобы ткань ложилась свободными естественными складками.

Большое внимание уделялось «натуральности» облика. Существовали куклы с портретным сходством, изображавшие по заказу реальных людей [157, с. 182]. Подробно воспроизводился и облик молодых актеров *оннагата* в любимой роли. По обычаю, тщательно подбирали аксессуары: веера, зонты, кошельки, украшения, прически. Одним из примеров подобных кукол может служить изображение ученицы гейши – *майко*. Каждый год в мае со всей Японии по традиции съезжаются любители полюбоваться их танцами. Это таинственное и праздничное действо запечатлено и в кукле *исё* – изящной, хрупкой, S-образной фигурке, изогнувшейся в танцевальном па. Матовая нежность лица куклы, яркость глаз и румянца, блеск иссиня-черных волос, яркая гамма шелковых и парчовых одежд создают ослепительный декоративный эффект. *Майко* одета в нарядное оранжевое парчовое *фурисодэ*, воротник которого сзади намеренно приспущен, открывая изящный изгиб белоснежной шеи. Верхнее черное с золотыми хризантемами одеяние *утикакэ* наполовину снято и висит на поясе, концы которого не завязаны, а откинуты вниз. В руках у *майко* складной веер *оги*, популярный у танцовщиц и гейш. Из-за внешнего вида, напоминающего часть солнечного диска с лучами, его иногда именуют «солнечным». Легкость, с которой складывается или разворачивается веер, позволяла танцовщицам не только виртуозно манипулировать им во время танца, но и передавать затаенные чувства и игру эмоций.

Деревянные куклы типа *сага* в японской традиции также предназначались преимущественно для взрослых – их ценили как произведения искусства, они были украшением внутреннего убранства дома и предметами неустанного собирательства коллекционеров. Отличительной особенностью *сага нингё* был своеобразный консерватизм, приверженность традициям. Возможно, это было одной из причин исчезновения их в период Мэйдзи (1868–1912). Наиболее старинные образцы деревянных кукол стали делать в самом начале периода Эдо кукольники из Киото, жившие в районе Сага в западной части города [155, с. 34]. Характер резьбы по дереву, приемы наложения краски были аналогичны художественным и техническим приемам, присущим буддийской скульптуре того времени. Это позволяет предположить, что первоначально их делали храмовые скульпторы *бусси*. На первых этапах своего существования в них преобладала буддийская тематика. Сохранившиеся в небольшом количестве ранние фигурки так и назывались *досяку нингё* (досл. «куклы пути Шакьямуни»)

Мальчик с лепешкой
1981 г.
роспись
ГМВ, инв. № 19137 I

[163, с. 187]. Этот факт является еще одним косвенным свидетельством того, что своим происхождением *сага нингё* обязаны мастерам буддийской пластики.

Как и небольшие буддийские скульптуры, куклы ставились на домашний алтарь. С этим связан и другой, впоследствии утраченный термин *окиагэ нингё*, т. е. «кукла, предназначенная для алтаря» [163, с. 187]. Современное название *сага* («крутой, отвесный») объясняют и местонахождением производства, и особенностью технологии – цветной покров накладывается плотным слоем. Традиционные для киотоских мастеров образцы были заимствованы резчиками из Эдо, где получили наименование *эдо сага* или эдоские *сага нингё*.

В XVIII столетии кукольники Сага постепенно отходят от буддийской тематики. Под несомненным влиянием классической гравюры *укиё-э* их персонажами становятся горожане: странствующие актеры, фокусники с обезьянкой, флейтисты и др. Это были выразительные, не лишенные театральности образы современников. Возможно, подобные изменения в тематике были связаны с тем, что деревянные куклы, созданные в районе Сага, приняли на себя роль декоративной скульптуры и часто покупались по вкусу взрослых горожан. Реже изображались божества счастья Хотэй и Дайкоку, мифологические персонажи. Одним из них был Сёдзё, танцующий с чашей и черпаком в руках, одетый в пышные театральные одежды театра Но[92].

Тем не менее детские образы занимали в изделиях *сага* достаточно большое место. Такие игрушки были особо любимы детьми. Одна из них – ребенок с качающейся головой и высовывающимся языком (*кубибури додзи*) – стала шедевром деревянной пластики. Большая кукла (около 30 см высотой) делалась в двух вариантах: в виде стоящей мальчишеской фигуры и в виде коленопреклоненного мальчика с похожим на золотой шар цыпленком в правой руке. Его круглое смеющееся лицо с тонкими чертами отличается совершенством резьбы. Мастера сумели достичь гармонии реализма и декоративной стилизации, проявлявшейся в цельности круглящихся объемов, тщательно отшлифованной поверхности естественного дерева (голова, руки),

Дама с собачкой
XIX в.
керамика, роспись
Частная коллекция

[92] В этом образе использована иконография, заимствованная из представления театра Но, созданного по мотивам сказания «Кусо моногатари», где восхваляется источник в бухте Дзинёко, дающий вместо воды *сакэ*. Сёдзё запечатлен около него в процессе нескончаемого угощения [163, с. 225].

в сочетании спокойных цветов – красно-темно-зеленого и черного – с тончайшей золотой орнаментацией. В ранних вещах *сага* нет густого слоя краски и насыщенного колорита. Но именно эти куклы сохраняли аромат терпкого изящества и тонкого вкуса, который японцы определяют категорией *сибуй*.

Несмотря на небольшие в целом размеры (15–20 см), куклы *сага* производили впечатление роскошных и великолепных вещей. В изделиях второй половины XIX в. декоративность изделий усиливается. Деревянные фигурки покрывают толстым слоем пасты *гофун*, украшают многоцветной росписью. В декорировании изделий в большом количестве применяется золотая фольга [149, с. 33]. Техника окраски, известная под названием *окиагэ* («класть сверху»), предусматривала плотное наложение краски и полное покрытие поверхности, подчас производившее впечатление невысокого рельефа [163, с. 187]. Мастера *сага нингё* в точности следовали пропорциям человеческой фигуры, умело передавали свободу и непринужденность движений, в совершенстве владели драпировкой ткани, то мягко облегающей тело, то ложившейся крупными клубящимися складками.

Ярко выраженное декоративное начало было присуще и куклам типа *кимэкоми*, известным с середины периода Эдо (годы Гэмбун 1736–1740). Возможно, они ведут свое происхождение от кукол *сага*, так как на первых порах были схожи с ними по облику. Изначально подобные изделия делали мастера из храма Камо в Киото (отсюда их другое название *камо нингё*). Но со временем нанесенная краской одежда была заменена тканью. В настоящее время трудно объяснить причину подобных изменений в технологии изготовления кукол, но, возможно, это произошло под воздействием технических приемов *оси-э*.

В Японии популярно предание о том, что впервые одетых куколок сделал священнослужитель Такахаси Тадасигэ, служивший в синтоистском храме Камо, а материалом для них послужила древесина ив, растущих на дамбе реки Камогава. Его основным занятием было изготовление резных сосудов для богослужения, а куколок он делал в свободное время из остатков дерева. Вырезая фигурку, Такахаси одевал ее в кусочки парчи, аккуратно заправляя края в маленькие трещины и щели, за что куклы получили еще одно имя – *кимэкоми* (букв. «затолкнуть что-либо в щель») [157, с. 188].

Дзюдзо Кагосима считает, что наибольшего успеха в создании *камо нингё* добился Дайхатиро, представлявший третье поколение семьи. Куклы, сделанные им и его последователями, именовали *дайхатиро нингё* [163, с. 210].

Кимэкоми нингё – это человеческие фигурки размером от 6 до 12 см, изображающие горожан, актеров театра Но, реже мифологических или исторических персонажей. В старых изделиях тонко вырезанные лицо и руки имели гладко отшлифованную поверхность,

Мальчик с карпом
Префектура Иватэ. Нач. XIX в.
керамика, роспись
Частная коллекция

Кукла *акасака нингё*
г. Тикуго, префектура Фукуока. 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 18762 I

Тайра-но Ацумори верхом на коне
Префектура Иватэ. 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 2072 ДВ II

где была видна текстура дерева. В этом заключалась особая потаенная прелесть куколок[93]. Дерево при создании *кимэкоми нингё* резалось таким образом, чтобы все выступы были сглажены, а края одежды у прорезей были слегка утолщены и закруглены. Монолитность единого деревянного блока контрастировала с глубокими рельефными линиями прорезей, создающих мощный графический узор, слегка смягченный сглаженностью объемов. Сомкнутый или полуоткрытый рот создавал впечатление, что кукольное личико освещено улыбкой. Парчовые ткани подбирались в сдержанной, благородной гамме.

Иногда миниатюрных кукол собирали в сет (от 20 до 30 фигурок), где иллюстрировалось празднество местного храма, религиозная процессия, путешествие *даймё* или просто уличная сценка. Самые мелкие куколки *кимэкоми* иногда называют *кэси* («головка опиумного мака»), их размер колеблется от 0,7 до 4 см[94]. *Кэси* были настолько крохотными, что их брали в руку горстями и, убедившись, что ладонь наполнена, рассматривали и любовались куколками поодиночке. В хранилище Ёмэймон (храмовый комплекс Тосёгу, XVII в.) до сих пор хранится несколько сот подобных миниатюрных куколок. Чаще всего среди *кэси* встречаются фигурки монахов – *окиагари кобоси* в виде миниатюрных неваляшек, образы *ситифукудзин* («семи богов счастья»), а также животных, символизирующих двенадцатилетний цикл.

Широкое распространение глиняной игрушки (*цути нингё*) среди широких слоев населения в период Эдо было связано с сохранением в позднее средневековье их магической функции. Среди японцев было распространено поверье, что дети, играющие в керамические куклы, растут здоровыми. Существовал также обычай в неурожайные годы приносить глиняные фигурки на алтарь син-

[93] В современное производство кукол *кимэкоми*, которые изготавливаются в больших количествах в разных районах страны, наряду с традиционными приемами внедряются и новые творческие идеи и методы их осуществления. Меняется и техника, фундаментом которой ранее была качественная резьба по дереву. Ныне ее практикуют крайне малое число мастеров. Чаще всего дерево заменяют отливками из пластических масс.

[94] Некогда в ходу у японцев были крошечные *цути нингё*, которые называли *масу нингё* (масу – мера для измерения жидких и сыпучих тел). Они продавались оптом, мерами емкостью до 1,8 л, куда их ссыпали. *Кэси* напоминают их, но еще более миниатюрны.

книги «Размышления о широкой пользе отечественной продукции» (*Коэки кокусано*), написанной в 40-х годах XIX в. агрономом Окура Нагацунэ, которые приводит в своем труде Т. Ямада [177, с. 151–152]. Агроном писал, что в период голода крестьянские семьи приносят жертвоприношения в виде глиняных куколок *цути нингё*.

В период Эдо производство глиняных игрушек стало в основном занятием профессиональных керамистов. В Киото, Эдо и других городах существовали свои промыслы, некоторые из которых приобрели известность. Наиболее крупным и прославленным был центр в Фусими (окрестности Киото), сконцентрировавший около пятидесяти мануфактур [177, с. 64]. Через порт Осака изделия Фусими вывозили в Эдо и другие города и провинции страны. Подобные куколки были известны практически каждому японцу, их любили и дети, и взрослые:

Передают тепло простой глины
Игрушки из Киото –
глиняные фигурки Фусими.

Сакаи Тиэ (XX в.)[95]

Существовало несколько причин возвышения Фусими. Прежде всего, это было историческое место, уже в древности прославившееся производством скульптуры. Оно расположено поблизости от Киото, города с большими потребностями и запросами. Именно здесь были залежи высококачественной глины, подходящей для производства обжигной керамики. И наконец, в этой местности была расположена известная всем жителям страны религиозная святыня – храм, посвященный божеству риса Инари**.**

Исторические корни промысла уходят в глубокую древность. По преданию, родословная клана Хадзи, или Ханиси, заведовавшего гончарными делами, восходит по прямой линии к культурному герою Номи-

тоистским божествам. Их изготовление долгое время было побочным занятием крестьянских семей. Керамическая игрушка была для этих людей и разновидностью жертвоприношений, и некоторым источником дохода [177, с. 149]. Об этом свидетельствуют и выдержки из

Кукла *акасака нингё*
г. Тикуго, префектура Фукуока. 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 19114 I

Процессия праздничных паланкинов *хаката ямагаса*, украшенных куклами
г. Фукуока, префектура Фукуока. Нач. 2000-х гг.

[95] Пер. В. Друзь.

Производство кукол *хаката нингё*
1980-е гг.

Актер театра Но в женской роли
г. Фукуока, 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 14877 I

но сукунэ[96]. Ханиси проживали в деревне Фусими-Фукакуса и занимались в древности изготовлением обрядовых керамических изделий, в число которых входили *догу* – ритуальные глиняные фигурки. Со временем в рамках гончарного ведомства, во главе которого стоял род Хадзи, стали делать глиняные игрушки. Этот древнейший в истории Японии промысел то шел на спад, то переживал возрождение. Так, очередное возобновление активной деятельности Фусими пришлось на XVI–XVII вв., когда наиболее известные буддийские и синтоистские храмы превратились в места массового паломничества, а потому значительно возрос спрос на *омиягэ нингё* («куклы-сувениры»). Именно тогда и разрабатывались иконографические версии и художественные образы, ставшие классикой Фусими, которая живет по сей день.

Среди жителей Фусими бытовала популярная легенда о возрождении производства, связанная с событиями и героями военных хроник. Ее главной фигурой является Икаруга Коэмон, потомственный вассал Хаяси Гэмба, который, в свою очередь, состоял на службе у феодала Укита Хидзигэ, ближайшего сподвижника Тоётоми Хидэёси, а потом и участника знаменитой битвы при Сэкигахара[97]. Потеряв своего господина, Икаруга Коэмон стал *ронином* и укрылся в деревне Инари. Там он добывал глину из пруда, лепил из нее ритуальные предметы для храма, где они продавались во время синтоистских праздников. Мол-

[96] По транскрипции Л. Ермаковой и А. Мещерякова – Пази-но оми. В «Анналах Японии» (Нихон сёки, 720 г.) сказано: «Отсюда произошло это обыкновение, что люди Пази-но мурадзи (Хадзи-но мурадзи) ведают захоронениями государей» [71, т. 1, с. 229–230]. Генеалогическое древо самого Номи-но сукунэ восходит к богу Ама-но попи-но микото («Небесный покровитель, дух риса») [71, т. 1, с. 443]. В этом же источнике, в свитке, относящемся к правлению императора Суйнина (29 г. до н. э. – 70 г. н. э.), описывается эпизод, связанный с учреждением управы по гончарным делам и изменению правил захоронения особ высшего ранга. Желая отказаться от человеческих жертвоприношений, Суйнин после смерти своей жены обратился к приближенным за советом. В качестве такого советника выступил Номи-но сукунэ. Он дал поручение своим слугам скликать гончаров из Идзумо: «Взял глину и сделал множество фигурок в виде людей и лошадей и поднес их государю, говоря: “Отныне вместо живых людей этих глиняных можно ставить вокруг границ гробниц, и такой закон передать последующим поколениям”» [71, т. 1, с. 229]. Государь принял предложение Номи-но сукунэ, а после пожалования ему места, где формируют глину, и назначения Номи-но сукунэ главой управы по гончарным делам имя его рода было изменено на Пази-но оми (Хадзи-но оми).

[97] Битва у деревни Сэкигахара (провинция Мино, ныне территория префектуры Гифу) – решающее сражение между сторонниками покойного Тоётоми Хидэёси и войсками будущего *сёгуна* Токугава Иэясу, состоявшееся в октябре 1600 г. и закончившееся победой Токугава.

Воин Курода
г. Фукуока, 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 14874 I

ва приписывает ему важную роль в развитии игрушечного промысла.

Особую роль в сохранении религиозной значимости *фусими нингё* в период Эдо сыграла их непосредственная связь с деятельностью одного из крупнейших синтоистских храмов Японии – Инари-тайся. Поклонение божеству риса Инари, паломничество в святую обитель и обряды, сопровождавшие священные церемонии, способствовали созданию предметов культовой практики. Таковы были керамические изделия, в том числе фигурки животных, предназначавшиеся для обряда *тэмбо*, посвященного горе Инарияма и состоявшего из церемонии поклонения гробницам. Он сопровождался расстановкой различных вещей у могил [163, с. 85]. Начиная с XVII столетия специально для паломников, приходивших в храм Инари, мастера-игрушечники делали особые глиняные *омотя* [163, с. 64]. В письменных источниках, например в бытовой прозе жанра *укиё дзоси* периода Гэнроку (1688–1703), можно найти сведения о продаже у входа в храм Инари в день синтоистского праздника *хацуума* (первый в Новом году день Лошади) глиняной посуды *каваракэ*, глиняных колокольчиков, лисичек и куколок:

В первый день Лошади
По дороге в обитель Инари
В рукаве колокольчик из глины –
Подарок семейных трудов –
То и дело звенит.
Снег идет.
И паломник в пути.

Ёсии (XX в.)[98]

По традиции на обратном пути паломники разбивали дешевые глиняные игрушки прямо на обочине дороги или же по возвращении домой отдавали их ребятишкам, позволяя им ронять их и разбивать на земле на мелкие осколки. Этот обычай ассоциировался с древним обрядом изгнания бед. Смысл действий участников состоял в том, что каждая разбитая таким образом вещь отводила несчастье [163, с. 87]. Со временем религиозные верования отступили на второй план, но игрушки Фусими оставались наиболее любимыми *цути нингё* («глиняными куклами») и были частью быта почти каждого японского дома.

Одно из старинных изделий, пользовавшееся большим спросом, было изображение лисицы верхом на кабане (*сэнрё иносиси*), иконография которого была разработана в период Эдо. Подобные игрушки покупали паломники киотоского храма Фусими Инари. В лапах лисица держит копилку – *сэнрёбако* или «короб с тысячью золотых монет». Они служили амулетом, благоприятствующим торговому люду, так как символизировали необычный «взлет в судьбе» или «золотую судьбу». Ее второе предназначение – «тащить деньги» – также было понятно сердцу купца [163, с. 142].

Еще одна популярная в народе кукла – фигурка улыбающегося мальчика со сладкой лепешкой *мандзю* в руках (*мандзюкуи*), изображающая героя популярной японской притчи о том, как ребенка спросили, кого он больше любит, папу или маму. В ответ он разделил лепешку пополам и задал встречный вопрос: «Какая половина слаще?» Куколка была для японцев символом счастливого будущего.

Особое место среди традиционных изделий занимали также такие животные, как чопорно восседающая на лошади лиса, стоящая собака и бык (обычно эти три фигурки продавались вместе), легендарный лев *сиси*, а в XVIII столетии к ним присоединились и животные двенадцатилетнего цикла. Много было и человеческих фигурок – придворные, дамы, дети в лодке, а среди религиозных благопожелательных персонажей – Отафуку, богиня веселья. Отдавая дань времени, игрушечники Фусими создали в XVIII–XIX вв. ряд скульптур в бытовом жанре – куклы, изображающие крестьян и купцов, комических актеров, борцов *сумо*, а также игрушки, воспроизводящие амбар для хранения риса, переносной алтарь *микоси*, лодки и детские маски. Но подобная тематика так и не стала ведущей в игрушке Фусими.

В процессе работы ремесленники Фусими использовали деревянную модельную форму (позже ее заменили формой из глины), разделенную на две части и плотно заполненную глиной. Когда глиняная модель застывала до определенных пределов твердости, форму с нее снимали. Следующий этап работы был очень важным. Он заключался в воссоединении двух частей. Специфика формовки состояла в том, что толщина глины, особенно в крупных изделиях, должна была быть равномерной, иначе изделие мгновенно теряло устойчивость

Капитан с подзорной трубой
Префектура Нагасаки, 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 19108 I

[98] Пер. В. Друзь, цит. по «Дневник путешествия к куклам» (*Нингё кико*) [163, с. 64].

и искривлялось, в результате чего игрушка не могла стоять. В этом кроется сила мастера и его секрет производства. На освоение техники формовки у начинающего кукольника уходило около десяти лет [163, с. 86]. Готовую фигурку обжигали, наносили основной слой краски (иногда такой цветной грунт накладывали несколько раз), рисовали одежду и лицо [166, с. 132–133]. Для раскрашивания игрушки применяли темперу и клеевую смесь.

Госпожа Блумгоф
Префектура Нагасаки, 1981 г.
керамика, роспись
ГМВ, инв. № 19146 I

Изделия Фусими – это небольшие по размеру фигурки, пластика которых монолитна, поверхность неровна и слегка шероховата. Глиняные куколки «щедры на улыбки», которые бывают и наивными, и снисходительными, и великодушными. Самое притягательное в них – яркая образность, сочетающая в себе реальность с поэтическим вымыслом, неким гротеском. Условность формы подкреплялась условностью цвета и росписи. Цветовые плоскости дополнялись выразительными черными штрихами. Одна из типичных фигур – «Мальчик, тянущий карпа».Композиция, состоящая из двух слитных фигур – ребенка с откинутой назад головой и огромной рыбы, прильнувшей к его спине, производит впечатление устойчивой, гармоничной согласованности шаровидных объемов, даже некоторой монументальности. Белый, чуть сизоватый фон дополнен крупными фрагментами светло-красного и темно-зеленого цветов, что характерно для ранних работ этого центра.

По сложившейся традиции крестьянская игрушка и более мелкие промыслы различных районов Японии повторяли модели и стилистику изделий Фусими. Изделия этого промысла выступали в качестве *мэйбуцу*, т. е. «прославленных вещей», служивших художественными эталонами, которые распространились по всей стране. Канон, по которому создавали игрушку *фусими*, выдерживался на протяжении столетий и оказал огромное влияние на кукольников других провинций. Т. Ямада в книге «История японских кукол» [177] указывает на существование еще одной серьезной причины, заставлявшей мастеров копировать образцы. Она заключалась в том, что сакральный смысл, вложенный в глиняные фигурки, предполагал использование сложившейся иконографии и устоявшихся форм. Рамки господствующих религиозных верований накладывали определенные ограничения, порождая у мастеров боязнь отступить от принятых правил изготовления и отделки изделий *фусими нингё*, которые выступали в роли первоначальных моделей.

Из наиболее известных мастерских, создававших игрушку под влиянием Фусими, можно назвать промыслы в Иватэ (*ханамаки нингё*), Ёнэсава (*сагара нингё*), Сэндай (*цуцуми нингё*), Эдо (*имадо нингё*), недалеко от Нагасаки (*садовара нингё*), Кагосима (*тёса нингё*) и др.

Среди них наибольшую известность получили изделия *ханамаки нингё*. Их начали производить в первой трети XVIII столетия по инициативе Ота Дзэнхиро в подражание куколкам *фусими*. Куколки состояли из двух частей (задней и передней), отлитых по глиняным моделям. Дно отсутствовало, и отверстие заклеивали традиционной японской бумагой *васи*. Эту особенность производства куколки сохранили до наших дней. Поверхность изделий покрывали пастой *гофун* и раскрашивали, но современные мастера ее не используют. Так как слово *ханамаки* можно перевести как «цветочная шаль», в их декоре всегда присутствуют цветочные мотивы. Типичные сюжеты: императорская чета, Эбису и Дайкоку, государыня Дзингу и Такэути-но Сукунэ, Тайра-но Ацумори.

В середине XIX в. было налажено производство кукол *акасака нингё* (префектура Фукуока)[99]. Производство началось с попытки воссоздать дух *фусими нингё* и добиться сходства с классическими образцами. Но опора на местную почву все же давала о себе знать, в результате чего изделия приобрели самобытные черты. Их делали керамисты печей Курумэ в качестве дополнительной работы. Грубую неглазурованную поверхность глиняных куколок покрывали мелом или известковым порошком, а затем лаконично и грубовато раскрашивали. Композиция фигурок предельно упрощена. Характерная особенность – несколько оплывшие, но удивительно пластичные формы.

[99] Д. Кагосима относит зарождение производства к более раннему времени – периоду Ансэй (1772–1780).

Как уже говорилось, новые важные изменения в культурной жизни страны нашли свое отражение в тематике и стилистике практически всех крупнейших промыслов. В этом плане интересно рассмотреть деятельность ремесленников Хаката, имевшую, с одной стороны, древние корни, с другой – тесно связанную с художественной образностью городского искусства.

Производство в Хаката было сосредоточено на о. Кюсю (префектура Фукуока). Промысел существовал с XVI в. и вел свое

Китаец с петухом
Префектура Нагасаки, 1981 г.
керамика, роспись
Частная коллекция

Дама под зонтом
Префектура Фукусима, 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19183 I

происхождение от мастерских, специализировавшихся на изготовлении больших глиняных фигур, укрепляемых на помостах колесниц *даси*, которые использовались во время местных религиозных процессий. Иногда во время этих церемоний несли дополнительно *хаката ямакаса* – носилки с представлениями батальных и исторических сцен. Побочным промыслом мастеров, создававших декоративное убранство для храмовых фестивалей, было изготовление керамических кукол. С начала периода Эдо это был уже самостоятельный промысел, ремесленники которого специализировались лишь на изготовлении игрушки.

Хаката нингё отличает довольно сложная техника производства. Глину для изготовления кукол брали в местечке Абураяма, так как она славилась своей однородностью и белизной. Одной из особенностей местного производства был однократный обжиг изделий при температуре 850–950° по Цельсию. Они отливались по деревянным моделям, покрывались слоем белого каолина и частично пастой *гофун*, что придавало поверхности особую матовость и ослепительную белизну. Одежды расписывались темперой. Отдельные детали подчеркивались резьбой или гравировкой.

Исторически куклы *хаката* можно условно разделить на два типа: изделия *кохаката* («старые *хаката*») и куклы XVIII–XIX вв. На раннем этапе игрушечники Хаката явно испытывали влияние керамики *фусими*. Целый ряд вещей, сюжетов и иконографических типов *кохаката* аналогичен классическим образцам *фусими*. Некоторые исследователи предполагают, что разобраться в их первичности достаточно трудно, а пути распространения традиций еще требуют изучения. Так, модель «Прогулка на лодке», которая имела место в продукции обоих промыслов, чаще встречается в Хаката. Она относится к типу *уки нингё* («плавающие куклы»). Слепленные из глины детские фигурки, сидящие в лодочке, были сделаны так тонко и искусно, что могли держаться на воде. Вместе с игрушками «золотая

рыбка», «серебряный карась» и рядом других они составляют определенную группу вещей, объединенных мотивом плавания, и, возможно, изначально были связаны с обрядовой практикой захоронения умерших. Раннее производство подобных вещей осуществлялось при кладбищах. Можно предположить, что они служили «проводниками» в другой, потусторонний, мир. Часто игрушечники раннего периода изображали актеров театра Но, уделяя большое внимание позам, несущим особую эмоциональную нагрузку. Костюмы, их цветовая гамма всегда соответствовали театральному образцу.

Географическое положение промысла способствовало экспорту *хаката нингё* в западные страны. Их охотно приобретали голландские купцы, фактория которых находилась на юге поблизости от Нагасаки. Примерно с середины XVIII столетия начинается второй этап деятельности Хаката. Постепенно в соответствии со вкусами покупателей меняется тематика кукол. В галерее образов поздних *хаката нингё* значи-

Девушка, играющая на *сямисэне*
Префектура Фукусима, 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19189 I

тельное место отведено красавицам и детям. Варьируются образы женщин с ребенком на руках, исполнительниц классических танцев, играющих детей. Декоративные куклы этого времени (размером от 14 до 15 см), по сути, были статуэтками, на иконографию и художественный облик которых сильное воздействие оказала японская ксилография. Они служили достойным украшением интерьера. Одна из таких кукол *маи сугата*, например, воспроизводила облик жены самурая Хиросимая Дзиндзабуро, входившего в клан Хаката. Изогнутая фигурка как бы застыла в танцевальной позе. Длинные рукава кимоно утолщены книзу и закруглены, что придает статуэтке устойчивость. Отдельно выполненная и вставленная в тулово головка слегка наклонена. Исполненное томной грусти красивое полное лицо стилизовано в духе китайских скульптур эпохи Тан (VII–IX вв.). Многие куклы изображали самураев в полном облачении, например воина Курода, представленного в полный рост с большой плоской чашей для *сакэ* в руках. Эта модель была очень популярна еще и потому, что местные феодалы из клана Курода контролировали хакатский промысел.

Китайский воин
Префектура Фукусима, 1981 г.
папье-маше, роспись
ГМВ, инв. № 19181 I

Влияние гравюры прослеживается не только в выборе персонажей, но и во внешнем облике кукол, характерных позах, ритмическом рисунке силуэтов. Для скульптур Хаката характерна декоративная стилизация форм, особая текучесть круглящихся, как бы сглаженных объемов, тончайшая обработка поверхности, а также высветленная цветовая гамма, построенная на сочетании светлых палевых полутонов с преобладанием белого, золотисто-охристого, голубого или зеленоватого.

Менее ощутимо влияние Фусими в изделиях *кога нингё*, которые делали ремесленники Нагасаки. В них проявился особый, неповторимый дух этого города, единственного порта, открытого иностранным судам в период Эдо. Куклы *кога* несли радость узнавания, будоражили воображение, были причиной безудержного смеха. В других районах Японии, закрытых для европейцев, они вызывали неизменный интерес. Это были диковинки, доносившие слабое, но столь привлекательное дуновение чужого далекого мира.

Куклы из Нагасаки прославились гротескными изображениями первых иностранцев, посетивших Японию, – их так и называли *оранда нингё* («голландские куклы»). Это были капитаны с трубками и мушкетами, толстые купцы, большеносые пасторы в черных сутанах, чиновники в непривычных японскому глазу камзолах, нитяных чулках и туфлях на высоких каблуках. Один из наиболее известных образцов – изображение госпожи Блумгоф, первой европейской женщины, ступившей на японскую землю[100]. Величавость и чуть презрительное равнодушие отличают эту дородную голландку, одетую в глухое черное платье, держащую ребенка правой рукой и букет алых роз левой. Наряду с европейцами нагасакские игрушечники создали образ китайского купца, которого редко можно было увидеть на улицах города, так как въезд китайцев в Японию в начале периода Эдо был резко ограничен. Модель «китаец с петухом» просуществовала более трехсот лет практически без изменений.

[100] Новый начальник фактории Блумгоф прибыл из Батавии на место службы с женой, новорожденным младенцем и кормилицей. Их приезд вызвал подлинную сенсацию в Японии. Женщинам разрешили сойти на берег, но жили они в фактории всего два месяца и вынуждены были вернуться в Голландию. Предполагается, что скульптурное изображение матери с ребенком было тайной версией Богоматери с Иисусом Христом.

При изготовлении кукол *кога* вместо пасты *гофун* при обработке поверхности изделий использовали рисовую муку, поэтому окраска несколько отличалась от других видов игрушек из неглазурованной обожженной глины. Для получения преобладающего густого мышиного, почти черного цвета употребляли сложную смесь пигментов. Любимый пурпуровый (*суо*) получали из древесины цезальпинии. В целом техника окрашивания была на достаточно низком уровне, и краска часто отлупливалась. По сравнению с более хрупкими изделиями Фуси-

Актер
XX в.
дерево, резьба, роспись
Частная коллекция

ми куклы *кога* были более массивными, темными по колориту, их формы – более четкими и определенными. Керамическая поверхность шероховатая, немного грубоватая. Но в глиняных скульптурках есть прелесть простодушия и местный аромат. Они восхищают наблюдательностью мастера, метко передавшего черты и суть образа надменного европейца.

Крупнейший игрушечный промысел Михару (префектура Фукусима), производящий игрушку из папье-маше, также вырос на основе старинных мастерских и достиг расцвета в период Эдо[101]. Мастера этого городка первоначально специализировались на производстве особых коробок с пышно декорированными крышками в виде кукол (*обунко нингё*). По обычаю, в них размещали подарки, которые сёгун преподносил своим подчиненным. Изготовление куколок из папье-маше было побочным промыслом этих ремесленников. Но спрос на их работы рос, и к началу XIX в. кукольное производство не только стало преобладать над другими видами работ, но и приобрело невиданный размах – они расходились по всей стране[102].

Среди работ, созданных в Михару, выделяется круг изделий, предназначенных для аристократов императорского двора. Это так называемые *мэйхин михару* («художественные произведения Михару»), среди которых куклы огромных размеров, сохранившиеся в единичных образцах[103]. Более известны два других типа дворцовых игрушек: *отоги инубако* («шкатулка в виде собаки»), выполняющая обрядовую роль при деторождении, и *гобунка нингё* («кукла – величайшая книгохранительница»). Оба типа получили распространение в период Гэнроку (1688–1703). По одной из версий, *гобунка нингё* делались из старой нежной бумаги для занятий каллиграфией. Эта кукла представляла величественную придворную даму с высокой прической на китайский манер. Модель так полюбилась японцам, что в подражание ей был создан образ красавицы, прогуливающейся с высоко поднятым зонтом, расписанным желтым и черным.

Х. Сэтоути полагает, что многие изделия из папье-маше испытали влияние керамических кукол Фусими, что прежде всего сказалось на их сюжетной основе: это танцовщицы, музыканты, *хина нингё*, образы театра Кабуки, герои сказок и преданий. Среди традиционных типов *муся нингё* («кукла-воин») существует несколько вариантов, изображавших всадников. Один из них – Акэти Мицухару, знаменитый самурай XVI в., переправляющийся верхом на лошади через воды озера. Нижняя часть тела персонажа и ноги лошади спрятаны под водой. Старыми моделями являются куклы «танцующая женщина», «дама с чайником», «китайчонок с зонтом», «Эбису, поймавший на удочку рыбу *тай*», иконография которых сохранялась на протяжении многих лет.

На раннем этапе японцы применяли китайскую технологию – измельченную целлюлозную пульпу вымачивали в воде и набивали ею форму. Но постепенно были выработаны свои приемы создания *харико*. В качестве материала стали использовать волокнистую рисовую бумагу *васи*. Сделанная вручную бумага стоила очень дорого, поэтому в работу шли исписанные или разрисованные листы, которые нарезали полосками и вымачивали в воде двадцать дней. Влажную бумагу плотно натягивали на деревянную модель. Слоев бумаги было три-четыре, реже больше. Каждый слой проклеивали жидким крахмальным клеем для придания прочности. Подготовленную таким образом основу выкладывали сушить. Затем ее снова

Актер театра Но
1981 г.
дерево, роспись
ГМВ, инв. № 18135 I

Красавица
1981 г.
бумага васи, *роспись*
ГМВ, инв. № 18326 I

[101] Первые образцы поделок из папье-маше проникли в Японию из Китая уже в эпоху Нара (VIII в.). Подобным образом делали буддийские статуэтки для небольших храмов и бедных паломников. Но повсеместное распространение изделия *харико* получают в XVIII в., когда их стали приобретать представители средних и бедных слоев городского населения, для которых фарфор, бронза и образцы резьбы по дереву были недоступны.

[102] Изделия из папье-маше (*харико*) составляют особую область японского игрушечного производства. Т. Ямада предполагает, что изделия из папье-маше появляются в конце эдоского периода и быстро становятся популярными [170, с. 72]. Во второй половине XIX в. их делали по всей стране, и они отличались большим разнообразием: в префектуре Сайтама (близ Токио) делали незатейливых куколок с качающимися головами, в Эдо – стоящих на четырех лапах кошек с колокольчиками, в районе Тюбу – тигров с качающимися головами и т. д. Изделия Михару в старые времена использовали как амулеты от детской нервозности.

[103] Некоторых из них можно увидеть в коллекции современного осакского собирателя Я. Хонда [163, с. 97].

смачивали водой и, когда она немного размягчалась, как можно крепче и плотнее прижимали к деревянной основе, придавая ей необходимую конфигурацию. Затем снова наносили крахмальный клей, тщательно втирая его кончиками пальцев и тем самым разглаживая лицевую поверхность. Операция по формовке требовала от мастера больших усилий. Будущее изделие опять просушивали и затем одним движением резко срывали засохшую по шаблону бумагу. Отливки еще раз проклеивали и раскрашивали. Иногда фигурки делали из двух половинок, которые после просушки тщательно склеивались. Если куклы имели достаточно сложную композицию, то корпус, рукава кимоно и другие детали изготовляли по отдельности. Старинные деревянные модели хранились в семье каждого мастера как фамильная реликвия, которую передавали по наследству. Эти замечательные образцы резьбы по дереву, выразительные, полные внутренней энергии, сами по себе были достойны любования[104].

Михару нингё таили в себе особую прелесть простоты, обаяние некой неуклюжести. Сама технология диктовала очень легкие, хотя и устойчивые формы, демонстрируя мягкость и округлость линий, некоторую сглаженность, «прибранность», которую не увидишь в глиняных куклах. Почти все игрушки из папье-маше ярко-красные с введением полихромной росписи, включающей позолоту. Когда мастер точным движением кисти обозначал простые строгие очертания лиц, глаз, линии волос, намечал узоры кимоно, *харико нингё* приобретали черты реальности. Несколько «дурашливый», порой гротесковый вид персонажей, намеренная деформация форм (то в сторону упрощения, то преувеличенной экспрессии), обусловленная ограничениями в технологии производства, художественно обыгрывались народными мастерами.

В русле тенденций городской культуры работали и ремесленники Нара, резавшие декоративные куклы из дерева. Это был сравнительно новый промысел, возникший лишь в эпоху Эдо. Истоки *нара нингё* связаны со специфической деятельностью храма Касуга-тайся (основан в 768 г.), с его ежегодными театральными фестивалями, показом спектаклей театра Но, а также с местными театральными представлениями *дэнгаку* с ритуальными танцами, редкими музыкальными инструментами и необычными костюмами. Актеры выступали в конических шляпах, украшенных цветами, и, что было спецификой лишь данного храма, с маленькими деревянными фигурками, закрепленными на полях. Взяв эту миниатюрную скульптуру за основу, местный мастер Окано Сёдзю, работавший в период Хоэй (1704–1711), создал новый тип деревянных кукол, которые и стали известны как *нара нингё* [163, с. 227][105]. Резные деревянные куклы предназначались преимущественно для взрослых, чем в значительной мере объясняется размах производства: их ценили как произведения искусства, собирали, составляя частные коллекции.

Тематика и художественная образность кукол *нара нингё* были полностью связаны с театральной традицией. Сюжеты кукол были почти исключительно заимствованы из театра

Гейша
1981 г.
бумага васи, *роспись*
ГМВ, инв. № 18329 I

[104] Со временем в разных провинциях были выработаны свои методы изготовления кукол из папье-маше. Форму делали не только из дерева, но и лепили из глины, которую потом обжигали. На о. Сикоку бамбуковую основу оклеивали слоями бумаги *васи* и промазывали соком хурмы, содержащим танин, который придает бумаге водонепроницаемость. После просушки изделия покрывались лаком. Такие игрушки назывались иккамбари [27, с. 14].

[105] Дж. и Д. Гриббин, авторы книги «Старинные японские куклы», упоминают в этой связи другого резчика – Окано Хэйэмона, жившего в период Канъэй (1624–1643) [123, с. 47].

Но: Дзё и Уба – духи сосны и покровители супружеского счастья, легендарный воин Усивака, богиня веселья Отафуку и др. Изредка в стиле нарской резьбы делали праздничных кукол *хина*. Персонажи из реальной жизни в ней отсутствовали. Это были мифологические и легендарные образы, трактованные в духе театральных персонажей.

Игрушечники вырезали *нара нингё* из единого блока дерева, обрабатывая его долотом и резцом, раскрашивали фрагментарно, оставляя лица и руки нетронутыми. Ранние фигурки были малых размеров (восемь-десять см), но со второй половины периода Эдо, когда куклы окончательно превращаются в декоративные элементы в убранстве дома, их высота значительно увеличивается. Исходя из художественной трактовки костюмов театра Но – их угловатости, жесткости топорщащихся складок, броских цветовых решений, – мастера выработали свой легко узнаваемый стиль, где главным приемом пластического решения была энергичная, резкая обработка объемов, когда четко видны срезы дерева. Мастер создавал объемы мелкими легкими срезами, ложащимися по форме, придавал фигурам округлые очертания, мягко переводя одни формы в другие. Применялся также метод *иттобори* («одним лезвием ножа»), создающий мелкие граненые поверхности, где каждая грань или фаска – результат одного надреза. Скульптуре были присущи мощь и лапидарность объемов. Ломаные линии срезов придавали ей необычную графичность. Вместе с тем матовые краски были яркими и броскими.

Во второй половине XVIII – первой половине XIX в. художественная манера мастеров Нара несколько меняется. Резьба становится более детализированной, грани объемов сглаженными, а цветовая палитра темнеет и приобретает сдержанность, добавляется скупая роспись золотом. Несмотря на ограниченный набор изобразительных средств, куклы Нара прекрасно воспроизводят дух театра Но. Лица актеров переданы условно – это округлые объемы, дополненные лишь несколькими гранями, которые становятся своеобразными выразительными штрихами, создающими необходимые акценты. Игра света и тени на поверхности лиц и масок оживляет образы и подчеркивает изменчивость настроений персонажей. Классические позы и жесты кажущихся грузными и тяжеловатыми фигурок с приподнятыми жесткими плечами полностью соответствуют замедленным ритмичным движениям настоящих актеров на сцене.

Традицию создания бумажных кукол продолжили мастера префектур Кагосима, Эхимэ, Ибараки. Наиболее древние и ценные из них происходят из префектуры Тотиги, но их содержание и художественный образ на рубеже XIX и XX вв. были осмыслены по-новому. Их по-прежнему вырезали и складывали из редчайшего сорта бумаги *васи*, на изготовление которой ручным способом уходило более двух лет. Бумага имела богатую фактуру, напоминающую ткань, она позволяла имитировать узорчатую поверхность парчи, тяжесть матового шелка, гладь черных волос. Большинство кукол представляла собой декоративные статуэтки, изображающие женские фигурки без лиц, плоские и достаточно условные, в которых внимание кукольника было сосредоточено на замысловатом силуэте, цветовых контрастах, графической проработке поверхности.

Кукла *сиокуми мусмэ*
1980-е гг.
гипс, шелк, бумага, роспись
ГМВ, № 21888 I

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Деревянная кукла,
Глядит она невозмутимым взором
Сквозь столетья.

Мидзухара Сюёси (1892–1981)[106]

В последней трети XIX в. жизнь в Японии претерпела ряд изменений. В 1868 г. произошла реставрация Мэйдзи, которая привела к отмене целого ряда анахронизмов и запретов, а страна стала на путь модернизации и общей европеизации образа жизни. Но наступившие в период Мэйдзи (1868–1912) перемены не сразу нашли отражение в игрушечном производстве. Большинство детей продолжало играть в игры, которые существовали еще в период Эдо (1603–1868). Консервативность японцев в отношении быта, их приверженность к старине и, наконец, господствующая в те годы идеология, направленная на сохранение национального духа и национальной культуры, способствовали жизнедеятельности старинных игрушечных промыслов. По-прежнему процветало производство игрушки в районах Канто, Тохоку, Сикоку, Кюсю. Множество мануфактур продолжало работать в Киото и Токио, где попрежнему делали куклы *хина*, *укиё*, *кимэкоми*, *фусими* и др. Как и раньше, существовало множество мелких кустарных мастерских, использовавших традиционные сюжеты, образы, каноны. Но жизнь все же вносила свои коррективы.

В 1873 г. вышел декрет управления Тайсэйкан, в котором отменялись пять традиционных японских праздников, а именно: Первый день Нового лунного месяца, Праздник девочек, Праздник мальчиков, Танабата, Праздник хризантем. Всеяпонскими были объявлены лишь два праздника: День вступления на престол императора Дзимму и День рождения ныне здравствующего императора. Указ нанес мощный удар по производству церемониальных кукол. Резко сократилось число базаров *хина*, упали масштабы торговли, пошло на спад и само производство кукол. Многие мастера, специализировавшиеся на создании костюмных кукол *укиё нингё*, переключились на декоративных кукол, большая часть из которых носила сувенирный характер и теперь продавалась в магазинах Токио, Киото и их окрестностях.

Не могли не повлиять на игрушечное производство социально-экономические перемены, которые привели к зарождению фабричного производства, появлению новых материалов и технологий, распространению моды на европейские куклы. Производство игрушек полностью перешло на коммерческую основу. Ряд бывших мануфактур были объединены в фабрики с соответствующими изменениями в производстве. Получили распространение новые материалы, такие как пластмасса, каучук, резина, металл, заменившие прежние природные материалы. Продолжали расширяться географические границы производства того или иного типа кукол. Принципиальным новшеством этого периода стал активный культурный обмен между Японией и странами Запада. На японский рынок поступило огромное количество кукол западного образца.

Вместе с тем практически почти одновременно шел процесс постепенного пересмотра отношения власти к традиционным ценностям. Дело в том, что традиции старых сезонных праздников пустили слишком глубокие корни в жизни народа, и они продолжали свое существование независимо от проводимой в стране политики. В результате по-прежнему сохранялись обрядовая практика и соответственно сопутствующий ей «инвентарь», т. е. игрушки.

В целом в первой трети XX столетия мир японской игрушки как бы раскололся на две части: традиционный, где лишь намечались перемены, и мир новых кукол, появившихся лишь в это время. Кроме того, японская традиционная игрушка постепенно вышла за пределы страны и уже во вторую декаду XX в. стала особой статьей японского экспорта. «Нашествие» западных игрушек и привозных кукол способствовало творческим поискам японских кукольников, завершившимся созданием новых образцов. Примерно в это же время появился новый тип кукол *ямато нингё*. Это были крупномасштабные изделия (около 80 см в высоту), представлявшие мальчиков и девочек шесть-семь лет, одетых в праздничную национальную одежду, которую можно было легко снимать и надевать. Более того, они снабжались комплектами одежды как национальной, так и европейской, что отражало существовавшее в обществе положение вещей. В своей книге «Японские куклы» Т. Ямада приводит интересный исторический факт: в 1927 г. из США в подарок японским детям было прислано десять тысяч кукол. В ответ из каждой японской префектуры в Америку было отправлено по кукле типа *ямато нингё* [155, с. 161][107].

Куклы типа *укиё нингё* предназначались теперь для взрослой аудитории и выполняли чисто эстетическую функцию. По сути, это были декоративные статуэтки. Среди молодых женщин получил распространение обычай самим создавать подобные куклы и украшать ими модные для того времени комнаты в европейском стиле. Постепенно сформировалось два типа самодельных кукол. Первый тип, изображавший европейских женщин, получил название *фурансу-нингё* («французская кукла»). Он был создан под несо-

[106] Пер. А. Белых.

[107] Сейчас такие куклы потеряли популярность и дети в них не играют. Изредка они встречаются в виде статуэток и всегда одеты в кимоно.

мненным влиянием французских образцов, привозимых в больших количествах в период Тайсё (1912–1926). Это были европейские дамы, запечатленные в костюмах, позах и ситуациях, присущих западному миру. Головки для них или маски для лица были оттиснуты из смеси жоржетового крепа, бумаги и пасты, обтянуты шелком и расписаны вручную. Часто их покупали в универмагах отдельно, а фигуру кукол и одежду делали сами по своему вкусу. Второй тип кукол – *сакура нингё* – изображал молодых японок в национальной одежде. Круг персонажей ограничивался исполнительницами классических танцев из театральных представлений театра Но и Кабуки, чаще всего это были *фудзи мусмэ* («девушка с глицинией»), *сиокуми мусмэ* («девушка с ведрами, полными морской воды, из которой добывали соль») и *додзёдзи но мусмэ* («дева из храма Додзёдзи»), реже – типажи из реальной жизни.

В больших городах для кукольников-любителей были организованы различные курсы, школы, читались лекции. Благодаря активной деятельности Токубэй Ямада, настоящего подвижника «кукольного дела» в Японии, их работа стала освещаться в прессе, а изделия выставляться на небольших выставках в универмагах и общественных организациях. Успех художников-самоучек способствовал тому, что кукольники-профессионалы, унаследовавшие традиционное ремесло от своих отцов, стали объединяться в группы и создавать авторские художественные куклы. В 1935 г. куклы были впервые представлены на реорганизованной императорской выставке Тэйтэн в разделе декоративно-прикладного искусства [177, с. 162]. С этих пор произведения мастеров кукол стали рассматривать как произведения искусства, а их участие в выставках, даже таких престижных общеяпонских, как Ниттэн, наряду с живописью, скульптурой и графикой становится закономерностью.

Зародившиеся в первой трети XX в. основные тенденции в развитии японской игрушки оставались характерными на протяжении всего столетия. Это преобладание машинного производства, сокращение кустарных промыслов (к примеру, число мастерских Фусими не достигает десяти), постепенное превращение кукол в декоративную скульптуру. Тем не менее не утратили своей значимости почти все основные типы и функции традиционной игрушки. Хотя и в несколько измененном и сильно сокращенном виде, народные игрушечные центры сохранились почти во всех префектурах Японии. Остались неизменными национальный колорит игрушек, приверженность мастеров к местным праздникам, обычаям, легендам. Как показывает опыт XX столетия, устойчивыми оказались не только традиции игрушечного производства. Традиционные праздники и их атрибутика являются залогом того, что в обществе продолжает сохраняться спрос на церемониальные, обрядовые и храмовые игрушки.

Почти ушла в прошлое игровая функция народной игрушки – ее взяла на себя машинная продукция, но по-прежнему актуально значение куклы как оберега и талисмана, причем не только для детей, но и для взрослых. Приобретение храмового сувенира во время посещения святыни или праздников – обычное явление и в наши дни. Сохранился в современном обществе и обычай *омиягэ*. Любой японец, приезжая в другую префектуру, центр ее или маленький городок, обязательно попробует местной еды и вернется домой с угощением для семьи. Он, по обыкновению, поинтересуется и предметами, которыми славится данная местность, например *нэцкэ* из традиционных центров производства или изделиями из кипариса из города Нара. Не забудет он приобрести и миниатюрные фигурки сборщиков чая, вырезанные из чайного дерева в Удзи в окрестностях Киото, или бумажные куклы из префектуры Тотиги. В общем, игрушка стала колоритным сувениром для любителей путешествий.

Как уже говорилось, каждый Новый год любая японская семья, даже далекая от религиозности, совершает *хацумодэ* – первое посещение храма – и приобретает различные предметы, связанные со значением наступившего года согласно шестидесятилетнему циклу, в том числе и игрушки. Практически каждый японец имеет подобный талисман. В 1954 г. родился почин каждый год выпускать почтовую марку для новогоднего поздравления с изображением игрушки на тему циклического знака. В результате поклонников и собирателей местных игрушек стало еще больше. Как пишет Р. Сайто, «для людей, живущих в сухую и жесткую современную эпоху, простенькие, наивные и милые местные игрушки двенадцати ветвей есть не что иное, как возможность вспомнить то, о чем сердце начало забывать, иначе говоря, они вызывают улыбку и приносят успокоение» [172, с. 117].

В начале 1960-х гг. праздник *танго но сэкку* был превращен в Праздник детей и снова вышел на арену общественной жизни. Он отмечается как общенациональный праздник ежегодно 5 мая. Однако сохраняются значение и популярность Праздника девочек (*хина мацури*), который в тесном семейном кругу проводится 3 марта. В дни, предшествующие весенним праздникам, прилавки центральных универмагов и маленьких лавочек заполнены куклами *хина* и *гогацу нингё*. Большая часть изделий – это продукция машинного производства, но есть и подлинно художественные произведения. В основном это *татибина* («фигурки императора и императрицы») – авторские произведения, отличающиеся новизной, оригинальностью художественного решения, разнообразием использованного материала. В связи с популярностью в народе сезонных и местных праздников, в частности кукольных фестивалей, остается прежним бережное отношение к церемониальным и специфически религиозным куклам как к семейной реликвии, остается прежним стремление провести праздничный день по старым правилам, привлечь внимание детей к символическому содержанию кукол.

В производстве таких широко известных видов традиционных кукол, как *госё*, *кимэкоми*, *хаката* и других, по существу, реализуются две тенденции: создание выставочных образцов, имеющих подлинно художественную ценность, и развитие массовой продукции. Наиболее известные мастера, сохраняющие в своем творчестве ставшую уникальной старую технологию, художественный опыт своих предшественников, такие как Гоё Хирата или Рю Хори, удостоены государственного звания «живого национального сокровища».

Наряду с крупными центрами и выдающимися мастерами-кукольниками в Японии до сих пор существует множество мелких мастерских. В целом в современных изделиях наблюдается некоторая монотонность, воспроизведение канонических форм. Однако эта тенденция имеет и положительную сторону. Даже в массовых и популярных изделиях ощущается живая связь с традициями ушедших поколений, которые творили и пестовали художественный облик игрушки. И хотя изделия высокого качества сравнительно редки, игрушка дорога японцам как часть драгоценного наследия их прошлого.

Периодизация японской истории[108]

Палеолит	40000 – 13000 лет назад
Период *дзёмон* (соответствует неолиту)	13000 лет назад – III в. до н. э.
Период *яёй* (бронзово-железный век)	III в. до н. э. – III в. н. э.
Период *кофун*	III–VI вв.
Период Асука	593–645 гг.
Период Нара	645–794 гг.
Период Хэйан	794–1193 гг.
Период Камакура	1193–1333 гг.
Период Муромати	1333–1573 гг.
Период Адзути-Момояма	1573–1603 гг.
Период Эдо	1603–1868 гг.
Период Мэйдзи	1868–1912 гг.
Период Тайсё	1912–1926 гг.
Период Сёва	1926–1989 гг.
Период Хэйсэй	с 1989 г.

[108] Данная периодизация принята в традиционной японской историографии. Даты, обозначающие границы периодов в различных источниках, могут различаться на несколько лет в зависимости от того, какое историческое событие авторами считается ключевым. Так, ряд японских историков точкой отсчета периода Эдо называет 1600 г. – дату победы объединенных сил Токугава над сторонниками наследника Тоётоми Хидэёси в битве при Сэкигахара, другие – 1615 г., когда был сожжен Осакский замок, последний оплот сына Хидэёси. В приведенной выше датировке начало периода обозначено 1603 г. – годом официального императорского провозглашения *сёгуном* Токугава Иэясу – первого из правившей в последующие столетия династии *сёгунов* Токугава.

Глоссарий исторических и мифологических персонажей

Ацумори (Тайра-но Ацумори, 1168–1184) – аристократ из рода Тайра, племянник военачальника Киёмори, воин, поэт, музыкант. К шестнадцати годам он уже имел репутацию храброго воина и прекрасного музыканта: блестяще играл на бамбуковой флейте, с которой не расставался и в дни сражений, поднимая дух уставших воинов. В 1184 г. он принял участие в битве при Итинотани, где воинам Тайра (Хэйкэ) противостоял клан Минамото (Гэндзи), что впоследствии было описано в военной эпопее «Повесть о доме Тайра» (*Хэйкэ моногатари*, XIII в.). Когда самураи Тайра внезапной атакой были выбиты из крепости, они в поисках спасения бросились по мелководью к своим кораблям. Среди них был и Ацумори, прикрывавший своих товарищей. Вдогонку ему мчался воин Минамото по имени Кумагаи Наодзанэ. В поединке Ацумори по неопытности был сбит наземь. Сорвав с него железную маску, Наодзанэ увидел, что его противник – подросток, ровесник его сына. Кумагаи хотел пощадить юношу, но окружившие его воины Минамото заставили старого воина отрубить Ацумори голову. Под доспехами юноши нашли флейту, на которой он играл перед битвой. Ацумори изображается с длинными, как у девушки, волосами и юным лицом, а когда показывают эпизод погони во время сражения, то, как правило, за спиной всадника изображают раздувшуюся от ветра накидку *хоро*, защищающую воина от летящих вдогонку стрел.

Бисямотэн (Бисямон, Тамонтэн) – бог войны, покровитель воинов. Его образ восходит к индуистскому богу Кубере (Вайшраване), стражу подземных сокровищ, охранителю севера. В буддийской мифологии он один из четырех божественных защитников храмов. Вместе с тем формируется отдельный культ Бисямона. С конца XV в. известен обычай ставить его фигурку в синтоистский алтарь *камидана*. В то же время его включают в круг богов счастья как бога богатства. Бисямон изображается одетым в латы и железный шлем, с мечом за поясом. В руках он держит маленькую модель пагоды *то* (символ чистоты буддийского учения) и копье *хоко* (грозное оружие, сокрушающее неверных). В народе пагоду Бисямона называют «башней сокровищ», которыми он якобы готов наделять всех хороших людей, однако достойных такой награды на белом свете совсем мало, поэтому Бисямон часто вынужден уничтожать свои подарки.

Бэндзайтэн (Бэнтэн) – образ, восходящий к трем богиням индуистского пантеона: Сарасвати, Махашри и Лакшми. Бэнтэн – покровительница таких видов искусства, как красноречие, музыка, рисование, литература. Воплощающая в себе мудрость, добродетель и художественный гений, она может одарить человека творческим вдохновением. С XVII в. она прочно занимает место в группе семи богов счастья. Бэнтэн часто изображается со змеей или восседающей на драконе, в чем находит отражение ее связь с богиней Махашри (яп. Китидзётэн), которая в добуддийских верованиях фигурирует как Белая змея, владычица речных вод. В руках у нее всегда лютня *бива*. У богини может быть две, четыре или восемь рук.

Бэнкэй (Мусасибо Бэнкэй, Сэннинкири) – герой XII в., жизнь которого окутана легендами и неразрывно связана с прославленным полководцем Минамото Ёсицунэ (1159–1189). В детстве за буйный нрав он получил прозвище Онивака («Молодой демон»). Семнадцатилетним юношей Бэнкэй присоединился к странствующим монахам *ямабуси*, отличался вспыльчивостью и воинственностью, обладал внушительной фигурой и в схватке равнялся сотне бойцов. К несчастью, его бешеной энергией руководили тщеславие, бахвальство и необузданный темперамент, и только встреча с благородным Ёсицунэ у моста Годзёбаси в Киото круто изменила его жизнь. Когда одержимый честолюбивыми помыслами собрать коллекцию из тысячи мечей, Бэнкэй стал вызывать на поединок любого же-

лающего пройти по мосту и отнимать у побежденного оружие, он неожиданно натолкнулся на тщедушного юного аристократа, продемонстрировавшего столь блестящее владение мечом и своим телом, что тщеславному буяну пришлось признать свое поражение. Он добровольно пошел на службу к великодушному победителю (им оказался Минамото Ёсицунэ), что и дало ему возможность впоследствии стать примером доблестного самурая, безгранично преданного господину, и в таком качестве войти в историю. Традиционная иконография «Мост Годзёбаси», связанная с эпизодом резкого поворота в судьбе Бэнкэя, является одной из самых популярных и носит еще одно название «Бэнкэй на мосту» (*Хаси Бэнкэй*). В праздничных шествиях на помостах украшенных колесниц часто разыгрывается сцена на мосту Годзёбаси с использованием механических игрушек *каракури* с двумя персонажами – Бэнкэем и Ёсицунэ. В ипостаси Онивака («Бэнкэй в детстве») его представляют полуобнаженным длинноволосым юношей с кинжалом в руке, борющимся с огромной рыбой в водопаде. Бэнкэя в образе горного отшельника изображают в одежде монаха *ямабуси* с бритой головой, увенчанной маленькой шестигранной шапочкой, или же дующим в раковину, которая является одним из атрибутов этой секты горных отшельников, а иногда и сидящим в огромной раковине.

Дайдодзан Бунгоро (1788–1823) – борец *сумо* по прозвищу «Ребенок-гора», приобретший в годы Кансэй (1789–1801) необычайную популярность благодаря стремительному физическому развитию. Его настоящее имя – Сионо Бунгоро. Уроженец провинции Дэва (префектура Ямагата), он в семь лет при росте 120 см имел вес 71 кг, а его живот в обхвате достигал 109 см. Из-за детского возраста Дайдодзан не принимал участие в состязаниях, и его роль ограничивалась выступлением на параде борцов *сумо* в начале турнира. Надев красочный передник, как положено взрослому участнику, он вместе с другими появлялся перед зрителями, поражая их своими удивительными физическими особенностями и олицетворяя силу и здоровье. При этом выражение лица малолетнего гиганта выдавало в нем наивного и простодушного ребенка. Страсть к *сумо*, проникшая во второй половине периода Эдо во все слои японского общества, включая городские низы и крестьянство, сделала малолетнего гиганта любимцем публики и популярным персонажем гравюр *укиё-э*.

Дайкокутэн (Дайкоку) – бог богатства, покровитель крестьян, даритель пропитания, ведет свое происхождение от буддийского божества Махакалы, стража веры, подателя земных благ, покровителя домашнего очага. Сведения о нем проникают в Японии в IX в., и он занимает место среди особо почитаемых божеств в буддийских храмах школы Тэндай. Одновременно Дайкоку рассматривается и как синтоистское божество, прообразом которого является Окунинуси-но ками («Бог-хозяин Великой земли»). В народной культуре почитание Дайкоку постепенно формируется только в период Муромати (1333–1573), а в эпоху Эдо (1603–1868) он становится главным среди других божеств счастья. Скульптурые изображения Дайкоку как верховного покровителя домашнего очага до сих пор принято ставить на кухне, где варится рис и готовится трапеза. В некоторых районах Японии (на островах Сикоку и Кюсю) он близок по функциям божеству земледелия Та-но ками, поскольку в народном сознании представление о счастье и богатстве ассоциируется в первую очередь с обильным урожаем риса. Дайкоку изображают в старинном одеянии охотника сидящим или стоящим на тюках с рисом. За левым плечом у него мешок сокровищ (символ изобилия, мудрости, терпения). В правой руке он держит *утидэ но кодзути* – «молоток счастья», ударом которого можно открывать полезные ископаемые или приобрести желаемое, например рис. Одним из атрибутов Дайкоку как синтоистского божества является наличие на его одежде или на молотке-*кодзути* жемчужины *тама* с двумя запятыми (два начала – *ян* и *инь*, мужское и женское) или знака *митомоэ* (три запятые в круге). «Помощное» животное Дайкоку – крыса (символ процветания и изобилия), которая, как известно, водится в амбарах, где хранится зерно. Связь Дайкоку с крысами

находит отражение в двух популярных легендах. Первая рассказывает о неожиданном гневе богов, задумавших сжечь Дайкоку на костре, и о том, как крыса спасает его, посоветовав зарыться в землю, после чего боги отказываются от своего намерения. Вторая легенда повествует о ревности богов. Завидуя популярности Дайкоку у населения, правитель ада Эмма-о направляет к нему демона-*они*. С помощью воробья, показавшего демону дорогу, тот добирается до места пребывания Дайкоку и прячется в амбаре, готовясь к нападению. Однако большая крыса обнаруживает черта раньше, чем тот успевает навредить богу, и веткой остролиста прогоняет его обратно в ад, где Эмма-о с досады примерно наказывает демона. Дайкоку часто изображается вместе с богом Эбису.

Дзё и Уба (Старик и Старуха) – старейшие божества в японской мифологии. Согласно распространенной синтоистской легенде, на побережье Такасаго росла старая сосна, ствол которой раздваивался. В ней обитал дух местности Такасаго – дева, в которую влюбился сын бога-творца Идзанаги и женился на ней. Супружеская чета прожила вместе долгие годы, и умерли супруги в один день и час. В лунные ночи божества выходят из тумана, спустившегося на водную гладь, принимают человеческий облик и собирают с земли сосновые иглы. «Уборка земли» – это символический акт очищения от скверны. Дзё работает бамбуковыми граблями, обладающими магической силой, так как с их помощью можно загрести удачу, добиться приращения благосостояния. С помощью метлы Уба сметает все беды и треволнения. Парное изображение божеств считается символом супружеского счастья и долголетия, поскольку по-японски слова «подметать» (*хаку*) и «грабли» (*кумадэ*) звучат так же, как выражения «сто лет» и «до девяноста девяти лет» соответственно. Фигурки Дзё и Уба ставят во время свадьбы на специальную подставку *симадай,* олицетворяющую остров вечной молодости, а супругам, прожившим вместе в браке шестьдесят лет, дарят кукол Такасаго.

Дзидзо (Дзидзо-босацу, санскр. Кшитигарбха – букв. «лоно земли») – в буддизме *махаяны* один из почитаемых бодхисаттв, его культ распространен в Японии повсеместно. Согласно средневековым легендам он может воскресить человека из мертвых, избавить от страданий в аду. Дзидзо в представлениях японцев является покровителем детей и женщин, исцелителем ран матерей, потерявших детей. Он оберегает души умерших детей, милосерден к ним, а также защищает путников в дороге. В этой ипостаси он отожествляется с синтоистским божеством дорог Досодзином.

Дзимму (Дзимму-тэнно, Камуямато Иварэ-бико) – первый император Японии (правил в 660–585 гг.), считается прямым потомком богини солнца Аматэрасу, основавший ныне царствующую династию. В легендах о нем сочетаются отзвуки реальных исторических событий, в частности завоевание центральной Японии племенами с о. Кюсю, и элементы древних мифов. Закончив поход, он строит столицу Касихара в стране Ямато, где и восходит на престол. По легенде, он победил врагов ярким лучом света, исходившим от золотого коршуна, который сел на верхушку его лука. В первом японском мифологически-летописном своде «Сказания о деяниях древности» (*Кодзики*, 712 г.) Камуямато Иварэ-бико открывает длинный перечень правителей страны вплоть до V в. После кончины его нарекают Дзимму-тэнно, что дословно означает «небесный правитель – божественный воин».

Дзингу-кого (правила в 201–269 гг.) – жена императора Тюай-тэнно; ее традиционное японское имя – Окинага Тараси-химэ («госпожа Долгое Дыхание»). После смерти мужа в 200 г., произошедшей во время военных действий против племен кумасо на о. Кюсю, она взяла на себя руководство военной кампанией. По легенде, боги отправили послание ее мужу, благословляя на завоевание Кореи. Но император пренебрег волей богов. Тогда вдова сама взялась за осуществление этой задачи, заручившись поддержкой канцлера Такэути-но Сукунэ. Остановившись на поросшем соснами побережье, она

решила испытать судьбу: выдернула нить из своей одежды и, привязав рисовое зерно в качестве наживки, закинула в воду. Дзингу вытащила из моря рыбу – форель *аю*, которая водится только в речной воде, что было расценено как благоприятное предзнаменование. Под эгидой бога Сумиёси ее корабли легко пересекли море и сокрушили выступивший им навстречу корейский флот княжества Силла. По другой версии, причиной гибели судов явились тайфун и цунами, которые были так чудовищны, что грозили смести с лица земли всю страну. Дзингу-кого добилась победы и обложила правителя Силла данью. Водрузив свой штандарт на воротах его дворца, она вернулась в Японию, где родила сына, императора Одзин-тэнно, и стала при нем регентшей. Дзингу провела ряд реформ, ввела китайскую систему застав на главных дорогах. Обычно ее изображают в виде женщины-воина с распущенными волосами и лентой вокруг головы. В руках у нее лук и стрелы.

Дзюродзин – бог счастья и долголетия даосского происхождения, воплощение звезды, которая содействует продлению жизни человечества. Он входит в группу богов счастья уже в период Камакура (1193–1333), а в японских народных верованиях позднего средневековья считается также покровителем путешественников и охотников. Дзюродзина изображают старцем с длинной бородой в одеждах ученого. В руках он держит книгу, священный посох *сяку* или свиток, в котором записаны сроки жизни всех людей и животных. Лицо божества, как правило, сурово и исполнено мрачной торжественности, а голова почти всегда покрыта головным убором. Череп Дзюродзина не так вытянут в высоту, как у другого бога долголетия по имени Фукурокудзю (см. ниже). Его сопровождают олень, черепаха или журавль (символы долголетия).

Додзёдзи-но мусмэ (Дева из храма Додзёдзи) – героиня известной танцевальной пьесы театра Кабуки «Кёканоко Мусмэ Додзёдзи», впервые поставленной в 1753 г. В ее основе лежит храмовое предание об освящении нового колокола взамен старого, давно утраченного. Его отсутствие объяснялось древней легендой о любви девушки Киёхимэ к молодому монаху Антину. Будучи священнослужителем, он пытался избежать ее страстных притязаний, но она не могла забыть его. Спасаясь от преследования возненавидевшей его девушки, Антин притаился под большим храмовым колоколом, но Киёхимэ, превратившись в огненную змею, сожгла его вместе с возлюбленным. С тех пор женщинам не разрешали входить в храм Додзёдзи. Но случилась так, что во время службы туда явилась прелестная танцовщица по имени Ханако и упросила служителей помолиться у нового колокола, а также исполнить в честь него ритуальный танец. Героиня надевает мужской головной убор *эбоси*, который носили придворные, и начинает выступление, состоящее из непрерывной череды танцев с разными атрибутами: с полотенцем, с гирляндой из шляп, с веером. Ритм пляски все убыстряется, и монахи, заподозрив неладное и вспомнив историю Антина, пытаются изгнать танцовщицу из храма, но, извиваясь в вихре танца, она взбирается на священный колокол и превращается в чудовище – огнедышащего дракона, олицетворяющего дух Киёхимэ и ее всесжигающие страсти.

Досодзин (Досодайдзин, Митиоя-но ками) – собирательное наименование божеств, охраняющих дорогу и границы. Их культ представляет собой смешение древних японских фаллических верований с занесенным из Китая культом божества-покровителя дорог. Досодзин отождествляется с несколькими синтоистсткими божествами, которым молились за безопасность путников в дороге. Это Саэ-но ками – поводырь странников, родившийся из отброшенного посоха Идзанаги перед его омовением после возвращения из страны Мрака; Тимата-но ками – божество развилки дорог, появившееся из отброшенных штанов Идзанаги. Часто Досодзин идентифицируется также с богом Сарутахико-но ками – богом-юношей из Сарута, который считается предком всех перечисленных божеств. Каменные изображения Досодзина – чаще всего это парные изображения мужчины и женщины – встречаются на околицах деревень, у горных перевалов, на перекрестках дорог и на мостах. Они охраняют не только путников, но и любого в состоянии «перехода», оберегают от духов эпидемий, способствуют легким родам, покровительствуют детям. Образ Досодзина очень популярен среди современных японцев. Во Всероссийском музее декоративно-прикладного искусства, г. Москва, хранится редкая игрушка-оберег, представляющая современную иконографию божества в виде монаха в капюшоне и с лицом, закрытым серым обручем.

Инари (др.-яп. Инанари, где *ина* означает «рис на корню», а *нари* – «рождение») – синтоистская богиня изобилия, риса, пищи, “пяти злаков”, житейского успеха, Инари может представляться в образе мужчины, женщины либо андрогина и иногда рассматривается как собирательный образ трех или пяти отдельных *ками*. Культ Инари прежде всего связан с земледелием, выращиванием риса. Согласно одной из легенд, в древности в Японии не было риса. Но однажды Инари похитила в Китае несколько зерен, спрятала их в тростниковом стебле, заткнув отверстие бумагой. Перевернув стебель, она шла, опираясь на него, как на посох, и добрела до Японии. Так в стране впервые появился рис. С развитием торговли и денежного обращения Инари стала широко почитаться среди горожан как божество, приносящее удачу в торговых делах. Празднества в честь Инари устраиваются в феврале, когда совершаются моления об урожае, а также осенью (октябрь-ноябрь) как благодарение за собранный урожай. В синтоистской традиции воплощением богини Инари является лиса. В представлениях японцев лисы, поедая мышей, оберегали урожай, за что им было воссоздано по заслугам. Среди крестьян была широко распространена легенда о лисах, живущих на горе Фунаока близ Киото. Заметив, что Инари покровительствует крестьянам и помогает выращивать урожай, звери захотели служить божеству. Они отправились в храм и стали просить Инари сделать их своими слугами, молились долго и усердно, пока священный алтарь не сдвинулся с места и не появилось само божество, которое согласилось исполнить их просьбу и сделало лис своими помощниками. Весной с наступлением посевной поры японцы отмечали праздник в честь Инари (первый день второго лунного месяца). По обычаю в этот день вдоль дорог выставляли изображения лисиц. Всего в стране в период Эдо было более 30 000 храмов, посвященных богу риса, среди них центральным был храм Фусими Инари в Киото. В храмах традиционно продавали амулеты и игрушки с изображениями лис, которые во рту держат драгоценный «камень желаний», обещающий богатство, а в руках – ключ, отмыкающий замок на дверях сокровищницы природных тайн, позволяющих узнать секреты выращивания обильного урожая. Образ лисиц был, однако, двойственен. Из Китая японцами заимствовано поверье о «лисьих чарах», о магической силе, позволяющей им прожить несколько столетий, принимая облик то красавиц, то странствующих монахов. Они могли щедро одарить того, кто хорошо к ним относится, но могли причинить зло.

Като Киёмаса (1562–1611) – прославленный полководец, сводный брат правителя страны Тоётоми Хидэёси (1537–1598) и один из его самых знаменитых и отважных генералов. В детстве ему дали имя Тораносукэ («Помощник тигра»), а во время корейской кампании за беспощадность к врагу корейцы прозвали его «генерал-демон». Предание приписывает ему победу над тигром-людоедом, которую он одержал, будучи в Корее. Увидев, как тигр расправляется с местным жителем, Киёмаса, по одной версии, воткнул ему в челюсть меч, по другой – убил его алебардой, конец которой откусил разъяренный зверь. Его изображают рядом с тигром или верхом на тигре.

Кимонтэн – божественный хранитель северо-восточного сектора небесной сферы и северо-восточного направления, которое, согласно китайской геомантии, считалось самым опасным для человека и называлось *кимон* («врата демонов»). Представление об опасном направлении пришло в Японию в VI в. из Китая, где оно основывалось на понятии о пяти первоэлементах и взаимодействии *инь-ян*. В последующие столетия в Японии охранительная практика под влиянием даосизма, буддизма и синтоизма

приобрела специфические черты, и Кимонтэн не был персонифицирован. Его роль исполняли буддийские храмы с входом, ориентированным на северо-восток, или строившиеся к северо-востоку от места, которое должны были защищать (например, буддийский храм Энрякудзи, построенный так, чтобы защищать императорскую столицу Киото), а также различные посланники Кимонтэн: лиса, обезьяна, лошадь и существа, похожие на демонов с отталкивающей внешностью, отпугивающие себе подобных.

Кинтаро (Саката Кинтоки) – легендарный богатырь и силач, усмиритель демонов. Юного Кинтоки нашла и воспитала ведьма Ямауба, с которой он прожил в лесу на горе Асигахара близ озера Хаконэ до двенадцати лет. Кинтоки любил играть с оленями, зайцами, ездить верхом на медведях. Позднее он стал служить прославленному воину XI в. Минамото Ёримицу (Райко), был его личным вассалом, ближайшим сподвижником и охранителем. Кинтоки часто изображается с топором (или секирой) в руках, сидящим на медведе, реже – рядом с карпом. Иногда его сопровождают заяц, олень или обезьяна с красной спиной. Куклы в виде Кинтаро дарили детям в Праздник мальчиков. Имя Кинтоки стало нарицательным для любого здорового и крепкого ребенка, а его изображение содержало благопожелательный смысл.

Кодзин – одно из божеств, покровительствующих домашнему очагу. Считалось, что Кодзин настолько чистоплотен, что терпеть не может всякой грязи и потому живет в очаге, где пылает очистительный огонь, и поддерживает мир в семье. По своей сути он близок другому божеству – Акиба-сан, в котором видели бога огня, заботящегося о том, чтобы дому не угрожали пожары. Кодзин и Акиба-сан были тесно связаны с китайским божеством Цзао-ваном, посланцем Правителя судеб, богом домашнего очага.

Косин – божество 57-го дня 60-дневного цикла дальневосточного календаря, соответствующего обезьяне и стихии металла. В Японию культ Косина пришел из Китая приблизительно в IX в. Он основывался на даосском учении о появлении разрушительных тенденций в теле человека, препятствующих обретению бессмертия и называемых «три трупа и девять червей». Они особенно опасны в «ночь Косина», когда покидают тело человека и летят на небо к распределителю судеб, чтобы доложить о пороках и дурных поступках человека, что может привести к сокращению сроков жизни и даже к смерти. Со временем культ Косина вобрал в себя элементы синто-буддийского религиозного комплекса и получил широкое распространение в XVI–XVII вв. В «ночь Косина» чествовали буддийское божество Сёмэнконго, которое изначально считалось защитником от болезней, насылаемых демонами, и синтоистского бога Сарутахико, а также читали сутры, совершали ритуальное бдение до утра, проводили очистительную церемонию, пили ритуальное *сакэ* и вели беседы. Считалось, что божественные защитники являются в облике обезьян, поэтому совершали подношения изображению трех обезьян, олицетворяющих три «не» – «не вижу, не слышу, не говорю».

Кусуноки Масасигэ (1294–1336) – самурай, популярный народный герой, часто называемый «рыцарем Японии». В истории страны он остался как образец верности и бескорыстной преданности, соединенной с глубоким знанием военной стратегии. Его подвиги связаны с событиями периода Намбокутё (XIV в.) – периода существования и противоборства Южного и Северного дворов.

Мацумаэ Тэцуносукэ – персонаж одной из пьес театра Кабуки о героях, самурай, которого часто изображали на змеях *тако* в исполнении актеров прославленной династии Итикава Дандзюро.

Мёдзин (досл. «Пресветлый бог») – общее наименование небесных божеств, обладающих исключительной мощью и добродетелью. Это воплощение благой силы всех синтоистских божеств, которым поклоняются в том или ином святилище, занимающем высокий ранг в иерархии синтоистских храмов. С VIII в. В такие храмы с молитвами к Пресветлому богу посылали подношения от императорского двора по случаю коронации нового правителя, там проводили моления об урожае, спасении от засухи и от других напастей. Постепенно Мёдзин впитывал в себя функции божеств конкретной местности, родовых божеств, а с формированием синто-буддийского комплекса стал рассматриваться как главный покровитель буддийских храмов, возводимых в определенном месте. Посланниками Мёдзина выступали олень (святилище Касуга-тайся), собака (Кариба Мёдзин на горе Коя), лиса (святилище Инари в Фусими) и др. В японском фольклоре культ Мёдзина связывали с местными преданиями, например с легендой о сосне с раздвоенным стволом, растущей в Сумиёси (святилище Сумиёси-тайся).

Минамото Ёритомо (1147–1199) – основатель первого в истории Японии сёгуната со ставкой в г. Камакура.

Минамото Ёсицунэ (1159–1189) – младший сводный брат основателя первого в истории Японии сёгуната. По преданию, его детство прошло в монастыре, где он не только постиг буддийское учение, но и освоил военное искусство. Талантливый полководец, он помог старшему брату выиграть ряд сражений против клана Тайра. Но воинская слава и успехи Ёсицунэ вызвали лишь ревность и гнев будущего *сёгуна*, который начал его преследовать. Он бежал в Коромогава (префектура Иватэ), где совершил самоубийство. Жизнь Ёсицунэ изобиловала приключениями и военными подвигами. Так, будучи искусным фехтовальщиком, он в поединке одержал победу над легендарным монахом-воином – богатырем Бэнкэем, ставшим впоследствии его верным слугой. Ёсицунэ – герой множества сказаний, например «Повести о доме Тайра» (*Хэйкэ моногатари*), а также пьес театра Кабуки и Дзёрури.

Момотаро – герой известной японской сказки, в которой говорится, как однажды жена бедного лесоруба пошла на реку стирать белье. Когда она уже заканчивала работу, увидела плывущий по воде огромный персик. Она принесла его домой, вымыла и отдала мужу, чтобы разрезать его и съесть. Оттуда выскочил маленький мальчик, которого они усыновили и вырастили. Они назвали его Момотаро («Старший сын персика»). Тот вырос богатырем. Однажды он решил оставить родителей и отправился на Онигасима – «остров чертей». По дороге он встретил собаку, которую угостил домашним кексом и попросил идти вместе с ним, затем обезьянку и фазана. С тремя спутниками Момотаро достиг ворот дьявольского форта. Они вступили в тяжелейшую борьбу с демонами и проникли во внутренние покои, где их поджидал главный демон Акадодзи с железной дубинкой в руках. Но Момотаро поверг его на землю, связал веревками и заставил его открыть свои сокровища. С тех пор он жил в благополучии и был счастлив.

Одзин (Одзин-тэнно) – японский император, сын легендарной государыни Дзингу, родившийся в год ее похода в южно-корейское государство Силла. Традиционные годы правления 270–310. Однако, изучая японские источники и сопоставляя их с корейскими хрониками, ученые установили, что реально он занимал трон на рубеже IV–V вв. Его правление отмечено укреплением императорской власти. Он получал дань от аборигенов эдзо на севере Хонсю и отправил Такэути-но Сукунэ покорять Кюсю.

Отафуку (Окамэ, Амэ-но Удзумэ, Амэ-но Удзумэ-но Микото) – синтоистское божество счастья и веселья, покровительница танцев и театра. Согласно мифу, некогда Аматэрасу, великая богиня солнца и прародительница японцев, обидевшись на своего брата, скрылась в Небесном гроте, и все погрузилось во тьму. Неистовый шумный танец смешной толстушки Амэ-но Удзумэ на опрокинутом котле, оглушительный смех богов заинтриговали Аматэрасу, и она отворила дверь грота, озарив солнечным светом всю Вселенную. Знатный жреческий род, к которому якобы принадлежали Амэ-но Удзумэ, прославился исполнением ритуальных танцев – для вызывания дождя в засуху, получения богатого урожая, изгнания злых духов и др. В народе ее чаще называли Окамэ, что дословно означает «почтенная черепаха» (символ долголетия и благоприятствования). Популярное имя персонажа – Отафуку – переводится как «большое счастье». Она изображается танцующей или держащей в руках актерскую маску.

Райко (Минамото-но Ёримицу, 944–1021) – легендарный воин, заслуга которого, согласно легендам, в массовом избиении великанов-людоедов, демонов, домовых. На самом деле во времена правления императора Мураками, при дворе которого служил Райко, произошло несколько великих смут. Райко участвовал в военных компаниях против заговорщиков и бунтовщиков, защищая императорскую власть. Сказочные рассказы о его подвигах передавались из поколения в поколение, и он стал одним из самых прославленных героев. Райко застрелил лисицу-оборотня, поселившуюся под балконом императорского дворца, после чего император поручил ему очистить окрестности столицы от бандитов и грабителей. Он истребил разбойников на горе Оэяма и зловещего паука-людоеда. Его помощниками были четыре верных вассала, одним из которых был Цуна Ватанабэ, уничтоживший демона ворот Расёмон в столице. Райко стал любимым фольклорным героем.

Сиокуми (досл. «черпающие соль») – героини пьесы театра Но. В ней говорится о двух сестрах Мацукадзу («Ветер в соснах») и Мурасамэ («Осенний дождь»), живших на берегу залива Сума в провинции Сэтцу, где они ковшами черпали морскую воду, чтобы добывать соль. Они встретили и полюбили придворного, знаменитого поэта Аривара-но Юкихира, находившегося там в ссылке. Три года длилась любовь, но пришло время, и он вернулся в столицу, оставив им лишь стихи и головной убор. Получив весть о его смерти в столице, они умерли с горя и превратились в привидения. Сиокуми изображались с золотым мужским головным убором *эбоси,* несущими ведра с изображением на них волн.

Сасано Сайдзо (XVI в.) – историческое лицо, отважный самурай, служивший у известного военачальника Хидэцугу, племянника правителя Японии Тоётоми Хидэёси. Будучи бездетным, Хидэёси объявил родственника своим наследником. Когда же у Хидэёси в преклонном возрасте появился сын, он лишил Хидэцугу этого титула и заставил его покончить с собой. Сасано Сайдзо в народных преданиях выступает как самотверженный герой, способный помочь ребенку, заболевшему оспой, и одним взмахом меча отогнать божество болезни. В иконографии Сасано присутствует обезьянка, которая является воплощением синтоистского божества, а также Будды в одном из его прошлых рождений. Поэтому она способна увеличить силу героя и укрепить его храбрость в тот момент, когда он собирается «отогнать» духа болезни. Кукла, изображающая Сасано Сайдзо, часто служит защитным амулетом у жителей о. Кюсю.

Сёки (кит. Чжункуй) – мифический персонаж, победитель демонов. Первые упоминания о подобных существах можно встретить в китайских литературных источниках IV–I вв. до н. э. Это человекообразные существа с длинными волосами, похожие на обезьян. В китайских преданиях рассказывается о том, что императору Сюаньцзуну (713–741) явился дух и признался ему, что он был студентом, но провалился на государственных экзаменах, постыдился вернуться домой и в отчаянии совершил самоубийство. С тех пор он превратился в демона. Император, услышав об этом, дал распоряжение похоронить его с почестями. В благодарность Чжункуй вернулся на землю, дав обет заниматься изгнанием демонов из Китая. В японских народных верованиях периода Эдо ему приписывали также магическую силу. Картины или фигурки, изображающие Сёки, считались амулетами от эпидемических заболеваний и защищали от натуральной оспы. Согласно сложившейся иконографии, легендарный китаец изображается грозным великаном в военных доспехах с длинной бородой и мечом в руках

Ситифукудзин – семь богов счастья, объединенных в одну группу в течение периода Муромати (1333–1573) на основе божеств буддизма, японского фольклора и китайского даосизма. К ним относятся: Бисямонтэн (санскр. Кубера) – индуистский бог богатства; Бэндзайтэн (санскр. Сарасвати) – богиня музыки, красноречия, мудрости; Дайтокутэн (санскр. Махакала) – бог домашнего очага, покровитель земледельцев и купцов; Эбису – бог мореплавания, рыболовства, торговли и земледелия; Хотэй – бог довольства, защитник детей, слабых и больных; Дзюродзин и Фукурокудзю – божества долголетия.

Сукунабикона (Сукунабикона-но ками, др.-яп. «бог, обладающий маленьким именем», «маленький муж») – синтоистское божество растений, земледелия, считается потомком одного из самых древних богов Мусуби – божества брака, рождения, земледелия. Согласно мифологическим представлениям, он в крошечной лодочке из стручка растения *кагаимо* на гребне волны прибыл в провинцию Тоса, одетый в птичье оперенье, и помогал О-Кунинуси в устройстве страны.

Та-но ками – божество рисового поля, изначально один из многочисленных *ками*, покровительствующий определенной местности или полю. В поздней народной мифологии это синтоистское божество, охраняющее посевы и обеспечивающее высокий урожай. Та-но ками предстает также как божество воды. В связанных с ним ритуалах возле колодца клали камень, насыпали немного земли, ветку дерева или цветок, иногда ставили каменную фигурку, держащую черпак для риса. В каждом районе или даже деревне было свое представление о Та-но ками. Он был божеством для всей страны и в то же время для конкретного поля, семьи, дома. Та-но ками как одному из главных богов земледельческого пантеона были посвящены многие сельскохозяйственные праздники и обряды. Считалось, что Та-но ками сходит на крестьянское поле в январе, а в ноябре возвращается назад в горы. Главные обряды проводились в мае, во время посадки риса. В древности ему приносились человеческие жертвы: на залитом водой рисовом поле зарывали живых девушек. Позже этот обычай был заменен символическими действиями: синтоистский жрец в особой маске обмазывал праздничные кимоно девушек грязью, взятой с рисового поля. Чаще всего во время посадки рисовой рассады (*тауэ*) наместником божества был *самбойсан*. В древности крестьяне верили, что земледельческое божество незримо присутствует на празднике и его желания передаются через приказы *самбойсана*, который выступает в роли медиума. Это связано с тем, что в некоторых районах Японии культ бога рисового поля слился с обрядностью в честь *удзигами* (покровителей рода). В древней Японии глава рода, старейшина обычно обожествляемый после смерти, ведал земледельческими работами. В настоящее время по традиции роль *самбойсана* берет на себя староста деревни, реже на эту роль может быть выбран молодой крепкий мужчина или даже старая женщина. Священными деревьями Та-но ками были сосна, ель и дуб – символы вечности, стойкости и долголетия.

Тануки – мифическое животное, похожее на енотовидную собаку или на медведя с лисьим хвостом, в русском и европейском японоведении его называют барсуком. Это оборотень, который может являться в самых разных обличьях: в образе девушки, священника, одноглазого домового и даже черного монаха, убивающего свои жертвы при вспышке молнии или во время землетрясений. Предания о могуществе Тануки сложились в XI в. Японские легенды наделили барсука странной физической силой, невероятной хитростью, похотливостью и распутством. Как мужчина он обольщает женщин и уничтожает свои жертвы. После лисы Тануки – наиболее опасный враг человека, оберегом против него может служить зажатая в руке кость черепахи. Образ хитрого и могущественного Тануки был столь популярен в народе, что основателя токугавского сёгуната, военного правителя Японии Токугава Иэясу (1542–1616) звали «Старый барсук». Есть множество легенд и сказок о барсуке. Японцы считали, что его любимым занятием было сбивать людей с толку и в первую очередь буддийских монахов. Об этом рассказывает популярная японская сказка «История о волшебном чайнике». В годы Оэй (1394–1428) в буддийском монастыре секты дзэн Мориндзи, находящемся в южной части гор Татэбаяси (провинция Кодзукэ), жил монах по имени Сюкаку. У него был котелок для чая, обладавший необъяснимой особенностью: вычерпать из него весь чай было невозможно. Как-то Сюкаку показал котелок настоятелю монастыря, и тот определил, что это Тануки, обернувшийся котелком. Разоблачен-

ный барсук принял свой настоящий вид и убежал из монастыря.

Тэнгу (небесная собака) – могущественный дух гор и лесов, прообразом которого является китайский лесной демон Тяньгоу, изображаемый в виде лисицы с белой головой. Согласно древней японской иконографии, *тэнгу* – это существо с птичьей головой, называемое *карасу тэнгу*, т. е. *тэнгу*-ворон. Такой образ связан с древним японским поверьем о том, что души умерших воплощаются в птиц, обитающих на верхушках деревьев высоко в горах. Подобно птицам, *тэнгу* вылупляются из яйца. Постепенно образ *тэнгу* менялся и усложнялся, особенно под влиянием буддизма. В XII–XIV вв. он приобрел некие антропоморфные черты: когти заменили пальцы, крылья – веер. В период Эдо (1603–1868) он окончательно принял облик человека с длинным носом, крыльями и веером в руках. *Тэнгу* носит маленькую монашескую шапочку и накидку горного отшельника, сшитую из листьев. В древности *тэнгу* представлял собой свирепого демона, врага буддизма, силу, враждебную природе. Но в поздних народных верованиях его образ слился с образом синтоистского божества Сарутахико – божества дорог и охранителя путешественников. *Тэнгу* любят чистоту, наказывают нерадивых и по-прежнему не терпят приближения людей, любят пугать путешественников в горах своим громовым голосом или треском якобы срубленных деревьев. В сознании простых людей *тэнгу* из грозного лесного духа превратился в защитника их интересов. Наделенный огромной силой и прекрасно владея оружием, он давал уроки боевого искусства легендарным воинам (именно *тэнгу* с горы Курамаяма обучил молодого Минамото Ёсицунэ мастерству фехтования, благодаря чему он сумел победить богатыря Бэнкэя), но в то же время он мог ополчиться на нечестных и жадных чиновников, особенно сборщиков податей.

Удзигами (от др.-яп. *удзи* – «род», *гами* или *ками* – «божество») – покровитель рода, семьи. В «Записях о деяниях древности» (*Кодзики*, 712) и «Анналах Японии» (*Нихонги*, 720) есть упоминания о том, кто из богов почитался предком того или иного рода. Так, бог Футодама был покровителем жреческого рода Имибэ, богиня Амэ-но Удзумэ играла роль предка высших членов рода Сарумэ и т. д. В эпоху Эдо (1603–1868) в роли *удзигами* выступали обычно местные синтоистские божества, именуемые также *убусуна* – божества родных мест.

Ука-но Митама (мужское божество) и Уга-но Митама, или Уга-но Митама-но ками, (женское божество) – пара божеств в классической японской мифологии, связанная с сельским хозяйством; иногда идентифицируется с божеством Инари. Уга-но Митама-но ками переводится как «дух риса, собранного в хранилище».

Уэсуги Кэнсин (Нагао Кагэтора, 1530–1578) – правитель провинции Этиго, один из могущественных полководцев XVI в. – периода феодальной междоусобицы в борьбе за объединение страны. Легендарным стало противостояние Уэсуги Кэнсина с другим великим самураем – Такэда Сингэном (1521–1573). Встречаясь много раз в бою, лучшие полководцы столетия прониклись друг к другу глубоким уважением. Кэнсин преклонялся перед стратегическим искусством Сингэна, а тот, в свою очередь, не мог не восхищаться благородством Кэнсина. Во время одной из кампаний, когда провинция Такэда Сингэна, Каи, была отрезана одним из феодалов от поставок соли, Кэнсин отправил противнику несколько обозов соли из своих запасов, передав при этом, что он воюет мечом, а не солью. Приняв монашество, Кэнсин сохранил воинственный дух и после смерти Сингэна его главным врагом стал новый диктатор Японии Ода Нобунага (1534–1582), однако внезапная смерть не позволила Кэнсину добиться победы. Его считают воплощением бога войны и обычно изображают в клобуке монаха, надетом на шлем воина.

Фукусукэ («человек удачи») – талисман на счастье в виде фигурки карлика. Своим происхождением он обязан писателю Ото Нампо (1749–1843), рассказавшему историю карлика по имени Сатаро в своем сочинении «Понемногу о разном» (*Итива итигои*). Долгие годы Сатаро выступал в ярмарочном балагане в качестве уродца *фугусукэ*, что означает «неудачник», объездив с хозяином много провинций и городов. Остряки Эдо пародийно переименовали его в Фукусукэ – «счастливца». Спустя некоторое время его выкупил некий самурай, жизнь которого сразу изменилась к лучшему, и люди решили, что счастье ему принес карлик. Благодарный самурай помог Сатаро открыть керамическую мастерскую, где тот стал изготовлять кукол, изображающих его самого, и они имели огромный успех. Скульптурка представляет собой сидящего человечка с неправдоподобно большой головой, по длине вдвое превосходящей тело, с толстыми длинными ушами и круглым личиком. Иногда его сопровождает воробей *фукура судзумэ* («воробей счастья»), что усиливает силу талисмана.

Фукурокудзю – бог долголетия и мудрости, пришедший из даосского пантеона. Его возможным прототипом был китайский бог долголетия Шоусин, а также его спутники Фусин («бог счастья») и Лусин («бог карьеры»). В китайской традиции он является воплощением Полярной звезды. Фукурокудзю может совершать чудеса, принести человеку благосостояние. Божество изображается в виде китайского отшельника, почтенного старца невысокого роста с лысой головой и длинной бородой. Чрезмерно вытянутый череп воплощает его исключительную мудрость. Его ряса часто украшена орнаментом, напоминающим панцирь черепахи. В руках он держит веер и свиток, где записаны мудрые изречения всего мира.

Хатиман – популярное синтоистское божество, главное святилище которого находится в префектуре Исикава. В древности его культ был распространен на о. Кюсю. Изначально ему поклонялись как богу горного дела, покровителю местности Уса, где раньше добывали медь. К Хатиману обращались во время боевых действий, подавления мятежей и заговоров. Ему приписывали помощь в возведении статуи Дайбуцу в храме Тодайдзи (VIII в.), на территории которого было построено одно из первых в г. Нара синтоистских святилищ, посвященных Хатиману. В 871 г. ему как покровителю и защитнику буддизма было присвоено звание «великого *бодхисаттвы*» (*дайбосацу*), и он стал первым божеством синто-буддийской синкретической религии. Хатиману возносили молитвы видные буддийские священнослужители. Он стал первым синтоистским божеством, изображенным в облике буддийского монаха. В середине IX в. в Хэйане (современный Киото) был основан храм Ивасимидзу, посвященный Хатиману, который в то время почитался как охранитель столицы. Стремясь укрепить его связь с императорским двором, жрецы выдвинули версию о том, что Хатиман – обожествленный император Одзин. Начиная с XII в., по мере укрепления военных родов, получило распространение представление о Хатимане как покровителе воинов.

Хоко-сан – героиня народной легенды. По старому обычаю ребенку, заболевшему оспой или лихорадкой, родители дают подержать в руках куклу *хоко-сан* и молятся, чтобы на нее перешла болезнь, а затем с молитвой о выздоровлении пускают плыть по воде. Возможно, в основе таких действий лежит предание о том, что в старину у дочери аристократа была девочка-служанка. Однажды благородная госпожа заболела лихорадкой и никак не выздоравливала. Тогда девочка добровольно приняла на себя ее болезнь и удалилась на отдаленный остров, где и умерла. И в то же время ее любимая госпожа поправилась. Название куклы *хоко-сан* происходит от слова *хоко*, означающего «слуга». Но есть и другая трактовка, связанная с возможным происхождением термина от древнего апотропея *хоко*, использовавшегося в аристократических семьях. Можно предположить, что это своеобразный народный вариант сакральной куклы.

Хотэй – бог довольства и удачи. В основу его образа положено житиё китайского нищенствующего монаха секты *чань* (яп. *дзэн*) X в. по имени Цицы. Долгие годы он странствовал, имея при себе лишь холщовый мешок, куда складывал скудные пожертвования. Но,

несмотря на такой образ жизни, эксцентричный монах всегда был доволен и весел. После смерти он был обожествлен. В Японии в период Камакура (1193–1333) Хотэй был сочтен воплощением Майтреи (яп. Мироку) – «Будды будущего», и в дзэнских монастырях и храмах стали устанавливать скульптурные изображения божества. Наивысшей популярности культ Хотэя достиг в период Эдо (1603–1868), когда он был причислен к семи богам счастья (*ситифукудзин*). Фигурки с его изображением японцы нередко помещали на домашний алтарь, их приобретали и дарили храмам в знак благодарности за заступничество. По народным поверьям, Хотэй оберегает дом от пожаров и стихийных бедствий, является защитником детей. Он изображается в распахнутой рясе, с огромным животом, радостно смеющимся. В средневековых книгах дается способ рисования Хотэя: очертание иероглифа сердце образуют его руки, шею и живот. Рядом с божеством или за спиной у него мешок. Отсюда произошло его имя *Хо-тэй* – «холщовый мешок», в котором он якобы прячет *такарамоно* («сокровища»), которыми наделяет бедных и нуждающихся. Его тучный живот – воплощение неизбывной жизненной силы. Существует суеверие, что если потереть живот Хотэя, держа в голове сокровенное желание, оно непременно сбудется. В руках Хотэй может держать четки, веер-опахало *утива*, связку магических грибов, пояс или раковину съедобного моллюска, которую он использует как чашу для подаяния, а также плод персика, олицетворяющий священную жемчужину. Хотэя часто сопровождают маленькие мальчики, количество которых варьируется от одного до четырех.

Эбису – божество синтоистского происхождения, его синтоистское имя Котосиронуси-но микото. Культ Эбису проявлялся в разнообразных формах: для крестьян он был богом рисовых полей, для рыболовов – божеством богатого улова, для моряков – небесным помощником в плаваниях, для купцов – покровителем торговли. Выражение «улыбка Эбису» (*Эбису вараи но као*) означала большой успех в коммерческих делах. Во многих лавках и домах его фигурки японцы ставили на почетных местах. Считалось также, что он повседневно заботится об обилии пищи в доме, а женщинам дарует здоровых детей и даже помогает на кухне. В компании с Дайкоку он выступал в роли хранителя домашнего очага и вместе с ним в XV в. был введен в состав группы *ситифукудзин*. В период Эдо (1603–1868) по всей Японии строились синтоистские храмы, посвященные Эбису. Наиболее известный из них – храм Мио в г. Миносэки (префектура Симанэ).

Глоссарий терминов

ама́гандар – родовые куклы алтайцев, по обрядовым функциям аналогичные японским куклам-оберегам и бывшие обязательной частью приданого невесты.

авасима но гама 淡嶋の蝦蟇 – «жаба из Авасима», игрушка, являющаяся воплощением духа *ками* местности и хранитель храма Авасимадзиндзя, г. Вакаяма, префектура Вакаяма.

адзума ину 東犬 – «восточная собака», название изготовленных в Эдо собачек из папье-маше, в отличие от аналогичных изделий, созданных на территории Кансай, где расположена старая столица Киото.

акабэко 赤べこ – игрушка «красный бычок», считалась защитным амулетом от заразных болезней, самые популярные в Японии образцы делают из папье-маше в г. Аидзувакамацу, префектура Фукусима.

акагома 赤駒 – «красный жеребец», соломенная лошадка с красным и желтым бумажными полотнищами вокруг туловища, амулет буддийского храма Синдайдзи, г. Токио.

акамоно 赤物 – игрушки и предметы, окрашенные в красный цвет, по поверью отпугивающий духов заразных болезней.

акасака нингё 赤坂人形 – «кукла из Акасака», глиняная кукла в стиле *фусими нингё* (Киото); с середины XIX в. такие изделия производили в Акасака в печах Курумэ, префектура Фукуока, декорируя изделия из коричневой глины белым пигментом, полученным из сожженных морских раковин, с последующей лаконичной росписью.

амагацу 天児, 天倪 – «ребенок с небес», простейшей конструкции куколка, которую клали у изголовья новорожденного младенца, чтобы она служила его оберегом и брала на себя болезни и несчастья, могущие выпасть на долю ребенка. Со временем по внешнему виду приобрела черты мальчика.

амагацу хитогата 天児人型, 天倪人型 – кукла-двойник, оберегающая жизнь членов императорской семьи с момента рождения.

анэ-сан 姉さん – кукла «госпожа старшая сестра».

арарэ 霰、あられ – букв. «град», похожие на маленькие снежные шарики разноцветные рисовые пирожные с добавлением сока полыни, входящие в символическое угощение кукол, изображающих императорскую чету, во время Праздника девочек (*хина мацури*).

асама сандзин 浅間山神 – местная игрушка в виде насаженной на палку раскрашенной красной краской глиняной головки, которая считается воплощением божества горы Асама (Асама-яма-но ками); изготавливают в г. Сува, префектура Нагано.

аэнокото あえのこと – «праздничный прием и угощение», обряд благодарственного величания божества поля и рисовых ростков на полуострове Ното, префектура Исикава.

аю 鮎 – пресноводная форель.

баган 馬玩 (*ба* – «лошадь», *ган* – «играть») – общее название игрушечных лошадок, изготавливаемых во всех префектурах Японии.

бахансэн 八幡船, ばはんせん – «корабль с восемью флагами», местная игрушка, представляющая собой миниатюрную модель судна японских пиратов XVI–XVII вв. Ее название расшифровывается также как «судно Хатимана» – покровителя воинов и военных действий; производят в г. Мацуяма, префектура Эхимэ.

бива 琵琶 – четырехструнный инструмент из семейства лютневых со звукоизвлечением с помощью плектра, известный в Японии с VIII в.; атрибут богини счастья Бэндзайтэн.

бодзу 坊主 – буддийский монах.

бон одори 盆踊り – специальные танцы, исполняемые в праздник поминовения усопших *о-бон*.

бонтэн 梵天 – ритуальный предмет в виде шеста из криптомерии, к верхушке которого крепятся полоски бумаги пяти цветов, образующие своеобразную головку; игрушка-копия ритуального предмета, изготовляемая в префектурах Акита и Тотиги.

бонтэн мацури 梵天祭り – праздник, отмечавшийся 17-го числа первого лунного месяца в районе Тохоку.

бури-бури ぶりぶり – игрушка, сделанная из головки молоточка для игры в мяч и двух шаров.

бусси 仏師 – храмовые мастера, скульпторы и ремесленники, создающие буддийскую скуль-

птуру и предметы, обслуживающие религиозный культ.

бэндзё-но ками 便所神 – фигурки супружеской пары, олицетворяющей духа уборных и отхожих мест Каваягами; при закладке дома их зарывают в землю в том месте, где предполагался туалет.

бэнта нингё 弁太人形 – местные куклы из грубо обструганного полена или дощечек из древесины павлонии, как правило, с привязанными палочками, условно изображающими конечности; производят в г. Хинагу, префектура Кумамото.

вагакуся 和学者 – приверженцы «японских наук», противники иностранных влияний и заимствований, исследователи древнейших письменных памятников Японии.

ваго бина 和合雛 – «куколка – согласие» в виде обнимающихся мужчины и женщины.

ваджра – см. *конго*.

вакамидзу 若水 – досл. «молодая вода», новогодний обычай, состоящий в том, чтобы после первого в новом году посещения храма зачерпнуть свежей воды из того места, где, по поверьям, обитают водяные духи, и использовать ее для ритуального омовения и приготовления праздничной пищи.

вакасю 若衆 – «юноша», актерское амплуа привлекательных юношей в театре Кабуки с середины XVII в.

гангу 玩具 – игрушка.

гандзицу 元日 – первый день Нового года.

гейша 芸者 – «человек искусства», танцовщица, певица, музыкантша, образованная собеседница с хорошими манерами. С XVIII в. так называли обитательниц «веселых кварталов», в задачу которых входило развлекать гостей только демонстрацией своих артистических талантов.

гион 祇園 – район в восточной части Киото, где находится старейшее синтоистское святилище Ясака-дзиндзя, до 1868 г. носившее название Гионся и первоначально посвященное буддийскому богу Годзу-тэнно, защитнику от эпидемических болезней, впоследствии отождествленному с Сусаноо, братом богини солнца Аматэрасу.

гион мацури 祇園祭り – ежегодный синтоистский праздник в Киото, введенный в 869 г. В благодарность за избавление жителей от эпидемии чумы и проходящий с 1 по 29 июля; проводится святилищем Ясака-дзиндзя, расположенным в районе Гион. Центральным событием праздника является процессия из красочных многоярусных колесниц, названия и оформление которых вызывают в памяти эпизоды истории, легенды, притчи, сказки. Среди украшений много кукол, изображающих героев былых времен, популярных персонажей литературных произведений и фольклора. Праздник в Киото послужил прототипом для аналогичных церемоний по всей стране и стимулом для создания игрушек-моделей праздничных колесниц и ковчегов.

гион сэкку 祇園節句 – то же, что *гион мацури*.

гиттё 毬杖（ぎっちょう – молоточек с длинной деревянной ручкой для уличной игры в деревянный мяч; название уличной игры с использованием этого молоточка для ударов по мечу.

го 碁 – игра в облавные шашки.

гобунка нингё 御文化人形 – «величайшая книгохранительница», кукла из папье-маше, представляющая придворную даму с высокой китайской прической; название объясняется тем, что ее изготавливали с использованием старой бумаги для занятий каллиграфией в Михару, префектура Фукусима.

гогацу нингё 五月人形 – куклы Праздника мальчиков, проходившего в пятый день пятого месяца по лунному календарю.

гогацу нобори 五月幟 – «флаги пятого месяца», атрибут Праздника мальчиков, проходившего в пятый день пятого месяца по лунному календарю.

годзо 五臓 – пять основных органов человеческого тела: сердце, легкие, селезенка, печень, почки, которым, по поверьям, дает силу мясо оленя.

гонинбаяси 五人囃子 – оркестр из пяти музыкантов, куклы для стенда Праздника девочек, изображающие четырех музыкантов (трех барабанщиков и флейтиста) и певца, поющего под их аккомпанемент.

горё 御霊 – неуспокоенные и мстительные духи умерших, особенно тех, кто умер насильственной смертью, в результате несчастного случая или похоронен без соответствующих ритуалов.

горёэ 御霊会 – букв. «культ души умерших», ритуалы для умилостивления душ умерших.

госё 御所 – императорский дворец.

госё игури 御所いぐり – кукла, представляющая собой младенца в позе, соответствующей традиционной манере сидения на циновке; одно из наименований дворцовых кукол.

госё нингё 御所人形 – собирательное название группы дворцовых кукол из древесины павлонии в виде пухлого малыша с большой головой, белоснежным лицом, покрытым пастой *гофун*, и чертами лица, тонко намеченными тушью и киноварью. Название они получили за то, что своим происхождением обязаны мастерам, обслуживающим императорский двор, и часто играли роль почетных подношений со стороны двора феодальным правителям, посещавшим Киото.

госики дарума 五色達磨 – «дарума пяти цветов», набор из пяти маленьких фигурок Дарумы, сделанных из глины, обклеенных разноцветной бумагой и хранящихся в шелковой корзиночке.

госэкку 五節句 – пять основных сезонных праздников Японии (7 января, 3 марта, 5 мая, 7 июля и 9 сентября); даты даются по принятому в настоящее время григорианскому календарю.

готэн хина 御殿雛 – игрушечный дворец-копия павильона Сисиндэн императорского дворца в Киото, украшение стенда для Праздника девочек, распространенное в западных районах Японии.

готэнмари 御殿まり – досл. «императорский мяч», матерчатые мячи, которыми играли придворные дамы, перекидывая их друг другу.

гофун 胡粉 – белый пигмент, изготовленный либо из растертых раковин моллюсков, либо из свинцовых белил; при изготовлении *госё-нингё* пасту из растертых раковин замешивали на клею из костей и копыт коровы.

гохэй 御幣 – синтоистский ритуальный предмет, представляющий собой шест из дерева или бамбука, к которому крепятся особым образом сложенные полоски бумаги.

гэмпуку 元服 – ритуал совершеннолетия мальчиков, достигших 11–14 лет, заключавшийся в смене одежды, детской прически, а также надевании головного убора взрослого и наречении новым именем, что символизировало вступление во взрослую жизнь. В период Хэйан (794–1193) распространялся только на сыновей аристократов и самураев, в последующие столетия – и на мужчин других слоев общества. Во время церемонии *гэмпуку* в семьях самураев юноша получал таже пару мечей.

гэнроку бина 元禄雛 – разновидность церемониальных объемных костюмированных кукол для Праздника девочек, появившихся в период Гэнроку (1688–1704).

дайкоку дзукин 大黒頭巾 – платок или клобук божества счастья и богатства Дайкоку.

дайкокуман 大黒まん – цикл песен и плясок, исполняемых на Новый год и посвященных богу счастья Дайкоку, который в ряде районов Японии с XIV в. почитался как истинно японское божество земледелия.

даймё 大名 – владетельный князь, феодал.

дайри бина 内裏雛 – «куклы дворцовых покоев», изображающие императорскую чету и считавшиеся сакральными предметами, которые олицетворяют императорский дух.

дайхатиро нингё 大八郎人形 – разновидность кукол *кимэкоми нингё* (см.), созданная Такахаси Дайхатиро (раб. 1804–1818), который принадлежал к третьему поколению мастеров, обслуживающих синтоистское святилище Камикамо в Киото и в качестве побочного занятия изготавливающих кукол.

данго 団子 – праздничные рисовые колобки.

дансу хина ダンス雛 – «танцующие куклы», изображающие европейскую танцевальную пару.

дарума окиагари 達磨起き上がり – «Дарума “ванька-встанька”», кувыркающаяся кукла из папье-маше, представляющая собой стилизованное изображение первого патриарха *дзэн*-буддизма Бодхидхармы (яп. Дарумы) без рук, без ног, с пустыми глазницами и с грузиком в основании, благодаря которому игрушка всегда легко возвращается в исходное вертикальное положение.

дарума отоси 達磨落とし – досл. «сбросить Даруму», игра с использованием сборной куклы *дарума*, собранной из пяти частей, положенных друг на друга (голова с лицом человека – вверху и четыре, как правило, разноцветных кольца под ней). Все нижние секции игрушки последо-

вательно снизу вверх выбивают маленьким молоточком за исключением головы, которая не должна упасть и в конце концов оказаться внизу в правильном положении.

даси 山車 – колесницы, на помостах которых во время религиозных церемоний и праздничных шествий помещают украшения.

дзасики нобори 座敷幟 – флаги гостиной, украшения сезонного Праздника мальчиков, размещенные в интерьере дома.

дзёси 上巳 – «день Змеи», древнее наименование сезонного праздника, проходившего в третий день третьего месяца по лунному календарю и в период Эдо (1603–1868) получившего название *хина мацури*.

дзёси-но сэкку 上巳節句 – сезонный праздник дня Змеи, альтернативное название Праздника девочек.

дзигами 地神 – многочисленные безымянные божества земли, которые в синтоизме входили в группу богов-покровителей земледелия.

дзиин-но мукасибанаси 寺院の昔話 – предания буддийских храмов.

дзиндзицу 人日 – 7-е января, первый сезонный праздник, когда готовят специальный рис с семью лечебными травами и подносят божествам.

дзиндзя 神社 – синтоистский храм, святилище.

дзиродзаэмон бина 次郎左衛門 雛 – разновидность церемониальных кукол для Праздника девочек, созданная киотоским кукольником Дзиродзаэмон, деятельность которого относится к периоду Хорэки (1751–1764).

дзэнигаэру 銭蛙 – досл. «денежная лягушка», игрушка в виде лягушки на кучке монет, считается оберегом, способствующим приумножению богатства, поскольку ее название по-японски омонимично выражению «деньги вернутся».

дзэнкодзи-но нунобику уси 善光寺の布引く牛 – «бык, тянущий полотнище в храм Дзэнкодзи», местная игрушка в виде соломенного бычка, туловище которого перевязано красной лентой; олицетворяет поговорку «не было бы быка, паломничество в храм не совершил бы», амулет на благочестие из храма Дзэнкодзи, префектура Нагано.

дзюниси 十二支 – «двенадцать ветвей», обозначение двенадцатилетнего цикла, входящего в шестидесятилетний цикл дальневосточного календаря, заимствованного японцами из Китая. Для обозначения годов использовалось сочетание двух иероглифов, один из которых относится к десятеричному циклу (десять столбов), а другой к двенадцатеричному циклу Зодиака (двенадцать ветвей). Таких неповторяющихся сочетаний 60. По прошествии 60 лет цикл начинается заново. Для знаков десятеричного цикла использовались названия пяти элементов природы: дерево, огонь, земля, металл, вода. Каждый из них в календаре подразделяется на два: «старший брат» (*э*) и «младший брат» (*то*). Двенадцатеричный цикл олицетворяют следующие животные: *нэ* – мышь, *уси* – бык, *тора* – тигр, *у* – заяц, *тацу* – дракон, *ми* – змея, *ума* – лошадь, *хицудзи* – овен, *сару* – обезьяна, *тори* – курица, *ину* – пес, *и* – свинья.

дзюниси кёдо омотя 十二支郷土玩具 – местные игрушки двенадцатилетнего цикла с изображением животных, соответствующих названию года.

дзюниси токан 十二支十干 – «двенадцать ветвей, десять столбов», название шестидесятилетнего цикла дальневосточного календаря.

догу 土具 – глиняные статуэтки высотой от трех до тридцати см, имевшие культовый характер и широко распространенные в Японии в период Дзёмон (10 тыс. до н.э. – III в. до н.э.); среди них встречаются как весьма условные антропоморфные фигурки, так и изображения животных.

додзёдзи но мусмэ 道成寺の娘 – «дева из храма Додзёдзи», кукла, изображающая персонажа пьесы театра Кабуки.

додзи 同地神 – в синтоизме божества-предки группы людей, объединенных местом проживания, а также духи самого места.

додзоку 同族（神） – в синтоизме божества-предки родственной группы людей, связанных генеалогией и проживающих компактно.

додзоку нингё 同族人形 – куклы, связанные с культовой практикой, характерной для того или иного селения или города, и отражающие локальные обычаи, нравы, церемонии.

досяку нингё 道釈人形 – досл. «куклы пути Шакьямуни», изображающие буддийских и даосских персонажей.

дэнгаку 田楽 – шутовские пляски на полях, связанные с местными обрядами и театральными представлениями.

дэнто кокэси 伝統こけし – традиционные куклы *кокэси*, изготовляемые в тех местах, где они впервые появились.

ёкай 妖怪 – привидения.

ёкай 欲界 – буддийский мир страстей.

ёкодзуна 横綱 – высший ранг чемпиона в турнире борцов *сумо* и бойцовской собаки в собачьих боях.

ёмоги 蓬 – полынь, сок, которой используется при приготовлении ритуальных угощений кукол в Праздник девочек.

ёмэири нингё 嫁入人形 – свадебные куклы, которые дарят в день бракосочетания на счастье и гармонию в браке.

иваигами 祝神 – дух дома; в синтоистских обрядах в префектурах Нагано, Яманаси и Хёго отождествляется с духом-покровителем семей, находящихся в родстве и проживающих в одной местности.

идаки нингё 抱き人形 – досл. «кукла, которую обнимают», одно из первоначальных наименований *итимацу нингё* (см.)

идзукура нингё 伊豆蔵人形 – «кукла Идзукура», одно из названий *госё нингё* по имени создавшего эту модель мастера Идзукура Кахэй.

идзумэко いずめこ – досл. «ребенок в соломенной корзине», местные игрушки в виде корзины и сидящего в ней малыша, закутанного в одеяло. Изделия распространены в прибрежных областях о. Хонсю, обращенных к Японскому морю, где в разгар сельскохозяйственных работ принято брать с собой младенцев и держать их в подобных корзинах, как в колыбели.

ики 粋、いき – дух ослепительной красоты, яркой и чувственной, очарование, изящество, шик; эстетический идеал городской культуры периода Эдо (1603–1868).

иккамбари 閑張り, いっかんばり – букв. «натягивать на досуге», игрушки из папье-маше, изготовляемые на о. Сикоку с использованием бамбуковой основы; в названии нашла отражение традиция заниматься кукольным производством в свободное от крестьянского труда время.

имадо нингё 今戸人形 – глиняные игрушки, которые производили из глины с берегов реки Сумидагава с начала периода Эдо (1603–1868) в Имадо (район Асакуса в Эдо/Токио). Значительная часть продукции служила амулетами синтоистского храма Имадо-дзиндзя, где наряду с богами-творцами японских островов Идзанаги и Изданами поклонялись божеству счастья Фукурокудзю.

инро 印籠 – портативная коробочка для печатей, ароматических пастилок, медикаментов, которая подвешивалась к поясу мужского костюма.

инубако 犬筥 – коробочки-собачки, изготавливаемые кукольниками Киото по образцу священных оберегов для рожениц, которые использовались в императорском дворце.

инукко 犬っこ – миниатюрные собачки, предназначенные для праздника собаки, ежегодно проводимого в первое полнолуние в Новом году в префектуре Акита, и изготавливаемые из рисовой муки в г. Юдзава и из глины в г. Ёкотэ.

инухарико 犬張子 – собачка из папье-маше, амулет на легкие роды и здоровое развитие новорожденного, также использовался в качестве вотивного предмета божествам с молитвами о здоровье, удачном зачатии и благополучии семьи.

инь-ян 陰陽 (яп. *ин-ё*) – воспринятая японцами древнекитайская космологическая концепция о взаимодействии двух космических начал, организующих жизнь во Вселенной: *инь* олицетворяет тьму, покой, податливость, женское начало; *ян* – свет, движение, напряжение, мужское начало, причем взаимодействие *инь-ян* проявляется во всех сферах жизни.

исё нингё 衣裳人形, 衣装人形 – костюмная кукла, наименование которой восходит к старинному одеянию, состоящему из наплечной одежды *и*, а также юбки-плахты *сё*; собирательное название кукол, изображающих красавиц в костюмах разных исторических эпох, актеров театра Но и Кабуки и не предназначенных для сезонных праздников.

итико 市子, 神巫 – странствующая прорицательница, которая занималась врачеванием и осуществляла связь как с божеством, так и с душами предков.

итима нингё 市松人形, いちま人形 – одно из наименований детской костюмной куклы для игры, появившейся в период Эдо (1603–1868).

итима-сан いちまさん – «господин Итима», простонародное название детской куклы для игр (см. *итимацу нингё*).

итимацу нингё 市松人形 – наиболее употребительное название куклы, предназначенной для игр, изображаемой преимущественно в виде маленькой девочки в костюме, с комплектом приданого для переодевания, реже – в виде мальчика. Появилась в городской культуре периода Эдо (1603–1868) и до сих пор является самой популярной национальной куклой. Название получила по имени актера театра Кабуки Санокава Итимацу I (раб. 1733–1762), игравшего роли молодых красавцев.

итимон уси 一文牛 – досл. «бык с грошиком», полностью покрытый коричневато-оранжевой краской глиняный бычок, на спине которого ультрамарином рисуют круг с вписанным в него крестиком (иероглиф, означающий «десять»), а на животе оставляют небольшую ямку, куда заталкивают зернышки риса в качестве символического подношения божеству черной оспы. Во время эпидемий игрушку пускали плыть по реке, чтобы отвести несчастье и болезнь; изготавливают в Фусими, Киото.

итобина 糸雛 – нитяные куколки *хина*.

иттобори 一刀彫り – досл. «одним лезвием ножа», техника резьбы по дереву, с помощью которой создается эффект мелких граненых поверхностей, популярна среди игрушечников г. Нара.

ицу ироно-моно 五色の物 – «предметы пяти цветов», упомянутые в синтоистских молитвословиях подношения богам из пяти видов вещей, которые в ритуальной практике интерпретировались как узкие полоски грубого шелка пяти цветов.

иэ 家 – дом, семья, родовое имя.

иэ-но цугитару хито 家の継ぎたる人、家の次たる人 – человек, наследующий дом и берущий ответственность за всю семью; продолжатель семейного занятия, которым в период Эдо (1603–1868) становился старший сын.

Кабуки 歌舞伎 – один из видов традиционного театрального искусства Японии, сложился и развивался как театр горожан периода Эдо (1603–1868). Репертуар, костюмы, аксессуары, манера игры актеров, оформление спектаклей и музыкальное сопровождение – все явилось результатом своеобразного синтеза всех существовавших ранее видов сценического искусства и одновременно новой интерпретацией, доставлявшей удовольствие горожанам всех уровней достатка.

кабуки нингё 歌舞伎人形 – разновидность костюмных кукол, изображающих любимых актеров или популярные сцены из спектаклей Кабуки, например: «Бэнкэй на мосту Годзё» и «Танец молодого льва».

кабуто нингё 兜人形 – «кукла-шлем», украшение для Праздника мальчиков, представляющее собой картонный, металлический или из папье-маше шлем воина, который крепится на палке с крестовиной в основании.

кавара дзару 瓦猿 – «черепичная обезьянка», местная игрушка из глины, которую использовали при изготовлении черепицы; производят в префектуре Вакаяма.

кавара уси 瓦牛 – «черепичный бычок», местная игрушка храма Фукакуса из глины, предназначенной для производства черепицы; использовалась в качестве магического предмета для избавления от нарывов, опухолей и прыщей, а также в качестве вотивного подношения в храм в благодарность за исцеление; изготавливают в Киото.

кавараке カワラケ、土器，斎土器 – глиняные плошки (от 10 до 16 см диаметром) и чашечки для *сакэ* (от 7 до 10 см диаметром), изготавливаемые в синтоистских храмах для ритуального подношения *сакэ* божествам, вкушения пищи совместно с богами, а также разнообразных ритуальных манипуляций, связанных с местными верованиями, праздниками и обычаями, вроде разбивания или выбрасывания сосудов с целью отвести несчастье. Например, в святилище Фусими Инари-тайся в Киото ежегодно проводится церемония «бросания *кавараке*», чтобы обеспечить себе и своей семье благополучное будущее.

кавари госё нингё 変わり御所人形 – досл. «измененные *госё нингё*», куклы, изображающие наряду с малышами-мальчиками девочек.

каварибина 変雛 – измененные церемониальные куколки *хина*, в которых, с одной стороны, сохранялись традиционные типы, входящие в комплект для праздничного стенда, а с другой – применялись новые материалы или новые мотивы декора одежды императорской четы в соответствии с текущей модой.

кага хатиман окиагари 加賀八幡起き上がり – местная игрушка типа неваляшки, символически изображавшая легендарного императора Одзина, который почитался как воплощение синтоистского бога войны Хатимана; изготавливают в г. Канадзава, префектура Исикава.

кагаимо 蘿摩、カガイモ – вьющаяся лиана из семейства ластовневых (*Asclepiadaceae*), упоминаемая в первых летописно-мифологических сводах Японии: по преданию, в крохотном стручке этого растения, как в лодке, прибыл в провинцию Тоса бог растений Сукунабикона, чтобы помочь богу О-Кунинуси в устройстве страны.

кагами моти 鏡餅 – разновидность ритуального новогоднего блюда, состоящего из двух положенных друг на друга круглых лепешек *моти*, украшенных зеленью и продуктами моря.

кагибана 鉤鼻 – «нос-крючок», прием для изображения носа на лицах, характерный для живописи *ямато-э* и заимствованный кукольниками для передачи черт лица на церемониальных куклах *дзиродзаэмон бина*, предназначенных для Праздника девочек.

каго 駕籠、駕篭 – паланкин; игрушка-копия парадного паланкина самурайской знати.

кадзари ума 飾馬 – местная игрушка из папье-маше, изображающая белую священную лошадь синтоистского святилища в роскошном убранстве с красными кистями, подготовленную к праздничному ритуалу символического выезда божества; изготавливают в Фусими, Киото.

кадомацу 門松 – новогоднее украшение из молодых сосенок, устанавливаемое у ворот дома.

кайгэн 開眼 – досл. «открывание глаз», изображение глаз у новой статуи божества перед ее освящением; рисование глаз в оставленных пустыми глазницах игрушки *дарума*.

кайгэн куё 開眼供養 – ритуал изображения глаз у новой статуи божества и наделения ее сакральными свойствами.

кайко ками 蚕神 – дух шелкопрядов.

какан 加冠 – досл. «добавление головного убора», то же, что *гэмпуку* (см.). В альтернативном наименовании церемонии инициации мальчиков символически подчеркивался наиболее значимый аспект действия – надевание головного убора взрослого, соответствующее его статусу в обществе.

какинори дзару 柿乗り猿 – местная игрушка из папье-маше в виде обезьянки, сидящей на огромной хурме; плод делают по типу неваляшки, обезьяну – с качающейся головой; изготавливают в г. Хамамацу, префектура Сидзуока.

каки-э хагоита 柿絵羽子板 – ракетка для игры в волан, расписанная яркими красками или лаком.

ками 神 – дух, божество, душа вещей, одно из основополагающих понятий в верованиях японцев, восходящих к анимистическим представлениям о природе, окружающем мире и месте человека в нем.

камибина 紙雛 – бумажные куколки.

камигава 神河 – река богов (духов).

камидана 神棚 – букв. «полка для богов», домашний синтоистский алтарь, куда ставили жертвенную пищу и таблички с именами предков.

камидзару 神猿 – «священная обезьянка», местная деревянная игрушка из храма Хиёситайся, которая считается воплощением посланника горного божества Санно с горы Хиэй и оберегом от нечистой силы. Обезьянку изображают в головном уборе *эбоси,* входящем в облачение синтоистского священнослужителя; изготавливают в г. Сакамото, префектура Сига.

камимукаэ 神迎え – «встреча божества», церемония встречи бога поля, который, как верят японцы, в начале весны спускается с гор на равнину и открывает новый сельскохозяйственный цикл года.

каминобори 紙幟 – бумажные стяги, элемент оформления Праздника мальчиков.

камо нингё 賀茂人形 – название кукол *кимэкоми нингё* (см.) по месту производства первых образцов в святилище Верхнее Камо в Киото.

канабэко 金べこ – «золотой бычок», местная деревянная позолоченная игрушка из г. Ханамаки района Тохоку.

кандзё 官女 – куклы, изображающие придворных дам и помещаемые на вторую полку (сверху) стенда для Праздника девочек.

кандзю мандзю горин 干珠満珠御鈴 – «священные колокольчики драгоценностей прилива

и отлива», пара глиняных колокольчиков, символизирующих священные жемчужины, управляющие морской стихией, местная игрушка-амулет синтоистского святилища Иминомия-дзиндзя, г. Симоносэки, префектура Ямагути.

канко 諫鼓 – «барабан предостережений», игрушка с изображением петуха на барабане, символизирует мир, гармонию, спокойствие; ее название связано с китайской легендой о барабане перед императорским дворцом, в который бьют, когда стране грозит опасность. Если долгое время царит мир, то барабан за ненадобностью превращается в птичий насест, а это знак благополучного правления.

канъэй бина 寛永雛 – разновидность церемониальных объемных костюмированных кукол для Праздника девочек, возникших в период Канъэй (1624–1644).

каппа 河童 – водяные.

караёкэ 唐除け – китайский передник на кукле *госё нингё*.

карако 唐子 – букв. «китайчонок», популярный образ ребенка в изобразительном искусстве Дальнего Востока. Как правило, это мальчик с китайской детской прической (голова обрита, слева и справа оставлены два пучка волос) и в китайской одежде. Сюжет имеет благопожелательное значение, символизирует радость, счастье, многочисленное потомство; широко распространяется в японском искусстве с середины XVIII в.

карако нингё 唐子人形 – куклы, изображающие китайчат.

каракури нингё 絡繰人形 – механические куклы, снабженные приспособлениями, приводящими их в движение.

каракури омотя 絡繰玩具、 機関玩具 – механические игрушки, снабженные простейшими приспособлениями, приводящими их в движение.

карасиси 唐獅子 – букв. «китайский лев», фантастическое существо, в облике которого сочетаются черты реального льва и косматой собачки пекинеза, культивируемой при дворе китайского императора. Образ этого зверя вместе с буддизмом пришел в Японию из Китая, где его скульптурные изображения устанавливали перед воротами храмов для защиты от злых духов. Обычно у него крупная квадратная голова, вьющаяся грива, широкий нос, большие выпученные глаза, увенчанные кустистыми бровями, лапы с густой волнистой шерстью, хвост с кисточкой, а тело иногда покрыто узорами, похожими на цветочный орнамент.

кариагэ мацури 刈上祭り – сезонный обряд осеннего благодарения за урожай божеств поля и злаков, которым подносят первый сноп.

касива моти 柏餅 – лепешки из клейкого риса с фасолевой начинкой, которые заворачивают в листья дуба; традиционное угощение сезонного праздника *танго но сэкку* (см.), символизирующее поклонение духам растений, трав и деревьям.

катасиро 形代 – предмет, олицетворяющий присутствие божества в обрядах ритуального очищения и наделяемый способностью после контакта с человеком принимать на себя болезни, скверну, пагубные влияния и уносить их с собой, будучи брошенным в воду или пущенным по течению реки. Первоначально изготавливался из разных материалов: золота, серебра, дерева, железа или соломы, а с VII в. – преимущественно из бумаги. В период Хэйан (794–1193) ритуальный предмет, используемый при дворцовых церемониях очищения, приобрел стилизованный облик человеческой фигуры (см. *хитогата*).

катасиро ума 形代馬 – миниатюрная фигурка глиняной лошадки, которую использовали в обрядах очистительной магии в префектуре Аити.

катё 花鳥 – цветы и птицы, жанр в дальневосточной живописи.

кё бина 京雛 – церемониальные куклы *хина* для Праздника девочек, созданные в Киото.

кё нингё 京人形 – «куклы Киото», разновидность кукол *укиё нингё* (см.), изображающих красавиц Киото.

кёдо бина 郷土雛 – местные вариации иконографии и стиля церемониальных кукол для Праздника девочек.

кёдо омотя 郷土おもちゃ – местные игрушки различного предназначения, которые имели хождение в определенном районе Японии.

кёси 狂詩 – шуточные стихи на китайском языке.

кёхо бина 享保雛 – разновидность церемониальных объемных костюмированных кукол для Праздника девочек, появившихся в период Кёхо (1716–1735).

кибори бина 木彫り雛 – парные церемониальные куколки *хина*, вырезанные из дерева.

кидзи гурума 雉車 – общее название деревянных игрушек, представляющих собой фазана на колесиках и изготавливающихся почти повсеместно на о. Кюсю; локальные варианты отличаются размерами, количеством колесиков и окраской.

кидзия 木地屋 – токарь, мастер по вытачиванию деревянных кукол *кокэси* (см.).

кидзияма кокэси 木地山系こけし, 木地山こけし – деревянные куколки *кокэси*, производившиеся в г. Кидзияма, префектура Акита, одном из старейших центров по изготовлению *кокэси* в районе Тохоку – родине *кокэси*.

кимма 木馬 – деревянная лошадь, местное диалектное название лошадок *михару гома* (см.).

ки мукаэру 起六蛙 – «шесть лягушек», местная фарфоровая игрушка в виде семьи из шести разноцветных лягушек, составляющих амулет «встречай счастье» из г. Итиномия, префектура Аити.

кимэкоми нингё 木目込み人形 – деревянные куклы, одежда которых моделируется кусочками парчи, края которых заправляются в миниатюрные щелевые пазы, оставленные в деревянной основе. В названии, которое дословно означает «заполнять ячейки», отражена технология изготовления кукол. См. также *камо нингё*.

кинакина きなきな – деревянные детские соски из городка Намбу префектуры Мияги района Тохоку, один из возможных прообразов кукол *кокэси*.

кинтяку нэдзуми 巾着鼠 – мышь с кошельком, полным денег, местная игрушка из префектуры Сига.

кири 桐 – павлония, древесина которой является одним из самых популярных материалов для изготовления игрушек.

кирибакама 切り袴 – широкие штаны с разрезами по бокам, традиционная мужская одежда.

кицунэ 狐 – лиса.

кога нингё 古賀人形 – ярко окрашенные куклы из сформованной вручную и обожженной глины, которые изготавливаются предположительно с периода Гэнроку (1688–1704) в Нагасаки и получили широкую известность благодаря изображениям иностранцев – китайцев, голландцев.

кодзути 小槌 – молоток счастья, атрибут божества счастья Дайкоку.

коинобори 鯉幟 – надувные матерчатые карпы, укрепляемые на бамбуковых шестах и выставляемые возле дома, являются наиболее популярным украшением Праздника мальчиков *танго но сэкку* (см.).

кокава бина 粉河雛 – церемониальные куколки, изготавливаемые при храме Кокава-дэра в деревне Кокава, префектура Вакаяма, относятся к типу *нагаси бина* (см.) и используются для ритуала очищения в Праздник девочек.

коги ита 胡鬼板, こぎいた – досл. «доска для черта», первоначальное название ракетки для игры в волан, которая считалась амулетом от нечистой силы.

коги но косёбу こぎの子勝負 – «игра с императорским штандартом», название игры в волан в праздник огня, принятое при императорском дворе и среди аристократов.

кокин бина 古今雛 – разновидность церемониальных костюмированных кукол для Праздника девочек, название которой является сокращением наименования поэтической антологии *Кокинвакасю* («Собрание старых и новых песен», X в.). Отличительной особенностью изделий является синтез канонов древности и моды нового времени; таковы, в частности, костюмы кукол, соответствующие одежде периода Кёхо (1716–1736).

кокэси こけし人形 – деревянная расписная кукла, состоящая из цилиндрического туловища и головы, которые вытачиваются на токарном станке либо как единое целое, либо по отдельности; в качестве материала используют древесину различных сортов деревьев: вишни, кизила, клена или березы.

кокэси мацури こけし祭り – ежегодный праздник кукол *кокэси* в старейшем центре производства *кокэси* – городке Наруко, префектура Мияги; проходит 7–9 сентября при местном храме, включает церемонию поминовения кукол *кокэси*, ритуал сжигания отслуживших или поврежденных образцов и погребальную служ-

бу, а также светские мероприятия: выставки новых *кокэси*, встречи с мастерами и широкую продажу.

кома 独楽 – волчок, любимая традиционная новогодняя игрушка мальчиков.

комаину 狛犬、高麗犬 – досл. «корейская собака», фантастическое животное, похожее на китайского льва *карасиси* (см.) и составляющее ему пару в скульптурах, которые в качестве оберегов фланкируют вход в буддийские и синтоистские храмы. Иногда в этой паре животное с открытой пастью считают китайским львом *карасиси*, а с закрытой – *комаину*.

комэдавара 米俵 – «тюк риса», городская игрушка из папье-маше в форме тюка с рисом, снабженного простейшим механизмом, создающим впечатление неустойчивости предмета, который все время стремится опрокинуться.

конго 金剛 – ритуальный предмет, похожий на скипетр с одним, тремя или пятью заостренными «лепестками» с обеих сторон, либо с одной стороны. Он ассоциируется с оружием индуистского бога Индры *ваджрой* (палицей из пучка молний), которым он убил дракона, олицетворявшего вселенский хаос. В буддизме по крепости и несокрушимости он уподобляется алмазу и символизирует страстное желание достичь состояния Будды, которое побеждает все земные страсти.

киносита гома 木の下駒, 木ノ下駒 – местная игрушка в виде грубовато срубленной из дерева лошадки, окрашенной в черный цвет и расписанной белыми, красными, зелеными и желтыми завитками, изготавливаемая на территории буддийского храма Муцу Кокубундзи, г. Сэндай, префектура Фукусима. Изначально служила оберегом лошадей, отправляемых к императорскому двору из мест коневодства. В Японии игрушка считается одной из трех знаменитых деревянных лошадок (наряду с *михару гома* и *хатиман ума*) района Тохоку, специализировавшегося на разведении лошадей.

коноха дзару 木葉猿 – местные керамические игрушки, представляющие собой фигурки обезьянок, традиция изготовления которых восходит к VIII в. и которые служили амулетами от нечистой силы, болезней, а также вотивными предметами для подношения в храм с молитвами о счастливой семейной жизни. Место производства: г. Коноха, префектура Кумамото.

ко-но хана-но сакуя химэ 木花開風邪姫 – досл. «дева, цветущая как цветок на дереве», дочь горного божества Оямацуми, которую выбрал в жены внук солнечной богини Аматэрасу Ниниги-но микото, спустившийся с неба на землю для управления Японией. Она стала прообразом популярного театрального персонажа Фудзи-химэ и куклы *фудзи мусмэ* (см.).

косару 子猿 – ребенок-обезьяна, куколка в виде обезьянки; ее изображение, будучи прикрепленным к одежде ребенка, выполняет функции оберега.

ко-сёгацу 小正月 – досл. «Малый Новый год», первый день полнолуния в Новом году, который приходится на 15-е число первого лунного месяца.

косин дзару 庚申猿 – «обезьяны Косин», три обезьянки, воплощающие буддийскую отрешенность от грешного мира – «не вижу зла, не слышу зла, не говорю зла» – и выступающие божественными защитниками человека в неблагоприятные дни, связанные с культом даосского божества Косин. Игрушки производят при храме Ситэннодзи, Осака.

кохаката 古博多 – старые куклы *хаката нингё*, которые изготавливались до XVIII в.

кохаку 紅白 – сочетание красного и белого цветов, которое в синтоизме считается божественным, обладающим очистительной и животворной силой.

кохаку гассэн 紅白合戦 – досл. «сражение красного и белого», популярный цветовой код различных соревновательных игр, являющийся аллюзией цветов знамен противоборствующих кланов Тайра (красный) и Минамото (белый) во время драматической борьбы в XII в.

коэки 虎疫 – «тигровая болезнь», старинное название холеры.

кояма 小山車 – куклы, изображающие молодых горожанок, музыкантов, танцовщиц, девушек в свадебном кимоно в тематических композициях на праздничных колесницах.

кубибури додзи 首振り童子 – досл. «ребенок с качающейся головой», канонические модели деревянных кукол *сага нингё* (см.) в виде стоящей фигуры мальчика и коленопреклоненного мальчика с цыпленком в руке.

кубибури тора 首振り虎 – тигры с качающейся головой из папье-маше, которые изготавливаются в разных районах Японии по модели мастера Аракава Кисай (1827–1906) из Идзумо, префектура Симанэ.

кубиума 首馬 – игрушки, представляющие собой голову лошади, сделанную из глины или папье-маше и насаженную на палку.

кувахадзима 鍬初ま – ритуальный выход крестьян на заснеженное рисовое поле.

кудзира бунэ 鯨舟 – «китовая лодка», миниатюрная модель китобойного судна, вырезанная из дерева и красочно расписанная, местная игрушка г. Кумано, префектура Миэ.

куё 供養 – буддийская церемония, панихида или обряд благодарения и поминовения.

кумадэ 熊手 – досл. «медвежья лапа», игрушечные бамбуковые грабли с загнутыми зубьями, служившие амулетом на счастье.

кунато-но ками 久那土神 – «божество места, дальше которого ходить нельзя», согласно мифологически-летописному памятнику *Нихонги* (Анналы Японии, 720 г.) божество границ, рожденное из воткнутого в землю посоха бога-прародителя японских островов Изданаги.

кура 蔵 – хранилище, сокровищница, амбар

куруи 狂い – тело, лишенное равновесия; одно из названий дворцовых кукол *госё нингё*.

куса бина 草雛 – травяные *хина*, церемониальные куколки для Праздника девочек, сплетаемые из растений, собранных на полях и в лесу.

куса моти 草餅 – рисовые лепешки с добавлением листьев полыни и сушеницы, которые использовали в ритуалах, посвященных божеству растений Сукунабикона.

кэдзурикакэ 削り掛け – деревянная палка, заструганная у одного конца мелкими завивающимися стружками, ее использовали во время свадебной церемонии как магический предмет для обеспечения потомства молодой семье.

кэндо 剣道 – традиционное японское фехтование на мечах.

кэси 芥子 – опиумный мак; название крохотных куколок высотой от 0,7 до 4 см, выполненных в технике *кимэкоми*.

кэси атама 芥子頭 – «маковая головка», название детской прически, когда волосы на голове сбривают, оставляя нетронутым лишь небольшой пучок на затылке.

кэсигара 芥子殻 – один из видов тульи шлемов в военных доспехах, отдаленно напоминающий коробочку мака.

кюдо 弓道 – традиционная стрельба из лука.

магатама 勾玉 – «изогнутая яшма», старинная драгоценность изогнутой формы, одна из трех императорских регалий Японии.

маи сугата 舞姿 – кукла, воспроизводящая позу какого-либо танца.

майко 舞妓 – танцовщица, ученица гейши.

мамагото 飯事 – детская игра миниатюрными копиями предметов, с помощью которых девочки с раннего возраста постигали науку дворцовых церемоний и примеряли на себя роль матерей семейства.

мамэ бина 豆雛 – *хина*-бобы, пара миниатюрных церемониальных кукол для Праздника девочек в виде стилизованных под бобы ребятишек.

мандзи 卍 – буддийская свастика, древний знак счастья и добродетели, входит в набор благопожелательных узоров.

мандзю 饅頭 – булочка или пирожок с фасолевой начинкой.

мандзюкуи 饅頭食い – досл. «поедание лепешки», кукла, изображающая улыбающегося ребенка с круглой лепешкой в руках, на тему причти «кого ты больше любишь – папу или маму». В некоторых районах Японии в этой иконографии вместо мальчика изображают обезьяну.

манэки нэко 招き猫 – досл. «приглашающая кошка», кошка с поднятой лапкой, популярный амулет на удачу.

мариути 毬打ち – новогодняя придворная игра, во время которой наездники специальной палкой гоняли деревянный шар.

масу нингё 枡人形、桝人形、升人形 – крошечные глиняные куколки, которые продаются оптом, а мерой служит емкость более полутора литров.

мацукава дарума 松皮達磨 – кукла *дарума* из г. Сэндай (префектура Мияги, район Тохоку), названная по имени ее первого создателя Мацукава; изготавливается из местного сорта бумаги,

отличающейся необычайной прочностью за счет добавления в волокна коры бумажного дерева сока из корней гибискуса менихота; в окраске преобладает ультрамарин. Грозное выражение лица куклы более отвечает образу великого учителя и объекту религиозного почитания, чем новогодней игрушке.

маэдарэ 前垂れ – детский нагрудник.

маю дарума 繭達磨 – «дарума-кокон», кукла *дарума*, сделанная из высушенного кокона шелкопряда, является местной игрушкой г. Сибата, префектура Ниигата, популярна в районах, специализирующихся на выращивании коконов шелкопряда.

мивари (мицу вари) 三割り – досл. «три части», одно из названий дворцовых кукол *госё нингё*, подразумевающее, что кукла имеет голову, туловище и конечности.

мигавари каэру 身代り蛙 – «лягушка-заместитель», подмигивающая лягушка, которая берет на себя страдания больных глазными болезнями, амулет храма Дзидзоин города Нагахама, префектура Сига.

мидзухики 水引 – искусство завязывания различных узлов из плотных крученых шнуров, сделанных из японской длинноволокнистой бумаги, и создание узоров из них; орнамент, воспроизводящий узоры разнообразных узлов и их сочетаний.

миирэ 見入れ – досл. «вставь глаза», игрушка *дарума* с оставленными пустыми глазницами.

мико 巫女 – девственница-предсказательница, жрица при храме, выступавшая посредником между божеством (*ками*) и прихожанами.

микоси 神輿、御輿 – переносной алтарь.

мимидзуку みみずく – ошейниковая совка, которая в древности в Японии считалась божеством потустороннего мира; игрушка в виде совки из травы мисканта, связанная с буддийским божеством Кисимондзин, олицетворяющим поворот демонов в благую сторону; производят в Дзосигая, квартал Тосима, г. Токио.

минаруканэ 巳成金 – досл. «змея становится деньгами», выражение, легшее в основу народных верованиий почитания змеи, изображения которой становились талисманом, обеспечивающим удачу в коммерческих делах.

миорэ (мицу орэ) 三折れ – кукла, изгибающаяся в трех местах, одно из ранних названий кукол *госё нингё* и *итимацу нингё*, в котором подчеркивался эффект подвижности частей кукол.

мисэ 店 – крытые рынки, занимающиеся реализацией амулетов и игрушек. Крупнейшим центром игрушечной торговли был и остается район Асакуса, г. Эдо/Токио.

митатэ 見立 – досл. «подстановка», иногда переводится как «пародия» и означает включение в классическую иконографию или каноническую схему персонажей, взятых из окружающей среды, например, изображение куртизанки в образе святого или замена императорской четы в ансамбле кукол *хина* на праздничном стенде парой кукол *амагацу* и *хоко*.

митатэ кёгэн ората 見立狂言大形 – куклы в виде персонажей комических представлений Мибу Кёгэн, дополняющих богослужения во время больших праздников в старейшем буддийском храме Мибу-дэра, Киото.

митибики ину 導き犬 – досл. «собака, указывающая путь», амулет буддийского монастыря Конгобудзи, представляющий собой двух прикрепленных к ветке искусственной сосны собачек из папье-маше, считавшихся посланниками синтоистского бога Кариба Мёдзин, который, по преданию, в начале IX в. благословил священника Кобо-дайси (774–835) на строительство буддийского монастыря, указав благоприятное для него место на горе Коя. Место производства: префектура Вакаяма.

митомоэ (мицу томоэ) 三巴 – узор из трех запятых в круге, нередко описываемый как «три головастика, плывущие по кругу». Семантика узора многозначна, в ее основе лежит понятие круга или цикла, а также вечного водоворота. В Японии *митомоэ* в равной степени встречается в культовых предметах как буддийских, так и синтоистских храмов. В синтоизме узор трактуется как олицетворение непрерывного взаимодействия неба, земли и человечества, а также как эмблема бога войны Хатимана. В народных верованиях ассоциируется преимущественно с водой, поэтому воспринимается как оберег от пожаров и широко используется в оформлении краевой черепицы и в амулетах от пожаров и стихийных бедствий.

михару бина 三春雛 – глиняные церемониальные куклы *хина*, производятся в районе Тохоку, префектура Фукусима.

михару гома 三春駒 – деревянная лошадка с хвостом и гривой из натурального или искусственного конского волоса, с седлом и поклажей из соломы, в окраске преобладают черный и красный цвета. Считается одной из трех знаменитых японских деревянных лошадок (наряду с *киносита гома* и *хатиман ума*) района Тохоку, специализировавшегося на разведении лошадей. Место производства: г. Михару, префектура Фукусима.

михару нингё 三春人形 – куклы из папье-маше крупнейшего игрушечного промысла по изготовлению игрушек из папье-маше – г. Михару, префектура Фукусима.

миягэ 土産 – сувенир

мияко нингё 都人形 – досл. «столичная кукла», куклы *итимацу нингё*, сделанные в Киото.

момо но сэкку 桃の節句 – сезонный праздник персика, альтернативное название Праздника девочек, проводимого 3-го числа 3-го месяца по лунному календарю.

мон 紋 – герб.

мондзэки 門跡 – женские монастыри высокого ранга, настоятельницами которых становились только члены императорской семьи.

моно дзукуси-э 物尽くし絵 – каталоги вещей, особый жанр гравюр для детей, представлявший собой серии ксилографий на определенную тему, как-то: лошади, воины, чудовища, игрушки и т. п.

мономати モノマチ – мужчина или женщина, одержимые духом какого-либо животного, чаще всего это лиса, змея, барсук.

моно-но аварэ もののあわれ – душа вещей, очарование вещей, одна из основных эстетических категорий культуры периода Хэйан (794–1193).

монцукэ камисимо 紋付け袴 – формальный костюм самурая периода Эдо, состоящий из кимоно, штанов *хакама* и безрукавки с жесткими плечами.

мори 森 – лес, роща.

моти 餅 – лепешки или круглые хлеба из рисовой муки, тесто для которых отбивали специальными деревянными молотками.

моти цуки усаги 餅突き兎 – «заяц, занятый приготовлением *моти*», игрушка по мотивам дальневосточной легенды о зайце, обитающем на луне, где он занимается приготовлением эликсира бессмертия (в японском варианте целебной лепешки из клейкого риса).

мугивара но тора 麦藁の虎 – тигры, сплетенные из соломы хлебных злаков, окрашиваемой в три цвета – красный, желтый и фиолетовый, и служившие сувенирами синтоистского храма Анамориинари-дзиндзя (Эдо/Токио) и буддийского храма Кавасаки-дайси, г. Кавасаки, префектура Канагава.

мукаэру 六蛙 – набор из шести игрушечных лягушек или предметы с их изображением, служащие амулетами на счастье и оберегами, обеспечивающими благополучное пушествие и возвращение домой.

мукуродзи 無患子, むくろじ – орех мыльного дерева (*Sapindus Mukurossi*), который привязывали к волану *ханэ* для благополучия ребенка, играющего в волан в новогодние дни, так как название ореха омонимично выражению «дети не болеют».

муромати бина 室町雛 – церемониальные куклы для сезонного Праздника девочек и церемонии очищения, иконография которых сложилась в период Муромати (1333–1573).

муся нингё 武者人形 – куклы, изображающие воинов – всадников или пеших, безымянных самураев или прославленных героев прошлого; с периода Эдо (1603–1868) создавались кукольниками различных промыслов.

мэбина 雌雛 – образ стоящей женщины со сложенными спереди руками в церемониальных куклах для Праздника девочек.

мэгури 巡り – совершаемое в новогоднюю ночь паломничество по семи храмам, каждый из которых посвящен одному из семи богов счастья (*ситифукудзин*).

мэйбуцу 名物 – досл. «знаменитая вещь», образец предмета, ставший художественным эталоном для производства изделий, которые распространялись по всей стране.

мэйхин михару 名品三春 – куклы из папье-маше, создаваемые в г. Михару, префектура Фукусима, для придворных аристократов и отличавшиеся значительными размерами и высокими художественными достоинствами.

мэнаси 目無し – досл. «безглазый», куклы *дарума*, на лице которых оставлены белые круги для последующего рисования глаз.

нагаси бина 流し雛 – куклы для обряда очищения, которых пускали плыть по воде, символически отправляя с ними недуги и скверну.

нагината 薙刀, 長刀鉾 – меч, закрепленный на длинной рукояти; алебарда.

надэмоно 撫で物 – предметы и куклы катартической магии, которыми натирали тело, чтобы передать им все негативное и вредное, накопившееся в человеке.

наканосава кокэси 中ノ沢こけし – деревянные куклы *кокэси*, изготавливаемые в г. Цутию, префектура Фукусима, и отличающиеся особым типом росписи, в частности: у кукол большие глаза с розовыми пятнами вокруг них и дугообразные черные брови.

накико 泣き子 – плачущий малыш, одно из ранних наименований куклы для детских игр *итимацу нингё* (см).

намахагэ 生剥 – местная игрушка, изображающая ряженого в свирепого демона участника новогоднего ритуала с одноименным названием, который проводится в северо-восточных районах Японии; считается амулетом от лени. Место производства: г. Ёкотэ, район Тохоку.

намбу гома 南部駒 – раскрашенная деревянная лошадка, то же, что *явата ума* (см.), название дано по имени клана Намбу, которому, по преданию, китайцы подарили первых лошадей, после чего Намбу стал покровителем коневодства в Японии.

нана короби я оки 七転び八起き – «семь раз упади, восемь встань», поговорка, символизирующая стойкость и мужество. В период Эдо (1603–1868) ассоциировалась с образом Дарумы и получила разнообразное воплощение в иконографии игрушек *дарума*.

нанохана бина 菜の花雛 – церемониальные куколки *хина*, сделанные из цветов сурепицы.

нара нингё 奈良人形 – вырезанные методом *иттобори* (см.) из цельного деревянного блока куклы на тему ежегодных театральных и музыкальных фестивалей, проводимых в святилище Касуга-тайся, префектура Нара.

наруко кокэси 鳴子こけし – разновидность деревянных кукол *кокэси* с массивным цилиндрическим туловищем и вставной, скрипящей при вращении головкой, изготавливают в г. Наруко, префектура Мияги.

ниватори 鶏 – петух и курица, символизирующие гармонию в браке.

ниинамэ мацури 新嘗祭 – древний обряд подношения богам и вкушения плодов нового урожая, впоследствии вошедший составной частью в церемонию восхождения на престол нового императора.

нингё 人形 – кукла.

нингёдзи 人形寺 – храм кукол.

нингё-дэра 人形寺 – храм кукол.

Нихон Мингэй кай 日本民芸会 – Общество японских народных ремесел, целью которого было показать красоту народного искусства, поддержать крестьянские ремесла, организовано в 1931 г. критиком Соэцу Янаги (1889–1961), создателем первого в Японии музея народного искусства.

Но 能 – старейший японский классический театр, появившийся в XIV в. Это драматическое музыкально-танцевальное представление, в котором литературный текст, заданное определенными ритмами движение актера, танец, речитативное пение, музыкальное сопровождение существовали в неразрывном единстве с особым образом организованным пространством сцены. Эстетика театра сложилась под влиянием буддийской идеологии; в период Эдо (1603–1868) спектакли Но стали обязательной составной частью официальных церемоний и приемов в средневековой Японии.

но нингё 能人形 – куклы в костюмах и масках персонажей театра Но.

нобори 幟 – флаги с гербами и баннеры для украшения выставки кукол Праздника мальчиков, проводимого пятого числа пятого лунного месяца, представляют собой длинные прямоугольные полотнища, верхняя часть которых крепится вверху к жесткой поперечине, а остальная часть с одной стороны во всю длину – к древку.

ногами 農神 – собирательное наименование божеств-покровителей сельского труда, главным образом рисосеяния.

нонингё 農人形 – крестьянские куклы, глиняные или деревянные, изображающие сидящего у снопа крестьянина с соломенной шляпой.

норито 祝詞 – синтоистские молитвословия, заклинания.

ноти но хина 後の雛 – церемониальные куклы, предназначенные для осеннего праздника, который проводили в девятый день девятого лунного месяца, в ежегодный сезонный праздник хризантем; часть кукол для этого праздника изготавливали из цветов хризантем.

нуигуруми нингё 縫いぐるみ人形 – тряпичная кукла.

нэгаикакэ бина 願い掛け雛 – бумажная кукла с прикрепленной к ней запиской, содержащей прошение к богам, например, просьбу о счастливом семейном союзе или благополучных родах и т. п.

нэдзуми дайкоку 鼠大黒 – изображение божества счастья Дайкоку с мышью или мышами.

нэко-мэн дзидзо 猫面地蔵 – игрушка, представляющая собой фигуру кота с лицом буддийского божества Дзидзо.

нэримоно 練物 – паста, приготовленная специально для изготовления кукол; состав пасты, как правило, определяется традициями местных промыслов.

нэрисэй 練り製 – изделия из пасты.

нэцкэ 根付け – брелки для крепления на поясе мелких предметов.

нэцукэси 根付師 – мастер по изготовлению *нэцкэ*.

о нингё сан お人形さん – «достопочтимая госпожа кукла», традиционное обращение к кукле.

о-басира お柱 – фаллоидное навершие ритуального жезла.

обина 雄雛 – образ стоящего мужчины с раскинутыми в стороны руками в церемониальных куклах для Праздника девочек.

о-бон 御盆 – трехдневный праздник поминовения усопших, который традиционно проводился с пятнадцатого по семнадцатый день седьмого месяца по лунному календарю.

обунко нингё 御文庫人形 – коробки из папье-маше с крышками в виде кукол, в период Эдо изготавливавшиеся в г. Михару и предназначавшиеся для упаковки подарков, которые военный правитель преподносил подчиненным.

оги 扇 – складной веер, популярный у танцовщиц и гейш.

огон уси 黄金牛 – «золотой бык», местная игрушка в виде грубо отесанной и позолоченной фигуры быка; производят в г. Ханамаки, префектура Иватэ.

одзэки 大関 – борец высшего класса в борьбе *сумо*, а также высший ранг бойцовской собаки.

ойран 花魁、おいらん – костюмированная кукла, изображающая куртизанку высшего разряда из кварталов для развлечений.

о-кайко нингё 御蚕人形 – «кукла тутового шелкопряда», сделанная из кокона шелкопряда и окрашенная в три цвета – синий, красный и белый; производят в г. Сува, префектура Нагано.

оки химэ 起き姫 – досл. «встающая девушка», местная игрушка типа ванька-встаньки, сделанная из папье-маше и красочно расписанная; производят в г. Аидзувакамацу, префектура Фукусима.

окиагари кобоси 起き上がり小法師 – «маленький самовыпрямляющийся монах», кукла, изображающая монаха и сконструированная так, что после толчка она неизменно возвращается в вертикальное положение.

окиагари онна дарума 起き上がり女達磨 – кукла-неваляшка *дарума* в женском обличье.

окиагэ 置き上げ – досл. «класть сверху», техника окраски, предусматривающая плотное, иногда многослойное наложение грунтовки и красителей с полным покрытием поверхности изделия, характерна для производства кукол *сага нингё* (см.).

окиагэ нингё 置き上げ人形 – термин для обозначения кукол *сага нингё,* в отделке которых применяется техника *окиагэ*; куклы для домашнего алтаря.

окимоно 置物 – миниатюрная скульптура (в том числе куклы, не предназначенные для сезонных праздников и обрядов), которая служит украшением интерьера и помещается в нишу или на специальную полку.

о-мамори お守り、御守り – досл. «божественная защита», храмовые амулеты, роль которых часто исполняют куклы.

омикудзи дарума 御神籤達磨 – кукла *дарума*, в которую вкладывается табличка с предсказанием судьбы для паломников синтоистского святилища.

омиягэ нингё お土産人形 – кукла-подарок для почтительного подношения; кукла-сувенир

как свидетельство посещения местных достопримечательностей или храмов.

омма (онма) 御馬、おん馬 – священная лошадь, местная игрушка синтоистского святилища Макумида-дзиндзя в г. Итиномия префектуры Аити, представляющая собой глиняную лошадку, к спине которой прикреплен *гохэй* (см.).

омотя асоби 玩具遊び – манипулирование предметами, игра с предметами.

омотя дзукуси 玩具尽くし – досл. «каталог игрушек», гравюры с изображением различных видов игрушек.

омотя-э 玩具絵 – гравюры для изготовления игрушек, которые наклеивались на доски для игры в волан, служили украшением воздушных змеев или баннеров для Праздника мальчиков.

ондори おんどり – фигура сидящего петушка, вылепленная вручную из глиняных жгутов, – местная игрушка из префектуры Аомори.

они 鬼 – демон, черт.

о-нингё お人形 – почтительное название куклы.

онна бина 女雛 – женский образ в куколке для Праздника девочек; то же, что *мэбина*.

онна дарума 女達磨 – изображение первого патриарха *дзэн*-буддизма Бодхидхармы (яп. Дарумы) в виде женщины, которое появляется в городской культуре периода Эдо (1603–1868) в гравюре, миниатюрной скульптуре, куклах с разнообразной трактовкой женского образа – от благородной дамы и монашки до знаменитой куртизанки из «веселых кварталов».

оннагата 女形 – амплуа в театре Кабуки; актеры-мужчины, исполняющие женские роли.

онсару 恩猿 – досл. «обезьяна благодеяний», миниатюрная фигурка обезьянки, служившая детским оберегом, который прикрепляли к кимоно ребенка таким же образом, каким матери носили младенцев, т. е. привязывая к спине.

оохараэ 大祓会 – придворный ритуал великого изгнания скверны и великого очищения последнего дня шестого и двенадцатого лунных месяцев, который проводился синтоистскими жрецами и предусматривал ряд магических действий: очищение, омовение, перенос скверны на ритуальные предметы, которые затем отправлялись по реке в океан.

оранда-нингё オランダ人形 – «голландские куклы», разновидность кукол *кога нингё* из г. Нагасаки, изображающих голландцев – моряков, купцов, пасторов, чиновников или их жен.

орибина 折雛 – церемониальные куколки, выполненные из по-особому складываемой бумаги.

осацу 御札 – то же, что *офуда* (см.)

о-сёгацу お正月 – первый день Нового года, который по принятому в Японии лунному календарю совпадал с появлением новой луны в первом месяце.

оси-э 押絵 – досл. «вдавленная картина», тисненый рисунок.

оси-э бина 押絵雛 – церемониальные куклы для Праздника девочек, изготовленные из картона, подбитого ватой и обтянутого тканью, и либо вставленные в заготовленные для них углубления в бумажный свиток или панно, либо закрепленные на бамбуковых шестах.

оси-э хагоита 押絵羽子板 – ракетки, украшенные рельефными изображениями, исполненными из остатков парчи, крепа, шелка дамаска и подбитые изнутри ватой.

отауэ синдзи お田植え神事 – обряды, сопровождавшие высадку в землю рисовой рассады.

отоги ину 御伽犬 – то же, что *тонои ину* (см.).

отоги инубако 御伽犬箱 – так называемая детская шкатулка в виде собаки, помещаемая в комнату роженицы в качестве предмета, способствующего благополучным родам и появлению на свет здорового ребенка.

отоко бина 男雛 – мужской образ в церемониальных куклах для Праздника девочек.

о-тосидама お年玉 – досл. «новогоднее сокровище», новогодний подарок, вместе с которым, по поверью, в дом приходит божество Нового года.

оути нингё 御内人形 – «кукла из императорских покоев», одно из ранних наименований дворцовой куклы *госё нингё*.

о-фуда お札 – распространяемые святилищами и храмами таблички-амулеты, считающиеся воплощением части божественного тела, присутствие которого в доме на специальной полке или каком-нибудь возвышенном месте обеспечивает защиту всему дому.

о-хараи 御祓い – синтоистский ритуал очищения, в котором осуществляется перенос скверны на ритуальные предметы.

о-хина 御雛 – церемониальные куклы для Праздника девочек, используемые при императорском дворе.

ояко нэдзуми 親子鼠 – «мышь с мышонком», местная игрушка из префектуры Сига.

ояма нингё 女方人形 – куклы, изображавшие актеров театра Кабуки, исполнявших женские роли; разновидность кукол *укиё нингё*.

пин-пин ума ぴんぴん馬 – местная механическая игрушка из папье-маше, реже из дерева, в виде гнедой лошадки, укрепленной на подставке с проволочным механизмом, который приводит ее в движение, сопровождающееся звуками. Место производства г. Кусацу, префектура Сига.

рокуро 轆轤 – вытачивание на токарном станке; стиль росписи кукол *кокэси*, отличающийся рисунком из концентрических и параллельных окружностей.

ронин 浪人 – самурай, оставшийся без господина.

румпэн хина ルンペン雛 – куклы периода экономической депрессии 1930-х гг., изображающие нищих, бродяг и люмпенов.

рю 龍、竜 – двурогий дракон с длинными усами, живущий на небе.

сага нингё 嵯峨人形 – деревянные куклы с отделкой поверхности, типичной для культовой скульптуры, с применением грунтовки, пасты *гофун*, многослойного наложения красителей, золотой пудры и лака; название получили от района Сага к западу от Киото, где были сосредоточены мастерские кукольников.

сагара нингё 相良人形 – местные глиняные куклы из г. Ёнэдзава, префектура Ямагата, начало производства которых в период Эдо (1603–1868) по приказу феодального князя Уэсуги Такаяма положил Сагара Сэйдзаэмон. Изделия получили название по имени основателя промысла.

сагитё 左義長（さぎちょう、三毬杖） – праздник огня, означавший проводы божества года с помощью огня, в котором сжигают все новогодние соломенные украшения.

сагитё хагоита 左義長羽子板 – наиболее ранний тип ракетки для игры в волан, сделанной из *хиноки* (японского кипариса).

садовара нингё 佐土原人形 – местные глиняные куклы из г. Садовара, префектура Миядзаки.

садайдзин 左大臣 – «начальник левой гвардии императорского дворца», кукла для стенда Праздника девочек, изображающая одного из телохранителей, вооруженного луком и стрелами.

сакугами さく神 – одно из наименований божеств-покровителей сельского труда, главным образом рисосеяния.

сакура нингё 櫻人形,桜人形 – куклы, изображающие молодых японок в национальной одежде, преимущественно исполнительниц классических танцев из театральных представлений Но и Кабуки.

самбасо 三番叟 – танец, исполняемый в представлениях театра Но и ведущий происхождение от древнего обряда, целью которого было испрошение мира стране и богатого урожая людям; кукла исполнителя этого танца в костюме, украшенном изображением сосны и журавлей, и в высоком головном уборе, расписанном попеременными полосами, на фоне которых запечатлен солнечный диск.

самбики сару 三匹猿 – три священные обезьяны, воплощающие идею «невидения зла», «неслышания зла» и «неговорения зла». См. также *косин дзару*.

самбо 三方 – поднос с чашечками в руках куклы, изображающей придворную даму, на стенде кукол для Праздника девочек.

самбойсан (санобой) さんぼいさん、さのぼい – представитель «бога рисового поля», который во время обряда посадки риса выезжает из храма на пегой лошади или выходит из него, ведя коня под уздцы.

санкаку дарума 三角達磨 – досл. «треугольный Дарума», местная игрушка, по форме напоминающая коническую шляпу, из префектуры Ниигата, г. Мидзихара.

санниндзёго 三人上戸 – досл. «трое пьяниц», три куклы, изображающие слуг в императорском дворце в композиции на стенде кукол в Праздник девочек (см. также *ситё*).

саотомэ 早乙女、早少女 – девушки-участницы ритуальной высадки рисовой рассады в мае.

сару бобо 猿母母 – «обезьяна-няня», сшитая из красной материи фигура обезьянки с раскинутыми в стороны лапами, местная игрушка-оберег г. Такаяма, префектура Гифу.

сасано бори 笹野彫り – техника резьбы по дереву, применяемая кукольниками в деревне Сасано близ г. Ёнэдзава, префектура Ямагата, которая состоит в том, чтобы довольно большим ножом, похожим на топорик, из одного куска дерева вырезать птицу с завивающимися крыльями.

сасиммэ 左神馬 – досл. «левая священная лошадь», местная игрушка, амулет святилища Сумиёси-тайся, префектура Осака; выполняется в виде глиняной фигурки белой лошадки, названной «левой», поскольку стойло священной лошади на территории святилища находится слева от входа.

саэ-но ками 障の神, 塞の神 – духи дорог.

сёбу но сэкку 菖蒲の節句 – сезонный праздник ирисов, альтернативное наименование Праздника мальчиков, проводимого в пятый день пятого месяца по лунному календарю.

сёги 将棋 – японские шахматы.

сёдзё 猩猩, 猩々 – мифическое существо китайского происхождения, полуобезьяна, полусобака, с длинной ярко-алой шерстью и тонким, как у маленького ребенка, голосом, понимает человеческую речь, любит выпить. В Японии часто изображается в виде красноволосого пьяницы с обликом ребенка, которому приписывают способность отгонять от детей духов болезней.

сётикубай 松竹梅 – сосна, бамбук, и слива – растения, составляющие группу «три друга холодной зимы»; популярный благопожелательный узор на ракетке для игры в волан.

сёфунори 生麩糊 – багрянка или красные водоросли, добавляемые к опилкам из дерева павлонии для замешивания густого упругого теста, из которого кукольники префектуры Ямагата лепят миниатюрные фигурки.

сибуй 渋い – аромат терпкого изящества и тонкого вкуса, который присутствует в вещах и произведениях искусства и который высоко ценится японцами.

сика ура 鹿裏 – оленья лопатка; гадание на оленьей лопатке путем нагревания над огнем и толкования узора трещин.

сикадзару 鹿猿 – местная игрушка в виде обезьяны, сидящей на спине лежащего оленя, производят в г. Миядзима, префектура Хиросима.

сикоро 錣（しころ） – назатыльник из нескольких рядов пластин, который крепился к тулье шлема и предохранял шею.

симадай 島台 – декоративная композиция на подставке, олицетворяющая остров вечной молодости.

симмэ (синмэ) 神馬 – священная лошадь, которую жертвуют синтоистскому святилищу и которую используют в праздничных ритуалах храма.

симмэ умая 神馬馬屋 – конюшня для священной лошади на территории синтоистского храма.

симмэся 神馬舎 – стойло для священной лошади или ее скульптурного изображения на территории синтоистского святилища.

симэдзакари 注連飾り – новогоднее украшение дома в виде соломенных жгутов, считавшихся оберегами.

сингата кокэси 新型こけし – современные деревянные куклы *кокэси*, играющие роль туристических сувениров, производящихся по всей Японии.

синко омотя 信仰玩具 – религиозная игрушка, игрушка богов; изделия, распространяемые храмами и святилищами и популярные в обрядовой практике, связанной с народными верованиями.

синно бина 親王雛 – императорские куклы, выделенные в общем ансамбле кукол на стенде для Праздника девочек, пятнадцать церемониальных кукол, воспроизводящих в миниатюре типажи и ритуалы императорского двора.

синно но тора 神農の虎 – тигр божества медицины Синно-сан, фигурка тигра из папье-маше, прикрепленная к веткам низкорослого бамбука.

синоби гома しのび駒,偲び駒, 忍び（の）駒 – «секретная лошадь», местная игрушка г. Ханамаки, префектура Иватэ, представляющая собой соломенную лошадку, к крупу которой прикреплены красная, желтая и черная полоски ткани, и служившая вотивным предметом для подношения в храм.

сиокуми мусмэ 塩汲み娘 – см. глоссарий исторических и мифологических персонажей.

сиси 獅子 – то же, что *карасиси* (см.).

ситаги 下着 – нижняя одежда мужчины, которая присутствует в костюме куклы *итима-сан*, изображающей мужскую фигуру.

ситё 仕丁 – церемониальные куклы для стенда Праздника девочек, изображающие императорских слуг.

содэ тэндзин 袖天神 – досл. «Тэндзин с рукавами», глиняная фигурка сидящего божества Тэндзина с раздвинутыми в стороны руками.

сосаку кокэси 創作こけし – творческие *кокэси*, авторские игрушки *кокэси*.

сосакубина 創作雛 – творческие *хина*, церемониальные куклы, представляющие собой авторские интерпретации традиционных форм.

суварибина 座り雛、坐り雛 – сидящие церемониальные куколки *хина*.

сугороку 双六 – игра в кости, похожая на триктрак.

суйка тэндзин 西瓜天神 – досл. «Тэндзин-арбуз», местная глиняная игрушка храма Окамура Тэммангу в г. Иокогама, представляющая собой сидящую фигуру Тэндзина, похожую на ломоть арбуза.

суинкё 素隠居 （すいんきょ） – «глубокие старики, удалившиеся на покой и передавшие права наследникам», сделанные из папье-маше местные куклы из Курасики, префектура Окаяма, изображающие двух старичков с преувеличенно большими головами и с веерами в руках.

суми дарума 炭達磨 – досл. «Дарума-уголь», цилиндрический кусок угля, на верхнюю часть которого черной и белой краской нанесены черты лица Дарумы, местная игрушка-талисман долгой жизни из буддийского храма Кокубундзи в г. Синано, префектура Нагано.

сумо 相撲 – национальная японская борьба, в древности входившая в число сезонных ритуалов, посвященных синтоистским богам, затем ставшая частью придворных праздников, с периода Муромати (1333–1573) распространившаяся в среде самураев в качестве прикладного боевого искусства; с периода Эдо (1603–1868) – популярное развлечение горожан.

суо 蘇芳 – цезальпиния; пурпуровая краска, полученная из древесины цезальпинии.

сусуки 薄 – мискант китайский, растение из семейства злаковых, традиционно считающееся в Японии олицетворением красоты осени.

сыфан 四方 – кит. «четыре направления», четыре стороны света на древнекитайской карте неба, каждой из которых соответствует свое время года и определенная эмблема: север и зима – черепаха, обвитая змеей, юг и лето – красная птица (феникс), восток и весна – бирюзовый дракон, запад и осень – белый тигр.

сэдо удзигами 背戸氏神 – дух или божество заднего двора дома.

сэкибо 石棒 – каменная палица, один конец которой обрабатывался в виде змеиной или черепашьей головы, древний фаллический символ.

сэкку 節句 – сезонный праздник.

сэкку бина 節句雛 – праздничные куклы, связанные с годовыми обрядами и сезонными праздниками, кроме праздников девочек и мальчиков.

сэнрё иносиси 千両猪 – «кабан в тысячу золотых монет», керамическая фигурка идущего кабана, на спине которого сидит лисица, держа в лапах коробку с надписью «тысяча золотых монет»; амулет на счастье и удачу в коммерческих делах, предназначенный для паломников святилища Фусими Инари-тайся, производят в мастерских Фусими, Киото.

сэнрёбако 千両箱 – ящик с тысячью монет.

сэцубун 節分 – досл. «водораздел сезонов», ежегодный праздник кануна весны, ассоциирующийся с пробуждением природы, началом года и началом земледельческих работ. Главный обряд праздника – изгнание злых сил, принявших облик демонов или чертей, с помощью разбрасывания жареных бобов со словами «черти вон, счастье в дом». У входа в дом кладут амулет, представляющий собой ветку вечнозеленого кустарника османтуса с колючими листьями и сильно пахнущими цветами, на которую насаживают высушенную голову рыбы иваси, головку чеснока или лука.

сюгэндо 修験道 – синто-буддийская секта, сочетающая почитание гор и сельскохозяйственных духов, шаманские верования, анимизм и даосскую магию, а также аскетическую практику для обретения мистической силы.

сяку 錫 – церемониальный скипетр, который носили, чтобы продемонстрировать свое

положение, титул или дипломатический статус, представляет собой небольшую узкую трапециевидную пластинку из кипариса, которую двумя руками держали вертикально перед собой на уровне грудной клетки.

тавара уси 俵牛 – темно-коричневые бычки из папье-маше в синей попоне и с двумя мешками на спине, местная игрушка из г. Хисанохама, префектура Фукусима.

тай 鯛 – живущий у японского побережья морской лещ, которого японцы часто изображают вместе с божеством счастья Эбису, покровителем рыбаков.

тай гурума 鯛車 – коляска-лещ, фигурка красного леща из папье-маше на колесиках.

тайхэй госёкусика 太 平五色鹿 – комплект из пяти глиняных фигур оленей различных цветов, несущих на себе золото и монеты, местная игрушка, связанная с преданиями о горе Тайхэй в префектуре Тотиги.

такарабунэ 宝船 – «корабль сокровищ», волшебное судно семи богов счастья, нагруженное сокровищами, неотъемлемый атрибут новогодних торжеств; его изображение с божествами на борту или без них считается талисманом на исполнение желаний, касающихся различных сфер человеческой жизни.

такарамоно 宝物 – «сокровища», собрание волшебных предметов, которым традиция приписывает магические свойства и благопожелательное значение. Чаще всего в набор входят жемчужина (круглая или заостренная вверху), свернутый свиток буддийских текстов, колотушка счастья, мешок с золотом, плащ-невидимка, шапка-невидимка, цветочный медальон, соцветие гвоздичек, короб с монетами, ветки кораллов.

тако 凧 – воздушный змей.

такэда нингё 武田人形 – «куклы Такэда», разновидность театральных костюмных кукол, появившаяся в конце XVII в. как реклама и сувенир театра механических марионеток труппы Такэда-дза в г. Осака; изображают исторических и мифологических персонажей в драматических ситуациях, отличаются несколько изломанными жестами, несбалансированными позами, преувеличенной экспрессией лиц. До 1800 г. головы кукол вырезали из дерева, позже изготавливали из папье-маше и керамики, а хрупкие торсы, на которые надевали костюмы из дорогих тканей, моделировали из соломы и бумаги.

тама 玉 – драгоценность.

танабата хина 七夕雛 – церемониальные куклы сезонного праздника Танабата, отмечавшегося в седьмой день седьмого лунного месяца и основанного на древнекитайской легенде о единственной в году встрече двух влюбленных звезд, персонифицированных как небесный пастух Кэнгю и небесная ткачиха Орихимэ, которую почитали как покровительницу ткачества и рукоделия, а также как помощницу в учении и овладении искусством каллиграфии. Куклы Кэнгю и Орихимэ создавались в соответствии с местными традициями в подражание императорской чете для Праздника девочек, но чаще фигуры делали стоящими. В г. Мацумото, префектура Нагано, их изготовляли из дерева и бумаги и готовили для них ритуальное угощение, состоящее преимущественно из овощей, фруктов и лапши.

танго но сэкку 端午の節句 – досл. «сезонный праздник первого дня лошади», Праздник мальчиков, отмечавшийся пятого числа пятого лунного месяца в первый день Лошади.

тандзаку 短冊 – продолговатые листы бумаги, предназначенные для стихов.

та-но ками 田の神 – собирательное наименование божеств-покровителей сельского труда, главным образом рисосеяния.

таноми синдзи 田の実神事 – «служба плодам поля», местное название синтоистского богослужения в праздник *хассаку* (см.) в г. Сакаи, префектура Осака, во время которого совершается подношение богам первых колосьев риса нового урожая.

таномо бунэ 田面船 – игрушечные лодки, спускаемые на залитое водой рисовое поле с молитвами о даровании урожая; изготавливаются в префектуре Хиросима.

таномо мацури 田面祭り – церемония, проводимая в праздник урожая в префектуре Хиросима, когда в деревянные лодочки кладут крохотных куколок из рисовой муки и пускают на воду рисовых полей, молясь о богатом урожае.

таномо нингё 田面人形 – крохотные куколки из рисовой муки, которые кладут в деревянные лодочки и пускают на воду рисовых полей, молясь о богатом урожае, в префектуре Хиросима.

таномосай 田面祭 – праздник поверхности поля, комплекс ритуалов, проводимых в праздник урожая в префектурах Аомори, Нагано и Ямагата с целью испрошения нового урожая.

тануки 狸 – барсук или енотовидная собака.

танэкаси-сан 種貸しさん – досл. «одалживающая семя», куколка-амулет синтоистского святилища Сумиёси-тайся на благополучное зачатие и рождение здорового ребенка; местная игрушка префектуры Осака.

тати гуруи 立ち狂い – иконография стоящей фигурки *госё нингё*.

тати эма 立ち絵馬 – закрепленная на подставке в вертикальном положении деревянная доска с условным изображением лошади и прикрепленными к ней деталями парадного конского снаряжения, которую подносили храмам с молитвами богу Хатиману о ниспослании дождя, если лошадь черная, или о прекращении осадков, если лошадь белая. Иногда пара таких деревянных дощечек с черной и белой лошадками помещалась на стенд для Праздника девочек рядом к куклами *хина нингё*, изображающими императорскую чету.

татибина 立ち雛 – пара церемониальных кукол для Праздника девочек, представленных стоящими: мужская фигура с раскинутыми в стороны руками, женская – со сложенными спереди.

тауэ 田植え – посадка риса, сопровождающаяся многочисленными обрядами.

тацу 龍, 竜 – см. *рю*.

тёё но сэкку 重陽節 – сезонный праздник, отмечавшийся девятого числа девятого лунного месяца по традиции, пришедшей из Китая, где число «три» считалось священным, а две девятки подряд символизировали долголетие; в Японии посвящен любованию луной и хризантемами.

тёкин бако 貯金箱 – игрушки-копилки.

тёса цути нингё 帖佐土人形 – местные глиняные куклы префектуры Кагосима, впервые сделанные корейскими мастерами, привезенными полководцем Симадзу Ёсихиро (1535–1619) после военной кампании 1592–1598 гг. В период Эдо (1603–1868) изделия моделировали в специально изготовленных формах и расписывали после обжига; сюжеты игрушек в основном повторяли образцы киотоского промысла Фусими.

тёсан 重三 – альтернативное наименование праздника хризантем.

ти (кит. *чи*) 螭 – безрогий дракон или горный демон.

тимаки 粽 – рисовые клецки, обернутые тростниковыми или бамбуковыми листьями, традиционное угощение Праздника мальчиков, проходившее в пятый день пятого месяца по лунному календарю. В некоторых провинциях *тимаки* подносили мальчику в первую годовщину со дня рождения с молитвами о здоровом развитии и укреплении мужской силы.

тин 狆 – китайская болонка, одна из старейших моделей кукол из папье-маше в Михару, префектура Фукусима.

тиндзю 鎮守神 – бог-покровитель всей деревни.

то 塔 – досл. «башня», пагода, строение, ведущее происхождение от ступы с останками Будды и являющееся предметом религиозного поклонения и символом чистоты буддийского учения; модель пагоды, атрибут божества счастья Бисямонтэн.

тогатта кокэси 遠刈田こけし – разновидность деревянных кукол *кокэси*, сложившаяся в г. Дзао, префектура Мияги; куклы отличаются крупной головкой и росписью, в которой присутствует мотив из нескольких слоев хризантем, частично перекрывающих друг друга.

тоги-ину 伽犬 – детская собачка, фигура собаки из папье-маше, которая служила оберегом во время родов.

тодай нингё 頭大 – «куклы, в которых голова перевешивает», одно из ранних наименований *госё нингё*.

токо кадзари 床飾り – «кукла в алькове», то же, что *уидзин* (см.).

токонома 床の間 – ниша с приподнятым полом в чайном павильоне или главной комнате японского жилого дома.

тондо 爆竹 – праздник, целью которого было символическое очищение огнем будущего года и будущего урожая от злых сил, см. также *сагитё*.

тонои ину 宿直犬 – «собака, стоящая в карауле у императора и охраняющая запретную

часть дворцовой территории», игрушка в виде собачки, которую помещали в комнаты рожениц и на стенд для Праздника девочек.

тонои инубако 宿直犬筥 – две коробки из папье-маше или дерева по форме напоминающие лежащих собак с головами, повернутыми в разные стороны, но с лицом младенцев; использовались в обрядовой практике родовспоможения в среде придворной аристократии; аналогичные изделия для других слоев населения называли *отоги инубако* (см.).

тори 鳥 – птица, в игрушках чаще всего ассоциирующаяся с петухом, возвещающим восход солнца и символически связанным со стихией огня.

тори бодзу 鳥坊主 – птица-монах, прозвище совы, уханье которой напоминает звуки, издаваемые буддийским монахом, нараспев читающим сутры.

ториавасэ とりあわせ – петушиные бои, популярное развлечение периода Эдо (1603–1868).

тории 鳥居 – священные ворота перед синтоистским святилищем.

тоса ину 土佐犬 – порода собак, выведенная в Тоса путем скрещивания бульдогов, бультерьеров и немецких пойнтеров и предназначенная для собачьих боев.

тосётэйдзи такара оги 唐招提寺宝扇 – «сокровище храма Тосётэёдзи», игрушечный бумажный веер в виде сердечка с бамбуковой рукояткой, на белой поверхности которого отпечатаны священные надписи на санскрите, амулет храма Тосётэйдзи, пригород г. Нара.

тосигами-сама 年神さま – «почтенный бог года», божество Нового года, к которому обращались с молитвами о новом урожае.

тосигои-но мацури 祈年祭 – ритуал моления об урожае, один из трех наиболее важных ритуалов древнего императорского двора наряду с церемонией великого изгнания скверны и ритуалом первого вкушения плодов нового урожая.

тоситокудзин (тондо-сан) 歳徳神、としとくじん、とんどさん – альтернативное местное название божества Нового года.

тэбинэри 手捻り, 手びねり – метод ручной лепки изделий из глиняных жгутов.

тэмари 手毬、手鞠 – матерчатый ручной мяч.

тэмбо 展墓 – паломничество к могилам для приведения в порядок могил предков и усопших родственников, предусматривающее наряду с уборкой расстановку у могил ритуальных предметов, в том числе священных игрушек, например фигурок животных.

тэнгу 天狗 – леший с длинным носом, обитающий в горах, или леший с клювом и крыльями наподобие птичьих.

тэндзин-сама 天神様、天神さま – фигурки обожествленного Сугавара Митидзанэ, придворного аристократа, политического деятеля, ученого и поэта периода Хэйан (794–1193), в качестве небесного божества грома и бога-покровителя учености.

тэракоя 寺子屋 – монастырская школа, основное учебное заведение для детей в период Эдо (1603–1868).

тяван 茶碗 – чаша для чая.

тягу-тягу умако ちゃぐちゃぐ馬こ – местная игрушка, соломенная лошадка с металлическим колокольчиком, которую приобретают в день праздника лошади, который традиционно проводится в г. Мориока в префектуре Иватэ 15 июня.

тяною 茶の湯 – чайная церемония.

убусуна (ками) 産土神（うぶすながみ） – местные синтоистские божества, в древности они считались божествами родильницы и новорожденного, со временем отождествились с божеством рода *удзигами* (см.).

угуису 鶯 – короткохвостая камышевка, лучшая певчая птица в Японии, поэтому традиционный перевод ее названия – соловей.

удайдзин 右大臣 – «начальник правой гвардии императорского дворца», кукла для стенда Праздника девочек, изображающая одного из телохранителей, вооруженного луком и стрелами.

удзигами 氏神 – «бог рода», в древнеяпонском государстве это были предки, чье имя стало родовым названием, почитались как богиохранители рода. В ходе истории происходил процесс слияние божества рода с местными божествами, культ предков превращался в культ божества-покровителя всего поселения.

удзума-но намадзу 巴波の鯰、うずまの鯰 – «сом из реки Удзумагава», местная игрушка префектуры Тотиги, изготавливаемая из плоской деревянной ложки-мешалки для риса для того, чтобы служить детским оберегом от утопления и вотивным предметом для подношения в храмы с молитвами о неиссякаемости духа взаимопомощи и о защите рисовых полей от стихийных бедствий.

уидзин 初陣 – молодой воин, готовящийся к первой битве или боевому крещению, кукла для Праздника мальчиков, изображающая юношу в полном боевом облачении.

уки нингё 浮き人形 – «плавающие куклы», куклы и игрушки, которые могли держаться на воде и которые объединены мотивом плавания, изначально связанным с обрядовой практикой захоронения умерших.

укиё дзоси 浮世草子 – записки о бренном мире, бытовая повесть, популярный жанр городской художественной литературы периода Эдо (1603–1868).

укиё моно 浮世物 – «вещи, или кладь, бренного мира», куклы, дополняющие на стенде для Праздника девочек набор церемониальных кукол *хина нингё*.

укиё нингё 浮世人形 – куклы «повседневной жизни», костюмные куклы периода Эдо (1603–1868), выполняющие роль декоративной скульптуры, предназначенной в основном для взрослой части населения.

укиё-э 浮世絵 – картины быстротечного времени и изменчивого мира, художественное направление в японской живописи и графике XVII–XIX вв., характеризовавшееся интересом к быту и нравам городского населения, а также использовавшее в качестве сюжетов сцены театра Кабуки, пейзажи.

умадзируси 馬印、標、験 – досл. «лошадиный знак», штандарт полководца, указывающий на его местонахождение во время боя, представлял собой знамя на длинном древке или закрепленный на верхнем конце древка трехмерный объект.

умако цунаги 馬コ繋 – соломенные лошадки, которых в 15-й день шестого месяца преподносят богам воды и гор.

умэ 梅 – дикая слива.

урабон 盂蘭盆 – то же, что *о-бон* (см.).

усо 鷽 – снегирь, деревянная фигурка снегиря, амулет токийского храма Камэдо Тэммангу.

усогаэ 鷽代え、鷽替え、鷽換え – церемония обмена деревянными фигурками снегирей в храмах, посвященных богу Тэндзину.

усотонаэ 鷽称え – церемония восхваления снегиря, который почитается как посланник бога Тэндзина, проводится ежегодно 7 января в синтоистском святилище Тэммангу в г. Дадзайфу.

утива 団扇 – плоский жесткий нераскрывающийся веер, чаще всего имеющий круглый экран в рамке и длинную ручку.

утидэ 打出 – молоток.

утидэ но кодзути 打出の小鎚 – «молоток счастья», удар которого может открыть полезные ископаемые или принести желаемое, например рис; атрибут божества счастья Дайкоку.

утикакэ 打掛け、襠 – верхнее кимоно.

фугусукэ 不遇助 – «неудачник», амплуа неудачника, уродца в комических представлениях бродячих трупп актеров, выступавших на ярмарках.

фудзи 藤 – глициния.

фудзи мусмэ 藤娘 – «девушка с глицинией», разновидность кукол *укиё нингё*, изображающая девушку в широкополой дорожной шляпе с веткой цветущей глицинии, образ, ассоциирующийся с божеством *ко-но хана-но сакуя химэ (см.)*.

фудзоку омотя 風俗 – жанровая игрушка.

фукинагаси 吹き流し – вымпел, флажок с длинным узким полотнищем, перпендикулярным древку; особый флаг в виде узких полосок шелка, укрепленных на дуге, в свою очередь прикрепленной к древку.

фукуин бина 復員雛 – кукла, представляющая собой типаж демобилизованного солдата XX в.

фуку каэру 福蛙 – «лягушки счастья», местные фарфоровые игрушки префектуры Исикава.

*фукура судзумэ*ふくら雀 – «раздувшийся воробышек», игрушка-талисман на счастье, поскольку название игрушки омонимично выражению «воробей – много счастья».

фукурю 福龍 – «дракон счастья», местная деревянная игрушка г. Кофу, префектура Яманаси, представляющая собой дракона, поднимающегося вверх из пруда.

фукусэкэ 福助 – «счастливчик», талисман на счастье в виде фигурки сидящего человечка в официальном костюме самурая с неправдо-

подобно большой головой, по длине вдвое превосходящей тело, толстыми длинными ушами и круглым личиком. Иногда его сопровождает воробей *фукура судзумэ* («воробей счастья»), что усиливает силу талисмана.

фукутай 腹帯 – хлопчатобумажный пояс для беременных, являющийся защитным талисманом на благополучную беременность и безопасные роды.

фуна 鮒 – местная игрушка из папье-маше святилища Футараяма-дзиндзя, префектура Тотиги, представляющая собой фигуру желтого карася с красной головой и зеленым хвостом, служила амулетом, охраняющим от оспы.

фунадама 船玉 – сокровище корабля, дух-хранитель корабля.

фунаками 船神 – божество корабля.

фунэ-но тамасий 船の魂 – душа корабля.

фурансу-нингё フランス人形 – «французские куклы», первые японские куклы, изображающие европейских дам в костюмах и позах, присущих западной культуре, и созданные под влиянием французских образцов в период Тайсё (1912–1926).

фурисодэ 振袖 – досл. «качающийся рукав», разновидность кимоно, предназначенного для девушек и отличающегося длинным свисающим отростком рукава.

фуро 風呂 – похожая на бочку ванна, которую делали преимущественно из древесины японского кипарисовика *хиноки* из-за его целебных свойств и особого почитания дерева *хиноки*.

фурусато 故郷 – малая родина, место, где человек родился, олицетворение неразрывной связи с семьей и почитанием стариков.

фусими нингё 伏見人形 – глиняные игрушки древнего керамического промысла Фусими, связанного с императорской столицей Киото; в период Эдо (1603–1868) они служили образцами для подражания в других регионах Японии.

футо-о 不倒翁 – китайская деревянная кукла с заостренным основанием, которую использовали наподобие волчка и называли «старик, который никогда не падает», один из прообразов игрушки *дарума окиагари*.

фубу дарума 夫婦達磨 – досл. «муж и жена Дарума», оклеенные парчой сдвоенные деревянные куколки, как бы сросшиеся боками и представляющие мужскую и женскую ипостаси Дарумы.

фуэ 笛 – флейта.

хабутаэ 羽二重 – гладкий и тонкий шелк с основой из парных некрученых нитей шелка-сырца, подвергнутый тщательной поверхностной очистке, чтобы ткань на ощупь казалась скользкой и блестящей; идет на изготовление официальной одежды и подкладок для курток и кимоно.

хагоита 羽子板 – ракетка для игры в волан.

хагоромо 羽衣 – досл. «одеяние из перьев», сотканное из перьев чудесное одеяние небесной феи, которое входит в традиционный набор сокровищ, приносящих счастье. Его изображают среди других волшебных предметов или висящим на ветке сосны.

хадака нингё 裸人形 – древние куклы-голыши, имевшие хождение уже в раннем средневековье в провинции Ямато (префектура Нара).

хадзибэ 土師部 – гончары, которые примерно с IV по XVII вв. занимались производством нелощеной керамики для нужд императорского двора, церемониальной практики и для оформления похоронного обряда, в частности, делали *ханива* (см.).

хайрё нингё 拝領人形 – досл. «кукла для почтительного получения», дворцовые куклы *госё нингё*, полученные в подарок от императора или его приближенных.

хайхай 這い這い – кукла «ползающий малыш»; разновидность дворцовых кукол *госё нингё*.

хайхай нингё 這い這い人形 – см. *хайхай*.

хакама 袴 – похожие на юбку широкие штаны в складку, часто с разрезами по бокам, см. *кирибакама*.

хаката гион 博多祇園 – праздник *гион мацури* (см.) в префектуре Фукуока.

хаката нингё 博多人形 – куклы из неглазурованной керамики (бисквита) однократного обжига, которые изготавливались с XVI в. В районе Хаката г. Фукуока по деревянным моделям, покрывались слоем каолина и частично пастой гофун, после чего раскрашивались темперными красками.

хаката ямакаса 博多山笠 – носилки-паланкины с изображениями батальных и исторических сцен, представленных в виде кукол *хаката нингё* больших размеров, для праздника *хаката гион*.

хамаюми 破魔弓 – миниатюрные стрелы с белым оперением, иногда прикрепленные к дощечке с изображением знаменитых воинов, новогодний амулет храмов.

хана бина 花雛 – церемониальные куклы из цветов.

ханамаки нингё 花巻人形 – местные глиняные куклы из г. Ханамаки, префектура Иватэ, в орнаментации которых всегда присутствуют цветочные мотивы.

ханива 埴輪 – досл. «глиняный круг», особый вид глиняной погребальной пластики периода Кофун (III–VI вв.), которая устанавливалась на вершинах курганов-гробниц правителей и вокруг них и включала полые цилиндрические и трубообразные столбы, фигуры людей, животных и птиц, ритуальные предметы и модели строений. Название связано с техникой изготовления, основным приемом которой было моделирование предмета или фигуры наложением друг на друга стопкой глиняных колец.

ханиси 土師部 – то же, что *хадзибэ* (см.).

ханэ 羽子、羽根 – волан.

ханэ-коки-но ки 羽根こ鬼の木 – досл. «доска для черта», старое название ракетки для игры в волан, подчеркивающее ритуальное значение игры, в которой удары по волану символизировали изгнание злых демонов и сопровождались молитвами о добром здравии.

ханэцуки 羽子突き、羽根突 – игра в волан.

хаори 羽織 – мужская куртка, со второй половины периода Эдо (1603 – 1868) ее стали носить и женщины, которые в кварталах развлечений ввели моду на переодевание.

хара оби 腹帯 – хлопчатобумажный пояс для беременных, являющийся защитным талисманом на благополучную беременность и безопасные роды.

харагакэ 腹掛け – передник, закрывающий грудь и живот.

хараи 祓い – ритуал очищения в синтоизме.

харико нингё 張子人形 – куклы из папье-маше, для изготовления которых использовали волокнистую бумагу *васи* и формы из дерева или обожженной глины.

харико тора 張子虎 – фигурки тигров из папье-маше, широко распространенные по всей Японии и представленные во множестве местных вариантов.

харусамэ бина 春雨雛 – «весенний дождь», две куколки (мужская и женская фигурки) под одним зонтом.

хассаку 八朔 – первый день восьмого лунного месяца, праздник урожая, означающий начало жатвы, когда первые собранные колосья принято подносить божествам-покровителям в знак благодарности с молитвой о благополучном завершении жатвы и даровании богатого урожая.

хассаку бина 八朔雛 – миниатюрная куколка праздника *хассаку* (урожайная куколка), которую прикрепляли к притолоке вместе с мешочком, набитым чайным листом, и, обращаясь к ней, молились о счастье дочерей.

хассаку нингё 八朔人形 – «урожайные куколки», игрушки, которые использовались в обрядах *хассаку* и часто изготавливались из рисового теста нового урожая

хассаку ума 八朔馬 – соломенные лошадки, подносимые в день праздника урожая семьям, в которых родились сыновья.

хатацу нэко 初辰猫 – «кошка первого дня Дракона», редкая иконография кота в одеждах, используемая в игрушках из храма Сумиёситайся, г. Осака, которые покупают в храме в первый в году день Дракона в качестве талисмана.

хатидзё бина 八丈町雛 – церемониальные куклы *хина*, сделанные из обрезков использованной бумаги, местные куклы о. Хатидзё, префектура Токио.

хатиман кома 八幡駒 – досл. «жеребец Хатимана», деревянная стилизованная, словно вырубленная топором, лошадка темно-коричневого цвета, расписанная четкими рядами белых кружочков и лаконичными завитками; местная игрушка, представляющая собой символическое изображение священной лошади бога войны Хатимана из святилища Кусибики Хатимангу в г. Хатинохэ, префектура Аомори. Является одной из трех знаменитых японских деревянных лошадок (наряду с *михару гома* и *киносита гома*) района Тохоку, специализировавшегося на разведении лошадей.

хацу Каннон 初観音 – первый в году буддийский праздник, посвященный божеству милосер-

дия Каннон, называемой *Бато Каннон* («Каннон с головой лошади»).

хацумодэ 初詣 – первое посещение храма в Новом году, сопровождающееся приобретениями различных амулетов, обеспечивающих благополучие в Новом году и защиту от скверны.

хацуума 初午 – первый в Новом году день Лошади, праздник, отмечаемый синтоистскими святилищами и сопровождаемый ритуалами в соответствии с местными традициями.

хётан дарума 瓢箪達磨 – «Дарума-тыква», фигурки Дарумы из высушенной и расписанной черной краской тыквы, местная игрушка из префектуры Тотиги.

хибати 火鉢 – керамическая или металлическая жаровня с углями для обогрева помещения.

хибусэ 火伏せ – досл. «защита от пожара», ритуалы, обращенные к божествам с молением о защите от пожаров; амулеты на божественную защиту от пожаров, распространяемые синтоистскими и буддийскими храмами.

хибусэ хотэй 火防布袋 – досл. «Хотэй, предохраняющий от огня», куклы, изображающие божество довольства Хотэя и распространяемые храмами в качестве оберега от пожаров.

хиган 彼岸 – дни осеннего и весеннего равноденствия.

хидари кики 左利き – «левша», принятое в Японии прозвище любителя выпить.

хиёримидзару 日和見猿 – игрушка «обезьяна-флюгер» в виде пирамиды из фигурок обезьян, где самая верхняя держит веер с изображением красного солнечного круга на белом фоне, который и служит флюгером.

хики каэру 引き蛙 – «лягушка, которая притягивает», амулет храма Ицукусима-дзиндзя, префектура Миядзима, в виде вылепленной вручную глиняной лягушки, которая считается талисманом на процветание в торговле и благополучное возвращение домой из путешествий.

хикимэ 引き目 – «глаза-черточки», прием изображения глаз, принятый в живописи *ямато-э* (см.) и заимствованный мастерами-кукольниками при создании церемониальных кукол *дзиродзаэмон бина*.

химэ дарума 姫達磨 – кукла из г. Мацуяма, префектура Эхимэ, представляющая Даруму в виде «маленькой принцессы»– девочки шести-семи лет с прямой челкой и двумя натуральными прядями волос, обрамляющими лицо. Появление иконографии связывают с местным преданием об остановке императрицы Дзингу на о. Сикоку у горячего источника Дого, где будущий император Одзин обернулся маленькой девочкой, спрятавшейся у венценосной матери за пазухой.

хина 雛 – церемониальная кукла для Праздника девочек третьего числа третьего лунного месяца.

хина авасэ 雛合わせ – ритуал сравнения церемониальных кукол с целью подбора пары *хина* во время Праздника девочек.

хина араси 雛荒らし – ритуал Праздника девочек, во время которого дети развлекают взрослых: угощают их бобами и церемониальной едой, декламируют стихи, танцуют и поют песни.

хина асоби 雛遊び – игра с церемониальными куклами императорского двора, во время которой воспроизводились сцены из придворной жизни.

хина бунэ 雛船 – лодочки для церемонии проводов кукол в ритуале очищения.

хина гата 雛形 – миниатюрная форма вещей (устаревшее); предписанная форма вещей, образец, модель для изготовления вещей.

хина ити 雛市 – базары по продаже церемониальных кукол для Праздника девочек.

хина кэйк 雛ケイク – разновидность леденца из сахара и рисовой муки, ритуальное угощение церемониальных кукол в Праздник девочек.

хина мацури 雛祭り – праздник кукол, который чаще принято называть Праздником девочек, проводился в третий день третьего месяца по лунному календарю.

хина нагаси 雛流し – обряд, заключающийся в спуске куклы на воду во время ритуала очищения.

хина нингё 雛人形 – маленькая кукла, уподобленная человеку; церемониальные куклы для праздника *хина мацури*, среди которых главными являются куклы, представляющие императорскую чету и ее окружение.

хина но цукаи 雛の使い – развлечение детей в Праздник девочек, состоящее в том, что церемониальных кукол на время сажают в богато украшенный игрушечный паланкин и возят по дому.

хина окури 雛送り – проводы куклы, обряд прощания с куклами, отслужившими свой век.

хина тэндзин 雛天神 – церемониальные куклы, связанные с культом бога Тэндзина, к которому обращались с молитвами об успехах в учении.

хинадан 雛壇 – досл. «помост для церемониальных кукол», выставка кукол для Праздника девочек.

хиноки 檜 – кипарисовик туполистный (*Chamaecyparis obtusa*), древесина которого обладает лечебным и антибактериальным свойством. Особо почитаемое в Японии дерево, по преданию выросшее из волосиков с груди бога Сусаноо, приказавшего строить из него священные объекты. Считается связанным с солнечным культом, так как Сусаноо – брат богини солнца Аматэрасу, небесной прародительницы японцев. Отсюда название *хиноки* по омонимическому созвучию расшифровывали как «дерево солнца».

хиси моти 菱餅 – разноцветные лепешки *моти* в форме ромбов, угощение Праздника девочек.

хитогата 人型 – «форма человека», древнее название куклы, используемой в обряде очищения.

хихина ひひな – устаревшее обозначение чего-то маленького, миловидного, подобного птичке или птенчику, которое впоследствии распространилось на миниатюрные формы вещей, в том числе и на куклы.

ходзё-э 放生会 – буддийский ритуал, целью которого является получение заслуг ради счастливого перерождения путем освобождения находящихся в неволе животных, птиц и рыб, а также чтения молитв против уничтожения всего живого; проводился пятнадцатого числа девятого лунного месяца как в буддийских храмах, так и в синтоистских святилищах.

ходзю 宝珠 – шарообразный или луковичной формы предмет, символизирующий священную драгоценность буддизма – «жемчужину, сияющую в ночи», которая исполняет все желания верующего на пути обретения добродетелей и постижения закона Будды.

хо-какэ 穂掛け – подношение первого снопа нового урожая божеству.

хоккэ-кё 法華経 – транскрипция звуков трелей птички *угуису* (японского соловья), напоминающих название главной сутры буддийской школы Нитирэнсю «Хоккэкё» («Сутра Лотоса»).

хоко 這子 – кукла-оберег, защищающий ребенка с момента рождения и принимающий на себя все невзгоды и болезни.

хоко 鉾 – копье, увенчивающее священный ковчег праздника *гион сэкку* в Киото.

*хоко-сама, хоко-сан*這子さま、這子さん – кукла *хоко*, которую использовали в обряде проводов черной оспы *хосо окури*.

хоро 母衣 – элемент защитного вооружения, накидка, предохраняющая воина от стрел, летевших в спину.

хосо окури 疱瘡送り – обряд проводов божества натуральной оспы.

хосоёкэ 疱瘡除け – алтарные куклы и фигурки, имеющие магическое значение в ритуале проводов божества оспы.

хосоками 疱瘡神 – дух божества натуральной оспы.

хососин 疱瘡神 – то же, что *хосоками*.

хэби мацу мёдзин 蛇松明神 – местная игрушка синтоистского святилища Хакусан-дзиндзя, префектура Ниигата, в виде свернувшейся в клубок под ветками сосны белой змеи, которая считается посланником божества-хранителя святилища; вотивные таблички *эма* с изображением белой змеи того же святилища.

цзяо (кит.) 蛟 – (яп. *мидзути*) – дракон, покрытый чешуей, обитающий в болотах или на горных вершинах.

цудзуми 鼓 – барабан.

цукими 月見 – любование луной.

цукуригами 造り神 – собирательное название божеств-покровителей сельского труда, которых в разных регионах Японии именовали по-разному.

цукуримоно 作り物 – изделия из природных растительных материалов для празднования *хассаку* (см.) в провинции Кумамото.

цути нингё 土人形 – собирательное название глиняных кукол, предназначавшихся для обряда поклонения гробницам и посвященных горе Инарияма, префектура Сайтама

цутию кокэси 土湯こけし – разновидность деревянных куколок *кокэси*, сложившаяся в г. Цутию, префектура Фукусима; изделия отличаются маленькой головкой, макушка которой украшена узором из колец черного, зеленого или фиолетового цветов.

цуцуми нингё 堤人形 – местные глиняные игрушки в стиле расписной керамики выдающегося киотоского керамиста Огата Кэндзана (1663–1743), которые производят в г. Сэндай, префектура Мияги.

эбоси 烏帽子 – мужской головной убор аристократа.

эдо сага 江戸嵯峨 – деревянные куклы типа *сага нингё*, изготовляемые в Эдо по образцам киотоских мастеров.

эдокко 江戸っ子 – досл. «дитя Эдо», эдосский, или столичный, щеголь; прозвище модников, любителей развлечений в период Эдо (1603–1868).

эма 絵馬 – досл. «изображение лошади», пятиугольная деревянная табличка с изображением лошади, играющая роль вотивного подношения в храмы и святилища; впоследствии так стали называть все вотивные таблички подобной формы независимо от того, что на них изображено или написано.

явата ума 八幡うま – раскрашенная деревянная лошадка-сувенир синтоистского святилища Явата-дзингу, г. Хатинохэ, префектура Аомори, – района, где занимались разведением лошадей и их подготовкой для боевых действий самураев; первоначально служила защитным амулетом лошадей и конюшен.

ядзиро кокэси 弥治郎こけし – разновидность деревянных кукол *кокэси*, сложившаяся в г. Сироиси, префектура Мияги, и существующая в двух вариациях: с цельным цилиндрическим туловом и рюмкообразным с перетяжкой.

якко 奴 – слуга.

якуёкэ 厄除け – «отводить несчастье», формула, используемая в качестве защитного талисмана; ее пишут на храмовых амулетах, детских игрушках, на ритуальных предметах, используемых в обрядах; в народных верованиях она воплощает мощную силу, способную отвратить злую энергию в повседневной жизни.

якуся-э 役者絵 – жанр в гравюре *укиё-э*, представляющий изображения актеров в ролях спектаклей театра Кабуки в период Эдо (1603–1868).

ямабуси 山伏 – досл. «спящий в горах», монах-отшельник, ведущий уединенную жизнь в горах, последователь школы *Сюгэндо* (см.).

ямато нингё 大和人形 – «куклы Ямато», исконно национальные куклы, первоначальное наименование костюмных кукол периода Эдо (1603–1868), за которыми впоследствии закрепилось название *итимацу нингё*; наименование больших кукол (до 80 см высотой), появившихся в 1920-е гг. И представляющих мальчиков и девочек, одетых в национальную одежду, с дополнительными комплектами европейской одежды для переодевания.

ямато-э 大和絵 – самостоятельное направление в японской живописи, возникшее в X–XII вв., отличается декоративностью, строящейся на сочетании четких плоских силуэтов, насыщенных цветовых пятен с вкраплениями золотых и серебряных блесток.

ясики удзигами 屋敷氏神 – дух-божество усадьбы.

БИБЛИОГРАФИЯ

Акутагава Рюноскэ. Новеллы. М., 1974.

Анохин А.В. Материалы по шаманству у алтайцев // Сб. МАЭ. Т. 4. Вып. 2. Л., 1924.

Арутюнов С.А. Веселый дух Самбайсана // Вокруг света. 1979. № 1.

Арутюнов С.А., Светлов Г.Е. Старые и новые боги Японии. М., 1968.

Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1965.

Боги, святилища, обряды Японии. Энциклопедия синто. М., 2010.

Буддизм в Японии. М., 1993.

Богатырев П.Г. Вопросы теории народного искусства. М., 1974.

Василевич Г.М. Эвенки: Историко этнографические очерки. XVII – начало XX вв. Л., 1969.

Василевский Р.С. По следам древних культур Хоккайдо. Новосибирск, 1981.

Виноградова Н.А., Николаева Н.С. Искусство стран Дальнего Востока (серия «Малая история искусств»). М., Искусство, 1979.

Волшебный мир узоров. Энциклопедия орнаментальных мотивов Юго-Восточной Азии / Авторы Н.А. Гожева, Г.М. Сорокина, Н.П. Чукина. М., 2003.

Воробьев М.В. Древняя Япония. М., 1958.

Григорьева Т.П. Синтоистская основа японской культуры // Синто – путь японских богов. Т. 1. СПб, 2002.

Гюмбер Э. Живописная Япония. СПб, 1870.

Дайн Г. Дочки-матери // Декоративное искусство. 1978, № 2.

Дайн Г.Л. Искусство игрушки (художественно-функциональные особенности русской народной куклы 19–20 вв.). Автореферат на соискание ученой степени кандидата искусствоведение. М., 1977.

Дайн Г.Л. Русская тряпичная кукла: культура, традиции, технология. М., 2007.

Джарылгасинова Р.Ш., Крюков М.В. Праздник, который остается с нами // Советская этнография. 1982. № 3. С. 129–142.

Дракон и феникс в искусстве и культуре Востока. Сборник статей. М., 2012.

Ермакова Л.М. Магическое и эстетическое в японском обрядовом фольклоре и ранней литературе // Синто – путь японских богов. Т. 1. СПб, 2002.

Ермакова Л.М. Речи богов и песни людей. М., 1995.

Ёсиока Сатио. Красный цвет в истории Японии // Nipponia (Открытие Японии). 1998. № 4.

Захарова И.В. Традиционные основы китайской народной игрушки. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. М., 1994.

Игнатович А. Буддизм в Японии. Очерк ранней истории. М., 1987.

Игрушки Михару – древнее народное искусство // Фото-Япония. 1971. № 4 (18).

Изделия из папье-маше // Япония сегодня. 2004. № 12.

Ионова Ю.В. О культе деревьев в Корее // Мифы, культы, обряды народов Зарубежной Азии. М., 1986.

Иофан Н.А. Культура древней Японии. М., 1974.

Искусство Японии. Иллюстрированная энциклопедия. СПб, 2009.

Ихару Сайкаку. Новеллы. М., 1981.

Иэнага Сабуро. История Японской культуры. М., 1972.

Кавицкий М. Сельские развлечения // Япония сегодня. 2006. № 6.

Кавицкий М. На встречу с семью богами счастья // Япония сегодня. 2005. № 12.

Календарные обычаи и обряды народов Восточной Азии. Новый год. М., 1985.

Календарные обычаи и обряды народов Восточной Азии. Годовой цикл. М., 1989.

Каневская Н.А. О некоторых аспектах изучения японских церемониальных кукол // Научные сообщения ГМВ. Вып. XXI. М., 1994.

Каневская Н.А. О традиционной основе японской народной игрушки // Научные сообщения ГМВ. Вып. XXII. М., 1996.

Каневская Н.А. Феномен кукол *госё*. Канон и его интепретация // Научные сообщения ГМВ. Вып. XXIV. М., 2001.

Каневская Н.А. Традиционная японская игрушка как ветвь городского изобразительного фольклора // Грани творчества. Вып. II. М., 2005.

Каруновская Л.А. Из алтайских верований и обрядов, связанных с ребенком // Сб. МАЭ. Т. 6. Л., 1927.

Катаяма Сэн. Воспоминания. М., 1964.

Коломиец А. Кукла, которой тысяча лет // Азия и Африка сегодня. 1967. № 2.

Комаровский Г.Е. Преломление буддийских представлений в японской народной скульптуре позднего средневековья // Индийская скульптура и буддизм. М., 1972.

Комаровский Г.Е., Стратонович Г.Г. Рисоводческая обрядность // Советская этнография. 1966, № 2.

Ксенофонтова Р.А. Фольклорно-культовые образцы японской гончарной продукции начала XX в. // Материальная культура и мифология. Сб. МАЭ. Т. 37. Л., 1981.

Купина Ю.А. Семантика детской скульптуры эвенков // Сб. МАЭ. Т. 4. Вып. 2. Л., 1924.

Латышев И.А. Семейная жизнь японцев. М., 1985.

Мазурик В.П. Японская загадка: общее и специфическое // Паремиологические исследования. М., 1984.

Мараини Ф. Япония. Образы и традиции. М., 1980.

Маркарьян С., Молодякова Э. Земледельческие праздники // Азия и Африка сегодня. 1988. №4.

Маркарьян С., Молодякова Э. Праздники в жизни японцев // Знакомьтесь: Япония. 1995. № 7.

Маркарьян С.Б., Молодякова Э.В. Праздники в Японии: обычаи, обряды, социальные функции. М., 1990.

Маркова В. Японские народные сказки. М., 1991.

Мещеряков А.Н. Герои, творцы и хранители японской старины. М.: Наука, 1988.

Мещеряков А.Н. Книга японских символов. М., 2003.

Мещеряков А.Н. Гора Фудзи: путешествие во времени // Восточная коллекция. 2010, лето.

Мещеряков А.Н. Древняя Япония: буддизм и синтоизм (проблемы синкретизма). М., 1987.

Мещеряков А.Н. Древняя Япония: Культура и текст. М., 1991.

Мещеряков А.Н. Синтоистский змей и раннеяпонский буддизм. Проблема культурной адаптации // Буддизм. История и культура. М., 1981.

Михайлова Ю.Д. Традиционная система социализации детей в Японии // Этнография детства. Традиционные формы воспитания детей и подростков в Восточной и Юго-восточной Азии. М., 1983.

Мир японской сказки / Сост., вступ. статья, пер. с яп. А. Садоковой // Знакомьтесь: Япония. 1995. № 7.

Молодякова Э.В. Влияние синто на народные промысла и ремесла // Синто – путь японских богов. Т. 1. СПб, 2002.

Молодякова Э. Куклы в жизни японцев // Знакомьтесь: Япония. 1994. № 5.

Молодякова Э.В. Синтоистские праздники // Синто – путь японских богов. Т. 1. СПб, 2002.

Мурасаки Сикибу. Повесть о Гэндзи. Кн. 1–5 / Пер. Т. Соколовой-Делюсиной. М., 1991–1993.

Навлицкая Г. Мацури // Азия и Африка сегодня. 1980. № 7.

Неретина С. Смех и слезы средневековой марионетки // Декоративное искусство. 1978. № 2.

Никулина Л.В. Идеографические таблички кенья и инабов Калимантана // Эпиграфика Восточной и Южной Азии. М.,1972.

Нихон Рёики. Японские легенды о чудесах / Пер., предисловие, комментарий А. Мещерякова. СПб, 1995.

Нихон сёки. Анналы Японии. Т. 1–2 / Пер. И коммент. Л.М. Ермаковой и А.Н. Мещерякова. СПб, 1997 (серия «Литературные памятники древней Японии»).

Новик Е.С. Обряд и фольклор в сибирском шаманизме. Опыт сопоставления структур. М., 1984.

Норито. Сэммё. М., 1991.

Носенко Е.Э., Садокова А.Р. Дионис и Та-но ками (опыт типологического анализа) // Этнографическое обозрение. 1992. № 6.

Пильняк Б. Корни японского солнца. Л., 1927 // Знакомьтесь: Япония. 1995. № 10.

Повесть о дупле. Уцухо-моногатари. Ч. 2. Спб.-М., 2004.

Пономарева М. Художественная выставка в небе // Япония сегодня. 2002, октябрь.

Потапов Л.П. Конь в верованиях и эпосе народов Саяно-Алтая // Фольклор и этнография. Связи фольклора с древними представлениями и обрядами. Л., 1977.

Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1946.

Решетов А.М. Китайские детские игры // «Мир детства» в традиционной культуре народов СССР: Сб. статей / Под ред. А.Б. Островского. Ч. 1. Л., 1991.

Рис как часть повседневной жизни // Фото. Япония. 1996. № 2.

Садокова А. Буддизм и японский фольклор // Знакомьтесь: Япония. 1999. № 24.

Садокова А. Японская календарная поэзия. М., 1993.

Садокова А. Японский фольклор в контексте мифолого-религиозных представлений. М., 2001.

Сафронова Е.С. Дзэнский смех как отражение архаического земледельческого праздника // Символика культов и ритуалов народов Зарубежной Азии. М., 1980.

Сафронова Е.С. Некоторые аспекты «шаманского комплекса» в дзэн-чань-буддизме // Общество и государство в Китае. Тезисы и доклады. 12-я научная конференция. Часть 2. М., 1981.

Светлов Г.Е. Путь богов Синто в истории Японии. М., 1985.

Свод законов «Тайхорё». 702–718 гг. XVI–XXX законы / Вступ. статья, перевод с древнеяпонского, коммент. К.А. Попова. М., 1985.

Сердюк Е.А. Японская театральная гравюра XVII–XIX вв. М., 1990.

Синицин А.Ю. Выставка: «Мир кокэси: деревянные куклы Японии» // Этнографическое обозрение. 2002. № 3 (май-июль).

Синто. Путь японских богов. Т. 2. Тексты синто. СПб, 2002.

Сычев Л.П., Сычев В.Л. Китайский костюм. М., 1975.

Сэй Сёнагон. Записки у изголовья. М., 1975.

Таёжный уголок Аомори // Япония сегодня. 1997, сентябрь.

Успенский М.В. Нэцкэ. Л., 1986.

Утида Рурико. Обряд тауэ-баяси и трудовые ритмы японских рисоводов // Советская этнография, 1966. № 2.

Шишкина Г.Б. Бумага как эстетический феномен японской культуры // Научные сообщения ГМВ. Вып. XXVI. М., 2006.

Шишкина Г.Б. Городская культура Японии и народные картинки Оцу // Городская художественная культура Востока. М., 1990.

Элиаде М. Словарь религии, обрядов и верований. М., 1997.

Энциклопедия восточного символизма / Составитель К.А. Вильямс (серия «Символы», книга VI). М., 1996.

Этин Д. Как это у них делается (к истории японских туалетов) // Япония сегодня. 1996. № 2.

Японская мифология: Энциклопедия / Под ред. Н. Ильиной. М., 2007 (серия «Тайны древних цивилизаций»).

Японские боги и мифы / Под ред. Т. Хлебновой. М., 2003. (серия «Древние культуры»).

Японские народные сказки / Пер. с яп. В. Марковой, предисл. и коммент. В. Марковой и А. Садоковой. М., 1991.

Японская традиционная игрушка из собрания Всероссийского музея декоративно-прикладного и народного искусства (коллекция Ю.Н. Поливанова): [проспект выставки] / Автор текста С.Н. Васин. М., 1995.

Anesaki Masaharu. Japanese Mythology // The Mythology of All Races. Vol. 8. Boston, 1928.

Aston W.G. Shinto, the Ancient Religion of Japan. L., 1907.

Balfour and Sharon. Japanese Dolls // Arts of Asia. 1976, vol. 6, no. 4 (July-August).

Baten Lea. Japanese Folk Toys. The play full arts. Tokyo, 1992.

Baten Lea. Playthings and Pastimes in Japanese Prints. Tokyo, 1995.

Boisson Dominique. The Art of Japanese Paper. Paris, 1992.

Ball Katherine M. Animal Motifs in Asian Art. An Illustrated Guide to their Meanings and Esthetics. Mineola, New York, 2004.

Brandon Reiko Mochinaga and Stephan Barbara B. The Japanese New Year: Spirit and symbol. Gonolulu, 1994.
Beardsley Richard K., Smith Robert J. Japanese Culture: Its Development and Characteristics. Routledge, 2004.
Bush Lewis. Japanalia. Tokyo, 1960.
Bushel R. Netsuke: Familier and Unfamilier. N.Y., Tokyo, 1989.
Caiger G. Dolls on Display. Japan in miniature. Being an illustrated commentary on the Girls' Festival and Boys' Festival. Tokyo, 1933.
Chiba Souji. Dolls from Edo Period // Daruma. 1993, no. 4.
Children Represented in Ukiyo-e: Japanese Children in the 18-19th Centuries [Catalogue exhibition]. Osaka, 1998.
Contemporary dolls: Formative art of human sentiment. Exhibition [Catalogue]: The National Museum of Modern Art, Kenji Kaneko etc. Tokyo, 2003.
Evans Michael and Wolf Robert. Kokeshi Wooden Treasures of Japan. Carmel, California, 2005.
Frazer A. Dolls. New York, 1963.
Gribbin J., Gribbin D. Japanese antique Dolls. N.Y.-Tokyo, Weatherhill, 1984.
Haga Hideo. Japanese Festivals. Osaka, 1981.
Hiller J. Japanese Colour Prints. New York, 2003.
Hrdlisca. Daruma – a Japanese folk toy // New Orient. 1966, № 2.
Illustrated Cyclopedia of Folk Crafts. Japan. 1961 (б. г.)
Inoue Shigeyoshi. Kobe Dolls // Daruma. 2002, Spring.
Iwado T. Children's days in Japan. (б/м.и б/г.).
Japanese Coloring. Ed. by Ikko Tanaka and Kazuko Koike. Tokyo, 1982.
Joles G. Dictionary of mythology, folklore and symbols. New York, 1962.
Kodansha Encyclopaedia of Japan. Tokyo, 1983.
Mc-Farland Nell H. Daruma. The founder of Zen in Japanese Art and popular Culture. Tokyo-New-York, 1987.
Mechanical Master (Karakuri-shi) Ono Benkichi. Text & photographs courtesy of Karakuri Kinenkan, Ishikawa Prefecture // Daruma. 2007, no. 53 (winter).
Mitamura Yoshiko. Hagoita (Battledores) // Daruma. 2007, no. 53 (winter).
Modern Japanese dolls. Exhibition [Catalogue]: The National museum of Art. Tokyo, 1986.
Munsterberg Huge. The Folk Arts of Japan. Preface by Soetsu Yanagi. Rutland Vermont and Tokyo, 1960.
Ogyu Shinzo. Votive Pictures Depicting Horses – "Ema" // Daruma. 1994, Spring.
Pate Alane S. Antique Japanese Dolls. Tokyo, 2012.
Pate Alane S. The Hina Matsuri. A Living Tradition // Daruma. 1998, Winter.
Pate Alane S. Maneki Neko-feline: Fact and Fiction // Daruma. № 11, 1996, Summer.
Pate Alane S. Musha Ningyo – The Portrait Dolls of Boy's Day // Daruma. 1997, № 10.
Pate Alane S. Ningyo: The Art of the Japanese Doll. Tuttle, 2005.
Stern Itske. Kokeshi Dolls // Daruma. 2003, Spring.
Tadanari Mitsuoka. Ceramic Art of Japan. Tokyo, 1955.
Takashima S. Illustration of Japanese life. Vol. 1–2. Yokohama, 1896.
Takeguchi Momoko. Saving Boxes (Chokinbako). Material from the Amagasaki Shinkin Bank World Money Box Museum // Daruma. 1995, no. 5.
The Dawns of Tradition. Tokyo, 1991.
The Dolls of Japan: Shape of prayer, embodiments of love: Exhibition. [Catalogue]. Tokyo, 1990.
The Japanese Months. Vol. I–II. Tokyo, 1895.
Tenjin: Art related to Sugawara no Michizane. Exhibition [Catalogue]: Tokyo National Museum. Tokyo, 2001.
Terasawa Hisashi. Hanamaki Ningyo // Daruma. 2007, no. 53.
A Tokyo Family. Tokyo, 1969.
Traditional toys [Catalogue, May-June, 25, 1975]. Craft and Folk art museum. Los Angeles and California, 1979.
Yamada Tokubei. Japanese Dolls. Tourist Library, vol. 17. Tokyo, 1959.
Yanagi Soetsu. Folk Crafts of Japan. Tokyo, 1958.
Yanagida Kunio. Japanese Manners and Customs in the Meiji era. Tokyo, 1957.
Vergez, R. Early Ukiyo-e Master Okumura Masanobu. Tokyo, New York and San Francisco, 1983.
Wonder and Joy: Children in Japanese Art [Catalogue] National Museum. Tokyo, 2001.
Арисака Ё. Кёдо омотя (Местные игрушки). Токио, 1935.
Дзиэн (Толковый словарь "Сад слов"). Токио, 1935.
Ирори то нэгаи но нингё. Нихон но кёдо омотя. Тэнри гарари (Аннотированный каталог выставки обрядовых и культовых кукол Японии). Санкокан, Тэнри дайгаку (Музей Санкокан при Университете Тэнри). Токио, 1992.
Кагосима Д., Сэтоути Х. Нихон но когэй (Японские ремесла). Т. 5 Нингё (Куклы). Токио, 1972.
Кидзита Р. Нихон но омотя (Японская народная игрушка). Токио, 1962.
Киносита К., Синохара К. Нихон-но кёдо омотя (Японская местная игрушка). Осака, 1964.
Мори С., Мурасэ А., Ямамото К. Нихон но Дайсайдзики (Большая энциклопедия реалий времен года в Японии). Токио, 1983.
Нингё Дайдзукан (Большой альманах японских кукол). Токио, 1982.
Нисидзава Ф. И др. Нихон-но нингё (Японские куклы). Токио, 1955.
Нихон бидзюцу ёго дзитэн (Словарь терминов японского искусства). Токио, 1990.
Нихон но омотя (Японская народная игрушка). Токио, Мирайся, 1962.
Нэндзю Гёдзи Дзитэн (Словарь годовых обрядов). Токио, 1958.
Сайто Р., Мацумото Э., Макино Г. Дзюниси кёдо омотя кара (Местные игрушки двенадцатилетнего цикла). Токио-Нагоя-Осака, 1971.
Токи дзитэн (Словарь керамики). Токио, 1954.
Хага Х. Нихон-но мацури (Японские праздники). Токио, 1979.
Ямагата Н. Кокэси: сонно дэндзоку то сосаку (Кокэси: традиция и творчество). Осака, 1969.
Ямада Т. Нихон но нингё (Японские куклы). Токио, Хайнуся, 1964.
Ямада Т. Нихон но омотя (Японские народные игрушки). Токио, 1971.

SAMMARY

The monograph Traditional toys in the national culture of Japan is devoted to one of the types of folk art, more closely associated with the life and household life of Japanese people, their customs, calendar holidays, rites and religious cults. Dolls have been and still occupe such an important place in the life jf Japanese people that Japan and new can be called the country of dolls.

In this work the author tells about the hhenomenon of Japanese toys – the reveals a respectful attitude to the dolls as animate object, sviewemame deity, demanding worship that had place medieval and partially preserved to our days.

Great attention in the book is paid to the purpose of Japanese toyse, and the material is based on a selection of their different functions: ce remonial, religiouse, holiday.

A specific feature of the traditional Japanese dolls was the completxity of the content, fractional detail funktsiyam. However dominant was stillfunction amulet jr talisman against deseasses and all rind of devil.

A distinctive feature of traditional toys was that they were the favorite not only children but also adult.They accompanied the travtler on the road, prolecting him from dark forces, gave their at farewell, their were a temple souvenir whichhiligrims brout to the villagers as miage (gifts for children left home) and as o-mamory (amulets) for the entire village. They were the subject of Atsthetic admiration and their collected//

The authortells about the local specificity of doll s hroduction, including the monograph of the material, not only of the classic examples of dolls, but alsowfor local toes kyodo omocha imbilledspecifieke of the provinc, local religious beliefs traditions, customs

The book emphasired yhe artictic value of the Japanese toys, its relainship with the theatre, wood cut, different decorative art.

The work on the monograph was preceded by a long stude of the material, including the Museum colltction in which there more a thousand exhibin and alsow the organization of the exhibition inside Museum for Moskow audience and mobile in the different cites of the country.

The book addressed to wide circle of reader: from art critics and Orientalist s to fans of Japanse art/

Государственный
МУЗЕЙ
ВОСТОКА

Наталья Андреевна Каневская
Традиционная японская игрушка

N.A. Kanevskaya
Traditional Japanese Dolls

Иллюстрации из книг представлены автором

Транснефть
ОТКРЫТОЕ АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО
«АКЦИОНЕРНАЯ КОМПАНИЯ
ПО ТРАНСПОРТУ НЕФТИ «ТРАНСНЕФТЬ»

MITSUBISHI ELECTRIC
Changes for the Better

INKERMAN
SINCE 1961

Подписано в печать 25.05.2915
Печать офсетная. Тираж 200 экз.
Отпечатано в типографии ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, Электрозаводская, д.20, стр. 3